

TELJES
JÁTÉK

CROOKZ – THE BIG HEIST



STEAM

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

2019/03

EXTRA
AJÁNDÉKOK
4200 Ft

összértékben

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



A BATTLE ROYALE EVOLÚCIÓJÁNAK JELENLEGI CSÚCSA

APEX — LEGENDS™ —



Anthem | Crackdown 3 | Days Gone | Devil May Cry 5 | DIRT Rally 2.0 | Far Cry New Dawn
Jump Force | Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm | Tom Clancy's The Division 2

www.gamestar.hu
1995 Ft
2019/03



19003
9 771787 902009

ASSASSIN'S CREED®

ORIGINS

AKCIÓ



9990 Ft

az ország területén
bárhová házhoz
szállítjuk

MEGRENDELHETŐ:

piacter.project029.hu

terjesztes@gamestar.hu

06-1-577-4301

Tetszés szerint választható Xbox One vagy PS4 verzió.

GameStar

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:

Bátty 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

Kálvin 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

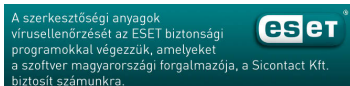
Jogi közlemények:

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 hirdetéseket a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. A GameStar magazin mellé adott kódok az újság megjelenésétől számított három hónapig érvényesek.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

A magazin mellé adott teljes játék a GameStar térítésmentes ajándéka.



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



CÍMLAPSZTORI

» 30

SZIASZTOK!

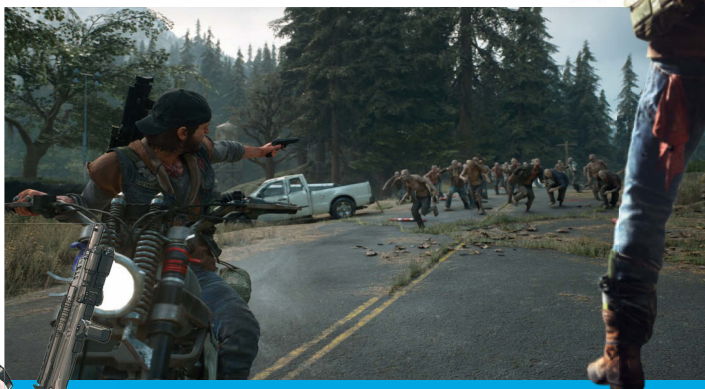
MINDEN FŐSZERKESZTŐ TISZTÁBAN VAN AZ-ZAL, HOGY EGYSZER MAJD MEG KELL ÍRNIA EGY NA-GYON NEHÉZ FŐSZERKESZTŐI BEVEZETŐT, AMELYBEN ELKÖSZÖN AZ OLVASÓKTÓL.

Nekem most jött el ez a pillanat; tovább már nem tudom halogatni, lassan rám omlik a lapzártá, és menni kell a nyomdába. Közel nyolc évvel ezelőtt érkeztem a GameStarhoz, és 2012-ben vettem át a lap irányítását. Mintha csak tegnapi lett volna. Elképesztő iramban telt el ez a hét év, ami közel nyolcvan lapzárta jelent, ha bele vesszük a különszámokat is. Gondolom, nem árulok el nagy titkot azzal, ha megsügom, ezek kimondottan stresszes napok, az utolsó pillanatban mindig történik valami váratlan esemény, amit meg kellett oldani. A nehézségek ellenére a lap mindig időre megjelent, és a visszajelzések alapján az olvasóknak tetszett, amit csinált a GameStar csapata. Folyamatosan agyaltunk azon, hogy miként lehetne haladni a koral egy olyan műfajban, amit már 15 éve állandóan temetnek. 2014-ben elhagytuk a DVD-t, akkor ismét megkongatták a vészharangot a magazin felett, aztán szépen lecsengett ez is, gyorsan rájött mindenki, hogy mennyivel kényelmesebb a GameStar Plus felületén egy kattintással megnézni a digitális tartalmat, mint DVD lemezeket dugdosni az optikai meghajtóba. Az itt töltött idő alatt számos remek emberrel volt szerencsém együtt dol-

gozni. Azt azért mindenképpen szeretném elmondani, hogy a szerkesztők és a cikkírók mellett dolgozik még itt egy elképesztő munkabírási háttércsapat, ők pontosan ugyanolyan fontosak a lap életében, mint mi, „kirakatemberek”. Grafikus, olvasószervező, korrektor, marketinges, pénzügyes, kereskedelmi irodás, rendszergazda, aszisztens és programozó nélkül esély sem lenne arra, hogy időben és ilyen minőségben megjelenjen ez a magazin. Ezúton is szeretném megköszönni nekik azt a rengeteg munkát, segítséget és kedvességet, amivel támogatnak az itt töltött évek alatt. A jövő elkezdődött, de szeretnék mindenkit biztosítani arról, hogy jó kezekben van. Az új főszerkesztő régi harcostársam, az elképesztő tárgyi tudású Chava lesz, fogadjátok őt nagy szeretettel, megérdemli. Néhány hónappal ezelőtt elkezdődött egy alapszintű agyalás, amelynek az a célja, hogy megújuljon a GameStar magazin, ezt a munkát ő fogja befejezni. A váltás természetesen nem jelenti azt, hogy eltűnök, távlati terveim között szerepel, hogy rendszeresen írok játékesztéseket a lapba és a GS Online-ra. Ez egy olyan hobbi, amiről nagyon nehéz lekattanni, nem is hiszem, hogy valaha sikerül. Mindenkinek köszönöm az elmúlt éveket, maradjatok továbbra is GameStar-olvasók, és játsszatok sokat, mert játék nélkül sivárabb lenne az életünk. Sziasztok!

Mocsáry „Mocsy” József
2019. március 6.

TARTALOM



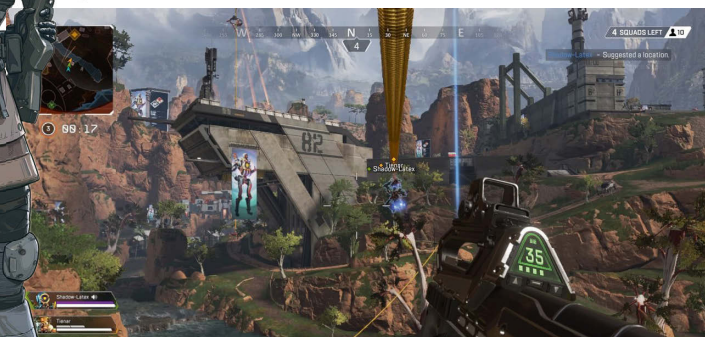
DAYS GONE

14



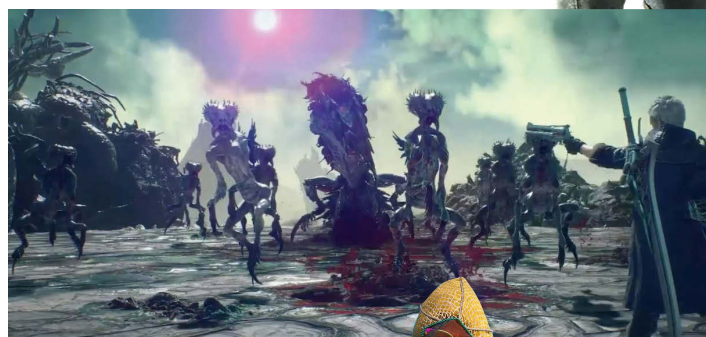
TOM CLANCY'S: THE DIVISION 2

22



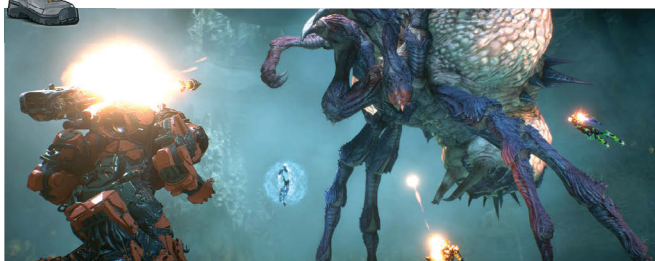
APEX LEGENDS

30



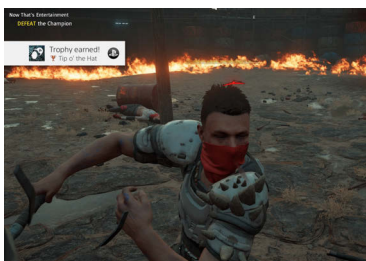
DEVIL MAY CRY 5

34



ANTHEM

38



FAR CRY NEW DAWN

42



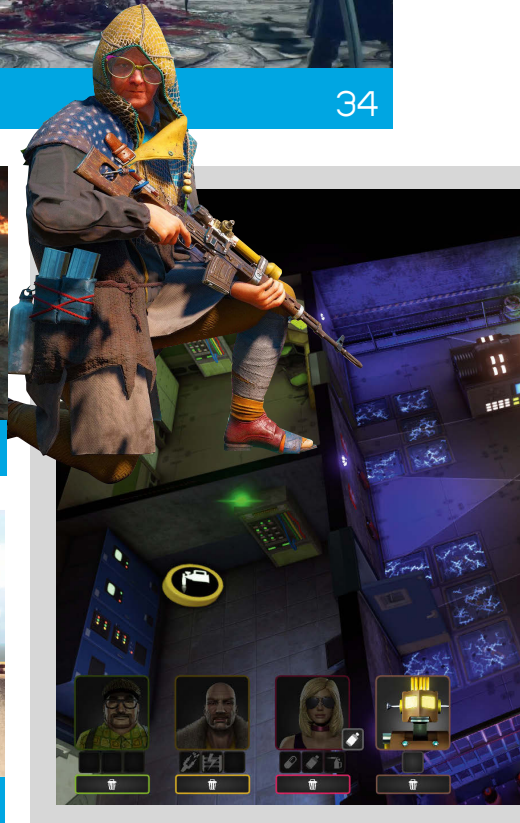
DIRT RALLY 2.0

54



TRIALS RISING

60



BÖNGÉSZDE

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET THE TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 HÍREK
- 14 DAYS GONE
- 18 OPERENCIA: THE STOLEN SUN
- 22 TOM CLANCY'S: THE DIVISION 2
- 24 SCUM
- 26 WARHAMMER: CHAOSBANE

TESZT


- 30 APEX LEGENDS
- 34 DEVIL MAY CRY 5
- 38 ANTHEM
- 42 FAR CRY NEW DAWN
- 46 CRACKDOWN 3
- 50 JUMP FORCE
- 54 DIRT RALLY 2.0
- 58 SID MEIER'S CIVILIZATION VI: GATHERING STORM
- 60 TRIALS RISING
- 62 BATTLERITE ROYALE
- 64 THE LEGO MOVIE 2 VIDEOGAME
- 66 TANNENBERG
- 68 ASTRONEER
- 69 BATALJ
- 70 RE-LEGION
- 71 DEGREES OF SEPARATION
- 72 MONSTER BOY AND THE CURSED KINGDOM
- 73 MONSTER ENERGY SUPERCROSS – THE OFFICIAL VIDEOGAME 2
- 74 TOWNSMEN – A KINGDOM REBUILT
- 75 FEAR THE WOLVES
- 76 BANNERMEN
- 77 THIEF SIMULATOR
- 78 CONARIUM
- 80 STELLARIS: CONSOLE EDITION
- 82 SHADOW OF THE TOMB RAIDER – THE PRICE OF SURVIVAL
- 82 THE KINGS BIRD
- 83 ARTIFEX MUNDI ULTIMATE COLLECTION
- 84 METRO EXODUS

HARDVER

- 86 HÍREK
- 88 MECHANIKUS BILLENTYŰZETEK TESZTJE
- 92 GEFORCE RTX 2060 TESZT
- 94 PIACTÉR
- 96 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

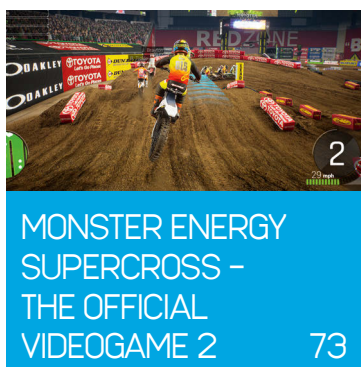
EXTRA LIFE

- 98 HÍVŐK A DIGITÁLIS VILÁGBAN
- 100 BOLDOG SZÜLINAPOSOK
- 102 SZABAD(A)JÁTÉK
- 104 OTTHONI PC 11 MILLIÓÉRT, JÖHET?
- 106 JÁTÉKVILÁG – GAME OF THRONES
- 108 MEGVAN AZ ELSŐ NŐI, PROFI LEAGUE OF LEGENDS-CSAPAT
- 109 A SUPER SMASH BROS. MELEE JELENTŐSÉGE ÉS LETŰNÉSE
- 110 MÁSVILÁG
- 114 KÖVRSZÁM



BATTLERITE ROYALE 62

THE LEGO MOVIE 2 VIDEOGAME 64



MONSTER ENERGY SUPERCROSS – THE OFFICIAL VIDEOGAME 2 73



FEAR THE WOLVES 75



MECHANIKUS BILLENTYŰZETEK TESZTJE 88



GEFORCE RTX 2060 TESZT 92



TELJES JÁTÉK

CROOKZ – THE BIG HEIST

ÖMLENEK A TÖBB TÍZ ÓRÁT FELEMÉSZTŐ AAA CÍMEK, ÚGYHOGY ERRE A HÓNAPRA ISMÉT EGY KÖNYVEDEBB TELJES JÁTÉKOT VÁLASZTOTTUNK, AMIVEL LAZÍTHATOK EGY KICSIT. A Crookz – The Big Heist egy taktikai-stratégiai játék, amely a '70-es évek alvilágába kalauzol el titeket. Tizennyolc, kifejezetten funky küldetésre indulhatok különböző specialistákból álló csapatotokkal, akiket fel is szerelhetek a kor legmenőbb kutyúivvel. Tökéletes tervezésre és gyors helyzetfelismerő képességre lesz szükség, ha nem akartok lebukni, ha pedig már minden pályát kiakasztottatok, jöhet a challenge mode!

A játékok aktiválásához internetkapcsolat és Steam-felhasználói fiók szükséges.

GAMESTAR PLUS TARTALOM

HOGYAN HASZNÁLD?

A bejelentkezés és a regisztráció nagyon egyszerű, mindössze egy ingyenes GameStar Online-tagság kell hozzá. Ezután a gamestar.hu/plus aloldalon aktiváld az újságba ragasztott egyedi kódot, és már élvezheted is a modern felület előnyeit.

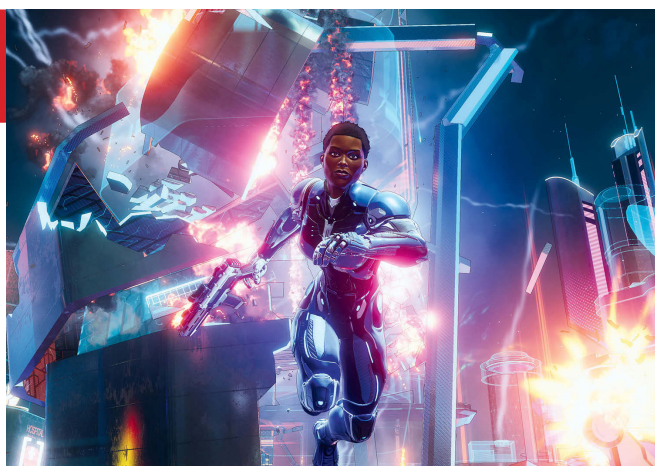
TELJES JÁTÉK



CROOKZ - THE BIG HEIST

Még szerencse, hogy a következő hónapokban néhány sebességi fokozattal visszakapcsol a játékipar, mert ha egész tavasszal olyan hajtas lenne, mint amilyen februárban volt, csak kapkodnánk a fejünket. Igyekeztünk a lehető legtöbb játékkal a YouTube-csatornánkon is foglalkozni, a *Crackdown 3*- és a *Trials Rising*-videókért viszont érdemes ellátogatni a GameStar Plus felületére. Itt tudjátok beváltani e havi teljes játékunkat, ami nem más, mint a *Crookz - The Big Heist*, de megtaláljátok a minőségi magyarázókat, a gamer háttérképeket és természetesen az elmaradhatatlan ESET vírusirtókulcsokat is. Jó szórakozást kívánunk!

GSTV



CRACKDOWN 3

GAMESTAR PLUS EGYEDI KÓDOD

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



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

Az antivírusszoftver és a teljes biztonsági csomag legfrissebb, tízes verziója megtalálható a GameStar Pluson. A programokat 2019. április 30-ig használhatod az internetes regisztrációt követően. Telepítés előtt látogass el a gamestar.hu/plus oldalra, ahol add meg nevedet és e-mail-címedet az ingyenes kulcs igényléséhez. Változás, hogy immár nem kell feltétlenül telepítés közben megadni a kódot, hanem utána, a főoldalon, a [Licenc aktiválása] gombra kattintva megjelenő ablakban is lehetséges.



A GameStar olvasói az ESET mobilvédelmét is ingyenesen használhatják egészen 2019. április 30-ig. A regisztrációhoz látogass el a gamestar.hu/plus weboldal biztonsági szekciójába, majd add meg a szükséges adatokat: nevet, e-mail-címet. Probléma esetén a support@sicontact.hu címen kérhető segítség.



TRIALS RISING

MAGYARÍTÁSOK: King's Bounty: Dark Side, Thronebreaker: The Witcher Tales

HÁTTÉRKÉPEK: Anthem, Apex Legends, Far Cry New Dawn

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

MEET THE TEAM

A BioWare az utóbbi években messze nem tudja hozni azt a szintet, amit a rajongók megszoktak tőlük. Melyik BioWare-játékhoz fűződnek a legkellemesebb élményeid?



MOCSY

VÁLASZ: Star Wars-rajongóként a sítheknek fenntartott polokban égnék a galaxis pusztulásáig, ha most nem a Knights of the Old Republicot mondanám. Emlékezetes karakterek, igazi BioWare történetmesélés, kimondottan jó, taktikus harcrendszer és utánozhatatlan szerepjáték-elemek. Messze meghaladta a korát, elképesztő, hogy novemberben már a tizenhatodik születésnapját fogja ünnepelni.



MAZUR

VÁLASZ: Nehéz választás, de legyen talán a Jade Empire, többek között John Cleese világklasszis vendégszereplése okán. Azóta is ezt hozom fel példaként, amikor valaki nem hiszi el, hogy mennyit tud dobni egy játék hangulatán a megfelelő szinkron (és persze a jól megírt dialógusok).



PACA

VÁLASZ: Az első Baldur's Gate demóját sokat pörgettem, mert valamelyik játékmagazin lemezén mellékletként szerepelt. A Jade Empire-t nagyon szerettem, de már nem tudnék felidézni belőle sokat. A Mass Effect 2-t végigtoltam, az elsőt félbehagytam, a harmadikat el sem kezdtem. Szóval nehéz erre a kérdésre válaszolni, de legyen az ME2.



CSIRKE

VÁLASZ: Toronymagasan a Baldur's Gate II: Shadows of Amn gyakorolta a legnagyobb hatást rám, nem véletlenül került elő egy YouTube-videómban nemrég a szinte makulátlanul megőrzött gyűjtői kiadásom is. A rengeteg csodás emlék mellett azt is ennek a játéknak köszönhetem, hogy rendesen megtanultam angolul – és itt még azokról az időkről beszélünk, mikor nagyszóttárral az ölben kellett lefordítani minden egyes mondatot, nem volt Google Translate.



STÖKI

VÁLASZ: Egy távoli tényt mondok (Messze Fekt), annak is a második részét, ami a döntésvézérelt történetmesélés illúziója megteremtésének iskolapéldája, csimborasszója és Csomolungmája. Plusz pazar DLC-k.



RG

VÁLASZ: A BioWare számomra olyan, mint a herpesz, vagyis eddig nem volt hozzá szerencsém. Talán futólag bele-belepillantottam egy-két címébe, de maradandó emlékeket egyik sem hagyott.



SZADA

VÁLASZ: Megvallom őszintén, hogy a Mass Effect első része még nem húzott be túlságosan, mert sokat bosszankodtam a játékmenet miatt anno, viszont a Mass Effect 2 minden idők egyik legnagyszerűbb játékméne számomra, és nem sokkal marad el mögötte a Mass Effect 3 sem. Ha a BioWare esetleg úgy döntene, hogy az első két részt remastereli, akkor én lennék az első, aki rohanna megvásárolni, és végigjátszaná sokadszorra is.



KIVI

VÁLASZ: Nem igazán játszottam sok BioWare címmel, viszont a Mass Effect trilógia engem is magával ragadott annak idején.



CHAVALIER

VÁLASZ: Száz órán át ettem a kefét, amiért Jaheira foglalt volt az első részben, aztán még kétszázát töltöttem azal, hogy befűzzem, miután végre szinglivé vált (bocs, Khalid). Ezért és még millió más élményért vált kedvencemmé a Baldur's Gate II: Shadows of Amn, valamint annak zseniális kiegészítője, a Throne of Bhaal.



HP

VÁLASZ: A Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood csodálatos emlék... viccelek, persze. Az első Mass Effect volt számomra a maga idejében egy olyan átütő élmény, amit nem tudok elfelejteni azóta sem. Ahogy a nyitóképpel elindult az a sejtelmes, mégis megnyugtató zene, azonnal végem volt, és hetekig csak a Mass Effect töltötte ki napjaimat. Csodálatos élmény emléke ez, csak a Sonic Chronicles hasonlítható hozzá.



KACI

VÁLASZ: Ez nyilván az én szegénységi bizonyítványom, de gyakorlatilag az összes BioWare-játék kimaradt az életemből. Néhány órára belekóstoltam ebbe-abba, de aztán valamiért egyikhez sem tértem vissza. A Mass Effect trilógiát egyszer mindenképp pótolni szeretném, de nem a következő néhány hónapban kerül majd erre sor, az biztos.



SIMÁN MARTIN

VÁLASZ: A Dragon Age sorozat könnyedén magába szippantott volna, pár tíz órát el is rabolta, de aztán úgy alakult, hogy kihátráltam, és azóta nem is néztem vissza a BioWare-háza tájára. Egy biztos: az Anthem nem az a cím, amivel engem meg tudnak győzni.



GRATH

VÁLASZ: Baldur's Gate II, KotOR, Mass Effect-trilógia – nehezen tudnám kiválasztani, hogy melyik a személyes kedvencem. Sajnos az ezekért felelős emberek nagy része már nincs a stúdiónál, pedig nem bánám, ha a BioWare visszatérne a formájához.



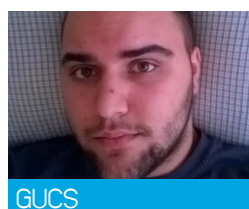
BZ

VÁLASZ: Egy csomó nagyszerű játékot köszönhetek a BioWare-nek a Baldur's Gate óta, de személyesen a Dragon Age: Originst kell megemlítenem amiatt a 24 órás londoni verseny miatt, amibe tők véletlenül csöppentünk bele annak idején, és nagy meglepetésre el is vertük az egész világot, még a BioWare hivatalos csapatát is. GS Onilne-on is élőben írtuk a történeteket – ki emlékszik? Nagy móka volt!



HUNTER

VÁLASZ: A Baldur's Gate/Icwind Dale párost imádtam, amikor még csak térdig értem mostani magamnak, aztán középiszola végén nagyon rápörögtem a Mass Effect sorozatra, amit azóta (az Andromedával együtt) többször is végigtoltam. Imádtam végignyomni újra a korábbi részeket egy új Mass Effect megjelenése előtt. Ez már csak ilyen kis rituálém volt. A Dragon Age az a szériájuk, amit annyira sosem szerettem. Valahogy mindig meguntam a dolgot a DA1 közepére.



GUCS

VÁLASZ: Rengeteg kiváló játékot raktak le az asztalra a srácok, így nem is tudok egyetlenegyét kiemelni. A Mass Effect trilógia zseniálisra sikeredett, és a Dragon Age játékokkal is jól elvoltam (még a 2014-es Inquisitionnal is), a Star Wars: KotOR pedig egy csoda volt a maga idejében. Kifejezetten örülnék, ha az új Dragon Age hozná a csapattól elvárt szintet, vagy legalább annak a felét.

ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



RÜGYBIMBÓPATTANÓS, TAVASZIAN FRISS MÁRCIUST MINDENKINEKI

Legyünk nyitottak a költészetre, Juhász Gyula soraival művelem a népet:

„Tavaszi szél száll, rügy bimbója pattan,
Valami kászolódik e tavaszban,
Ilyenkor sírnak gyantát fiatal fák,
Ilyenkor fáj az elmúlt fiatalság!”

Én persze nem akarok siránkozni, bezzegrégenezni, idealizálni saját ifjúságomat, de a kommenteket, leveleket olvasva néha olyan érzésem van, hogy nekem egész egyszerűen kicsit jobb dolgom volt régen, pusztán csak azért, mert könnyebb volt örülni az apróságoknak, játékoknak, bárminek. Az egekbe tornászott ingerkűszöb, a jólétbe és bőségbe belekényelmesedett követelőző, soha meg nem elégedő néplélek sokszor elborzaszt, akár a kommentekben, akár a levelekben jön szembe ez a jelenség. Nem szokásom kommentben vitatkozni túlzottan (erre Csirke szentelte fel magát, nem véletlen, hogy kapott itt állandó helyet az Arénában), de néha egész egyszerűen nem bírom ki, hogy ne szóljak oda cinikusan vagy akár keményebben, ha látom a cinizmust, rosszindulatot vagy akár csak a kicsinyes nyafogást. Ilyenkor persze a legjobb önvédelmi mechanizmus, hogy az ember felértékeli saját generációját, értékrendjét, ezt teszem most én is, tudván, hogy ez sem éppen a legkellemesebb gondolkodásmód, de hol füstölögjek elegánsan egy kicsit, ha nem itt, az Aréna hasábjain, bízva bennetek, kedves olvasókban, akik talán – legalábbis eddigi tapasztalataim szerint – máshogy álltok a dolgokhoz.



Eleve vesztek GameStar, ami kiemel benneteket az átlagból, hiszen áldoztok arra, amit szerettek, nem veszitek természetesnek mások munkáját, és ez az én szememben már nagyon tiszteltreméltó gondolkodás. Akkor is, ha valaki a konkurenciát veszi, most a mentalitásról beszélek, nem a márkahűségről. De persze, ha jót akartok inni velem, akkor vegyetek GameStar... Na, de ezt majd a következő oldalpár végén megbeszéljük rendesen. Most csak annyit mondanék, hogy jött pár pozitív hangvételű levél, ami ismét reményt adott, hogy akadnak olyanok, akik nem csak a rosszat nézik mindenben. Ennek ünneplése ez a kusza monológ; remélem, meg tudjuk itt mutatni sokaknak, hogy lehet a dolgok jó oldalát nézni. Nos, nézzük akkor együtt, elvégre tavasz van, megújulás, reménykedés.

KÉRDÉSEK ÓRÁJA

Sziasztok!

Helló!

Az utóbbi időben találtam rá egy podcastra, illetve a GDC-előadások archívumaként működő YouTube-csatornára is, ahol fejlesztők mesélnek a munkájukról. Ezek a kiváló szórakozás mellett egy kellemes felismerést hoztak azt illetően, hogy manapság egy átlagos játékos is sokkal többet megtudhat a játékkészítés folyamatáról, mint korábban. Nektek mi a kedvenc műhelytitkok, amit egy fejlesztő elmondásából ismertetek meg?

Jó kérdés. Egyrészt amikor interjút készítünk a fejlesztőkkel, nagyon nehéz elszakadni a marketingesek által irányított panelektől, egy E3-on vagy Gamescomon nincs elég idő arra, hogy az ember komolyabb, belemenősebb kérdéseket tegyen fel. Azért persze ilyenkor is akadnak olyan arcok, akikkel lehet apró érdekességekről beszélni, de egy podcast vagy egy olyan videósorozat, amelyet a Capcom csinál most a Resident Evil 2-ről, mindenképpen alkalmasabb arra, hogy érdekes sztorikat ismerjünk meg. Nekem most a személyes kedvencem a tízmillió eladási határt átlépő Horizon: Zero Dawn kapcsán született blogposzt, amelyben Hermen Hulst, a Guerilla ügyvezetője sztorizgat mindenről, többek közt arról is, hogy a Watcher hangjához például egy csivava ugatását kellett felvenniük, hogy az megfelelően vad és cuki legyen egyben. Persze a Resident Evil 2 fejlesztői naplója is érdekes számomra (mily meglepő), érdekel, hogy mivel kísérleteztek a projekt során (spoiler: mindennel).

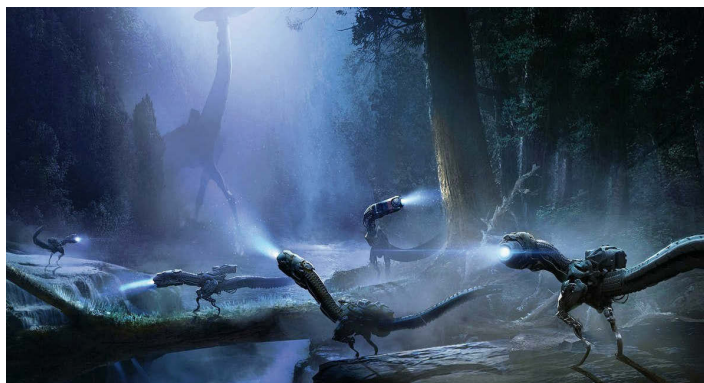
A Resident Evil 2 remake-je megint eszembe juttatta a PS Classic langyos fogadtatását, amiről szerettelek volna Titeket is megkérdezni. Mit gondoltok, a PS Classic bukása lehet a remake-ek, remastered kiadások és újrakiadások tömkelegét hozó nosztalgia-kultúra alábbhagyásának a jele, vagy egyszerűen nem volt elég jó a játékfelhozatal és a hardver által nyújtott feature-ök? **(T.T.)**

A PS Classic helyzete egyedí, mert ott állnak mellette a Nintendo retró minikonzolljai, amelyek jól teljesítettek, de a „love brand” is hozzá-tett a dologhoz. Az első PlayStation egy remek konzol volt, számtalan kiváló játékkal, azt a korszakot ez a konzol nem adja vissza. Nem csak a Resident Evil hiányzott róla, én eleve nem értem ezt a teljesen zárt, 20-30 játékos minikonzol-konceptiót, a világon semmi értelme. Miközben vérprofi emulátorok vannak már (amúgy a PS Classic is ilyet használt, tegyük hozzá), és bár a jogi problémákat értem, akkor sem gondolom, hogy ne létezhetne egy olyan retró konzol, amelyhez online bolt is társul, ahol értelmes (tehát nem a Nintendo mai árazási politikájára gondolok) áron lehetne megvenni a régi játékokat. Mindenki a saját belátása szerint merül el a nosztalgia édes világában, de a Sony-nak egy kicsit többet kellett volna virítania ennél, amikor egy ilyen legendához nyúlt vissza.

AKKOR MOST KINEK IS AKARUNK JÓT?

Kedves GameStar!

Kedves Olvasó, Író, levelet küldő Ön! Egy érdekes ellentmondásra lettem figyelmes az utóbbi időben a játékvilágban: olyan, mintha a gamerek nem tud-





” NEM KELL MINDIG MINDENEN HÁBOROGNI, MERT ELÉG JÓ KORBAN ÉLÜNK, RENGETEG JÁTÉK VÁR RÁNK, ÉS HA SOKSZOR KOMPROMISSZUMOT IS KELL KÖTNÜNK, NEM A POKOL TORNÁCA EZ AZ IPAR

nák egyértelműen eldönteni, hogy csak maguknak akarnak jót, vagy pedig a játékegyesítőknél is.

Nem bírtam ki, hogy ne mosolyodjak el ezen. Nem véletlen, hogy az Aréna elején arról sírángoztam, hogy ma már a gamerközösség (sőt, ez már inkább közönség, mint közösség) nem értékeli a dolgokat, mindig a rosszat nézi; az Epic-hiszti jól leképezte ezt. Nagyon kevesen

empatikusak a fejlesztőkkel, pedig elképesztő nyomás van rajtuk, sokszor nagyon nehéz helyzetben vannak, tehát fontos lenne, hogy jót akarjunk nekik.

Egészen pontosan az Epic Store és a Steam közötti vitára gondolok, ugyanis hiába vét bármilyen hibát az utóbbi, a gamerek nem akarnak semmiféle kompromisszumot megkötni, és helyet adni a konkurenciának, még akkor

sem, ha a fejlesztők jobban járnak az Epic feltételeivel.

Igen, ezt legutóbbi számunkban is feszegettük már, én teljesen normálisnak tartom a versenyt, amelyben persze a fogyasztónak sem feltétlenül kényelmes minden, de hosszabb távon mindenképpen jót tehet a piacnak.

Ez azért furcsa nekem, mert az utóbbi években rengeteg gamertől hallhattunk

mindenféle hegyi beszédet arról, hogy a játékegyesítőket támogatni és becsülni kell azzal, hogy megvesszük a játékaikat, viszont amikor ennek érdekében egyszerűen fel kellene telepíteni egy másik klienst, az sok embernek már hirtelen derogál, mert „nem elég kényelmes”.

Nem vagyok benne biztos, hogy azok hápognak az esetleges kényelmetlenség miatt, akik a fejlesztők érdekeire is figyelnek. Én olyan kommentekbe futottam bele gyakran, amelyekben a warezolás öngigazolását keresték; hogy lám, milyen kényelmetlen ez a legális játékfogyasztás, akkor nehegy már ne töltsenek le, ugyebár. Mert ha egy kicsit is nem olyan valami, mint ahogy én ideálisnak gondolom, akkor jogom van ellopni is. Hiszen amúgy sem venném meg... Remélem, te is érzed ennek az abszurditását.

Nyilván ilyenkor jön a reakció, hogy az Epic Store jelenléte nem igazságos, mert konzolokhoz hasonló exkluzivitást hoz a PC-re, de ez két ponton is megbotlik: egyrészt minden letöltőkliens ingyen van, ugyanazon a platformon, másrészt pedig nem mehetünk el amellett, hogy a Steam káros monopolhelyzetben van, ami semmilyen piacnak nem jó hosszú távon. A Valve az utóbbi években nem nagyon lépett előre, és a problémákra is csak akkor reagált, amikor már mindenki a nyakukon volt, ami érthető: senki sem készítette őket arra, hogy megerőltessék magukat. Egy kis verseny végre felrázhatná ezt. Szerintem is.



Facebook-sarok

Kezd olyan érzésem lenni, mintha a gamer sajtó örülne, ha az EA bezárná a BioWare-t, hogy aztán igazolhassák magukat... Az Anthem lehúzását sem értem... konkrétan az összes Destiny's ismerősöm most az Anthemet tolja és áradozik mindenki. Senki nem azt nézte, hogy BioWare játék, senki nem hiányolja a választható válaszokat, meg a vászonra illő storytellinget. Nem nagyon értem mi történik mostanában, de mintha egyre rosszabb irányt venne a kritikus magatartás.

Egyáltalán nem örülünk neki, sőt, nagyon is félünk attól, hogy mi lesz a BioWare sorsa, de az Anthem szerintünk sokkal gyengébb lett, mint a Destiny, és ha nem csak a stílusában hasonlítgatjuk, akkor messze elmarad attól, amit a BioWare-től elvárnánk.

Ettől még remek, ha másoknak tetszik, és végképp nem lennének boldogok, ha az EA kötelet tenne a fejlesztőcsapat nyakába; ezt azért rosszindulatú örömmünnepek nevezni túlzás.

„Te, ezek nem vettek elég booster pakkot, mi lenne, ha tönkretennék az összes hülyegyerek pakliját, amit nagy nehezen összerakott?”

Idézte a Blizzard képzeletbeli vezetősi ülését a tisztelt olvasó a Hearthstone sárkány évébe lépése és megújulása kapcsán. Nem kevesen osztják epés megjegyzése mögött búvó aggodalmát.

Amikor elkezdene kiüregedni az aktuális konzolok, mindig előjönnek a kazamatákból ezzel a „nem mondunk le a pc-ről”. Ami kb az új

generációs konzolok megjelenéséig kitart. Aztán meg jön a „pc ideje lejárt”.

A Capcom elkötelezte magát a PC-s platform mellett (nem a japán felhasználókat nézve, persze), de nem mindenkit sikerült megvezetnie ezzel a lépéssel.

Imadom a hellboy-t de ezt a Molnar Krisztián feju piros tagot nehezen fogom tudni megszokni...

Nem biztos, hogy ezt kell kommentálnunk, és nem is nevtünk fel rajta.

Az alap sorozatra ráfért volna a kassza 4 szezonnal ezelőtt. Az eredeti szereplőgárda 90%-a ki lett írva és szép lassan lecserélték őket hobibizniszerekre. Tiszta Barátok közt zombikkal.

A The Walking Dead látott már szebb napokat is, erre most még egy spin-offot terveznek hozzá. Nehéz komolyan venni.

Az Aréna halad a korrall. Egyrészt szeretek már én is online kommentekre itt a lapban válaszolni (bár egy ideje most a klasszikus levelek kerültek ismét előtérbe, de azért nem adtam fel ezt a vonalat), mert itt legalább fizetnek is érte, illetve talán kap némi súlyt is a dolog, nem csak elvész az odaböfentett rengetegben. Másfelől nálam sokkal keményebb arc drága Csirke kolléga, aki rendre komoly vitákba keveredik a GS Online kommentszekciójában azokkal az emberekkel, akik szeretnek keményen odamondani, direkt nem megérteni dolgokat, esetleg rosszindulattal kezelni minket vagy a játékipart. Csirkében ott lakozik a reneszánsz ember: népművel, a „szellemharok tiszta sugaránál” oly magasra teszi a lécezt, amennyire csak lehet. Ez néha parttalan, néha kifejezetten elkésérítő, máskor üdítően építő. Mi pedig megnézzük, hogy ki nyerte az adott meccset az online arénában, és papíron győztest hirdetünk fanfárok kíséretében. Ebben a hónapban a marketinges gondolkodás, a Metro Exodus árazása a fókusz, ami ugyebár Xbox One-on digitálisan olcsóbb, mint a többi AAA játék. Erre jött egy erős megállapítás, ami komoly lavinát indított el:

Kommentelő

Szóval ennyire gagyi lesz az Exodus...

Csirke

Azért lesz gagyi, mert kivételesen nálunk sávozott az árazása, és nem vették át egy az egyben az európai 60 (sőt itt 70) eurós árat?

Kommentelő

Bizony, mivel a többi kiadó is alkalmazhatná, mégsem teszi. De fordítsuk meg a dolgot; ha valóban akkorát üt az Exodus, akkor mi oka lenne a kiadónak arra, hogy játékonként lemondjon 6k körüli HUF-nak megfelelő összegről?

Csirke

A kiadónál pont nem a magyar bevételek fognak számítani. Nyil-



ván nem tudom, mi áll pontosan a hazai árazás hátterében, de ez az a piac, amely a statisztikai hibahatár alatt van, semennyire sem mérvadó. Az annál inkább, hogy egy német vagy egy francia, Európa legtöbb videójátékos bevételt hozó országai közül kettő 70 euróért fogja megvenni azt, amit mi 14 ezerért.

Kommentelő

Minden tenger cseppekből tevődik össze, ifjú padawan... (Ezen a ponton a Star Wars fölénykedésért extra pont jár a kommentelőnek, illetve merész húzás egy vitában naplementés fotóra nyomtatható bölcsekedéssel megnyilvánulni, egyben a vitapartner személyében lealacsonyítani érv híján. – HP)

Csirke

Oké, ha nem akarsz érteni és a helyén kezelni a magyar piacot, illetve ezt az egész furcsa helyzetet, hogy PC-n és PS4-en digitálisan ugyanúgy egységárban van a játék, Xboxon és dobozosan pedig most kivételesen valamiért olcsóbb, akkor legyen így.

Kommentelő

Senki nem mondta, hogy a magyar piac meghatározó lenne, de ennyi erővel akkor az összeladásokat tekintve mondjuk a német piac is elhanyagolható. Ez a megkülönböztetődési pedig újabb bizonyíték arra, mekkora káosz van náluk. De segáz, majd erről is jön egy cikk pár hónap múlva, hogy nem stimmelnek a számok, mint pl a BF5 esetében.

Csirke

A német a világ ötödik legnagyobb piaca a játékipar szempontjából. A francia a hetedik. Ezért hoztam fel ezeket a példákat. A magyar piac ezek mellett porszem. A regionális árazás leginkább forgalmazói

döntés (lemezes kiadás esetében mindenképp), szóval ez semmiféle káoszra nem lehet bizonyíték.

Kommentelő

Mondottam volt, az ÖSSZELADÁSOKAT tekintve a német is „porszem”. Minden csak viszonyítás kérdése. Nheem, áááá, dehog. Hol is váltható be a PC-s dobozos kiadásokban található kulcs?

Csirke

Hogy a viharban lenne már porszem? Nézz rá a német eladásokra. 2018-ban elment a világon kb. 9,1 millió PS4-es FIFA 19. Ebből 1,3 milliót Németországban adtak el. De PS4-es Red Dead Redemption 2-ből is elment náluk több mint 1 millió. Németország a legnagyobb európai piac, és az összesített eladások tekintetében fontos tényező. Azt próbálok neked elmagyarázni, hogy ha az Egyesült Államokban (ami Kína után a világ második legnagyobb piaca játékbételek szempontjából) és Nyugat-Európában nem olcsóbb a konzolos Metro, mint más játékok, akkor teljesen alaptalan az a feltételezésed, hogy azért lenne „gagyi” a játék, mert egy kicsi ország még kisebb piaca olcsóbban kapja meg. PC-n digitálisan az USA-ban olcsóbb, az ugye 50 USD, de konzolon változatlan az ára. Mi köze van a regionális árazásnak ahhoz, hogy hol váltható be a kulcs?

Kommentelő

No látod, magad írod le. A 9,1-hez képest az 1,3 aligha meghatározó. Épp az a lényeg, hogy a „jóléti államokban” nem prognosztizálnak jó eladásokat, így megpróbálnak nyitni a „szegényebb államok” felé. Talán az a köze, hogy a dobozos kiadásban nem Steam-, hanem Epic-kulcs található, így elég komoly kockázati tényező került a képletbe.

Csirke

Ne haragudj, de ennek semmi értelme. Ha az eladások 14 százaléka egyetlen országból jön – ez a német PS4-es FIFA példa, a 2018-as évben –, akkor az elég durván meghatározó. Az eladások szinte egésze továbbra is a „jóléti államokból” jön, a világon senki sem nyit a „szegényebb államok felé”, mivel egészen egyszerűen kis piacon nagyon kevés termék fogy. Rohadtul nem számít, hogy 14 vagy 21 ezer forintért adnak el nálunk pár ezer Metrot. Ez tényleg nem agysebészet. Csak hogy értsd a magyar eladási számokat: két év alatt adtak el mindhárom platformon összesítve 100 ezer Rainbow Six Siege-et nálunk, ami elképesztően nagy sikernek mondható hazai viszonylatban. Ha pedig az, hogy milyen kód van a dobozban, kockázati tényező lenne, akkor az nemcsak Magyarországon jelentkezne, hanem Nyugat-Európában is ugyanúgy. A 2018-as játékbételei listán Magyarország az 54. helyen van, Nigéria és Banglades között. Míg nálunk tavaly az egész ipar 119 millió dollárt tudott termelni, a németeknél 4,9 milliárd dollárt. 41-szer annyit! Az USA eközben 31,5 milliárdot termelt. Azaz 264-szer annyit, mint Magyarország. Érted már, miért nem a magyar ár számít, hanem az amerikai és nyugat-európai?

És itt el is vágnám az amúgy még tovább folytatódó szócstatát, amelyben a vita átfordul személyeskedésbe, a marketinges szakma elemzésébe, a lakosság mérete és a kulturális prioritások, illetve a szocializáció elemzésébe, de nincs katarzis, a versenyzők elbeszélnek egymás mellett. Csirke adataalapú érvrendszere mindenképpen extra pontokat érdemel a meccsen, de ellenfele ügyesen tér ki a tények elől, újabb és újabb frontokat nyitva a beszélgetésben, ezért bár a tudás és a logika mentén Csirke egyértelmű fölénybe került a mérkőzés során, be kell látnunk, hogy a szívós ellenállás és a végletekig vitaközás különösképpen a kommentelőé, így most a nagy árazási vita végeredménye:

DÖNTETLEN



★ A HÓNAP LEVELE ★

ÉG VELED, PS VITAI

Kedves HP!

Kedves olvasó, légy üdvözölve szerény hajlékomban!

Azért írok neked, mert pont most olvastam a GS Online-on, hogy véget ért a PlayStation Vita gyártása Japánban is, ezzel vége a konzolnak. Egyszer egy videóban mesélted, hogy neked is van Vitád, én is Vita-tulaj vagyok, vitán felül van egy kapocs most így közöttünk.

Az elcsépeelt szöviccért jár a piros pont, de remélem, itt megállunk. Egyébként igen, a vitás kérdésedre (tudok én is ilyet, látod) az a válasz, hogy van Vitám, de legalább egy éve nem volt bekapcsolva. Szomorúan be kell vallanom, hogy még a PlayStation Plus-címeket sem váltottam be rajta.

Nem tudom, te hogy vagy vele, nekem azért fáj a szívem, mert annak idején az elsők között voltam, akik nagyon akartak ilyen kézi konzolt. Abban reménykedtem, hogy a PSP varázsa egy modernebb hardveren folytatódik majd, és amikor az Unchartedot toltam, az egyedi megoldásokat látva telen voltam reménnyel.

Monotonitását leszámítva zseniális volt a játék, tényleg.

De aztán hamar kifulladt a varázs, maradt egy kicsit túlárzott konzol, egy nagyon túlárzott SD-kártyás megoldás, amitől rosszul voltam (tudod, a Sony saját kártyás megoldása – ne is mondd, rettenetes lehúzás volt ez), se God of War, se Gran Turismo, se Resistance, plusz a hardvert nem sikerült olyan árszabással tervezni, hogy tömegek induljanak a kasszához, miközben meg a mobil- és tabletjátékok letarolták a piacot az évek során. És nem értem, hogy a Sony miért nem tett semmit.

Őszintén? Én sem. A mai napig nem értem, miért nem vették fel a versenyt.

Az Uncharted vagy a Rayman Legends vitás megoldásai olyan zseniálisak voltak, a Remote Play is jól ment, kicsit rá kellett volna feküdni arra, hogy több lehessen, mint a buta mobilos cuccok. Most ezzel nem akarok bántani senkit, de azért emlékezünk már a PSP-s idők címekre, és vessük össze a mai mobilos címekkel, ég és föld. Szóval nekem nagyon nagy hiányérzetem van, szerintem a Sony elpocsékolta ezt a lehetőséget, miköz-



ben a Switch meg megmutatta, hogyan is kell ezt.

Igen, a Nintendo alaposan rácsáfozott arra, hogy nem érdemes a mobiljátékipiacal versenyezni, ezt nagyon jól látod.

Csak én nem szeretem ezt a habos, cuki nyalókás Nintendo világot. Viszszasírom a hősidőket, amikor voltak hordozható AAA játékok, akció, kaland, FPS vagy jó autós címek (most a Need for Speedet nem sorolnám ide, mert az elég kellemetlen lett Vitán). Szóval én így gyászolok; érdekelné, te mit gondolsz. Legjobbakat! **(VitaFan)**

Gyakorlatilag pont azt, amit te. Többet érdemelt volna ez a konzol, de alig pár olyan cím volt rajta, ami miatt érdemes újra elővenni. Közben meghódított a Switch, szóval a hordozható gépem jelenleg az. Kár, hogy a Sony nem tolt ebbe többet, de ki tudja, talán a következő generáció vagy az egyre többet ígérő cloud gaming hoz majd valami olyan hibrid megoldást, amivel tényleg korlátok nélküli játékelmény vár majd minket, platformfüggetlenül. Nem holnap jön el ez, de szerintem minden ebbe az irányba mutat. Reménykedjünk.



Szerintetek hogyan lehetne feloldható ez az ellentmondás? **(Maxipotzac)** Mondhatom a rövid választ? Szerintem sehogy. Az idő megoldja majd az érdemi verseny kérdéseit. Az Epic egyelőre egy pénzhalmon ilve kísérletezik, a Valve idővel egészen biztosan felköti a gatyát, és láthatunk valami kreativitást is az erődemonstrációk mellett. Akkor válik majd izgalmassá az egész. Egyébként pedig csak annyit tudok mondani: nem kell mindig mindenben háborogni, mert elég jó korban élünk, rengeteg játék vár ránk, és ha sokszor kompromisszumot is kell kötnünk, nem a pokol tornáca ez az ipar. Elképesztő, mennyi múlik azon, hogy képesek vagyunk-e a jót keresni a dolgokban, vagy csak okokat gyűjtünk egy fröcsögő kommenthez. Kinek mi a hob-

bija, ugyebár. Bocsi, hogy nem tudok ennél értelmesebb választ, egyelőre megfigyelek, kivárok, és pár hónap múlva talán érdemben tudunk majd itt beszélgetni arról, hova is tart a PC-s játékipiac. Én reménykedem.

PING-PONG

Köszönitek titeket!

Mi is téged!

Hogy vezethetett ekkora felháborodáshoz, hogy a Fortnite lemásolta az Apex Legends pingelési rendszerét? (Na jó, sejtem a választ, csak valahogy el kellett kezdenem a levelet.)

Mi nem vezet felháborodáshoz manapság?

Aki ezen a híren fennakad, nem veszi észre, hogy az ilyenféle „koppintások” nekünk, játékosoknak csak előnnyel járnak. A játékipiacon is, mint majdnem

minden iparágban, versenyhelyzet van. Ennek okán, ha valaki egy újdonságot dob piacra, akkor a többiek megpróbálják egyből lemásolni, hogy ne kerüljenek hátrányba. Vegyük észre, hogy a versenyhelyzet és a folyamatos innovációra való törekvés a stúdiók és kiadók részéről jó nekünk. Egy világban, amiben egyenesen tiltva lenne egy másik fejlesztő újítását felhasználni, megállna a fejlődés. Egy ilyen világ sötét és unalmas jövőt ígérne: a Wolfenstein 3D-n kívül nem lenne más FPS, és a boltok polcain csak egyféle konzol kapna helyet. Az iparágaknak mindig is lételeme volt a felzárkózásra való kényszer. Mindenki akar magának egy szeletet a tortából, ezért egymást másolják és készítetik arra, hogy a vásárlók igényeit egyre pontosabban kielégítsék.

Tyú, olyan gyorsan belelovaltad magad ebbe, hogy inkább bele sem dumálok, egyébként tetszik a szemléleted, már csak ezért sem akarlak ismételni feleslegesen.

A helyzet persze teljesen más, amikor egy nevenincs stúdió próbál betörni a piacra egy, már befutott játék ötletteln kópiájával, de valljuk be, az Epic Gamesre és a Fortnite-ra egyik jellemző se igaz.

Hát azért a Fortnite Battle Royale-módja eleve koppintás, ha így nézünk, de ez kb. olyan, mint amikor plágiumot kiáltanak minden zené-

re, amely hasonlít egy másikhoz (gondoljunk csak a Dal botrányára), közben pedig a legtöbb világszláger alapja ugyanaz a négy akkord. A játékvilág is tele van lenyúlt zsánerekkel, játékmecanikai elemekkel vagy komplett stílusokkal, de ezzel csak tökéletesedett az élmény, és lássuk be, egy bizonyos ponton túl már nem nagyon lehet újat mutatni, csak tökéletesíteni az eddig látottakat. Aztán néha gurít valaki egy merészet, és őt másolják pár évig.

Egy olyan funkciót másoltak, ami minden gamer javára válik, és senki nem szenved miatta hátrányt. Akit pedig zavar, hogy lekoppintották az éppen aktuális favoritját, gondoljon arra, hogy a másoló (akarva-akaratlanul) kalapot emel a másolt játék előtt. **(Zoli)**

Köszönöm mindenkinek a leveleket, jó témák, jó írások nyitották a tavaszt, ez így a remény ünnepe. Erre pedig emelni kell a poharakat is. Szóval írjatok, játszatok, érezzétek jól magatokat, örüljétek az apróságoknak is, és persze koccintva üvölsüik együtt: „Vegyetek GameStart!”

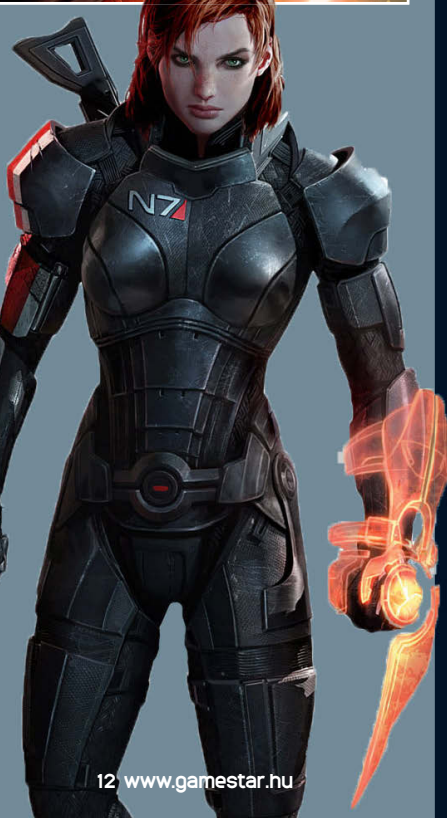
HP

HÍREK

HÍREK ÉS ELŐZETESOK A LEGJOBB JÁTÉKOKRÓL

BÖNGÉSZDE

- 12 HÍREK
- 14 DAYS GONE
- 18 OPERENCIA: THE STOLEN SUN
- 22 TOM CLANCY'S: THE DIVISION 2
- 24 SCUM
- 26 WARHAMMER: CHAOSBANE



BioWare-mélyrepülés

ALFÁTÓL AZ ÓMEGÁIG

ANNYIRA JÓL INDULT MINDEN. EGY KIS KANADAI CÉG VALAHOL MESSZE A HAVAS ÉSZAKON, KÉT FRISSEN DIPLOMÁZOTT DOKTORRAL (RAY MUZYKA, GREG ZESCHUK) A KI-LENCVENES ÉVEK KÖZEPÉN FEL-ÉPÍTETT EGY VIDEOJÁTÉKOK-RA SPECIALIZÁLÓDOTT CSA-PATOT. Első alkotásuk, a *Shattered Steel* még nem aratott osztatlan sikert, de már előrevetítette, hogy jóval több van bennük, mint azt sokan gondolnák. Az igazi nagy áttörést a *Baldur's Gate* hozta meg nekik. 1998. december 21-én indult útjára a legendás sorozat; érdekes, hogy akkoriban még egyáltalán nem foglalkoztak az-za, hogy a karácsonyi szezonra legye-nek készen a játékok. Az ezredfordu-ló környékén ez teljesen természetes volt, a boldog békeévekben a minőség volt a döntő szempont, nem az, hogy

a kiadó melyik vásárlási időszakban kaszálja a legnagyobbat. Kiadjuk az Interplay volt (tudjátok, nekik volt az a szlogenjük, hogy „játékosoknak a játékosoktól”). Abba most ne menjünk bele, hogy az Interplay milyen üzle-ti döntéseket hozott ezekben az idők-ben, maradjunk annyiban, hogy a BioWare sok éven keresztül táncolt a csőd szélén. 1998 is egy ilyen időszak volt, csak az mentette meg őket az összeomlástól, hogy tőzsdére vitték a céget, és így kaptak egy kis haladé-kot. Ezt az időt alaposan ki is hasz-nálták a kiadónál, gőzerővel beindul-tak a marketingesek, és a cégen belül minden szem az alig néhány éve ala-kult BioWare első, nagyszabású sze-repjátékára fókuszált. Annak ellenére, hogy akkoriban kis hazánkban sokan ipari méretekben üzték a kalózkodást, a kiadó meglepte a nagyobb magazi-nokat egy buborékfóliába bugyolált

csomaggal, amelyben tíz kisméretű floppylemez lapult. Ez volt a *Baldur's Gate* újságíróknak szánt tesztverziója. A többi pedig már történelem. A kritikusokat és a játékosokat egy-aránt lenyűgözte a *Forgotten Realms* univerzumára épülő szerepjáték, előb-biek elhalmozták díjakkal, utóbbiak pedig vették, mint a cukrot. Nem túl-zás azt állítani, hogy ez a játék men-tette meg a kiadót a totális összeom-lástól, pedig olyan nagyon nem is hit-tek benne. Az előrejelzések összesen 200 ezer eladott példánnyal számol-tak világszerte, ami mindössze arra volt elég, hogy igazoljanak egy esetle-ges folytatást. Ehhez képest elképesz-tő siker lett, egy év alatt eladtak belő-le egymillió darabot. Manapság ez nem tűnik olyan soknak, de húsz év-vel ezelőtt irgalmatlan mennyiségnek számított. Ettől kezdve aztán nem volt megállás. Menetrendszerűen jött



MEGINDULT A LEJTMENET, RENGETEG FEJLESZTŐ ELHAGYTA AZ EGYKOR SZEBB NAPOKAT MEGÉLT BIOWARE-T

a tartalmas kiegészítő (*Tales of the Sword Coast*), az első részt felülmúló folytatás (*Shadows of Amn*) és annak a kiegészítője (*Throne of Bhaal*).

SIKERT SIKERRE

A milliós eladások folytatódtak, és a csapat belekóstolt az akciójátékokba is az *MDK* folytatásával, de ez nem volt elég ahhoz, hogy megmentésük az Interplayt a hibák halmozásától. Szerencsére még időben kiszálltak, és az Atarival (volt Infogrames) szövetkezve tovább tolták a szekeket. Ők lettek a kiadója a következő milliós sikersztorinak, a *Neverwinter Nights*nak. Ez az időszak kimondottan hibámentes volt a cég életében, a LucasArts segítségével elkészítették a *Knights of the Old Republic*ot, amely sokak szerint minden idők egyik legjobb *Star Wars* és BioWare játéka volt egyben. 2003 nyarán jelent meg, de kizárólag az eredeti Xboxra. Aztán novemberben jött a PC-s verzió, és egy éven belül ez a játék is belépett a milliós példányban eladott BioWare címek közé. Nagyon úgy nézett ki, hogy a stúdió képtelen hibázni, bármi, amihez hozzányúltak, arannyá változott a kezükben. A *KotOR* sikere és az ennek hatására eladott Xboxok száma meggyőzte a Microsoftot arról, hogy érdemes konzolekkluzív címekbe fektetni, mert

az többszörösen hozza vissza a befektetést. A kínai mitológiára épülő *Jade Empire* azonban megbicsaklott, mindössze 500 ezer példányt sikerült belőle eladni két év alatt. Elemzők szerint ennek az volt az oka, hogy a játék pont abban az időszakban jelent meg, amikor már mindenki az Xbox 360 beköszönésére várt; lehet benne valami.

VISSZAUTASÍTHATLAN EAJÁNLAT

2007 októbere fordulópontot jelentett, ekkor bútorozott össze a BioWare az Electronic Arts óriáskiadóval, és ez a kapcsolat a mai napig tart. Lehet vitatkozni azon, hogy mennyire volt ez jó döntés, az viszont tény, hogy a *Mass Effect* és a *Dragon Age* sorozat sikerében elévülhetetlen érdemeket szerzett a kiadóóriás. Az EA és a BioWare legnagyobb vállalkozása egy újabb *Star Wars* játék lett, minden idők egyik legdrágább fejlesztése, egyes becslések szerint az összköltségek meghaladták a negyedmilliárd dollárt. Az előfizetők száma az első napokban gyorsan elérte az egymilliót, de messze elmaradt a *World of Warcraft*tól (a Blizzard akkoriban tízmillió körüli előfizetőt tudott havi fizetésre bírni). A *Mass Effect* és a *Dragon Age* is jól teljesített, de azért egyre jobban látszott, hogy ez

a sikersztori nem tartható örökké. Az egyre tornyosuló problémákat tovább tetőzte, hogy 2012-ben a két utolsó BioWare-alapító, Muzyka és Zeschuk is vette a kalapját, kiszálltak a játékiparból, és más területen kamatoztatták tudásukat. Megindult a lejtmenet, rengeteg fejlesztő hagyta el az egykor szebb napokat megélt BioWare-t. A *Mass Effect: Andromeda* messze alumulna az első három rész eredményeit. Állítólag a kiadó ennek hatására határozatlan időre kispadra ültette az egész szériát, sőt a BioWare Montreal stúdiót is támogató szerepkörbe fokozták le. Az első számú edmontoni csapat következő dobását 2017-ben, az E3-on jelentették be. Az *Anthem* a legújabb Frostbite motort használja, így a látványra senkinek sem lehetett egyetlen rossz szava sem. Nagyon úgy tűnt, hogy a BioWare kiköszörül a hírnevén esett csorbát, és újból a dobogó legfelső fokára áll. Aki erre fogadott, annak van egy rossz hírünk, bukta a tétjeit. Ez a BioWare már köszönőviszonyban sincs azzal a csapattal, amelyiknek a *Baldur's Gate*, a *Mass Effect* és a *Dragon Age* sorozatokat köszönhetjük (meg a többi remekbe szabott játékot). Az Electronic Arts meg nem az a kiadó, amelyik többször is lehetőséget ad a hibák kijavítására. Jelen pillanatban már ott tartunk, hogy a Sony visszafizeti a já-

ték árát azoknak, akik a rendszeres fagyások miatt nem tudnak játszani az *Anthem*mel. Ne legyenek illúzióink, a Sony ezt háromszor veri majd le az Electronic Artson, persze csak a színpalak mögött, ebből az átlagfelhasználó nem fog érezni semmit. Az eladásokról még nagyon korai lenne beszélni, de az azért sokat elárul, hogy vannak olyan területek, ahol a bukott *Mass Effect: Andromeda* eladásainak a felét produkálta. Igaz, bolti példányokról beszélünk, de valószínűtlennek tűnik, hogy a játék képes lett volna a digitális piacon elért jobb eredménnyel kompenzálni. Itt tartunk 2019. március elején, de azért kár lenne leírni a fejlesztőcsapatot. Láttunk már példát arra, hogy a játékosok visszajelzései alapján egészen profin helyrehozták az adott játék hibáit (*Tom Clancy's The Division*). Ez a feladat vár az *Anthem* készítőire is, étellel kell megtölteni ezt a szemet gyönyörködtető világot. Ez komoly kihívás, a régi BioWare-csapat is meggyőződve volna a feladat súlya alatt, egyáltalán nem vagyunk meggyőződve arról, hogy ez az új generáció sikerrel veszi az akadályt. Pedig ha valaha akarunk új *Baldur's Gate*, *Dragon Age* vagy *Mass Effect* játékot, akkor bizony szurkolnunk kell nekik.

Mocsy

Előzetes

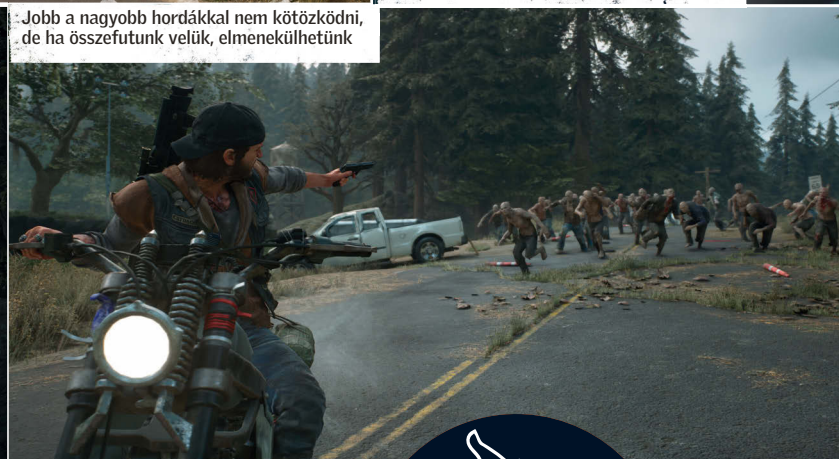
DAYS GONE



A fertőzöttek pár lövéstől elfekszenek, nem szupermutánsok



Nagyon hangulatos a táj – kicsit szürke, kicsit lepusztult, de valóságos



Jobb a nagyobb hordákkal nem kötözködni, de ha összefutunk velük, elmenekülhetünk

Modern vadnyugat

DAYS GONE



FÉLELEMMEL VEGYES IZGALOMMAL FOGADTAM EL A SONY MEGHÍVÁSÁT A DAYS GONE SAJTÓESMÉNÉYÉRE. A tavalyi E3-on már volt szerencsém a játékhöz, de teljesen véletlenül botlottam bele: csak a *The Last of Us Part II* és a *Ghost of Tsushima* bemutatójára lehetett helyet foglalni, arról senki nem szólt, hogy a Bend Studio játéka is ott lesz. Mikor kiléptem az egyik prezentációról, megpillantottam a tévéket és a dekorációt, majd egy rövid sorban állást követően játszottam a játékkal. Vegyes érzésekkel álltam fel, mert nem nyugodt volt a látvány, körülményesnek találtam a harcot, és valahogy nem azt a minőséget kaptam, amit a szintén az E3 idején elérem került *Spider-Man*től vagy a nem sokkal korábban megjelent *God of War*tól. Persze tíz perc játék után hiba lett volna messzemenő következtetéseket levonni, de akkor sem voltam teljesen nyugodt. Aztán most, március első napján leültem a gép elé, és minden aggodalmam szertefosz-



INFO
Kiadó **Sony Interactive Entertainment**
Fejlesztő **SIE Bend Studio**
Platform **PlayStation 4**
Röviden **A Bend Studio nyílt világú posztapokaliptikus játéka.**
Megjelenés **2019. április 26.**
PEGI **18+**

lott: a *Days Gone* bizony jó lesz. Nem hibátlan, de jó.

EZ TÖRTÉNIK, HA NEM OLTATOD BE A GYEREKED

Nagyjából három órát tölthettem el az Egyesült Államok északnyugati régiójában, mielőtt kicsavarták a kezemből a kontrollert, hogy töröljék a mentésem, és átadják a te-repet a második turnussal érkező cseh kollégáknak. Fájdalommal teli percek voltak ezek, de nyugtat a tudat, hogy nincs már messze a megjelenés. Ennyi idő persze kevés dologra volt elég, épp csak ismerkedhettem a világgal, de próbáltam a lehető legjobban feltérképezni, és amit láttam, nagyon tetszett. Rögtön a letelejésem vághattam bele: a játék röviden vázolta, hogyan élte meg a főszereplő, Deacon az apokaliptikus kitérésének perceit. Nem akarok spoilerezni, de annyit érdemes tudni, hogy az itt látott események fontos szerepet kapnak később is. Ezt követően ugrottunk két évet a már lepusztult, a megváltozott körülményekhez alkalmazkodott világba, amelyet különféle fertőzöttek, úgynevezett korcsok (angolul freakerek, de a játék magyar felirattal jelenik meg, és így fordították) leptek el. Sen-

ki sem tudja, mi történt pontosan, miért csak az emberiség egy része változott át, miért maradtak mások épek, ahogy az sem egyértelmű, hogyan terjed a vírus. Mindenesetre a civilizáció összeomlott, a túlélők csoportokba tömörültek, táborokban próbálják egymást támogatni és életben tartani. Deacon úgy döntött, haverjával, Piással (Boozer) együtt egy őrtoronyba fészkel be magát, nem köteleződik el semmilyen irányba, viszont segít, ahol kell. Ennek megfelelően több tábor is meglátogathatunk, ahol nem fognak hozzánk ellenségesen viszonyulni, mi több, ha találkozunk egy bajba esett emberrel valahol, eligazíthatjuk egy csoporthoz, ahol hasznossá teheti magát. A csoportoktól küldetéseket fogadhatunk el, újratölthetjük a fegyverkészleteinket, új cuccokat vásárolhatunk. Minél többet segítünk, annál jobb pozíciót tudunk kiharcolni, és így sorra nyílnak meg új lehetőségek, fejlesztések. Persze nem mindenki törekszik a békés együttélésre: viszonylag hamar találkozhatunk egy félholt-ra vert hölgygyel, aki utolsó leheletével még elmondja, ki bánt el vele, mi pedig a fickó nyomába eredhetünk. Az „egészségesek” közül a legnagyobb fenyegetést első körben a szektások jelentik.



A hátrafelé nyilazás új szintje



HA TE MONDOD

John Garvin kreatív vezető, Bend Studio: „A világ veszélyes. Egy biztonságos tábor elhagyása után bármi történhet.”

A félőrültekből álló csoport megszállottan isteníti a korcsokat, tagjai úgy gondolják, fertőzöttnek lenni a legnagyobb ajándék. Kínozzák, égetik, vagdossák magukat, de ennél nagyobb baj, hogy másokat sem hagynak nyugodni. Annyi eszük még maradt, hogy lőfegyvereket használjanak, ami nekünk jó, ha jól harcolunk, és gyorsan akarunk lőszerhez jutni, de nem a mi ügyünket segíti, amikor épp kifogytak a tartalékaink. A világban elszórtan vannak jelen, a legváratlanabb pillanatokban is az utunkba kerülhetnek.

A helyzetet még izgalmasabbá teszi a NERO nevű szervezet, amelynek az lett volna a feladata, hogy megállítsa a járványt, és megmentse az emberiséget, de az elhagyott segítőközpontok alapján ez nem sikerült. Lehet, hogy korábbi próbálkozásainak kudarc lett a vége, viszont olykor-olykor felbukkanak még helikopterrel, teljes védőfelszerelésben, hogy mintát gyűjtsenek. Van ebben egy kis Umbrella-utánérzet, de a felvezetett irány, a történetben betöltött szerepük egyelőre izgalmas.

Teljesen lázba jöttem a sztoritól. (Szerencsére nem olyan megbetegedősen, mint

amikor az E3-on elkaptam a bárányhimlőt, és kint ragadtam pár napra Los Angelesben, hanem olyan izgulósan, ahogy a jó dolgok láttán szokás.) Szokásos Sony-minőség mind az alapszituáció, mind a történetvezetés, a dialógusok, a karakterek is érdekesek. A játék váltogat a jelen és a múlt között, visszapiantásokból ismerhetjük meg Deacon múltját, valamint feleségét, Sarah-t. Megtudhatjuk, hogyan akadtak össze, miként vált a főhős azzá az emberré, aki lett, és mi motiválja a halál tudatos elkerülésén túl. Nem kérdez kétszer, ha olyan a helyzet, de nem is egy lelketlen gyilkológép.

NEM ÚGY ZOMBIS

A korcsok nem élőholtak, hanem fertőzött élők, és a különbség elsősorban a viselkedésükben nyilvánul meg. Igaz, hogy kisebb-nagyobb csoportokban élnek, erőszakosak, nyers hússal táplálkoznak (emberivel és állattal egyaránt), furán hörgögnék és sikoltoznak, viszont nappal fészkeikbe vonulva pihennek, zömmel éjszaka bújnak elő, és nem céltalanul bolyonganak, hanem élelem után kutatnak. Leggyakrabban azokkal találkozhatunk, akik már felnőtteként kapták el a ví-

HONNAN A NÉV?

Nem célom az illúziórombolás, de megmosolyogtató, honnan ered Deacon St. John neve. Egy interjúban John Garvin kreatív vezető elmondta, hogy az egyik háziállatát hívták Deaconnak, a St. John pedig az utca volt, ahol felnőtt. Végül is tökéletesen illik a név a karakterhez, szerencsés véletlenek vezettek ide.

rust. Lopkodással elkerülhetjük őket, és ha esik az eső, még nagyobb szerencsénk van, ugyanis ilyenkor csak kisebb távolságból hallják a mocorgást. Jellemzően pont annyian vannak, hogy lopkodással elkerülhetjük az összetűzéseket, és ha ez nem sikerül, még mindig marad esélyünk legyűrni őket, de a nagyobb hordákat érdemes nem piszkálni, vagy ha muszáj, jól felszerelvezve beléjük kötni. Hetvenöt százalékgig biztos vagyok abban, hogy egy másik korcsstípus még botrányt fog okozni, de minimum vegyes fogadtatásra számíthat, és téma lesz egy darabig. A serdülőkorú korcsok lényegében fertőzött gyerekek, akik tétőn élnek, kiszagolják a gyengeséget, lesből támadnak. Van abban valami furán kényelmetlen, amikor az ember szöges baseballütővel veri szét a fejüket. Azokban az akciójátékokban, amelyekben szinte bárkivel elbánhatunk, jellemzően kerüljük a gyerekek megjelenítését (ezért nincs például egy GTA-ban sem fiatalkorú), és ha esetleg mégis találkozhatunk velük, nem ölhetjük

INTERJÚ EMMANUEL ROTH VEZETŐ ANIMÁTORRAL

GameStar: A Days Gone a Bend Studio valaha volt legnagyobb projektje. Milyen volt belefogni?

Emmanuel Roth: Nem kis feladat elé kellett néznie. Hat évvel ezelőtt, amikor elkezdtük, egy kisebb, 50 fős csapat voltunk. Meg kellett győznünk a Sonyt, hogy képesek vagyunk rá. Tudtuk, hogyan meséljünk el egy nagy történetet, sok tapasztalatunk van az akciójátékok játékmenetével, de új volt számunkra a nyitott világ. Mindenképp bele szeretnénk volna vágni, úgy gondoltuk, jó lenne, ha a játékosokat egy nagyon veszélyes világba dobhatnánk be.

GS: Hogyan működik a világ? Csak megyünk, és küldetéseket teljesítünk, vagy van egy kötött útvonal, amelyen haladni kell? Lehet szünetet tartani a missziók között?

ER: Abszolút. Van egyrészt a fő útvonal, ezen nagyjából 30 óra alatt lehet végighaladni. A történet óriási, de hogy a játékosok többet tudjanak meg a világról, illetve arról, hogy Deacon és a további túlélők hogyan élnek, nagyon ajánlott felfedezni a területet. Tele van épületekkel, területekkel, amiket fokozatosan találhatunk meg, és lehetőséget adnak arra, hogy több nyersanyagot szerezzünk, új tervrajzokat kaparintsunk meg. Minden tábor, minden fészek kítakarításával gyorsutazási pontok nyithatók meg. Kimondottan bátorítunk mindenkit, hogy menjen, fedezze fel a világot, merüljön el benne!

GS: Mi történt? Miért váltottak az emberek korcsokká?

Az emberek nem tudják igazán, mi történt. Deaconnek semmi köze nem volt hozzá, a legtöbb ember egy nap arra eszmélt, hogy néhányan immunisak, mások fertőzöttek. A korcsok a világ részévé váltak. A játék elején van egy átvezető, amelyben Deacon és Piás motoroznak, és látható, ahogy a főszereplő meg sem retten az őket üldöző horda láttán. Hozzászólt, tudja, hogy nagyon veszélyesek, ahogy az emberek és az állatok is. A világ is változik, az időjárás is veszélyt jelenthet... minden az életedre tör a játékban.

GS: Tudnál mesélni a NERO szervezetről?

Főleg tudósokból áll, akik szeretnének információt szerezni a fertőzésről. Tudni akarják, hogyan tört ki a járvány, milyen hatása van a korcsokra, ezért tanulmányozzák. Lesz egy történet, amelyet követve több információ is szerezhető róluk.

GS: Van egy dolog, amiből szerintem még botrány lesz: a gyerek korcsok.

Mi nem hívjuk őket gyerekeknek. Serdülőkorúak, akik megfertőződtek; bárki elkaphatja a fertőzést. Mindenki érintett a járványban. Érdekes volt számunkra, hogy ez hogyan érinti az ökoszisztémát. A korcsok vadásznak rájuk, ezért tetőkön bujkálnak, együtt maradnak. Szerettük volna, ha a játékosok egy új mechanikát ismernek meg. Felnézel a tetőre, és legyintesz, hogy azok csak kis lények, nem jelentenek problémát. Ugyanakkor nagyon halálosak lehetnek, és kiszagolják a gyengeséget, az alacsony életerőt. Ekkor ugranak rád és támadnak meg.

GS: Mi a kedvenced a játékban?

Ez jó kérdés. Sok mindent szeretek. A motor fontos szerepet játszik, fontossá tettük a játékosok számára. A fejlesztők közül sokan motoroznak, ezért nagy figyelmet fordítottunk rá. Az animációjára, a részletekre; semmi irreálisat nem tud. A motor egyébként a legjobb eszköz a közlekedésre ebben a világban, és nincs jó állapotban. Gondoskodni kell a vasról, tankolni, javítani.

GS: Mi történik, ha kifogy az üzemanyag, vagy elhagyjuk a motort?

Szerettük volna kedvesek lenni a játékosal. Ez egy túlélőjáték, figyelned kell az üzemanyagra, de ha alacsony lesz a szint, a térkép mutatja, hol van a legközelebbi benzinkút, vagy honnan lehet utánpótlást szerezni. Ha mégis elakadsz, csak hagyd ott a motort, ahol van, sétálj vissza egy bázsra, fizess egy kicsit a szerelőnek, és visszahozzák neked. Sohasem vesz el.



A lőszerrel óvatosan kell bánnunk



VAN ABBAN VALAMI FURÁN KÉNYELMETLEN, AMIKOR AZ EMBER SZÖGÉS BASEBALLLÜTŐVEL VERI SZÉT A SERDÜLŐKORÚ KORCSOK FEJÉT

meg őket. Itt azonban mégis lehet, sőt, kötelező, mert vagy Deacon él meg még egy napot, vagy ők. Valamelyest enyhít a kényelmetlenségen, hogy a korcs gyermekek pont annyira erőszakosak (ha nem jobban), mint a felnőttek, és túlélésből tesszük, amit kell, de eltelhet néhány óra, mire feloldódnak a gátlások. Ha kamaszt nevelő szülők emiatt teszik félre a játékot, nem fogom tudni hibáztatni őket.

AZ ÉLETET NEM ADJÁK INGYEN

A fejlesztők igyekeznek lépten-nyomon emlékeztetni a játékosokat arra, hogy soha sincsenek biztonságban, és küzdeni kell a túlélésért. Szerencsére az éhség és a szomjúság nem tényező (bár kaphatunk olyan feladatot, hogy menjünk el vadászni, ejtsünk el például egy szarvast, majd vigyük vissza a táborba), de egyéb elemek miatt a Days Gone beleszűszik a survival játékok kategóriájába. A lőszerrel szűken mérik (emiatt néha jobb elmenteni egy konfliktus elől, mint esélytelenként szembenézni vele), a közelharc fegyverek elhasználódnak, tönkremennek, és az életerő sem töltődik újra automatikusan. Egy gombnyomással tudunk kötszert használni, amit – ahogy robbanószerkeket is – elszórt dolgokból craftolhatunk, akár menet közben is. Az energiaszintünk sprintelés, vetődések alkalmával csökken, Deacon folyamatosan fárad. Nemcsak őt, de a motort is óvnunk kell, ugyan-

is az ütközések, esések, de még az ugratások utáni leérkezések során is megsérül, és a javításhoz fémhulladéka van szükségünk. Az üzemanyag ugyancsak szüntelenül fogy. A Bend azért átgondoltan állt hozzá a rendszerek kialakításához, a srácok nem akarták kényszeríteni a játékosokat, így egyrészt bőségesen akad benzin és ilyen-olyan nyersanyag a világban, másrészt ha elakadunk valahol, némi gyaloglás után kérhetünk segítséget szövetségeseinktől. A motor közlekedési eszközként is fontos szerepet tölt be, valamint tárolhatunk rajta extra cuccokat. Természetesen folyamatosan fejleszhetjük, gyorsabbá, strapabíróbbá tehetjük. Deacon maga szintén fejleszhető, javíthatók a képességei, tulajdonságai, új trükköket tanulhat. A fegyvereket egyszerű eszközökkel tehetjük hatékonyabbá, a kocsiából kisserelt alkatrészekből például rövid ideig használható hangtompítót eszközölhetünk.

Komoly fenyegetést jelentenek a vadállatok, akiket a vírus ugyancsak felturbózott. A medvék sokkal szívósabbak, a farkasok gyorsabbak, és simán utolérnek még úgy is, ha teljes sebességgel száguldnak. Résen kell lennünk az ellenséges csoportok miatt is, mivel bármikor előfordulhat, hogy egy meszterlövész kilövi alólunk a fémripipát, vagy későn veszünk észre egy, az úton keresztbe kifeszített kötelet, ami hamar a földre ránt,



A mesterlövészek motorozás közben is kilőhetnek



A motor a legfontosabb eszközünk, javítgatni kell és tankolni



MÁR CSAK A KORCSOK HIÁNYOZTAK

Az esemény a Prágától egy órányira található, az 1900-as években még virágzó, de mára jelentősen lepusztult Harasov Hotelben, illetve a mellette lévő modern fogadóházban zajlott. Először bevezettek minket az épületbe, amit csak a Szentlélek tartott össze (a plafonon át lehetett látni a felső szintet), majd az itt lezajló prezentációt követően átmentünk a másik, biztonságtechnikailag sokkal inkább megfelelő terembe. A Sony eseményeit azért is szeretjük nagyon, mert aktivitás is kötődik hozzájuk: ezúttal a Harley Davidson prágai képviseletét hívták meg, és azt a feladatot kaptuk, hogy egy térkép alapján találjunk meg egy alkatrészt valahol a szálló környékén, majd szereljük fel a pincében lévő motorra. Átvettünk egy térképet, ami megmutatta a cucc helyét; ez, mint kiderült, egy szűrő volt, amit három csavarral kellett odafogatni a vasra. A dolgot nehezítette, hogy a csavarok elkoptak, így minden második csavarás után újra kellett igazítani a célszerszámot, de öt perc alatt így is sikerült abszolválni a feladatot kutatással, szereléssel együtt. Még nem tudom, a magyar csapat lett-e a leggyorsabb, de büszke vagyok az ötperces eredményünkre.

és tűzharcba kényszerít. Gyakran megtámadhatnak, de várhatóan nem fog ez *Far Cry*-szinten a játékélmény rovására menni.

azonnal szembetűnő problémák, amiket nem biztos, hogy orvosolnak a megjelenésig. Ilyen például a talaj és a fák textúrája, mindkettő borzasztóan elnagyolt, vagy a szájmozgás, amely nem mindenkinél illeszkedett a beszédhez. Néha az MI is lassan kapcsol, és a szektások így túl könnyű ellenfélnek bizonyultak, de amikor ráeszméltek, hogy közel a halál, már okosan viselkedtek, fedezéket kerestek, és nem féltek közelebb megérkezni. Persze nem szabad hagyni, hogy az elhanyagolható apróságok bárkinek a kedvét szegjék, mert ha végig olyan marad a történet, az interakciók, a játékmenet és az írás minősége, amilyen ebben a néhány órában volt, kárpótolva érezhetjük magunkat. Előfordultak apróbb hanghíbak is, illetve a felirat sokszor csúszott, vagy nem az a sor volt olvasható, amit épp a karakterek beszéltek, de megelőlegezem, hogy ez egy hetekkel korábbi build volt, és még nem a végleges, április 23-án a boltokba kerülő változat. Én nagy reményeket fűzök a játékhoz, jó lenne, ha a Sony a tavalyi, kiugróan sikeres évéhez hasonlót zárhatna idén is.

Paca

NYÍLT VILÁGBAN, DE KÖTÖTT ÚTON

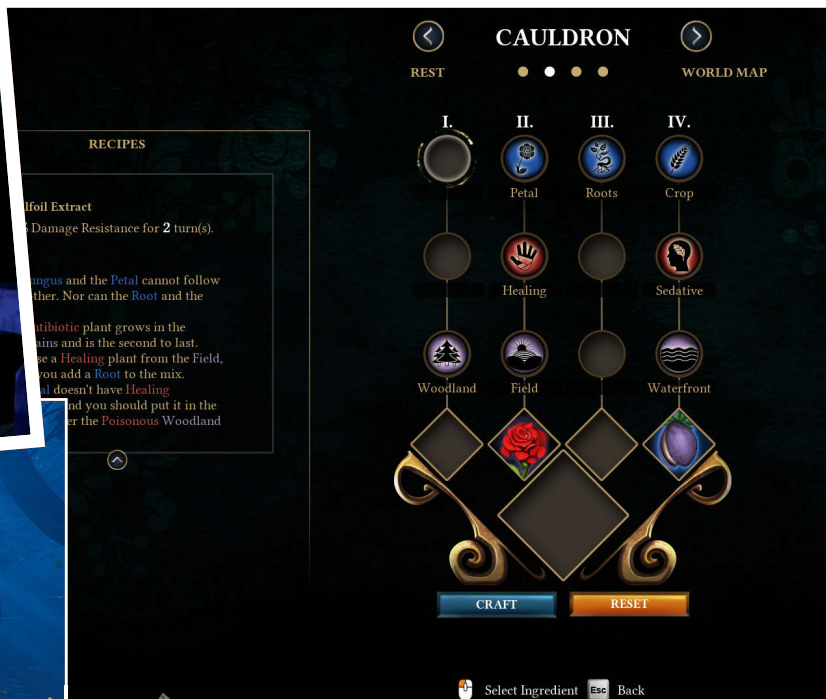
A *Days Gone* nemcsak a Bend első nagy, otthoni konzolos projektje a Syphon Filter játékok óta, de a csapat első nyílt világú játéka is egyben. Nem úgy nyílt azonban, ahogy a legtöbb játék a kategóriában. Szabadon mászkálhatunk, vannak mellékes tennivalók, mint a korcsfészkek felégetése vagy az ellenséges táborok kipucolása, viszont a történet végig egy szálla van felfűzve, az egyik feladatot teljesítés után azonnal kapjuk a következőt. Letérhetünk a kijelölt útról, hogy elintézzünk ezt-azt, ám a cselekmény nem áll meg, nem mehetünk motorversenyezni vagy hasonló, az élményt megtörő tevékenységeket végezni. A játék mindvégig egy komoly, brutális, játékmenetével és mondanivalójával is szigorúan felnőttnek szóló alkotás lesz.

Míg a *God of War* és a *Spider-Man* szinte minden elemében kifogástalan volt, addig a *Days Gone*-ban akadnak



Előzetes

OPERENCIA: THE STOLEN SUN



Mintha az égig érő paszuly lenne

Ahol a csillagszemű juhász lootol

OPERENCIA: THE STOLEN SUN



INFO

Kiadó **Zen Studios**
Fejlesztő **Zen Studios**
Platform
PC, Xbox One

Röviden A magyar legendákból merítő, oldschool, körökre osztott szerepjáték hazánk egyik kiváló magyar fejlesztőcsapatának tolmácsolásában.

Megjelenés **2019**
PEGI **N/A**

FOGALMUNK SEM VOLT RÓLA, HOGY MEKKORA SZÜKSÉGÜNK VAN EGY MAGYAR FOLKLÓRBÓL TÁPLÁLKOZÓ SZEREJÁTÉKRA, EGÉSZEN ADDIG, AMÍG A ZENIÁLIS FLIPPERJÁTÉKAIRÓL ISMERT ZEN STUDIOS BE NEM JELENTETT EGYET. A *The Bard's Tale*-re emlékeztető *Operencia: The Stolen Sun* ugyanis a klasszikus, belső nézetes dungeon crawlereket és a körökre osztott szerepjátékokat vegyítve kalauzol el bennünket egy különleges fantasyuniverzumba, amely hemzseg a közép-európai mondavilágból kölcsönzött motívumoktól, helyszínektől (mint Déva vára és Bálványos) és alakoktól (Attila és felesége, Réka, a hét vezér vagy éppen a mohácsi busójárás ihlette Busó). Ilyen különleges koncepcióval még nem találkoztunk a játéktörténelem során, a további részletek pedig még ígértesebbek.

ÁRGYÉLUS KIRÁLYFI
Már maga a felütés is tette sarkall: Óperencia uralkodóját, a Napkirályt ismeretlen erők rabolják el, ezzel pedig örök sötétség-

re és pusztulásra kárhozzatják a birodalmat. A happy end érdekében többek között királyi sírokat, elátkozott kastélyokat és a Világfán felmászva az Istenek földjének Rézerdejét kell felfedeznünk – összesen 13, saját atmoszférával, vizuális stílussal, pályatervezéssel és feladványokkal rendelkező helyszín várja majd a felbukkanásunkat – közöttük akadnak olyanok, amelyek a tündérmesékből „léptek elő”, de olyanok is, amelyeknek történelmi megfelelőjét a mai napig bárki meglátogathatja. A fejlesztők ígérete szerint összesen hét, gondosan kidolgozott, fejleszthető és egyedi képességekkel bíró karakter (akárcsak az egyik képen látható Angelika és Jóska) között változtogathatunk, akik kapcsán több száz éve mesélt, elfeledett történetek hőseiből merítettek ihletet, mint amilyen például a magyar népmesék egyik kevésbé ismert alakja, Sárkányölő Sebestyén. Velük körökre osztott csatákban vehetjük fel a harcot több mint ötven fajta ellenségtípus ellen (talán még egy háromfejű sárkány is van köztük), és térképezhetjük fel az adott terület lehetőségeit, fedezhetjük fel az ördögi

csapdákat, oldhatjuk meg az elmés feladványokat, és craftolhatunk különféle receptek alapján, amelyek kidolgozására különösen nagy hangsúlyt fektettek a készítőik. A változatos beállításoknak köszönhetően ráadásul a saját ízlésünkre szabhatjuk a játék nehézségét is, hiszen ha nagyobb kihívást szeretnénk, akkor limitálhatjuk a mentési lehetőségeket, bekapcsolhatjuk a végleges halált, vagy kilöhetjük az automatikus térképet, hogy saját magunk rajzolhasuk meg azt.

TÜNDÉRSZÉP ILONA

Arról, hogy a hatalmas potenciállal bíró koncepcióhoz méltó látvány párosuljon, az Unreal Engine 4 grafikus motor gondoskodik. Ennek köszönhetően teljes 3D-s környezetre, valóságghű vizuális effektekre, dinamikus árnyékokra és megvilágításra, részletesen kidolgozott ellenfelekre és karakterekre, lélegzetelállító, kézzel rajzolt átvezető jelenetekre és mesés 2D-s karakterportrékra számíthatunk. A játék átvezető videóit megrajzoló művész egy fejlesztői naplóban mesélte el, hogy a parallax

A THE WITCHER UTÁN SZABADON

A Zen Studios egyik dizájnere, Klujber „Babar” András készséggel válaszolt az Operencia: The Stolen Sun részleteivel kapcsolatos kérdéseinkre.

GameStar: Erős merítettetek a magyar mondavilágból, a közlemény alapján a játékban szerepelni fog például a hét vezér, Attila, Déva vára vagy épp Bálványos. Hogyan jött az ötlet, hogy erre a koncepcióra építetek fel egy belső nézetes RPG-t?

Babar: Talán felbátorodtunk a The Witcher sorozat sikerén, amely szintén hasonló, közép-kelet-európai környezetbe helyezte a történetét, és mindenképpen el akartuk kerülni a klasszikus fantasy megközelítést. Ezt erősítette az is, hogy nagyon jó visszajelzéseket kaptunk Amerikából (a Zen Studios marketingrészlegének egy része Amerikában székelt) a koncepcióval kapcsolatban, valamint utánaolvasva a történetek hátterének, azok egyre jobban megragadtak minket, rengeteg lehetőséget tárva fel előttünk. Úgy véltük, ilyen mély háttérrel nem foghatunk ki az ötletekből, és azt hiszem, mindenki dolgozott egy kis becsvágy is, hogy picit bemutathassuk gyermekkorunk történeteit a világ egy nagyobb szegletének is.

GS: Az előzetes információk szerint hét emlékeztető és fejleszthető karakterre számíthatunk a csapatunkban. Mit lehet tudni róluk? Mennyire lesznek alakíthatóak? Ragaszkodtok a megszokott kasztokhoz, vagy feldobjátok valamivel a műfaj bevett megoldásait?

Babar: Ahogy írtad, inkább karakterekről, mint kasztokról van szó. Igyekeztünk mindenkit teljesen egyedire formálni, mind viselkedésében, megjelenésében és képességeiben. A koncepció itt is segítségünkre volt. Nem sok olyan játék létezik például kerek-e a földön, ahol egy táltos karaktert megszemélyesítve lehet pofonokat osztani. Az egyediségük mellett igyekeztünk azonban teret hagyni a játékosoknak is, így minden karakter eltérő képességfával rendelkezik, amelyekből a játékos három fő ág mentén választhatja ki a karakter képességeit.

GS: Milyen ismert játékok vagy franchise-ok szolgáltak ihletforrással a játék részeinek megalkotásakor?

Babar: Az Operencia alapjai egyértelműen olyan ősi játékokon állnak, mint a Wizardry sorozat, az Eye of the Beholder és ezek kortársai, valamint néhány újabb, de hasonló stílust bemutató játék is komoly hatással volt ránk, például a Grimrock. Kapott emellett a játék egyfajta JRPG-s vonalat (pl. partykezelés terén), ami szintén régi ismerősként köszönhet vissza a játékosoknak. Amennyire tudtunk, ragaszkodtunk ezekhez az alapokhoz, de voltak a csapatban ennél frissebb és fiatalosabb mentalitást képviselő kollégák is. Reméljük, ennek folytán a játék kellemes házassága lett az oldschool klasszikusoknak és egy mai modern játék elemeinek.

GS: Hogy épül fel pontosan a játékmennet? Mennyire szerepjáték, mennyire puzzler, milyen mértékben vannak benne dialógusok?

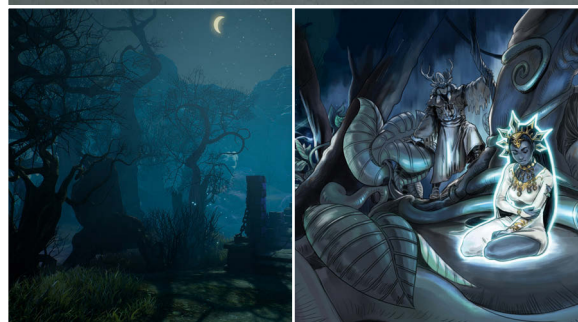
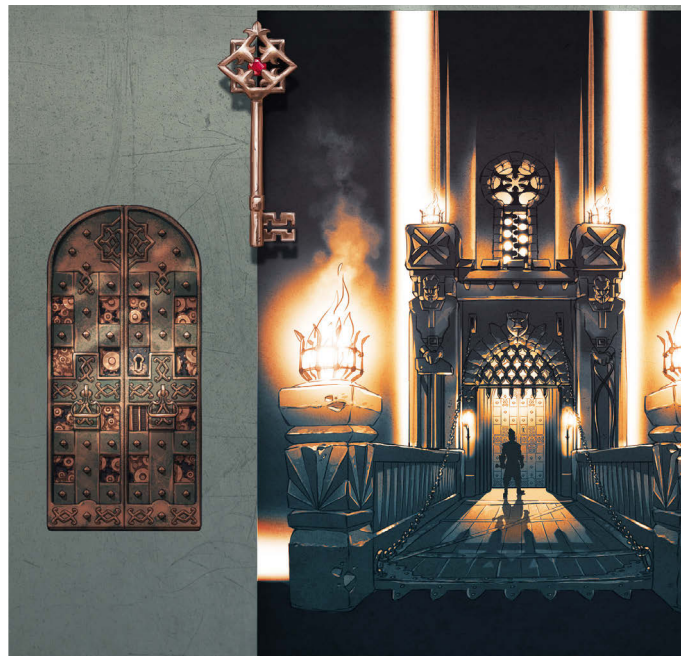
Babar: Az eredeti arány negyven százalék harc, harminc százalék fejtörő, harminc százalék felfedezés volt, a fejlesztés során ez módosult egy egyenlően elosztott harc-fejtörők-felfedezés-narráció eloszlásra. Természetesen vannak olyan részek, ahol ebből-abból több is előfordul, és garantált, hogy Jóska állandó megjegyzései néha olyannak fognak tűnni, mintha tényleg mindenről meg lenne a véleménye, de azért igyekeztünk ezekhez az arányokhoz igazítani a játékot.

GS: Hogyan oszlanak meg egy ekkora projekt feladatai a Zen Studios stúdiói között?

Babar: A játék alapjait egy fix, 10-12 fős csapat rakta össze, az ő felelősségük volt a pályák megtervezése és felépítése, a puzzle-ök kitalálása és létrehozása, a pályalogikák elkészítése, a történet kitalálása és megírása, az átvezető videók létrehozása, a harcrendszer megtervezése és létrehozása, ellenfelek, karakterek képességeinek kitalálása és bekötése, valamint a játék tesztelése. Az ő munkájukat támogatták a stúdióban dolgozó egyéb csapatok animációkkal, karaktermodellekkel és hangokkal, valamint természetesen állandó szereplője minden projektnek a Zen Studios megjelenéséért felelős marketing- és kommunikációmenedzsment-csapat is. Ezenfelül többször tartottunk belső-külsős tesztek és bemutatókat, ahol a beérkező vélemények alapján újragondoltuk a játék egyes részeit.

GS: Észrevettük a játék Steam adatlapján, hogy minőségi szinkront ígérték. Lehet már esetleg tudni, hogy milyen színészek szálaltatják meg a főbb karaktereket? Illetve a magyar játékosok miatt muszáj megkérdeznem: terveztek a jövőben hozzá magyar szinkront, esetleg feliratot?

Babar: Elég sokat gondoltunk a szinkronszínészek kiválasztásán, de elérhetősége okán végül a magyarországi – szerencsére elég erős – filmgyártás irányába fordultunk, ahol elég korrekt számú natív angolt beszélő és ráérő színészt sikerült találnunk egy produceren keresztül. Néhányan közülük jelenleg is Magyarországon készül, színvonalas sorozatok és filmek résztvevői, szóval elképzelhető, hogy némelyik karakterünk hangja a mozból köszön majd vissza a jövőben. Magyar feliratra a megjelenés után, patch formájában lehet számítani.

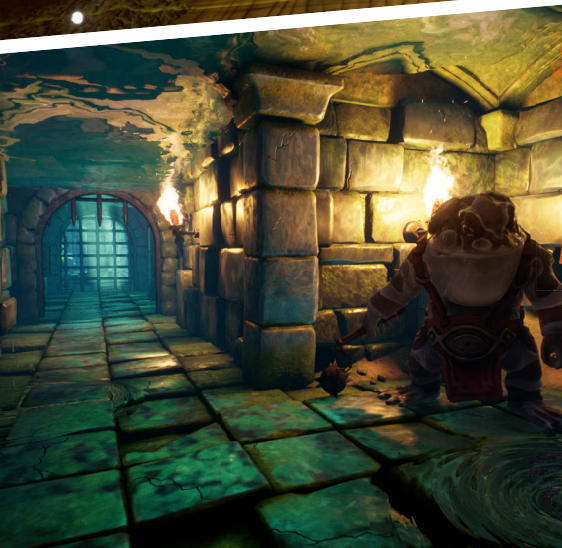


Előzetes

OPERENCIA: THE STOLEN SUN



Képességektyvasztás



MÉG TÖBB TITOK

Ahhoz, hogy extra kihívásban lehessen részünk, bekapcsolhatjuk majd a kartográfusmódot (Cartographer Mode) is, hogy mi térképezhessük fel mind a 13 területet, de ez elsősorban a veterán játékosoknak ajánlott, akiknek volt már részük valódi szerepjátékos élményben.



Jóska menni Am...
Operencia



Ron Weasley nem kedveli ezt

AZ OPERENCIA NEM CSAK EGY ÉRZÉKÜNKET DÉDELGETHETI: TÖBB MINT HARMINC SZEREPLŐ FOG TELJES SZINKRONT KAPNI

technikát választották ehhez, ami kevés emberrel is kivitelezhető, mégis látványos térérzeteket keltő jeleneteket alkothatnak vele. Ebben is irányadó volt a magyar folklór motívumvilága, ami csak még jobban felerősíti azt, amit a fejlesztők szerettek volna átadni a koncepcióval. De az *Operencia* nem csak egy érzékünket dédelgetheti: több mint harminc szereplő fog teljes szinkront kapni, a színészek pedig várhatóan a játék közép-európai gyökereihez hű, magas színvonalú előadásokkal kényeztetik majd a hallásunkat. Csakúgy, mint a dallamokat komponáló Grósz Arthur Valentin (Pillangók, Madeleine), aki nagyzenekari kísérettel igyekszik ezt a bravúrt elérni.

Fontos még, hogy noha a Zen Studios eredetileg házon belül tervezte megoldani a kiadást, az ígéretes projektnek időközben két nagyobb támogatója is akadt, aminek hála valóban olyan színvonalon készülhet el az *Operencia*,

ahogyan azt megálmodták. Az egyik mecénás a Microsoft, ami Xbox One X-támogatást és Xbox Game Pass-hozzáférést jelent a játékosoknak (ugyanakkor kizárja a PlayStation 4-es változat lehetőségét), a másik pedig az Epic Games, amely miatt a program kizárólag az Epic Games Store-ban fog megjelenni. Cserébe több forrás marad a fejlesztők zsebében, amit a játékra fordíthatnak, és egy kevésbé telített boltban folyamatosan szem előtt tudnak maradni, ráadásul a kiadó kapcsolatrendszerének köszönhetően olyan sajtóorgánumokhoz is eljuthatnak, amelyek figyelmét kis fejlesztőként jóval kevesebb eséllyel keltették volna fel. Az *Operencia: The Stolen Sun* várhatóan még a nyári kánikula beköszönnte előtt elrepít minket az Óperenciás tengeren túlra, addig pedig kis gömböc módjára fajújuk majd az újabb részleteket.

Szada



GameStar

BATTLE ROYALE TÁBOR

**Garantált
ajándék
a leggyorsabb
befizetőknél!**

A NYÁR LEGJOBB HETE!

Időpont: 2019. július 21-27.

Helyszín: Velence Ifi szálló

Résztevő:

70 táborozó + szervezők

(14. év alatt csak felnőtt kísérelvel lehet a táborra jelentkezni)

Ár: 61 900 forint

(Az ár magába foglalja a szállást, a napi háromszori étkezést, az internethasználatot, a teremlést, az idegenforgalmi adót és az ÁFÁ-t)

További információk: jkovacs@project029.hu

Telefon: **06-1-577-4373**

tabor.gamestar.hu



Előzetes

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2



A harcok intenzitására most sem lehet egy rossz szavunk sem



A csapatmunka most is nagyon fontos, aki ész nélkül előrerohan, az szegényszemre kúszhat vissza orvosi ellátásért

SNOWDROP, A MOTOR

A Division játékok lelkét a Snowdrop Engine jelenti, ezt a svéd Massive Entertainment házon belül fejlesztette ki, és egyre több játékban találkozhatunk vele. A Division epizódok mellett láthatunk már a második South Park játékban, de ez fogja hajtani az ősszel megjelenő új Settlers részt is. Ennél is izgalmasabb fejlemény, hogy a legújabb Avatar játékot is ezzel a motorral készítik, ami garancia arra, hogy Pandora bolygója igazi pompájában jelenjen meg a képernyőnkön.



A számszerű új fegyver, úgy látszik, nem hiányozhat egyetlen posztapokaliptikus játékból sem

Hosszú, forró nyár

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2



NEM INDULT JÓL A DIVISION 2016-BAN. A fejlesztők alaposan elrontották a végjátékbeli tartalmat; túl gyorsan végig lehetett tolni a sztorimissziókat, azután meg nem sok mindent tudtunk csinálni a játékban. A felhasználók hamar másik termék után néztek, és csak a legfanatikusabbak maradtak.

LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE

A kiadó és a fejlesztők azonban nagyon hittek a sikerben, és a megmaradt közösség bevonásával alaposan átdolgozták a játékot. Egy halom idegesítő rész kikerült belőle, majd szép lassan megindultak a megígért tartalmi javítások. Sorra jöttek a raidok, és a fizetős kiegészítők is komolyan jól sikerültek. A jó hírek hatására folyamatosan tértek vissza a játékosok, s mára már nagyon komoly, 20 milliót regisztrált játékosállománnyal büszkélkedhet a Division. Közösségük elképesztően aktív, fél percen belül találunk magunknak csapatot, bárhová



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Massive Entertainment**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Csapatalapú, fedezékrendszerű akciójáték, amelyben a káoszba süllyedt Washington D.C.-t kell megszabadítanunk a nemkívánatos elemektől.
Megjelenés **2019. március 15.**
PEGI **18+**

indulnánk is. Az elmúlt közel három évben folyamatosan érkeztek a frissítések, mindig volt valami újítás, ami okot adott a lelkesedésre. A szerkesztőségben is sokan beleháborodtunk a játékba, van, aki már közel 300 órát pakolt bele. Botor dolog lenne egy ilyen sikert veszni hagyni. A Ubisoftot március idusán teszi elérhetővé a második részt, amely hat hónappal a himlőjárvány kitörése után játszódik az USA fővárosában. Februárban volt szerencsénk kipróbálni a játékot egy zárt béta keretén belül, így első kézből számolhatunk be arról, milyen is minden idők egyik legforróbb nyarán üldözni a bűnt Washingtonban.

MINDEN KEZDET NEHÉZ

A hideg és havas New York már a múlt, feltesszünk Washingtonba vezényelték át az ügynökök derékhadát. Itt van rájuk a legnagyobb szükség, ugyanis szervezett bűnbandák és militáns csoportok terrorizálják a bankjegyek segítségével terjesztett dögvész túlélőit. Összesen négy nagy ellenséges csoport ellen harcolhatunk. A hiénák (Hyenas) közönséges bűnbanda, ők azok, akik má-

sok munkájának gyümölcsét elrabolva próbálnak meg boldogulni. Sokan vannak, de csak nagyobb csapatokban veszélyesek. A True Sons-tagok kiugrott katonák, akik halálra éhezették a karanténba zárt fertőzött civileket. Katonai felszerelésüknek és szerveztségüknek köszönhetően jóval veszélyesebbek, mint az említett fosztogatók. Az Outcasts frakció azokból verbuválódott, akik túlélték a karantént és a járványt. Érthető okokból bekattantak, és az egész társadalmat hibáztatják az őket ért atrocitásokért. Válogatás nélkül ölnék civilt és rendfenntartót egyaránt. A negyedik csoport a legveszélyesebb, de a Black Tusks tagjaival csak a játék végén, a harmincadik szint elérése után fogunk találkozni. Ez egy magasan képzett és kiváló felszereléssel bíró magánhad-sereg. Drónokat és robotkuttyákat használnak harc közben, méltó ellenfelei a Division-ügynököknek. A bétában mindössze néhány küldetésbe pilanthatunk be, de ez bőven elegendő volt ahhoz, hogy tükön ülve várjuk a március közepén megjelenő teljes verziót. Szokásomhoz híven PC-n toltam (az első részt is ezen

a platformon játszottam végig), és rögtön beleszerettem a grafikába. A nagyvárosi környezet ugyan megmaradt, de sokkal több zöldterület kapott helyet, ami nagyon jól tett a játéknak. Rengeteg park és kertvárosi zóna lett kialakítva a játékban; sokkal tágasabb, mint a felhőkarcolókkal teletszóftolt New York. Feladatunk mindenekelőtt egy állandó főhadiszállás kialakítása a Fehér Ház egyik használaton kívüli szárnyában. A küldetés teljesítése után a túlélő civileket kell segítenünk. Az első küldetések egyike az, hogy egy kolónia vezetőjének elrabolt kislányát kell kiszabadítanunk a hiénák fogságából. A civil bázisokat különféle nyersanyagok felhasználásával tudjuk fejleszteni, így jobb tétőt tudunk a fejük fölé építtetni, felturbózzhatjuk a növénytermelést, sőt még egy jól működő hidropóniás ültetvényt is létrehozhatunk. Érdemes megjegyezni ezen a ponton, hogy a *Division* második részében a túlélők ténylegesen felveszik a harcot az ellenfelekkel. Egyenlőtlen ugyan a küzdelem, hiszen a civilek kevesen vannak, rosszul szervezettek, és a felszerelésük is csapnivaló, de már nem törődnek bele a sorsukba, őrzárato-

kat szerveznek, és a maguk módján igyekeznek kivenni részüket a csetepatéből.

VÁROSI DZSUNGELHARC

Nem mindenkinek felel meg a *Division* harcrendszere. Sokan panaszkodtak, hogy rengeteg löszert kell kilőni egy ellenfélre, főként a páncélozott főellenfelek miatt akadtak ki a kukacoskodó játékosok. Van egy rossz hírünk: ez a gameplay-mechanika nem fog változni, a testpáncélba öltözött ellenfeleket most is alaposan meg kell szórni. A mesterséges intelligencia viszont határozottan javult, így sokkal nehezebb dolgunk lesz a harctéren. Okosabban támadnak az ellenfelek, a gránátok szinte azonnal robbannak, gyakran kapjuk magunkat azon, hogy előrerohanva botor módon belesétáltunk az ellenfél csapdájába. Minden ellenfélnek megvan a maga gyenge pontja: a mezei hiénák már néhány pontos pisztolylövéstől is megfekszenek, de a gránátvetővel felszerelt, teljes testpáncélt viselő minibossokkal szemben bizony jól jön a csapatmunka. Hátról támadva kilőhetjük a lösszerkészletüket, ezzel időlegesen lebéníthatók. Egy idő után persze újra

harcképessé válnak, de addig megbonthatjuk a páncélzatukat, és úgy már könnyebben megsebezhetjük őket. Most lehetne arról vitatkozni, hogy ez mennyire élethű, de teljesen felesleges, hiszen senki sem mondta, hogy a *Division 2* egy realiztikus katonai szimulátor.

A megszokott utcai csetepaték mellett újdonsággként jelenik meg a stratégiai ellenőrző pontok elfoglalása. Az ellenfél által nagy erővel védett, gyakran rögzített, nagy kaliberű gépfegyverekkel körülbástyázott területekért folyó harcokba a civilek is bekapcsolódnak, és amennyiben sikerrel járunk, onnantól fogva ők ellenőrzik az adott keresztet. Ez a rázóssabb helyzet megoldásához meghívhatunk baráti ügynököket. Ez első hallásra egészen jó ötletnek tűnik, de borzasztó idegesítővé válik, amikor húsz másodpercenként kapunk értesítést arról, hogy egy ügynök segítséget kér. És ezt bizony sehol sem lehet kikapcsolni. Jőmagam elégedett vagyok a technikával, bár hozzá kell tennem, hogy nem az első nap próbáltam ki a játékot, így a patchek előtti káoszt megúsztam. Kaci és Paca nem volt ennyire szerencsés, ők találkoztak pár komoly

buggal, de azt nem szabad egy percig sem elfelejteni, hogy ez még csak béta, így ezek a hibák természeteselek. Ultra részletességen jól futott a játék, bár sérelmeztem, hogy egy viszonylag erős konfiguráción (i7-4770k, 16 GB RAM, SSD, RTX 2080Ti) nem mindig volt meg a hatvan képkocka másodpercenként (2560x1080-as felbontásban); reméljük ezen még javítani fognak. Sajnos kimaradtak az Nvidia-specifikus grafikai beállítások, nélkülözniük kellett a DLSS- és a sugárkövetés technológiát, pedig megnéztem volna, mit bír a *Division 2* ezekkel felvértezve. Nem érzékelhető a három év különbség a két rész között, aminek abban keresendő a magyarázata, hogy 2016-ban az első rész grafikája messze kiemelkedett a nagy átlagból, így nem csoda, hogy nincs olyan látványos ugrás.

Kimondottan jó előérzetünk van a *Division* második részével kapcsolatban, és a március eleji nyílt bétán bárki kipróbálhatja a játékot, így nem kell zsákbamacskát venni. Erősen ajánlom mindenkinek, nyitott világú shooterből ez a sorozat az egyik legjobb választás.

Mocsy

AMD VAGY NVIDIA?

A *Division* második részében a DX12-es teljesítmény jelentősen javulni fog. Ez főként az AMD kártyák erőssége, de az Nvidia Turing architektúrája is jól veszi ezt az akadályt, így remélhetőleg mindenki elégedett lesz a teljesítménnyel, függetlenül attól, melyik gyártó kártyája van a gépében.

” A MEZEI HIÉNÁK MÁR NÉHÁNY PONTOS PISZTOLYLÖVÉSTŐL IS MEGFEKSZENEK, DE A GRÁNÁTVETŐVEL FELSZERELT, TELJES TESTPÁNCÉLT VISELŐ MINIBOSSOK ELLEN JÓL JÖN A CSAPATMUNKA



A Snowdrop grafikus motor akkor sem jön zavarba, ha olyan ikonikus épületeket kell megjelenítenie, mint például a Fehér Ház

HA TE MONDOD

Keith Evans lead senior designer, Red Storm Entertainment:
„Döntéseinknek következménye lesz – amolyan pillangóhatást kell elképzelni. Az a városrész, ahol több küldetést hajtunk végre, biztonságosabbá válik, kimerészkednek az utcára az emberek, sőt még a kereskedelem is beindulhat idővel.”

A nagy, jól belátható tereken a mesterlövészpuska a legjobb választás. Csak arra ügyeljünk, hogy egy ellenfél se jusson a közelünkbe

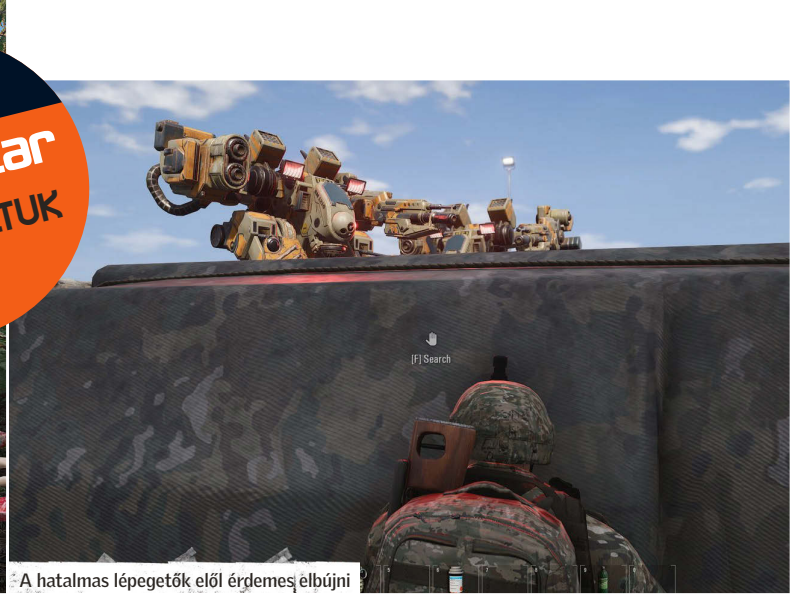


Hat hónap bőven elég volt ahhoz, hogy felgyűljön a sok szemét, és a civilizációs máz leolvadjon a lakosságról



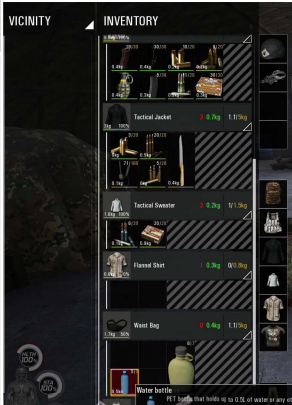
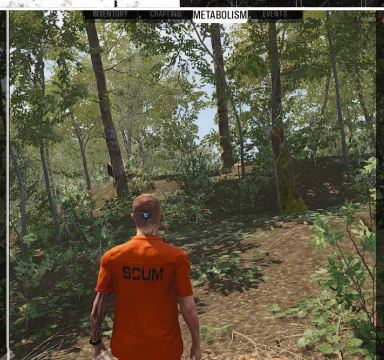
Előzetes

SCUM



A játék elején nehezen jutunk élelemhez, de idővel könnyebb lesz a vadászat.

A hatalmas lépegetők elől érdemes elbújni



Ember legyen a talpán, aki képes eligazodni egy ilyen részletes statisztikán

Az inventory azért lehetne ennél átláthatóbb

Már megint egy dilis túlélőjáték

SCUM



INFO

Kiadó **Devolver Digital**
 Fejlesztő **Gamepires, Croteam**
 Platform **PC**
 Röviden Korai hozzáférésben készülő túlélőjáték, amely minden eddiginél magasabbra emeli a realizmust. Megjelenés **2019** PEGI **18+**

GYAKRAN ELŐFORDUL, HOGY VALAMILYEN VÉGZETTSÉG ELŐNYT JELENT EGY BIZONYOS VIDEOJÁTÉKBAN. A harci tapasztalattal rendelkezők a hardcore lövöldékben, a pilóták a szimulátorokban jelszednek. A SCUM pedig a jelek szerint a táplálkozási tanácsadók játéka. Minden kétséget kizáróan ez jelenleg a legrealistikusabb életszimulátor a piacon; annyira részletes, hogy ha ezekre az apróságokra mind oda kellene figyelniünk a hétköznapjaink során is, egyszerűen nem jutnánk egyről a kettőre.

DIETETIKUSOK ELŐNYBEN
 Néhány hónappal ezelőtt komoly energiát fektettem abba, hogy átalakítsam az étrendem. Grammra pontosan számoltam a makronutrienseket, pontosan tudtam, hogy a nap adott szakaszában hogy állok bevitt tápanyagokkal, napokra előre megterveztem minden étkezést. Noha azóta sem lettem testépítő világbajnok, a táplálkozás elméleti részébe sikerült alaposan beleásvanom magam. És még így is nehezemre esett eligazodni azon a rendszeren, amit a SCUM tárt elém. Egy speci-

ális chipnek köszönhetően ugyanis minden biológiai funkciókat egy élőben frissülő statisztikán követhetjük végig. Mennyi a testhőmérsékletünk, hogy áll a napi vitamin- és ásványianyag-bevitelünk, milyen a pulzusunk, de még azt is látjuk, hogy mennyire van tele a hólyagunk. Ha okosóránk ezt mind kiírná, az elképesztően hasznos lenne a való életben, ugyanakkor hatalmas teher is, hiszen folyamatosan ezt bámulnánk. És természetesen a SCUM-ba nem csak azért implementálták ezeket a rendszereket, hogy néha rápillanthassunk a színes grafikonokra. Ha túl sokat zabálsz, meghízol (ez mondjuk a legritkébb esetben fordul elő). Ha elkezdnek kihullani a fogaid, nem tudod megrágni a szilárd táplálékot. Ha nagyobb az izomtömeged, több kalóriát égetsz el alapjáraton is, ergo magasabbak a beviteli szükségleteid. Ha túl vastagon öltözöl, izzadni kezdesz, ez pedig negatív befolyásolja állóképességedet. Sok játékkal kapcsolatban elsütöttük már, hogy minden mindennel összefügg, de ez az állítás talán még sosem volt annyira igaz, mint itt. A SCUM anyagcsere-rendszerének elemzésével simán ki lehetne tölteni ezt a két ol-

dalt, de ettől inkább megkíméllek titeket, hiszen ezenkívül is bőven van még mire odafigyelni. Egy szó, mint száz, ha semmi mással nem kellene foglalkozni, akkor sem unatkoznánk egy percre sem.

KI VAGY CHIPELTETVE
 Adódik a kérdés, hogy hogyan tesz szert valaki ennyire részletes tudásra a saját metabolizmusát illetően. Nos, ezt egy speciális chipnek köszönhetjük, amit egy tévés stáb ültetett a tarkónkba, mielőtt ledobtak minket egy szigeten a többi elítélt közé. Bizony, a narancssárga kezelábas azért van rajtunk, mert a társadalom söpredékéhez tartozunk, azok közé, akik életük utolsó óráit azzal töltöttek, hogy okoznak egy kis örömet a nézőknek a halálukkal. Bizony, egy valóságshow részei vagyunk, utunkat is kamerával szerelt drónok követik, néha pedig lehullik az égből egy minden jóval megpakolt szeretetsomag. Tudom, tudom, mintha már találkoztunk volna hasonlóval, de a játéknak ez az aspektusa annyira háttérbe szorult (legalábbis egyelőre), hogy gyakorlatilag egyáltalán nincs jelentősége. Elméletben a teljesítményünkkel folyamatosan nő a hírnevünk, és bár ennek egy-

előre nem igazán van jelentősége, a későbbiekben bizonyára ez is fontos szerephez jut majd. Csak győzzük kivárni!

Szóval egy hatalmas szigeten téblábolunk, játékmódtól függően egyedül vagy akár több tucat másik játékosal együtt, akik értelemszerűen a saját anyagukat is eladnák egy fél doboz konzerv kutyakajáért, ha ezzel még egy kicsit tovább húzhatják, úgy-hogy nyilvánvalóan nem fognak nagy ügyet csinálni abból, hogy elvágják a torkunkat, amikor ebben látják boldogulásuk kulcsát. Emellett ott vannak még a zombik, akik nem is igazi zombik, csak egyszerű halottak, akiket valamilyen különös módszerrel irányítanak a stúdióból. Éppen ezért az sem annyira undorító (legalábbis a készítőök szerint), ha ezeket a hullákat feldaraboljuk, és sokas szendvicsként elfogyasztjuk őket. És ha mindez nem lenne elég, akkor ott vannak a sziget legfontosabb pontjait védő hatalmas robotok is, amelyek árgus szemmel figyelik a betolakodókat.

MINDENT LEHET, ÉS SEMMIT SEM

Akárcsak a *DayZ*, a *SCUM* is egy hatalmas homokozó, ahol tényleg csak a képzeletünk szab határt annak, hogy mivel töltjük az időnket. Az elképesztően részletes craftrendszernek köszönhetően a pattintott kőtől kezdve a zombik bőréből és faháncsból font kötélből készített hátizsákon át egészen a lőfegyverekig bármit készíthetünk, sőt főzni is megtanulhatunk. A hatalmas térkép bővelkedik nyersanyagokban (ha tudja az ember, mit merre keresen) és felfedezni valóknak, így több tucat óra után is érnek majd meglepetések. A ha nem látott részletességű testre szabhatóságnak köszönhetően még karakterünk himbilimbijének méretét is mi állíthatjuk be (ez egyébként valamiért fordítottan arányos az intelligenciával), a már-már obszesszív méreteket öltő szimuláció pedig önmagában teljes embert igényel. De hiába a rengeteg lehetőség, a remek hangok és a kvázi posztapokaliptikus setting ellenére is

LÉPJÜNK LE INNEN!

A végél az lesz a játékban, hogy eljussunk karakterünkkel arra a szintre, ahol már képesek vagyunk eltávolítani magunkból a nyomkövető chipet, hogy megléphessünk a szigetről. Ezzel együtt azonban azonnal búcsút kell mondanunk az életfunkció-követésnek, a fejünkre pedig vérdíj kerül, amit az összes többi játékos megpróbál majd megszerezni magának.

lenyűgöző látvány, a technikai oldal egyelőre pocskék. A borzalmas netkódoknak köszönhetően általában ideoda teleportáló játékosok ellen kell harcolnunk, a szerverek pedig 10-20 perccenként lefagynak, amit csak öt perccel később veszünk észre, amikor elveszik minden, amit addig gyűjtöttünk. Ha ezt nem tudják kijavítani, akkor a *SCUM* sosem fog szárnyra kapni. Pedig megvan benne a potenciál, hogy lenyűgözze azokat a rajongókat is, akiknek már egyáltalán nem jelentenek kihívást az *Arma* szintű játékok sem, és kisujjból kirázzák mindazt, ami a túléléshez szükséges. De ha már a korai hozzáférés periódusa alatt sem sikerül megtartani a rajongókat (márpedig a játékosbázis sajnos érezhetően visszaesett), az nem sok jót vetít előre a hivatalos megjelenésre.

Kaci

AMIKOR A HALÁL NEM FÁJ ANNYIRA

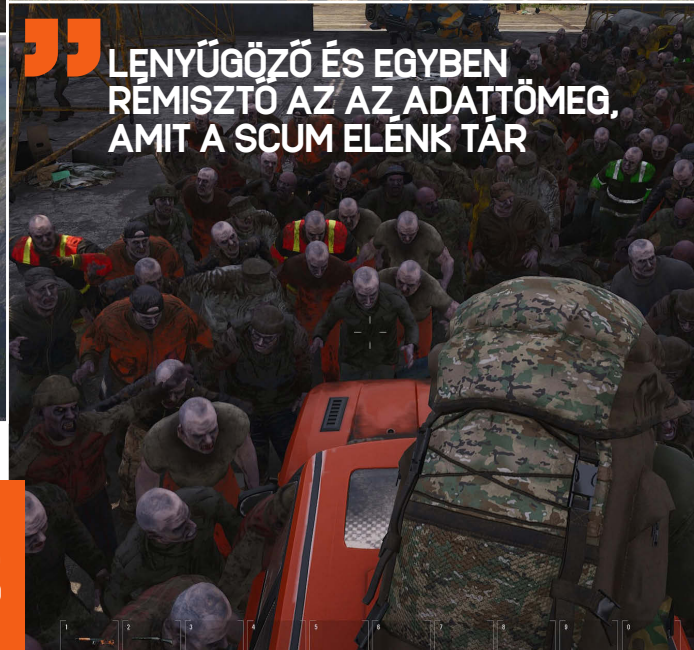
A *SCUM* játékmenetéből adódóan nem sokat fogunk talpig katonai cuccban, tápos fegyverekkel rohangálni, interakciónk a többi játékosal pedig nagyon hamar véget ér majd így vagy úgy, főleg akkor, ha fel vagyunk fegyverkezve, így nem nagyon tudjuk kiélni ezeket a játékszereket. Éppen ezért került a játékba dedikált PvP-mód, amit elindítva nem a saját karakterünkkel, hanem egy másik, teljesen felszerelt figurával indulhatunk harcra. Van hagyományos deathmatch és capture the flag is, ráadásul azt is kiválaszthatjuk, milyen cuccokkal akarunk nyomulni, így gyakorolhatjuk egy kicsit a fegyverkezelést. Aztán ha vége a meccsnek, visszakapjuk az eredeti karakterünket, és pontosan onnan folytathatjuk, ahol az előbb abbahagytuk, anélkül, hogy vásárra vittük volna a bőrünket.

Ezek után mondja azt bárki, hogy a világvége nem lehet hangulatos



HA TE MONDOD

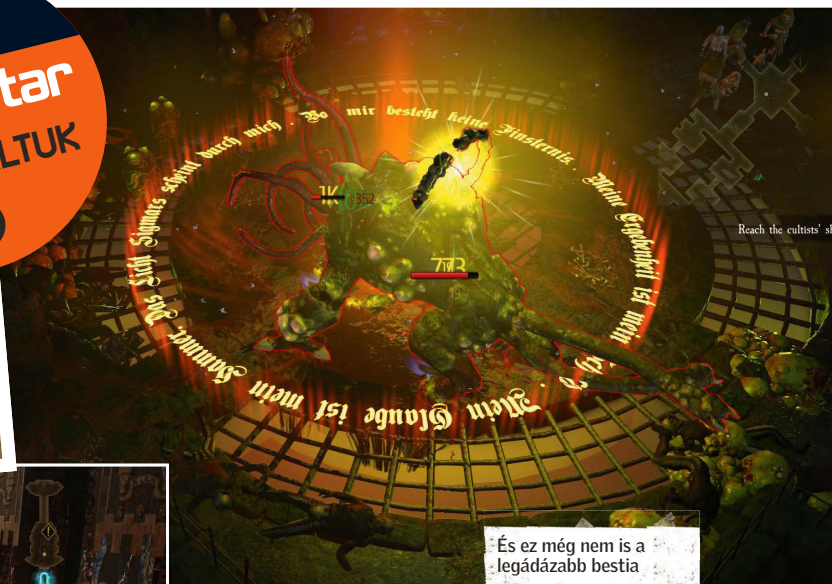
Josip Barisic közösségi menedzser, Gamepires:
„Nem tudjuk, mit rejteget a jövő a *SCUM* számára, de az biztos, hogy mindent megteszünk, hogy a legjobb túlélőjátékot rakjuk le az asztalra.”



” LENYŰGÖZŐ ÉS EGYBEN RÉMISZTÓ AZ AZ ADATTÖMEG, AMIT A *SCUM* ELÉNK TÁR

Előzetes

WARHAMMER: CHAOSBANE



És ez még nem is a legádázabb bestia



Káosz előttem, káosz utánam



Egy trubadúr, aki kárdra cserélte az éneket

Ördög bújt beléd

WARHAMMER: CHAOSBANE

INFO

Kiadó Bigben Interactive
Fejlesztő Eko Software
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden A Diablo sorozat nyomdokaiban haladó, a Warhammer világában játszódó akció-szerepjáték.
Megjelenés 2019. június 4.
PEGI N/A

EZÜTTAL NAGY WARBA VÁGTA A HAMMERJÉT A HOW TO SURVIVE JÁTÉKOKAT JEGYZŐ EKO SOFTWARE, UGYANIS A GAMES WORKSHOP FANTASYUNIVERZUMÁBA HELYEZVE PRÓBÁLJA MEG EGY, A DIABLO SZÉRIÁRA HAJAZÓ AKCIÓ-SZEREJÁTÉKKAL MEGÖRVÉNDEZTETNI A RAJONGÓKAT. Az „első Warhammer Fantasy hack 'n' slash”-nek titulált ambiciózus projekt megjelenése ugyan még várat magára, viszont egy exkluzív zárt béta keretében mehettünk vele pár próbakört. Ebben izelítőt kaptunk a sztoriból, átvehettük az irányítást két egyedi karakter felett, és elvileg megtapasztalhattuk volna a kooperatív játékményt is, amit mi ugyan nagyon szerettünk volna, viszont a szerepek már kevésbé, így erről egyelőre nem tudunk nyilatkozni. Szerencsére e nélkül is sikerült – a limitált lehetőségekhez mérten – annyi időt fordítani a *Warhammer: Chaosbane* játékményének megismerésére, hogy beszámolhasunk első benyomásainkról.

MINDEN KÁOSZBA FULLAD

A *Chaosbane*-re ugyanaz a „grimdark” hangulat jellemző, mint amivel a science fantasy testvéruniverzum Warhammer 40,000 különféle feldolgozásaiban is találkozhatunk: mindkettő tele van eposzokba illő eseményekkel, aprítani való ocsmányságokkal és brutális összecsapásokkal, van hát miből nagykanállal merítenie az Eko Software-nek is, így játéka izgalmas, ámde a fantasyk történelmében megszokott premisszával indít. A narrátor egy olyan világba kalauzol el minket a gondosan megrajzolt átvezetőkön keresztül, amelyet háború sújt és a mágia ural, legfőbb feladatunk pedig az, hogy megálljt parancsoljunk a birodalom összeomlásán tevékenykedő Káosz erőinek (hogy ki ármánykodik a háttérben, azt meghagyjuk meglepetésnek). A történetet az a Mike Lee álmodta meg, akinek többek között a hazánkban is megjelent Warhammer regényét, A démon átkát is köszönhetjük, így fordultatos cselekményt remélhetnek a franchise rajongói. A sztori felvezetése attól függően alakul, hogy a négy szereplő közül melyikre bökünk rá a kezdőképernyőn, mivel mindegyikük saját háttértörténetet kapott, noha az irányítást

ugyanannál a pontnál vesszük át felettük. A végleges változatban négy karaktert vihetünk majd hadba, akik külön kasztokat képviselnek: Konrad Vollent, a birodalmi katonát (imperial soldier); Elontirt, a nemes tünde mágust (high-elf mage); Elessát, az erdei tünde felderítőt (wood elf scout) és Bragi Axebittert, a törp harcost (dwarf slayer). A bétában csak kettejüket, Vollent és Elontirt hívtuk kalandba, ám a pengék vad tánca és a varázslatok perzselő ritmusa kárpótolt a kötöttségekért. Az már a próbakör legelején kiderült, hogy a karakterek mozgása kellemesen gördülékeny: a közelharcban erős kapitány lassabb és masszívabb, de gond nélkül koordinálható, a tünde pedig gyors, mobilis, és élvezetes vele a távolból osztani az áldást. A tárgyak – például hordók – megtámadásakor ugyan még megfigyelhető némi késés a sebészkiosztás tekintetében, de ez minden bizonnyal javulni fog, és pillanatok alatt sikerült elterelni róla a figyelmünket más megoldásokkal. A kitérést például emberi hősünkkel felváltják a különböző blokkolóképeségek, a tünde herceghez viszont még különlegesebb módszert ka-

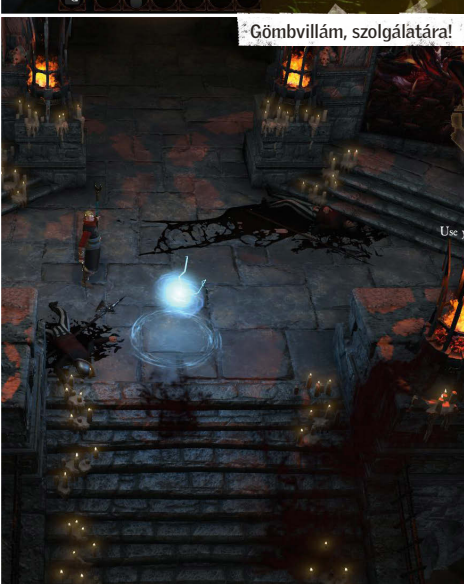
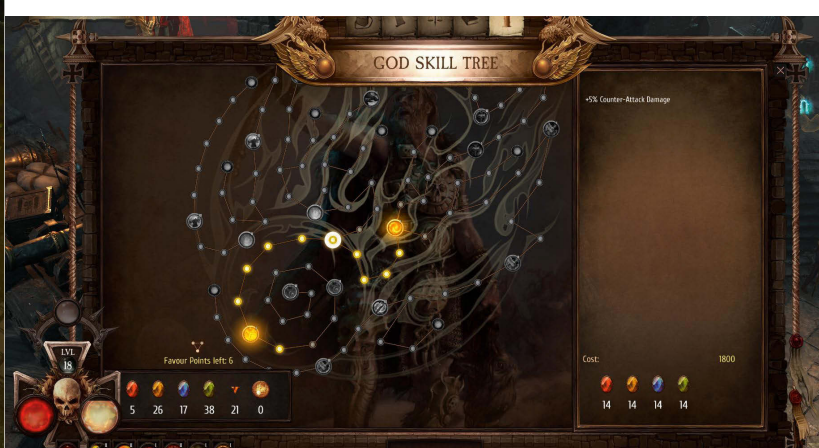


DUPLA DINAMIT

Bár a Warhammer: Chaosbane-t egyedül is simán élvezhetjük, a játék mégis lehetőséget ad arra, hogy akár négy játékos is egyesítse erejét a káosz hordáinak megállítására érdekében, ráadásul helyi és online coopopciók közül is választhatunk. A fejlesztők ígérete szerint a siker kulcsa a négy eltérő karakter képességeinek és erejének kombinálása lesz, ezek összeadódásával ugyanis még pusztítóbb hatásokat kaphatunk. A mellénk csapódott felhasználókat egyébként a játékon belül és a menüből is tudjuk kezelni, továbbá meghatározhatjuk azt is, hogy billentyűzettel vagy kontrollerral szálljanak be a harcba.



A BÉTÁBAN CSAK VOLLENT ÉS ELONTIRT HÍVHATTUK KALANDBA, AM A PENGÉK VAD TÁNÇA ÉS A VARÁZSLATOK PERZSELO RITMUSA KÁRPÓTOLT A KÖTÖTTSEGEKÉRT



HA TE MONDOD

Jean-Georges Levieux game director, Eko Software: „Ha barátokkal játszol, az sokkal érdekesebb, mert mindenkinek megvan a saját szerepe.”

NEM KELL HOZZÁ REAKTOR

Bár a megjelenésig még változhat, egyelőre kedvezőnek tűnik a gépigény, hiszen elég a játék futtatásához egy i3-as Intel vagy Phenom II-es AMD processzor, 6 GB RAM és egy GeForce GTX 660-as/Radeon HD 7850-es 2 GB VRAM-os videokártya. Valószínűleg nem a Chaosbane miatt kell majd hardvert cserélni.

punk: egy idéző varázslat ugyanis egy olyan energiagömböt teremt, amit mi magunk irányíthatunk manuálisan, ezáltal az egérrel körözve könynyedén ide-oda cikázhatunk, az ellenfeleket elporlasztva. Ugyanez működik többek között villámcapásokkal és tűzcsóvával is, szóval egy mágus teljes eszköztárát felsorakoztatva vehetünk véget a káosznak újra és újra. Az alapok elsajátítása után egyre változatosabb és erőteljesebb skilllel szór meg bennünket a rendszer, ezekhez azonban pontokra és szabad helyre van szükség a karakterlapon, így viszonylag gyorsan rá lehet jönni, hogy érdemes irányozottan fejleszteni – főleg, amikor bejönnek a képbe a paszszív készségek, az adományokkal kiérdemelhető collectors' guild talentumok és az isteni képességfán (god skill tree) a gyűjtögethető szilánkokkal feloldható huncutságok. Mivel a zárt béta megkötötte a kezünket, ezek nagy részét nem fedezhettük fel, és olyan alapvető funkciók is kimaradtak, mint a bolt, a tárgyak „megáldása” vagy

a relikviák utáni vadászat, abban pedig őszintén reménykedünk, hogy az inventoryrendszert át fogják alakítani, mivel jelenlegi állapotában meglehetősen frusztráló a tárgyak menedzselése.

STOP! (WAR)HAMMER TIME!

De nem ez az egyetlen játékelem, ami további gondoskodást igényel. Bár vannak üdítő kivételek, és a grafikát sem érheti panasz, összességében a helyszínek nem elég változatosak (új-fent hangsúlyozzuk, még csupán az első fejezetről tudunk nyilatkozni), sokkal több olyan elemre lett volna szükség, amivel interakcióba léphetünk és törhetők; elég csak a *Diablo III*-ra gondolni, ha már úgyis az szolgált ihletforrással. A harcrendszer sem az igazi: noha rendelkezésre állnak különböző nehézségi szintek, és a különleges képességeknek köszönhetően valóban élvezetesebb az összecsapások (a legfőbb csapásmérő, a „bloodlust” aktiválása vérpezsdítő), ennek ellenére a nyertes stratégia gyorsan kitanulható, a taktikázás kis túlzással átmeleg kont-

rollálatlan gombpüfölsébe, és nem érkeznek olyan ütemben az újdonságok sem, hogy ne rúgja ránk az ajtót a monotonitás érzése. Az optimalizációért viszont már most bevésni egy piros pontot, a legmagasabb jelenlegi beállításoknál sem érzékelünk semmilyen teljesítménybeli problémát. Kíváncsiak vagyunk, hogy más játékosok társaságában és/vagy a teljes kiadásban ez mennyiben lesz más, főleg olyan játékmódok esetében, mint a Boss Rush, a speciális kihívások vagy a többször látogatható dungeonök. Az első Warhammer hack 'n' slashként a *Warhammer: Chaosbane*-ben kifejezetten sok kiaknázásra váró lehetőség van, és kis odafigyeléssel az Eko Software egy olyan címet faraghat belőle, amely megreformálni ugyan nem fogja a *Diablo*-szerű akció-szerepjátékok műfaját, de az élvezeti faktorra olyan magasságokba emelkedhet, hogy ne merüljön feledésbe (akárcsak a *How to Survive* a zombis címek kategóriájában). Reméljük, hogy így lesz.

Szada



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE REMASTERED

PlayStation 4

Megoszlanak a vélemények arról, hogy a *Call of Duty* sorozat jó irányba haladt-e az évek során, de a játékosok jelentős többsége egyetért abban, hogy a *Modern Warfare* alcímet viselő negyedik rész a széria egyik legjobb epizódja mind egyjátékos kampányát, mind többjátékos szegmensét tekintve. 2007-ben jelent meg az egyik első, modern időkből játszódó háborús FPS-ként. Története kellemően csavaros, drámai (és elfogadható hosszúságú), tele emlékeztető pillanatokkal, dialógusokkal és karakterekkel. Izgalmas, pörgős multiplayer módjai egytől egyig fantasztikus élményt nyújtottak, kinézetüket és felépítésüket tekintve egyaránt változatos pályáira pedig a mai napig jól emlékszünk. Az emlékezést nagyban segítette a néhány éve az *Infinite Warfare*-rel együtt kiadott *Call of Duty: Modern Warfare Remastered* is, amely feljavított textúrákkal, újrakevert hangokkal, jobb bevilágítással és mindenféle javításokkal fokozta az élményt. Nemcsak a kampányt játszhatjuk újra, de a multiból is áthoztuk mindent, az összes alapvető letölthető pályát beleértve. Harcolhatunk a kis mérete miatt különleges Shipmenten, a lezuhant helikopter köré épülő Crashen (és ünnepekkor annak téliesített változatán), de visszatérhetünk a Wet Workre, a Vacantra vagy a Killhouse-ra is. Az eredeti valószínűleg kevés játékosnak maradt ki, de aki nem játszott vele, annak azért, aki meg újra elővonná, annak azért érdemes letöltenie – PlayStation Plus-előfizetéssel most ingyen.

NEM TUDOD, MI AZ A PS PLUS?

A PlayStation Plus egy egyre több extrát és előnyt kínáló előfizetés, amelyet a PlayStation 4-tulajdonosoknak érdemes igénybe vennie. Havonta két ajándék játék jár hozzá az elmúlt évek méretes felhozatalából, emellett az előfizetőket rengeteg akciós ajánlat és extra szolgáltatás várja időről időre. A PlayStation 4 esetében elengedhetetlen kellék a játékok többjátékos módjának használatához.

THE WITNESS

PlayStation 4

Jonathan Blow a *Braid*-del írta be magát igazán a játéktörténelembe. A kreatív, ugráncos ügyességi játékban az idővel ügyesen bánva haladhattunk előre, és juthattunk túl az egyre nehezedő kihívásokon. A *The Witness* egy sokkal nagyobb, tartalmasabb, részletesebb játék, amelyen egy több tagot számláló csapat hosszú évekig dolgozott. Aki mindent teljesíteni akar, annak 650 változatos feladványt kell megoldania, de a befejezéshez nem kötelező az összeset legyűrni. Szerencse, mert az egyik olyan nehéz, hogy maga Blow is úgy tippelt a megjelenés előtt, hogy csak a játékosok egy százaléka lesz képes megbirkózni vele. Egy távoli szigeten járunk, amit 11 eltérő területre osztottak, a közepén pedig egy hegy emelkedik. Minden egyes zónában más típusú fejtörők várnak minket; néha a jó megfigyelőképességünkre lesz szükségünk, míg más feladatok a hallásunkat teszik próbára. A kezelést bárki, videojátékos tapasztalattól függetlenül hamar elsajátíthatja, mivel a feladványok többnyire ugyanarra a mechanikára épülnek: egy vonalat rajzolunk egy rácshálóban. Mégis rettentő változatos. A nehézség változó, viszont a *The Witness* nagyon ügyesen ismeret meg a feladattípusokkal, folyamatosan, aprólékosan tanítja meg az új szabályokat. Ne ijedjete meg, ha a logikai játékok zsánere idegen számotokra; adjatok ennek egy esélyt, higgyétek el, jól fogtok szórakozni! És semmiképp se adjátok fel túl hamar, mert kiváló élményt nyújt, amikor sikerrel jártok egy-egy feladat megoldásával.



'Tropico 6 is channeling the absurdity of modern politics.'

- Gamespot

TROPICO 6

'...be as dastardly, corrupt
and confounded as ever.'

- Polygon



MEGJELENIK MÁRCIUS 29-ÉN!



 /kalypsomediaINT

www.kalypsomedia.com



kalypso



PC

TESZT

A legújabb játékok bemutatói

BÖNGÉSZDE

- 30 APEX LEGENDS
- 34 DEVIL MAY CRY 5
- 38 ANTHEM
- 42 FAR CRY NEW DAWN
- 46 CRACKDOWN 3
- 50 JUMP FORCE
- 54 DIRT RALLY 2.0
- 58 SID MEIER'S CIVILIZATION VI: GATHERING STORM
- 60 TRIALS RISING
- 62 BATTLETRITE ROYALE
- 64 THE LEGO MOVIE 2 VIDEOGAME
- 66 TANNENBERG
- 68 ASTRONEER
- 69 BATALJ
- 70 RE-LEGION
- 71 DEGREES OF SEPARATION
- 72 MONSTER BOY AND THE CURSED KINGDOM
- 73 MONSTER ENERGY SUPERCROSS - THE OFFICIAL VIDEOGAME 2
- 74 TOWNSMEN - A KINGDOM REBUILT
- 75 FEAR THE WOLVES
- 76 BANNERMEN
- 77 THIEF SIMULATOR
- 78 CONARIUM
- 80 STELLARIS: CONSOLE EDITION
- 82 SHADOW OF THE TOMB RAIDER - THE PRICE OF SURVIVAL
- 82 THE KINGS BIRD
- 83 ARTIFEX MUNDI ULTIMATE COLLECTION
- 84 METRO EXODUS

Meghalt a király, éljen a király!

APEX LEGENDS

SIKERÜLT ÖSSZERAKNI VALAMI OLYAT, AMI A MULTIPLAYER JÁTÉKOK KÖVETKEZŐ SZINTJÉT JELENTHETI

INFO

Kiadó **Electronic Arts**
Fejlesztő **Respawn Entertainment**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden
A Titanfall univerzumában játszódó free-to-play battle royale játék, amely egy pillanat alatt a műfaj új királya lett.
PEGI 16+

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

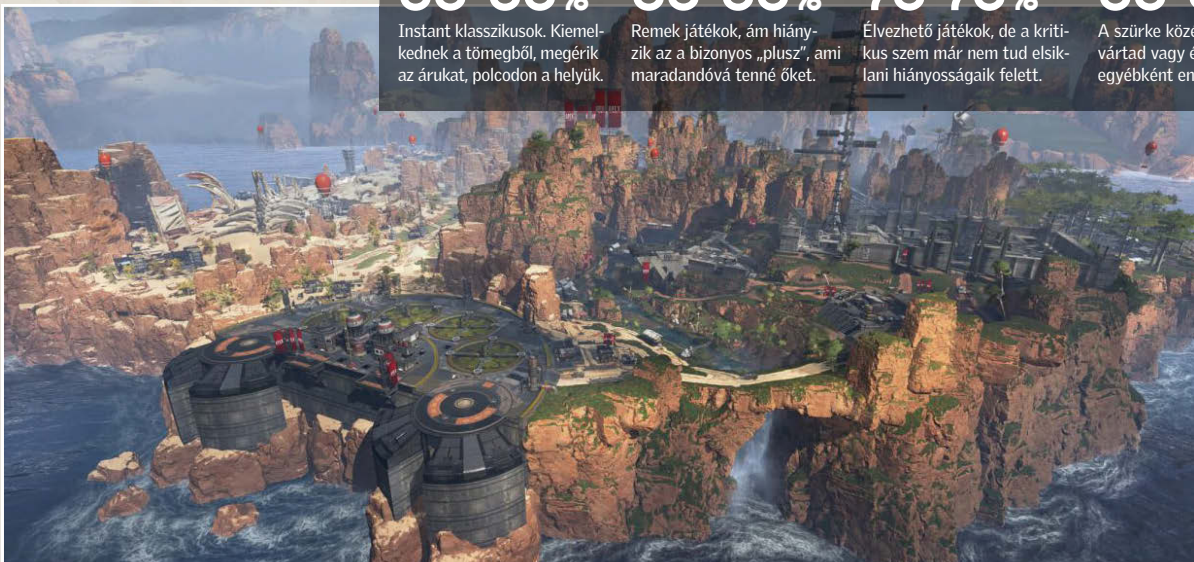
Évezhető játékok, de a kritikus szem már nem tud elsiklani hiányosságaik felett.

60-69%

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

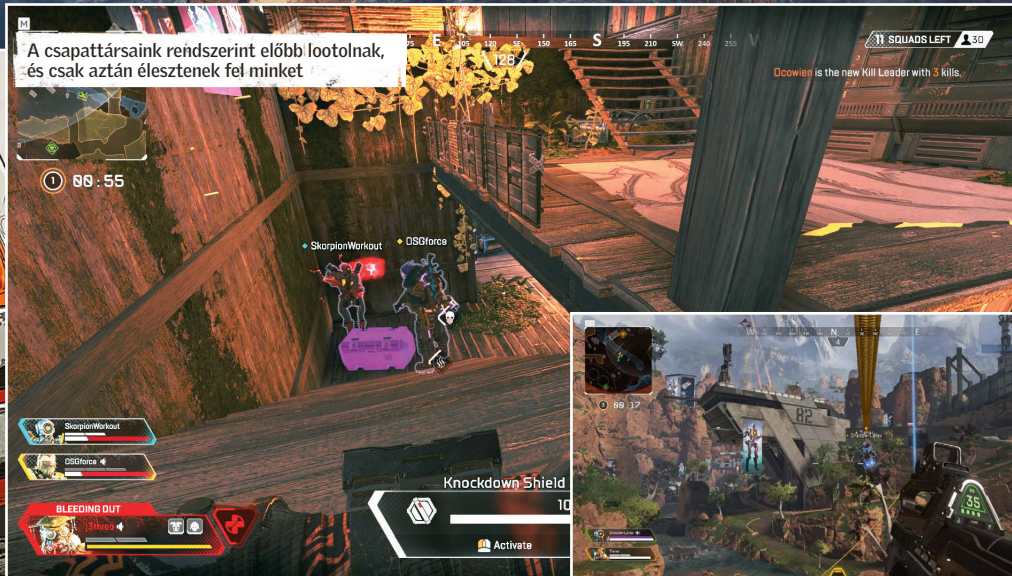
1-59%

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



MAZUR MÄS-VÉLEMÉNYE

Vince Zampella sokunk számára a játékvilág egyik legszimpatikusabb alakja, akinek egyrészt a Medal of Honor és a Call of Duty sorozatok legjobb részeit köszönhetjük, de az évek során két lábbal beleszállt az Electronic Artsba és az Activisionbe is, nyíltan kritizálta őket, így kicsit a mindenkori játékosok pénzéhes, nagy kiadókkal szembeni ellenérzésének védőszentje is lett. Saját stúdiója, a Respawn szintén nagyon szerethető társaság, legutóbbi játéka pedig, a Titanfall 2 hosszú ideig (egészen pontosan a Metro: Exodus megérkezéséig) számomra az egyjátékos FPS-kampányok etalonja volt – vértett is a szívem, hogy nem lett akkora siker, mint azt megérdemelte volna. Mindezt csak azért emlegetem fel, mert amikor megtudtam, hogy beszállnak a battle royale játékok... battle royale-jába, egyrészt nagyon megörültem, mert ha nem is erősségem, de kedvelem a műfajt. Másrészt azonban rögtön aggódni kezdtem, hogy nem buknak-e hatalmasat, eljátszva ezzel az amúgy is feszült kiadói támogatást vagy ami még fontosabb: a játékosok szimpátiáját. Szerencsére az Apex Legends egy rendkívül szórakoztató és rajongható játék lett, a Respawn pedig ezzel egy fordulatos, valódi sikertörténet.



A csapattársaink rendszerint előbb lootolnak, és csak aztán élesztenek fel minket

LEGEM LETT A BATTLE ROYALE JÁTÉKOKBÓL.

Próbáltam szinte az összeset a PUBG-tól a The Cullingon és az Island of Nyne-on át, a Blackouttal együtt, a Battlerite Royale-t beleértve, egészen a Fortnite-ig. Láttam kidolgozott címeket, mint a Darwin Project, és két hét alatt összedobott szemetet, mint a Radical Heights. Ugrotam, lootoltam, craftoltam, kergettem és menekültem több száz órán át. Haltam már meg a körön kívül gyógyszer nélkül, és nyertem anélkül, hogy bárkit is lelőttem volna. Mindent láttam, amit ez a műfaj kínálhat, kizárt, hogy bárki meglepetést okozzon. Meg egyébként is, miért csinálna bárki battle royale-t? A Fortnite-ot és a PUBG-t úgysem lehet kirobantani a helyéről.

A RESPAWN MEGCSINÁLTA

Néhány héttel ezelőtt még valószínűleg valami ilyesmivel vezettem volna

fel egy battle royale játékokról szóló cikket, csakhogy azóta megjelent az Apex Legends, és úgy estem vissza, mint a narkós, aki több hónap tisztaság után megint a tűhöz nyúl. Néhány pillanat elég volt ahhoz, hogy az egész testemet átjárja az eufória, eldobjak mindent, és csak ez érdekeljen. Hetek óta semmi másra nem vagyok a szerveztem, csak még egy körre. Mostanra 60 óra felett jár a számláló, de még mindig úgy érzem, hogy szinte alig játszottam. Szerencsére gyorsak a meccsek, úgyhogy mindig befér egy gyors ugrás ébredés után, meg egy utolsó a nap végén, lefekvés előtt is. Meg egy ebéd után. Vagy ha szűkös az idő, akkor ebéd helyett.

A Titanfall fejlesztőcsapata nem találta fel újra a műfajt, még csak nem is változtatott hatalmasat rajta. Nem ez a valaha volt legegységibb battle royale játék, de annyira úgyes van összeállóva, hogy ez senkit

sem érdekel. Már ismert mechanikák finomhangolásával, játékelemek felturbózásával és műfaji elemek keverésével sikerült összerakni valami olyat, ami a multiplayer játékok következő szintjét jelentheti. Olyan megoldásokkal, amelyekre ettől fogva kötelezően elvárt feature-ként tekintünk majd.

TITANFALL 3 HELYETT

Így utólag belegondolva nagyon szomorú, hogy az EA rossz üzleti döntései miatt a Titanfall franchise sosem érhetett a csúcsra, mert ezek a srácok bizony tudnak multiplayer játékot fejleszteni. A mozgás, a gunplay, az animációk, minden hihetetlenül reszponzív, nincsenek esetlenül mozgó karaktermodellek vagy teljesen használhatatlan fegyverek (ez utóbbról talán megoszlanak a vélemények). Nem emeltek át mindent, épp csak annyit, amennyi a pörgős játékmenethez kellett. Nincs például fa-

lon futás vagy dupla ugrás, van viszont csúszás, ami egyértelműen a játék egyik legszórakoztatóbb pontja, és nem is értjük, eddig hogy maradhatott ki az életünkből. Hatalmas távolságokat tehetünk meg villámgyorsan egy lejtőn lefelé szánkázva, miközben osztjuk az áldást balra és jobbra. Kerülgetjük a lövedékeket, miközben próbálunk bevetődni a fedezék mögé, vagy épp észrevétlenül beosonni egy másik csapat hátába. Egyszerű, de annál nagyszerűbb mechanika, ami viszont semmit sem érne, ha nem lenne ilyen parádés a pályadízájn.

Aki játszott a PUBG-vel, pontosan tudja, milyen kellemetlen érzés, ha nem sikerül elugrani a célpontra, vagy túl sokáig lootolsz egy városban, és aztán nem találsz autót. Hosszú percekig kell baktatni, keresztül a nagy büdös semmin. Üres mezőkön, jobb esetben valami erdő szélén, de így vagy úgy, kietlen a vi-

LEGENDÁK NYOMÁBAN

CAUSTIC

A zárt terek koronázatlan királya, aki ellen sohasem akarsz hátrányos helyzetbe kerülni. Mérgező gázokat eregető csapdáival képes egész területeket elzárni mások elől, aminek köszönhetően remekül kontrollálja az összecsapásokat.

LIFELINE

Az Apex Legends támogatója, aki nemcsak gyógyítani tudja a többieket, de kifejezetten erős cuccokkal is felszerelheti a csapatot. Harchan nem túl hasznos, de az odáig vezető úton rengeteget tehet a társaiért, ezért kifejezetten népszerű.

BLOODHOUND

Igazi vadász, aki követi az ellenfelek nyomaát, így üldözőbe veheti a menekülőket, vagy lefülelheti a környéken ólálkodókat. Szonárja kifejezetten hasznos a végjátékban, amikor a bujkáló ellenfelet kell megtalálni.

WRAITH

Az Apex Legends legnépszerűbb karaktere, mert kicsi, nehezen eltalálható a modellje, és képességei a legnehezebb szituációkból is kihúzzák. Ha ügyesen használja a portáljait, csapattársait is megmentheti a biztos haláltól.

GIBRALTAR

Ő a játék legkevésbé népszerű karaktere, pedig ügyes kezekben kifejezetten eredményes. Bár sokan túl defenzívnek tartják, képességei támadáskor is hasznosak. Bár lomhábbnak tűnik, valójában ugyanolyan mozgékony, mint a többiek.

PATHFINDER

A cuki robot grappling hookjának köszönhetően senki nincs biztonságban: Pathfinder egy pillanat alatt képes az ellenfél hátába kerülni, vagy feljutni lehetetlennek tűnő helyekre, utijával pedig az egész csapat mobilitását megsokszorozza.

BANGALORE

A játék talán legkönnyebben kezelhető karaktere, kezdő játékosoknak is ajánlott. Ez persze nem azt jelenti, hogy ne lehetne vele lenyűgöző dolgokat csinálni: füstjét ügyesen kihasználva hatalmas káoszt okozhatunk, és elvesztettnek látszó harcokat is megfordíthatunk.

MIRAGE

Talán az ő trükkjeit a legnehezebb elsajátítani, de egy ügyes játékos a klónokkal képes akár egész csapatokat is összezavarni. Offenzíven és defenzíven is remekül használható, rengeteg trükk van a tarsolyában, ami kihúzza a slamasztikából.



dék, amerre a szem ellát. Az Apex Legendsben ennél jóval kompaktabb a pálya, simán keresztül lehet rajta sprintelni néhány perc alatt, amit csak tovább gyorsítanak a kifüggesztett zipline-ok és azok a speciális ballonok, amelyekre felkapaszkodva újra kilőhetjük magunkat, hogy a magasból közelítsük meg a célpontot. Az egyes helyszínek akár külön multiplayer pályákként is megállnák a helyüket (a Blackoutban ugye effektíve Call of Duty-pályákból rakták össze a szigetet), de nem csak itt fogunk harcolni. A legtöbb értékes loottal megpakolt zóna általában egy völgyben található, a régió-

kat pedig a dombtetőkön választja el vagy egy alagút, vagy egy kacskaringós folyosó, ami két dolgot segít elő. Egyrészt a csúszkálásnak köszönhetően villámgyorsan rajtaüthetünk az óvatlanul lootoló csapatokon, és elfoglalhatjuk a stratégiai fontosságú területeket, miközben a dombon felfelé menekülni már jóval nehezebb, ami valószínűsíti, hogy konfrontációra kerül sor. Másrészt a zónák közti szűk folyosók összetereleik a szétszórtan szaladgáló játékosokat, így az egyébként legtöbb esetben kihasználatlan holt térben is durva tűzharcok alakulhatnak ki. Az is sokat segít, hogy nincs sebzés a zuha-

nások után, így sokkal szabadabban ugrálhatunk a pályán.

HERO SHOOTERNEK SEM UTOLSÓ

A karakterek (akikből egyébként a kereset írásban kaphattok egy kis ízeletet) mindegyike egészen mást tesz le az asztalra, és bár egyértelműen vannak népszerűbb felállások, nem lehet azt mondani, hogy ez vagy az a legerősebb hármás. Az egyes specialitáknak ugyanannyi az életeréje, és ugyanolyan gyorsan is mozognak (az animációs különbségek miatt tűnhet némelyikük lassabbnak), képességeik azonban alapvetően megkülönböz-

tetik őket. Mindenki rendelkezik egy passzív (Wraith például hangokat hall a fejében, amikor céloznak rá, mint a Paranoia perk a Blackoutban) és egy viszonylag gyorsan újratöltődő aktív képességgel, valamint egy ultimátéval, ami a portál lerakásától kezdve a szőnyegbombázáson át a durva cuccokat tartalmazó supply dropig változik. Valahogy így képzelni el az ember az Overwatch battle royale-t is. Az Apex Legends egyedül vagy ketten nem játszható (legalábbis egyelőre, mert vannak arra utaló jelek, hogy kacérkodik a gondolattal a fejlesztőcsapat, de szerintem speciel rossz irányba vinné el a játékot ezek bevezetése), húsz háromfős csapatot dob össze az algoritmus, a karakterek pedig remekül kiegészítik egymást. Vannak egyértelműen jól szinergizáló kombinációk, mint például Bangalore és Bloodhound, hiszen utóbbi az utijának köszönhetően Bangalore füstjén keresztül is látja az ellenfeleket, de okos csapatjátékkal bármelyik hármással nyerni lehet. Vannak olyanok, akik a játék korai szakaszában nem kifejezetten erősek (Lifeline például az utijával tesz a legtöbbet a csa-

PACA MÁSVÉLEMÉNYE

Az egyik haverom épp nemrég újított PC-t, úgyhogy mondta, hogy jätsszunk egy kicsit a PUBG-vel. Miután egy ótóval kétszer akadunk fel a semmiben, és életerónk a felére csökkent, megkímélve magunkat az agyörgörcstől, inkább kiléptünk, és erősebb lett bennem a Respawn és az EA iránti tisztelet. Az Apex Legends olyan tökéletesen vegyíti napjaink multiplayer játékaiknak legnépszerűbb elemeit, ahogy sohasem gondoltam volna, hogy lehetséges. A zuhanás miatti sebzés elvétele egy hatalmas ajándék, a fegyverek mindegyike hasznos és használható, a célzás, az irányítás, a pályadizájn pazar, és külön dicséret jár azért, hogy még konzolon is tükörsimán fut (bár PC-n játszom leginkább). Na meg a pingrendszer, amivel tényleg mindent ki lehet magyarázni – már ha hajlandók figyelni a csapattársak. Ha nem, az sem baj; kis ügyességgel egy 1v3 helyzetből is győztesen lehet kijönni azzal, hogy minden megmászható; teljesen összezavarhatjuk és meglephetjük ellenfeleinket. Már majdnem költenék is rá, csak hogy így támogassam a fejlesztést. Sőt, fogok is.

CSIRKE MÄS- VÉLEMÉNYE

Eddig egy-két meccsnél tovább egyetlen battle royale játék sem tudott lekötni, még akkor sem, ha pajtásokkal estünk neki. Az Apex Legends viszont valahogy teljesen az én ízlésemre van szabva. A remek gunplay cseppet sem lepett meg, hiszen a Titanfall játékokban is imádtam azt, amire a Respawn képes volt. A hasonszörű címetől való kisebb és nagyobb eltérések pedig egytől egyig szerethetőbbé tették számomra az Apexet. A különböző képességekkel bíró karakterek, a társak feltámasztásának lehetősége vagy épp az, hogy nem sérülünk meg a zuhanásoktól, mind-mind hozzájárultak ahhoz, hogy most már nem telhet el nap számomra egy-két ugrás nélkül, folyamatosan vissza-vissza csábulok az Apex Legendshez. És ez bizony tölem hatalmas szó, mert eddig teljesen biztos voltam benne, hogy ezt a zsánert bottal sem fogom piszkálni. Kíváncsian várom, hogyan és hová fejlődik majd az Apex, milyen új pályák és karakterek érkeznek. Az elsők között leszek, aki ráveti majd magát az új dingszágokra.

patért, ahhoz pedig idő kell, hogy ezt többször is le tudja hívni), míg mások pont a kezdeti kavargásban képesek hatalmasat alkotni.

DE A RANDOM MINDIG HÖLYE

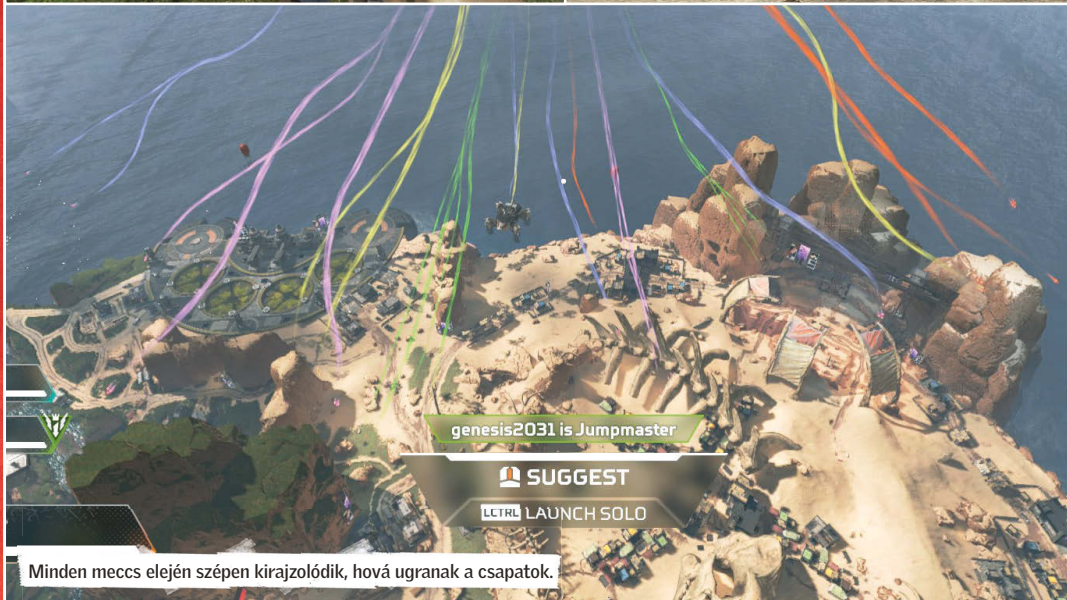
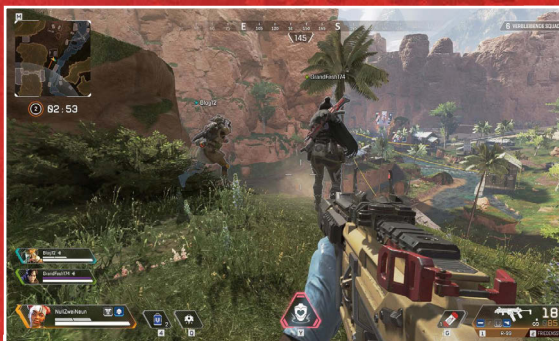
A kötelező csapatjátéknak mindig megvan az a veszélye, hogy egy nem kifejezetten ügyes játékost kapunk magunk mellé, vagy még ha jó is, esélytelen úgy kommunikálni vele, mintha fent lenne velünk Discordon, az Apex Legends dizájnerei viszont megalkották a szinte tökéletes kezelőfelületet, amely tökéletesen helyettesíti a kommunikációt. Egyetlen gombnyomással jelölhetünk meg dolgokat a pályán, a program pedig

kontextustól függően kezeli ezt. Ha csak rábökünk a térképre, azt úgy veszi, hogy arra akarunk menni. Ha egy fegyvert pingelünk meg, akkor azt feldobja a többieknek, hogy megtalálják. Ha egy nyitott ajtót, akkor jelzi, hogy itt bizony már járt valaki. A többiek pedig szintén egyetlen gombnyomással nyugtázhatják az infót, megvethatják az ötletet, vagy épp stipitopizhatják az adott lootot, így biztosan nem tűnik el a képernyőről. Természetesen az ellenfeleket is pixxelre pontosan bejelölhetjük így, nem kell magyarázkodni, ez pedig különösen fontos egy olyan játékban, amelyben a gép felszállásától kezdve rengeteg döntést kell meghozni, és még

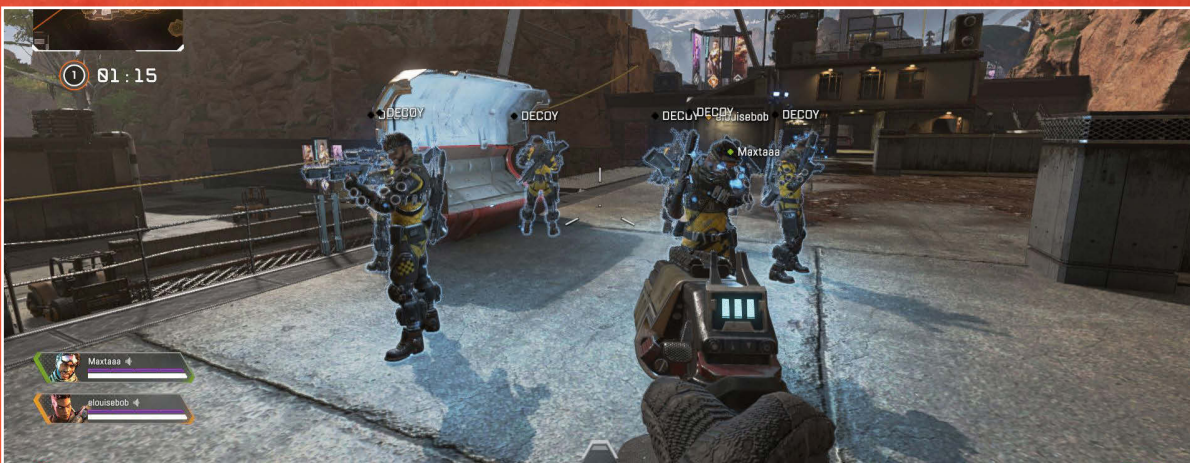
több infót átadni, néha a másodperc tört része alatt, ez pedig nem megy könnyen, főleg nem mikrofon nélkül. Ezek a srácok azonban összehozták egy olyan kezelőfelületet, amely annyira jól működik, hogy már-már akkor is inkább ezt használjuk, amikor egyébként a teljes csapat fent van Discordon. Az Apex Legends néhány héttel ezelőtt átvette a stafétát a Fortnite-tól, és azóta dominálja nemcsak a Twitch nézettségi listáját, hanem a hírportálok forgalmát is. Mindenféle előzetes hype nélkül jelent meg, nem volt hetek-hónapokig húzódo alfa- és béta-időszak, mégis tele bugokkal: gyakorlatilag hibátlanul rajtolt, néhány

szerverparától és apró glitchtől eltekintve az egyik legjobb állapotban megjelent játék, amit az elmúlt években láttunk, beleértve a single player címet is. Bebizonyította, hogy még bőven van hely a fejlődésre egy annyira túlszaturált műfajon belül is, mint a battle royale. Persze korai lenne még a Fortnite halálát kiáltani, hosszú út áll az Apex Legends előtt, ha a legnépszerűbb játékká akar válni, de ha a Respawn a következő hónapok során frissen tudja tartani, és a már bejelentett Battle Pass, valamint az új karakterek tényleg hozzátesznek az élményhez, akkor simán esélyes lehet akár az év játéka címre is.

KACI



Minden meccs elején szépen kirajzolódik, hová ugranak a csapatok.



HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i3-6300, 6 GB RAM, GeForce GT 640/Radeon HD 7730, 22 GB szabad hely

- + remek pályadizájn
- + izgalmas karakterek
- + az eddigi legjobb kezelőfelület
- drága mikrotranzakció

KACI

Ha még egyetlen battle royale-t sem próbáltál, ennek mindenképp adj egy esélyt!

94

Félig ördög, félig angyal

DEVIL MAY CRY 5

NINCS KÖNNYŰ FELADATA ANNAK A CSAPATNAK, AMELYIK 2019-BEN IS EGY VÉRBELI, KLASSZIKUS AKCIÓJÁTÉKOT AKAR MEGJELENTENI.

A zsáner címeiből láttunk már annyit, hogy a legtöbben inkább valamiféle más stílussal keverik a játékaikat, RPG-elemeket csempésznek bele, hogy a vásárló végül ne érezhesse, ezzel az alkotással ő már játszott, ráadásul nem is egyszer. A *Devil May Cry* szériával ráadásul különösen óvatos volt a Capcom. Valódi számozott folytatást több mint tíz éve nem kaptunk, azóta csak HD-ráncfelvarráson átesett újrakiadások és egy eléggé megosztó reboot, a *DmC: Devil May Cry* érkezett. Most viszont egy olyan folytatást sikerült lerakni az asztalra, amely cseppet sem marad el a korábbi epizódoktól, sőt sikeresen bizonyítja a tiszta akciójátékok fontosságát azokban az időkben, amikor egyre több játék inkább szolgáltatóként akar lenni, ennek érdekében pedig úgy keverik a műfajokat, mint kezdő bármixer az olcsó margaritát a happy hour alatt.

INFO

Kiadó **Capcom**
 Fejlesztő **Capcom**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden A démon-szeletelés akciójáték-sorozat legújabb része, amely a 2013-as kitérő után visszakanyarodik a fő csapásvonalhoz. **PEGI 18+**

AZ ÖRDÖG ÚJ RUHÁJA

Különösen annak fényében szép teljesítmény mindez egyébként, hogy a *Devil May Cry HD Collection* nemrég ismét emlékeztetett bennünket arra, hogy az első részek nem igazán öregedtek jól játékmélet és főképp vizualitás tekintetében. Nos, a látványra ezúttal egyetlen rossz szavunk sem lehet, a *Resident Evil VII*-ben debütált RE Engine eddig még sosem látott részletességgel tárja elénk a *DMC*-univerzum rondaságait. Nyilván a dizájnerek kreativitása is kellett ahhoz, hogy a grafika ekkorát tudjon ütni, egy csomó ötletes megoldásra lehetnek figyelmesek azok, akik tüzetesebben is megvizsgálják a játékbeli démonokat – akiből egyébként meglehetősen sokféleképpen találkozunk majd, szóval arra sem lehet panaszkodni, hogy esetleg monotonná válna a játék a hasonlóságra ellenlábaskok miatt. Ez a tendencia a bossokra is elmondható, markánsan különböznek ezek a bestiák is, ugyanakkor elképzelhető, hogy magára a környezetre már ráunnak egyesek. A *Devil May Cry 5* küldetései nagy részében ugyanis az egyenesen a pokolból kinőtt Qliphoth fa belsejében barangolunk, ami egy lüktető, vérral teli erekkel átszőtt, a szó legjobb értelmében szemképrázatosan förtel-

mes táj, viszont változatosnak korántsem mondható. Sokszor fogjuk magunkat azon kapni, hogy úgy érezzük, ezen a helyen járunk már, pedig csak az az ok, hogy egy sokadik szürke és vörös színekben játszó, véres és tüskés, ágas-bogas szegletén járunk éppen a Qliphoth fának. Ha már ennyire hangsúlyosan szóba került a vér, akkor érdemes azt is megemlíteni, hogy hőseink egy erősen korhatáros kalandban vesznek részt; ez a sorozat történetében az első olyan *Devil May Cry* játék, amelyik 18-as karikát kapott, azaz kifejezetten felnőtteknek készült. A realiztikus ocsmányságok és a valóban hektoliterszáma kiömlő vér miatt pedig ez teljesen indokoltnak mondható. No, de kik is ezek az említett hősök?

ADJ EGY PACSIT, NERO!

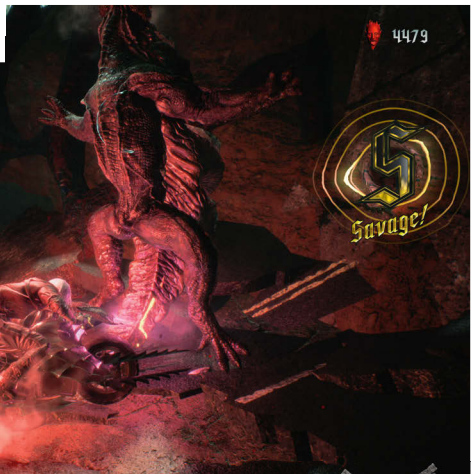
Visszatér természetesen az egész sorozat központi karaktere, Dante, valamint itt van az ifjú és tette kész Nero is. Melléjük azonban jön egy teljesen új arc, a nyeszlett és bokától tokáig nonfiguratív tetkókkal televarrt V, aki előszeretettel idézi Shakespeare-t, és nem mellékesen három démoni entitásnak is parancsol. A trió nemcsak küllemében tér el egymástól, hanem teljesen másféle játékmé-



Minden új képességét ki lehet próbálni egy gyakorlóterén, mielőtt költenénk rájuk



Kevés látványosabb dolog van, mint a motorjával pusztító Dante



Dante egyes fegyvereit nekünk kell megtalálnunk

RESULTS

MISSION 01
 HERO

Total Stylish Pts	4383
Bonus Red Orbs	4968
Extra Bonus	950
Total Red Orbs	5918

A pályák teljesítése után összesített értékelés mutatja meg, mennyire voltunk ügyesek

All-purpose artillery
Kalina Ann
 A missile launcher named after Lady's late mother. Fires an array of powerful shells.

Return to the game.
 CONFIRM



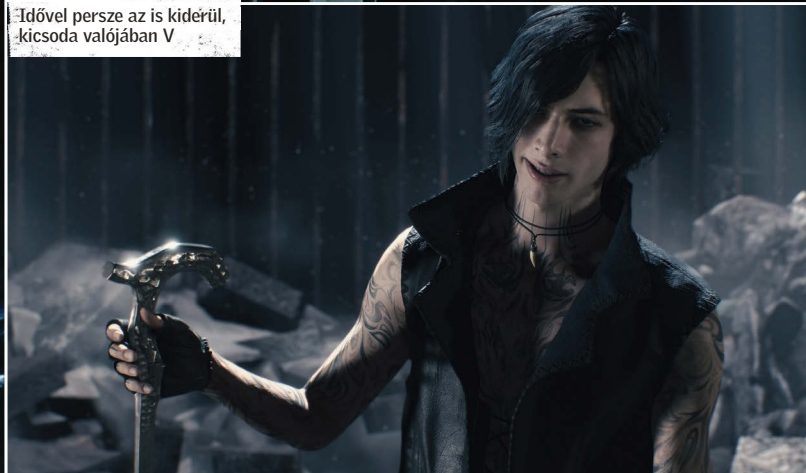
Kisbuszunkat egy telefonhívással magunk mellé rendelhetjük, csak találjunk működő fülkét



Idővel persze az is kidérül, kicsoda valójában V



A pokoli fa bizonyos gyökereit csak úgy lehet elpusztítani, ha rájuk pakolunk egy gusztustalan kis élősködőt



A DEVIL MAY CRY 5 TELJESEN MÁS IRÁNYBA HALAD, MINT A 2013-AS REBOOT



VAN AZ A PÉNZ...

Létezik egy „Ultra Limited Edition” is, amely kizárólag Japánban kapható. A nagyjából 8000 dollárba, vagyis 2,2 millió forintba kerülő verzióhoz egy valódi vörös bőrkabát jár, pont olyan, amelyet Dante is hord. A Nero dzsekijét tartalmazó változat „csak” 6500 dollárba (1,8 millió forintba) kerül, V ujjatlan cuccáért pedig 5300 dollárt (1,4 millió forintot) kell fizetni. Láttunk már olcsóbb kabátokat is.

netet képviselnek, különböző fegyverekkel és képességekkel rendelkeznek.

Nero nincs éppenséggel a topon a játék elején, ugyanis az aktuális rosszfiú nemes egyszerűséggel kölcsönvette a srác jobb karját, ami ugyebár egyben a Yamato, Vergil mágiikus képességekkel felvértezett katanája – ha valaki fennakad azon, hogyan változhat kézzé egy kard, akkor még sok meglepetés éri majd a *Devil May Cry 5*-ben. Baljával persze még így is kifogástalanul képes forgatni Blue Rose nevezetű pisztolyát és méretes pengéjét, a Red Queent. Hamar bővílni fog ugyanis a repertoárja, mivel egy halom különböző mechanikus kart, úgynevezett Devil Breakert használhat majd a kaland során – ezekből általában a bossok leverése után nyílnak meg az újabb opciók. A változatos trükkökre képes ketyerék azonban könnyen elhasználódnak: ha aktiválásuk közben épp ütés ér bennünket, akkor automatikusan széttörnek, de mi magunk is felrobbanthatjuk őket, ha egy szorult helyzetből szeretnénk szabadulni. Szerencsére egyszerre többféle kart is tarthatunk magunknál, illetve a pályákon valamilyen megmagyarázhatatlan okból bőven akadnak elszórva még ilyen gépiesített végtagok. A három karakter közül talán Nerót a legegyszerűbb irányítani, kilőhető robotkezeivel pedig a távoli ellenfelekhez is könnyen odaránt-

hatja magát a fiatal főhős, ami még egyszerűbbé teszi a harcot.

V MINT VÉRBOSZÚ

Ennél egy fokkal összetettebb V harcrendszere. A titokzatos tetovált alaknak ugyanis nem kenyere a közelharc, inkább három démont küld csatába maga helyett. Griffon, az ördögi madárka tulajdonképpen a távolsági támadásokért felel, Shadow, az árnypárduc a közelharcú áldást osztja, Nightmare, a félelmetes óriás pedig az egész terepet képes letarolni, nem véletlen, hogy őt csak a Devil Trigger energia felhasználásával hívhatjuk elő. Bármelyik kis kedvencünkkel csökkentjük is le az ellenfelek életerejét, az utolsó csapást mindig nekünk magunknak kell bevinnünk. Az sem lehet akadály, ha épp egy távolabb fetregő szörnyetegről van szó, V egy pillanat alatt ott terem, ha ki kell végezni valakit, aztán már libben is tovább, nehogy bekapjon egy kóbor pofont. A megfelelő képességek feloldása után lényeink bámulatos kunsztokat tudnak majd összehozni, Shadow például sündisznóként lövell ki árnyéktüskéket, Griffon vilámlóként lövell ki árnyéktüskéket, Griffon vilámlóként szór, Nightmare-re pedig akár mi magunk is felpattanhatunk, hogy ne csak esztelen pusztítást engedélyezzünk neki, hanem teljesen átvegyük felette az irányítást. Meglehetősen sok gombot fogunk egyszerre püfölni V-t irányítva, hiszen az az igazán jó



Az új ellenfelek először mindig illedelmesen bemutatkoznak



Nero egyik keze rakétaként kilőhető, majd hősiünk fel is pattan rá, és meglovagolja a robotkart



Alaposan elrejtették a titkos pályákat



móka, hogy a három pajtásunk egyszerre üti a gaz ellent. A rendszer mégis okosan van felépítve, nem kell kontrollercsapkodásba fojtani a kreatív energiákat, ugyanis meg lehet tervezni a harcot úgy, hogy látványos és hasznos is legyen.

MINDEN NŐ ÁLMA, D

A végtelenül laza Dante ugyan csak a *Devil May Cry 5* második felében kerül elő játszható karakterként, de bőven megéri várni rá, ő tekinthető ugyanis a leginkább testre szabható, saját igényeink szerint használható karakternek, az ő fegyvertára a legszélesebb. Többféle közelharcú és távolsági fegyverét szépen egymás után nyitjuk meg a történet során, ezekből pedig egyszerre négyet-négyet tarthatunk magunknál, viszont akár harc közben is szabadon válthatunk közöttük. Tovább növeli a variációs lehetőségeket, hogy ugyancsak egyetlen gombnyomással válthatunk Dante harci stílusai között, amelyekből négyféle került a játékba: ezek a közelharcot vagy épp a távolsági sebzést, a védetségünket, esetleg a mobilitásunkat növelik meg jelentősen, szóval érdemes min-

HOGYAN KÉSZÜLT

A Deluxe Edition vásárlói nemcsak négyféle extra robotkart kapnak Nerohoz, vagy menőbb motorral zúzhatnak Danteként, hanem rendhagyó átvezetővideókat is letölthetnek. Ezek az élőszereplős anyagok tökéletes betekintést nyújtanak a színpalak mögé, ugyanis tulajdonképpen a CGI-videók koncepcióit rögzítették általuk. Egészen konkrétan arról van szó, hogy kerti széken ücsörgő emberek nyomkodnak kartondoboz műszerfalakat, és bádogdoboz autót húzgatnak madzagokon.

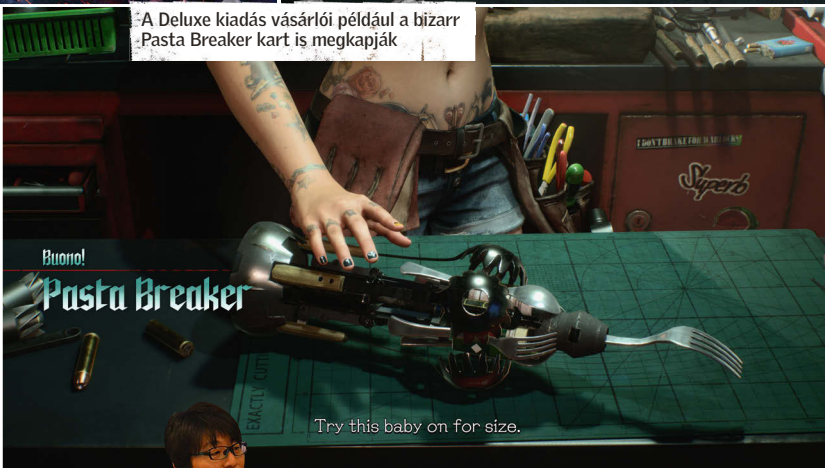
dig az adott szituáció függvényében választani közülük.

Nem szeretném elspoilerezni Dante fegyvereit, de azért pokoli motorjáról mindenképp érdemes legalább pár szót ejteni. A démoni fémekből kovácsolt motor, vagyis a Cavaliere ugyanis annyira piszkosul menő, hogy vétek lenne megfedkezni róla. Dante a mocira felpatanva akár neki is hajthat az ellenfeleknek, de bármikor szét is kaphatja a járgányt, és a pörgő kerekeket az ördögfiókká arcába nyomva szeretgetheti a pokol lakóit.

GYŪJTSD A PONTOT, NE SIRÁNKOZZI

A *Devil May Cry 5* teljesen más irányba halad, mint a 2013-as reboot. Éppen ezért már rögtön az első harcok után kitűnik majd, hogy akiknek esetleg pont a *DmC* stílusa jött be, azoknak nem áll kézre azonnal a számozott ötödik rész. HP első benyomásként pont azt említette meg a játék kapcsán, hogy a *DmC* bezzeg mennyivel jobb volt, de neki már csak ilyen furcsa az ízlése. Az viszont érezhető, hogy mind a tempó, mind az irányítás eltér a két játékban, ez sokkal inkább a nagy széria modellje, így a *DmC* vonalban csalódott játékosokat tárt karokkal várja vissza, akik viszont szerették a Ninja Theory-féle rebootot, azoknak lehet, hogy lebiggyed majd a szájuk. Most ugyanis az a helyzet, hogy nem fogunk

világrengető kombókat szórni már az első pillanatban, a legalapvetőbb mozdulatsorokat is annak rendje s módja szerint fel kell oldani. A levert ellenfelekből és szétcsapkodott vérkristályokból hulló vörös gömbökből (a játék sem talált ki rájuk bonyolultabb nevet) tudjuk majd megvásárolni az extra képességeket, amelyekből minden karakternek jutott bőven. Ezek általában az egyes fegyverekhez kapcsolódnak, de akadnak általános skillek is – fontos, hogy a gömböket együtt gyűjti az összes karakter. Nerónak ugyancsak ezekből a gömbökből vehetünk új robotkezeket, ha esetleg teljesen kifogytunk volna belőlük. Szintén lehetőségünk van a gömbökből maximális életerőnk véglegesen megnövelő kék gömböket venni, vagy a korábban említett Devil Trigger sávot bővítő lila gömböket vásárolni – ezekből egyébként a pályák rejtett zugaiban is találhatunk párat. Nyugalom, mindjárt vége a gömbök sorának, de még az aranyszínűre ki kell térnünk gyorsan: ez effektíve egy extra életnek felel meg; ha meghalnánk a harcok során, akkor egy ilyet elhasználva teljes életerővel ugorhatunk vissza a bunyóba. Ilyen arany csodákat már csak azért is kapunk, ha mindennap belépünk a játékba, valamint más játékosok is „ajándékozhatnak” nekünk belőle. Utóbbi lehetőség úgy működik, hogy saját játékmenetünk közben folyamatosan látjuk egy másik játékos teljesít-



A Deluxe kiadás vásárlói például a bizzarr Pasta Breaker kart is megkapják



HA TE MONDOD

Icuno Hideaki rendező, Capcom: „A veteránoknak Dantéval lesz a legkönnyebb a játék, rengeteg lehetőség rejlik a karakterben.”

ményét, azaz azt, hogy D és tripla S érdemjegy közül miket kap éppen az összecsapásokra, majd a pálya végén dönthetünk arról, hogy megérdemel-e ezért egy kis támogatást.

HARCRA ÉHESEN

Keményvonalas akciójátékról lévén szó, a *Devil May Cry 5* igazi erényei a harcok során mutatkoznak meg, de ezt csak azok fogják élvezni, akik egyrészt hagynak időt arra, hogy szépen elkezdjen minden mozdulat kézzre állni, másfelől pedig nem várják el, hogy rögtön az első perctől rendelkezésükre álljon a világ összes pusztító technikája. Ne szépítsük: szokni kell az irányítást, nem lesz minden azonnal magától értetődő. Az eltérő harcmodort képviselő karaktereknek köszönhetően mindenkinek meglesznek majd a saját kedvencei, egyes pályákon pedig dönthetünk is arról, hogy melyik szereplőt szeretnénk irányítani.

Azzal is meg kell barátkoznunk, hogy vannak durva kilengések a játék nehézségi görbéjében. Egy akciójátéktól azt várna az ember, hogy fokozatosan nehezedik, főleg a bossok tekintetében, itt azonban az mondható el, hogy tel-

jesen véletlenszerű a nehézség, izasztó főellenségek után is következhetnek olyanok, akiknek az ember csukott szemmel, hátrakötött kézzel is elkenné a száját. Kezdetben egyébként csak két nehézségi szint érhető el, de a játék teljesítése után folyamatosan nyílnak meg az egyre durvább fokozatok is.

AZ ÖRDÖG A RÉSZLETEKBEN REJLIK

A történet nem váltja meg a világot (ennél a műfajnál talán ez nem is elvárás), de a szokásos *Devil May Cry* szintet bőven hozza, sőt még talán felül is múlja. Arra viszont érdemes felkészülni, hogy a dolgok az elején még nagyon zavarosak, mivel egyből a sztori kellős közepébe csöppenünk, és csak később, visszatekintések után áll majd össze teljesen a kép. Ehhez az időben előre és hátra ugráló narratívához tökéletesen illenek a párhuzamos szálakon egyszerre haladó karakterek. Kardinális kérdés lehet a történet élvezetének tekintetében az is, hogy az ember mennyire tudja befogadni a masszívan jelenlévő humorfaktort, ami személy szerint engem



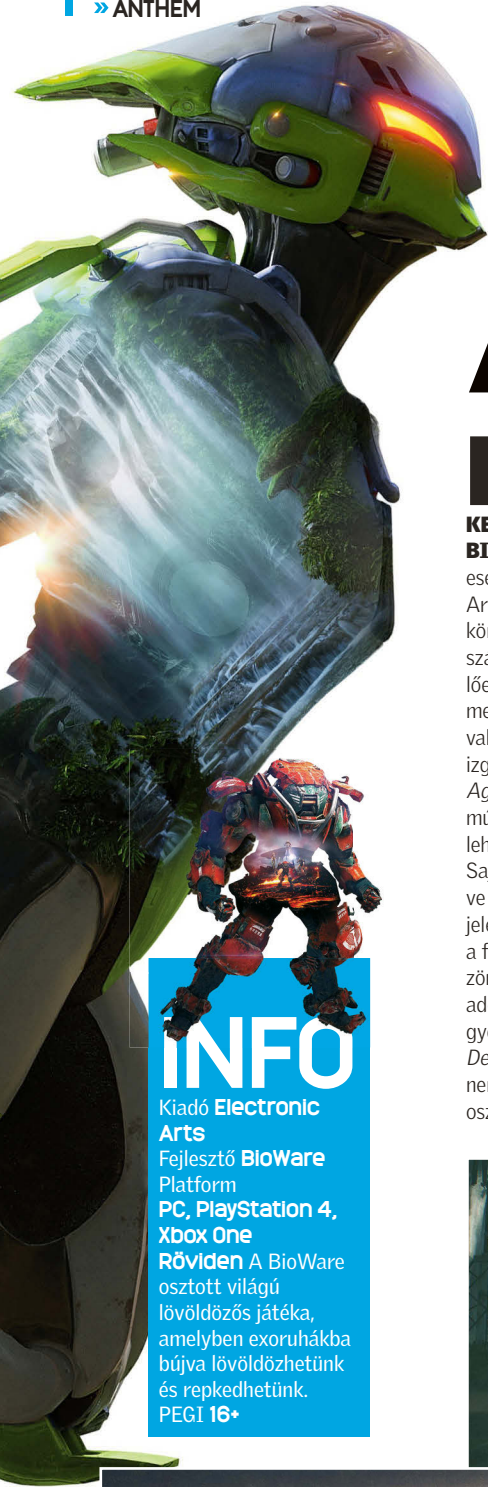
HARDVER
Windows 7 (64 bit), Intel Core i5-4460/AMD FX-6300, 8 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 760/AMD Radeon R7 260x (2 GB VRAM), DirectX 11, 35 GB szabad hely

- + három teljesen eltérő karakter témérdek lehetőséggel
- + gyönyörű és erősen korhatáros látvány
- + vegytiszta akciójáték
- szokni kell az irányítást
- kissé egyhangú helyszínek
- ingadozó nehézségi görbe

CSIRKE
Készülhet klasszikus akciójáték úgy, hogy 2019-ben is szórakoztasson.

80

Csirke



Himnusz helyett hattyúdal

ANTHEM

DURVA EZT LEÍRNI, DE SAJNOS VALÓS A VESZÉLY: HA AZ ANTHEM NEM ARAT SIKERT PÉNZÜGYILEG, EZ LEHET A BIOWARE UTOLSÓ JÁTÉKA. Jobb esetben az utolsó játék az Electronic Arts kötelékében. Tudjuk, hogy a kiadó könnyek nélkül zár be stúdiókat, ha a számok nem az elvárásoknak megfelelően alakulnak, és a szerepjátékairól ismert cég a *Mass Effect: Andromeda*-val már mellényült egyszer. Most még izgatottan várjuk a következő *Dragon Age*-et, de lehet, hogy néhány hónap múlva már csak arról írhatunk, milyen lehetett volna.

Sajnos eleve csak aggodalommal telve tudtam nekiállni a játéknak. A megjelenés előtt végig úgy éreztem, hogy a fejlesztők nem tettek eleget a közönség feltüzelése érdekében, és a kiadott videók, infók nem tudták meggyőzni a játékosokat, hogy érdemes a *Destiny 2*-ről áttérniük, vagy ha azzal nem játszottak, most beugrani a megosztott világú shooter izgalmas ten-

gerébe. A helyzeten nem segített, hogy néhány hét eltéréssel, március közepén jön a *The Division 2*, amely nagyon hasonló érdeklődésű közönséget céloz meg (annak ellenére, hogy nem sci-fi), és eleve jó elődjénél garantáltan jobb lesz már csak mechanikáiban, rendszereiben is. A kedvezőtlen piaci körülmények sajnos az utóbbi évek egyik legjobb FPS-ének, a szintén az EA-hez tartozó *Titanfall 2*-nek is betettek, és ebből látszik, hogy hiába jó egy játék, ha rosszkor adják ki, nem lesz, aki játsszon vele. Na de a legfontosabb kérdés: jó játék egyáltalán az *Anthem*?

ÉNEKELJÜK EL AZT, HOGY VÉGE

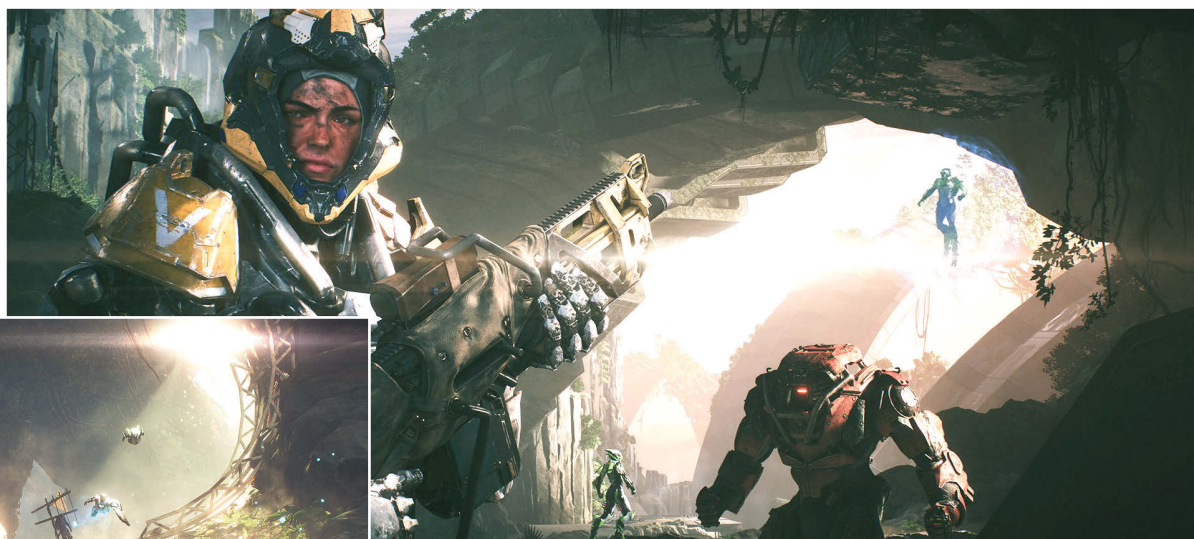
Ezt gyorsan meg is tudom válaszolni: az *Anthem* nem jó játék. Nagyon fáj ezt mondani, mert egy, a gamerközösség által nagyra tartott csapat készítette, amely többször is megmutatta már, hogy tud jobbat. Csak akkor még ott volt a két társalapító, Ray Muzyka és Greg Zeschuk,

valamint Drew Karpysyn író, Mike Laidlaw kreatív vezető és James Ohlen vezető dizájnér, aki 22 évet húzott le a cégnél. Utóbbi három 2018-ban távozott, ezért nehéz megmondani, mennyivel járultak hozzá ahhoz, hogy a végeredmény zavaros, szegényes és unalmas lett, de biztosan nem sokat segítettek, hogy jobb legyen.

Az egyik alapvető probléma, hogy az *Anthem* esetében nem tudták eldönteni, egyjátékos akciójáték vagy kooperatív shooter legyen-e. Ez a probléma több területen is visszaköszön. A bázisként szolgáló Tarsis erődben egyedül mászkálhatunk, beszélgethetünk az NPC-kkel, nézelődhetünk, és vásárolhatunk a piacon, itt fogadhatjuk el a felhívásokat, tuningolhatjuk felszerelésünket. Mindenki úgy kezel bennünket, mintha a világ utolsó reménye lenne, holott minden játékos ugyanazt a szerepet tölti be, még a küldetések során sem vesznek tudomást a történetben szerephez jutó karakterek arról, hogy nem vagyunk egyedül. Bár a

INFO

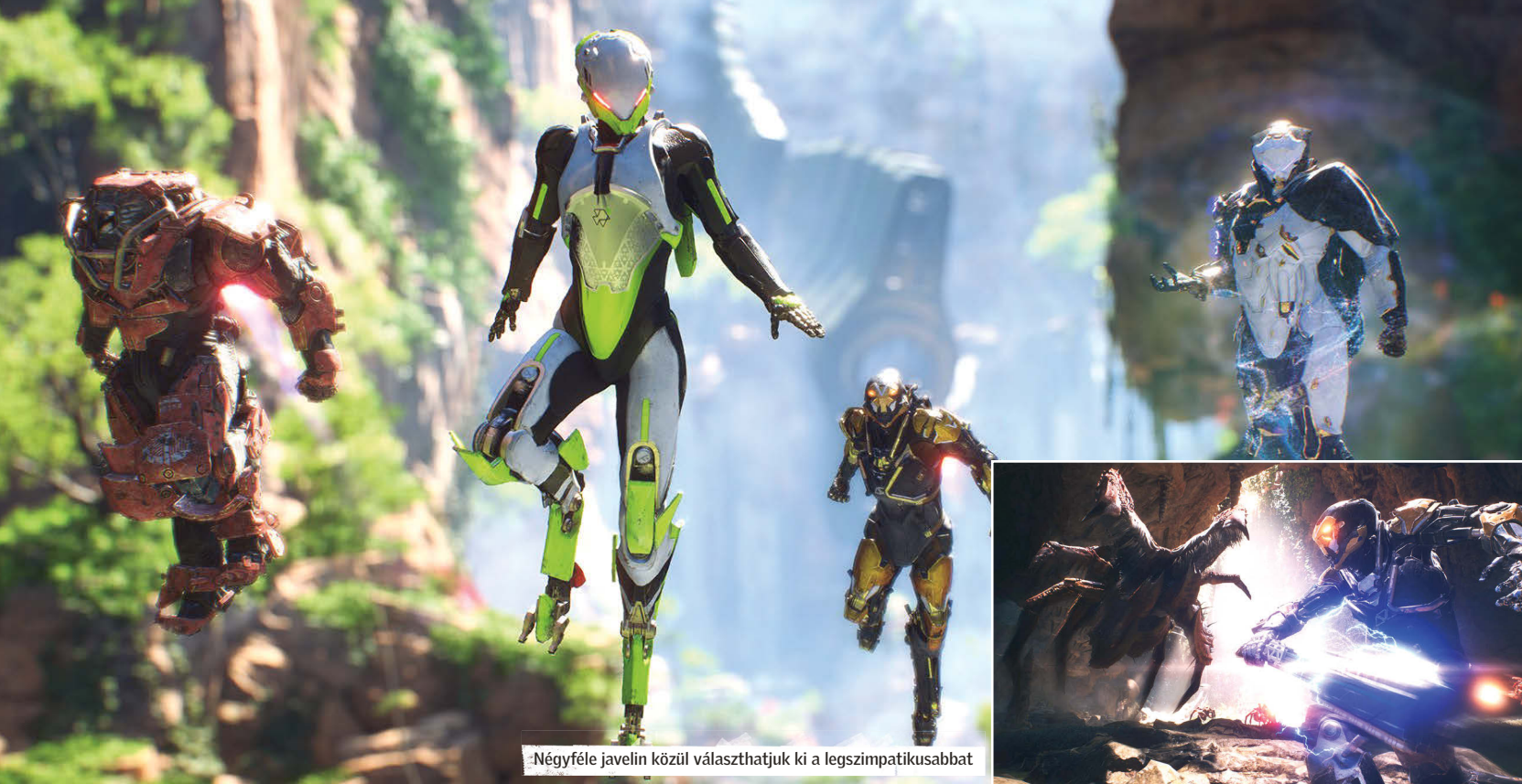
Kiadó **Electronic Arts**
 Fejlesztő **BioWare**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
 Röviden A BioWare osztott világú lövöldözős játék, amelyben exoruhákba bújva lövöldözhetünk és repkedhetünk.
PEGI 16+



Van néhány szimpatikus karakter – ő, Haluk az egyik



Repülni fantasztikus élmény, egy Vasember játékban szívesen látnánk hasonló rendszert



Négyféle javelin közül választhatjuk ki a legszimpatikusabbat

missziókra önállóan is elindulhatunk, ha nyitott matchmakinget választunk, a játék mellénk csap három játékost, és együtt küzdhetünk meg a ránk váró feladatokkal. Emellett az alapvetően közösségi térként szolgáló launch bayben találkozhatunk másokkal, de ez csak azért került be, mert a játékosok kérték, és ez meg is látszik: az unalmas, szürke hangár semmit sem ad hozzá az élményhez, funkcióját tekintve is hiányos. A *Destiny 2* közösségi tere élőnek érződött, jó volt látni, ahogy mindenki teszi a dolgát, viszi a cuccait a fegyverbolthoz, engramokat dekódoltat, vagy rugdossa a hatalmas gumilabdát, amíg arra vár, hogy a haverjai elkészüljenek. Itt ez a feeling egyáltalán nincs meg. Nem csak a hangár unalmas, maga a játéktér is. A terület viszonylag nagy, szabad mászkálás során kis eséllyel találkozunk másokkal, de akkor sem tudunk velük érdemben interakcióba lépni. Az első egy-két órában tág pupillákkal csodálkoztam rá a vizesésekre, erdőkre, épületekre, viszont

hamar hiányozni kezdett a változatoság. Néhány érdekes építmény segít megtörni a monotonitást, de ezek is csak egymás mellé vannak dobálva; semmi sem sugallja, hogy Bastion valaha egy valódi, értelmezhetően felépített, működő világ volt. Az élővilágot nagyra nőtt, pók- és skorpiószerű lények (összefoglaló néven skorpiónok), wolvéneknek nevezett, mutálódott farkasok, ártalmatlan, aranyos valamik és

elvétve sárkányok alkotják. Nem erment el a legtöbb kreatív energia.

„NAGY GONOSZ” KONTRA „KICSI, DE EGYÜTT ERŐS”

Tizenhat óra alatt értem a történet végére úgy, hogy közben beiktattam egy-két mellékküldetést is, és nagyjából húsz óra volt mindent befejezni. (Ebből legalább hatot a töltőkép-ernyőknél várakozás tett ki.) A sztori úgy kezdődik, hogy veszélyben a

világ (vagy legalábbis a Tarsis), és úgy végződik, hogy megmenekül, közben pedig történnek dolgok, sokszor teljesen összefüggéstelenül. Hiába próbáltam figyelni, nem tudtam összerakni, hogy pontosan mi zajlik és miért, ráadásul az egyetlen valamire való csavarból is egy méltatlanul gyenge következményt hoztak ki. Eleve az események sűrűjében kezdünk, mindenki egy rakás ismeretlen kifejezéssel bombáz minket, ami egy vadonatúj IP-nél nem szerencsés. Eleinte elveszett személyek és dolgok megtalálásával foglalkozunk, aztán el is indul valami, meg nem is, foglalkozunk is a nagyobb fenyegetéssel, meg nem is. Még a legnagyobb ellenségünk sem a mérhetetlen erejű főgonosz, hanem szimplán egy csatlósa, és a befejezés ugyan belengeti, hogy lesz még baj, de csak nagyon finoman teszi ezt. Legalább a dialógusok többsége értékelhető volt, és fel tudott mutatni a játék egy-két szerethető karaktert, de messze nem





Teszt

» ANTHEM

Nem sok bosszarral találkozhatunk, de néhány akad

MÁSVÉLEMÉNYEK

MOCSY:

Megpróbáltam. Chava lelki békéjére esküszöm, igyekeztem megszeretni az Anthemet, de egészen egyszerűen nem ment. Hozzá kell tennem, hogy összesen nyolc órát nyúgldtem a küldetésekkel; ennél nyilván többet törődtem volna vele, ha nekem kell írnom a tesztet, de ezt a terhet Paca sikeresen levette a vállunkról. Ez a BioWare már nem az a BioWare, amit a kétezres évek elején isteníttünk. Mások a fejlesztők, más a kiadó, és egészen más a célközönség. Nem nekem készült a játék, ezért nem tudtam elveszni benne. Pedig látom, hogy gyönyörű, jó a harcrendszere, és pazar érzés Vasemberként hasítani a levegőt, de ez nekem kevés. A régi BioWare-t akarom; tudom, hiába.

CHAVALIER:

Jó néhány banánhéjon elhalhatott volna az ismeretlen terepre merészkedő BioWare, és ami azt illeti, sikerült a csapatnak szinte mindegyikre rálépnie. Mert bármilyen szórakoztató is Colossusként villámokat szórva, kitarított pajzsral rontani az ellenség sűrűjébe, az analmog ismételt küldetések, az egy kézen megszámálható ellenfél típusok, a fantáziátlan loot és a kusza cselekmény felőlrik az ember idegeit. És nincs az a tréfás rádiójáték, amelyek képes lenne tízen tízen órányi monotonitását kárpótolni. Emiatt attól tartok, hogy az Anthemmel tízen tízenre húztak lapot, és ez lehet az egykor sokra tartott, de még mindig kedvelt stúdió utolsó játéka.

MAZUR:

Úgy látszik, hiába váltott vissza a BioWare nevű egykori csodagyár (mára inkább szégyenmozdony) Casey-vezérlésre, valami ott már végleg eltörött. A béta és az EA Access keretében kapott, megjelenés előtti tíz óra után még próbáltam védeni a védhetlent, de közel negyven óra után látom, olyan alapvető hibák és hiányosságok vannak itt, hogy egyszerűen nem lehet. Eleinte persze a Destiny is béna volt, és vér-verejték-könnyek kellettek, míg magára talált, de az Anthem még azt az induló szintet sem éri el – pedig mára egy kicsiszolt Destiny 2-nél kellene jobbnak lennie. Mi történt hat évig?



HA TE MONDOD

Mike Gamble vezető producer, BioWare: „Hogyan csinálsz egy jó többjátékos játékot, amelynek a kooperatív élmény áll a középpontjában, miközben egy jó történetet is szeretnél elmesélni? Nem hiszem, hogy bárkinek sikerült ez korábban.”

a BioWare-től elvárható mélységet és minőséget kaptuk. A világról a legtöbbet az összegyűjtendő leírásokból tudhatunk meg, viszont ezeket végigolvasni önmagában is egy hosszadalmas folyamat, és valószínűleg nem sokan fognak nekiállni.

A küldetésdizájn kritikán aluli. Minden misszió egy jó adag repülésből áll, amire láthatóan nagyon büszke a csapat, és egyébként joggal: szuper élmény a levegőben Vasemberként cikázni, remekül megoldották, hogy esőben lassabban melegszik az exoruha, és ha a

vízfelszínhez közel repülünk, nem kell agódnunk a túlmelegedés miatt. A legjobb az lett volna, ha a túlhevülést egyáltalán nem erőltetik, ugyanis emiatt néha le kell szállnunk nagyjából két másodpercre, ami miatt pont a három dimenzióban mozgás nyújtotta lehetőségeket nem tudjuk megfelelően kihasználni a harcban és a közlekedésben; de technikailag jól működik, az irányítást és a feelinget is eltalálták. Visszatérve a küldetésekre: repülünk, leszállunk, és a következő dolgok történnek egymás után, mindig más

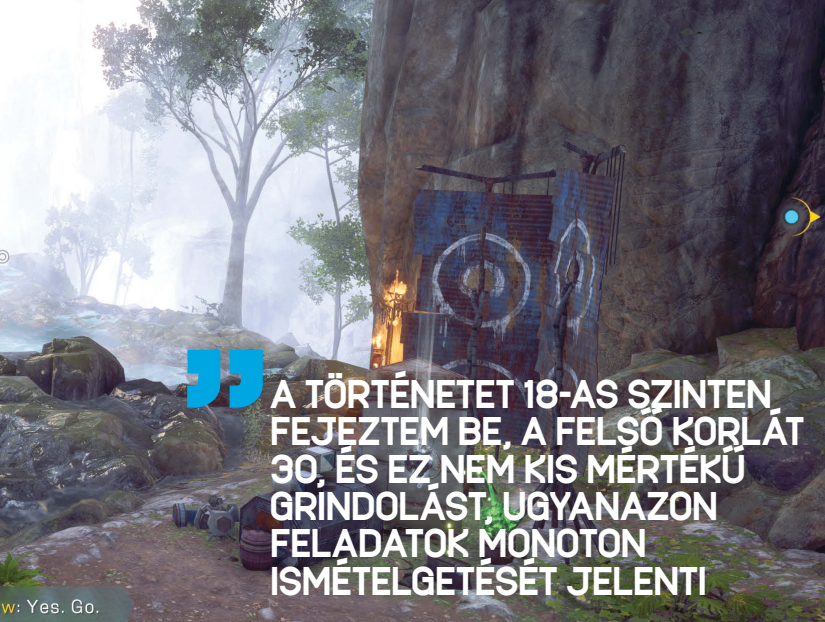
menyiségben és kombinációban: jön n darab, tök átlagos ellenfél, akiket különösebb erőfeszítés nélkül kell elintéznünk; szétesik egy szerkezet, amelynek darabjait össze kell szednünk (és ezt minden alkalommal megdöbbenet, éretlenül narrálják a karakterek); megjelennek a levegőben gömbök, amiket összegyűjtve el kell vinnünk egy pont-ra; vagy aktiválunk egy eszközt, amely jelet küld, de csak akkor, ha a közlelésben maradunk. Nagy ritkán előfordulnak puzzle-részek, ám a megoldást mindig szó szerint a szemünk elé rakja a játék, nem ad időt arra, hogy megizzadjunk a gondolkodásban. Egy-szer-kétszer bedob egyszerre három miniboszt, akiket nem azért nehéz ki-nyírni, mert erősek és folyamatosan lecsapnak, hanem azért, mert lassan fogy az életcsíkjuk. Mondjuk az is igaz, hogy van, amelyik simán átló bármilyen fedezéken, lehet az akár egy szikla is. A nagyobb bossokhoz sem kell kitanulni a harc mélységeit.

A sztori végeztével kapunk egy listát, amely grindolásra ösztönöz, de nem tűz ki értelmes célt. Azt kap-

juk feladatul, hogy teljesítsünk különböző tevékenységekből n darabot, és ha megtesszük, kapunk némi pénzt meg craftoláshoz szükséges cuccokat. Nincs elzárt tartalom pár fegyveren kívül. Léphetjük a szinteket, avasztthatunk nagyobb nehézséget, de sem raidek, sem dungeonök nem várnak. Az endgame tartalomnak szánt strongholdokból három van, nagyjából a sztoriküldetések felépítését kapjuk szívósabb bossokkal. Az egyik gyorsan ledarálható, egy másikat sok időbe telik teljesíteni, de a jutalom ugyanolyan értékű, és ugyanúgy elég gyenge. A történetet 18-as szinten fejeztem be, a felső korlát 30, és ez nem kis mértékű grindolást, ugyanazon feladatok monoton ismételtetését jelenti.

HELLO, JAVELIN, SZÁLLJUNK LE A KENNEDYNI

A játék egyediségét a javelinek adják, avagy az exoruhák, amelyekbe belebújva nem halálunk el az első lézersugártól. Négy típus közül választhatunk, mindegyiket kipróbálhat-



A TÖRTÉNETET 18-AS SZINTEN FEJEZTEM BE, A FELSŐ KORLÁT 30, ÉS EZ NEM KIS MÉRTEKŰ GRINDOLÁST, UGYANAZON FELADATOK MONOTON ISMÉTELGETÉSÉT JELENTI

w: Yes. Go.



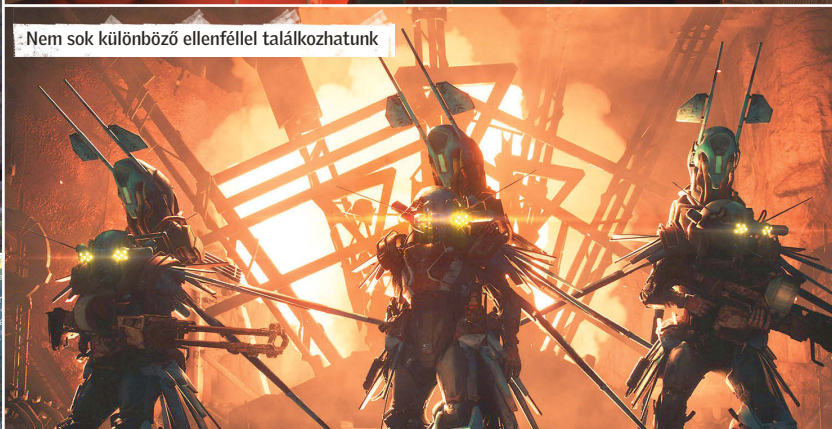
Freelancer: Yes. I'm getting acquainted with both!

juk egy végjátás során, de csak megadott szint elérése után szállhatunk be olyanba, amit még nem viseltünk. A Ranger mondhatni az alapvátozat, a legkiegyensúlyozottabb mind közül, és ugyanannyira jól használható támadásra, mint védekezésre. Ezt viselve szimpla gránátokat dobálhatunk, nyomkövető rakétákat lőhetünk ki, védőburkot húzhatunk fel. Ennek megfelelően ez a legunalmasabb is, amivel legkevésbé tudjuk kihasználni a játék lehetőségeit. A Colossus erősen hajaz a Marvel filmekből ismert Hulkbuster páncélra, lángszórót tud harcba vinni, aknavetőt használhat, magára vonhatja az ellenfelek figyelmét – alapvetően ez hivatott betölteni a tank szerepét. Az Interceptorban lehetőségünk a legagilisebbek, legmozgékonyabbak: többet tudunk ugrani, gyorsabban vetődhetünk, és ami a legjobb, elképesztően nagyot sebezhetünk közelharcban. Csak a tényleg nagy és szívós ellenfelek ellen húz-tam elő a lőfegyvereket, mert sokkal egyszerűbb volt három-négy ütessel még a pajzsosakat is elintézni. Valamelyest supportszerepet is betölt, csökkentheti a célpontok szívósságát, hogy gyorsabban sebződjének, mérgezhet, és leveheti társairól az ártó

hatásokat. A legerősebb, legszórakoztatóbb, leglátványosabb viszont mind közül a Storm, amelyet viselve különböző őselemi (tűz, jég, villám) képességekkel támadhatunk zónákra, megbénítva vagy jelentősen megsebezve ellenfeleiket. Ebben külön érdemes lebegve támadni. Önmagában mindegyik szuper hatékony tud lenni – és pont emiatt nem sok minden ösztönöz a csapatmunkára. Míg például a *Destiny 2*-ben minden kasztnak megvolt a konkrét szerepe, teljesen egyedi és pótolhatatlan képessége, és figyelni kellett a csapat-összeállításra, itt gyakorlatilag bármilyen kombináció nyerhet. A főellenfelek elintézéséhez sincs szükség annál nagyobb taktikára, hogy akkor lőjünk, amikor a legjobban sebezhetőek, és térjünk ki a támadások elől. Kalandjaink során új, egyre erősebb fegyvereket szerezhetünk, de craftolhatunk is cuccokat, ha elég nyersanyagot kaparunk össze, és beszákoljuk a megfelelő tervrajzokat. Egyetlen alkalommal használtam ezt a lehetőséget, akkor is próbaképp, mert egyrészt soha nem éreztem magam gyengének, másrészt ritkán tudtam olyan cuccot készíteni, amely jobb volt, mint a véletlenszerűen talált. A looton még bő-



Nem sok különböző ellenféllel találkozhatunk



MIT HOZ A JÖVŐ?

A BioWare nagyon pontosan megtervezte, hogyan fogja bővíteni a játékot. Új tevékenységekre, küldetésekre, tárgyakra egyaránt számíthatunk, de az élet májusban indul be igazán. Pontos részleteket még nem közöltek, de sok múlhat azon, mivel lesz több, miben lesz más a játék a következő egy évben.

ven van mit javítani: egyrészt egyszerűen sem éltem át katarzist amiatt, hogy valami különösen erőre bukkantam, pusztán unottan nézegettem a fegyverek, kiegészítők statjait, és kicseréltem, ha erősebbet találtam, mint a korábbi volt. Amúgy is csak küldetésekről viszatérve lehet mindent átböngészni és kicserélni, nincs módunk arra, hogy amennyiben valami nem áll kézre, menet közben átváltunk másra. Kihagyott lehetőségeknek érzem, hogy nem fejleszhetjük magat az exoruhát, és nincs skill-, perk- vagy talendreszter sem. Viszont testre szabhatjuk a javelineket; elég konkrétan látszik, hogy ebből remélnék extra bevételt a készítőik, a menük is úgy vannak kialakítva, hogy vásárlásra ösztönözzenek, de aki nem akar nagyon kiténni, nem lesz rákényszerítve a pénzszerzésre. Sok minden változhat még a megjelenés után. Javíthatják a bugokat, és van is mit: néha a textúrák nem generálódtak le, néha az ellenfelek viselkedtek értelmetlenül, máskor a hang tűnt el teljesen, vagy animációk nem úgy játszódtak le, ahogy kellett volna. Xbox One X-en egy-két lefagyásban is részem volt. Ugyanakkor az is biztos, hogy a történet nem válik érdekesebbé, a küldetések változatosabbá. Az Anthem egy befejezetlen játéknak tűnik, amelyben van egy rakás jól működő mechanika (lövöldözés, repülés) és egy kupacnyi összedobált ötlet, amiből „oké, legyen, csak haladjunk” alapon

pakoltak össze valamit. Talán egy év múlva egy kicsit más lesz, és aki addig marad, talál majd benne élvezetet, de a *Destiny* és a *The Division* már elkövetete és javította azokat a kezdő hibákat, amelyekből tanulni kell, mielőtt bárki osztott világu shooterok fejlesztésébe fog. Nem garantált a BioWare jövője, és sajnos már nem lehetünk meglepve, ha 2019-ben a sülyesztőbe küldi őket az EA. És őszintén: ha tényleg csak ennyire futja ettől a csapattól, mindenki jobban jár, ha elengedjük.

Paca

HARDVER

Windows 10, Intel Core i5-3570/AMD FX-6350, 8 GB RAM, Nvidia GTX 760/AMD Radeon 7970/R9 280X (2 GB VRAM), 50 GB szabad hely

- + a látvány néhol lenyűgöző
- + a javelinek kezelése jó munka
- fantáziátlan és unalmas küldetések
- csapongó sztori
- eszméletlen mennyiségű grindot vár el
- a loot nem szerez elég örömet

PACA

Ez már nem az a BioWare, amelytől a Mass Effectet kaptuk.

58



Az ellenségem ellensége a barátom

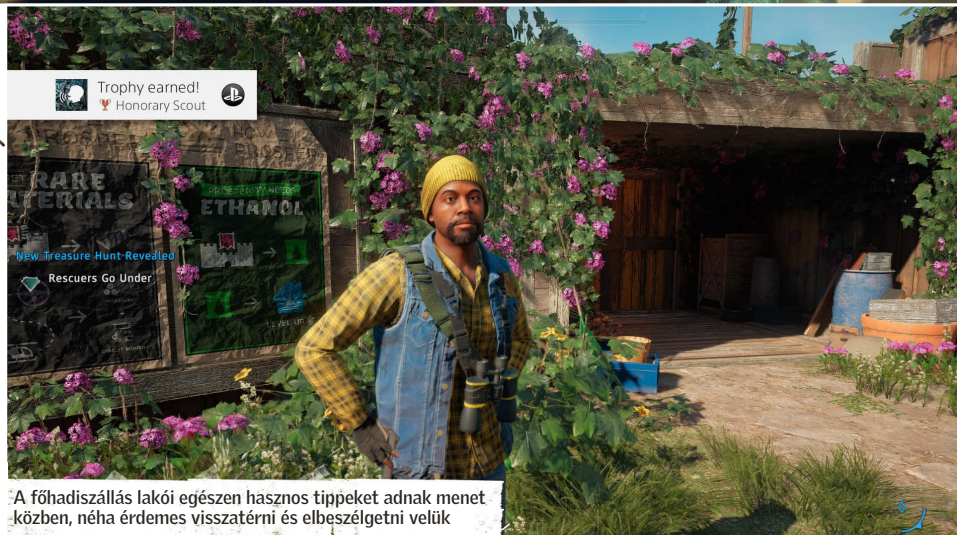
FAR CRY NEW DAWN

JOSEPH SEEDNEK IGAZA VOLT. Nagyon nehéz ezt beismerni, de ha utólag visszagon-dolunk, akkor a *Far Cry 5*-ben tulaj-donképpen mi álltunk a rossz oldalon. Joseph Seed nem volt más, mint egy villogó szemű, karizmatikus, vidéki prédikátor, aki megkérdőjelezhető mód-szerekkel ugyan, de évek óta azon fáradozott, hogy felkészítse hitközösségét a közelgő atomkatasztrófára. Bunkereket épített, készleteket halmozott fel, és igyekezett minél több embert meggyőzni arról, hogy apokaliszisz közelít. Ebbe a helyzetbe tenyereltünk bele öntudatos jenkí állampolgárként jó alapo-san. Felrobbantottuk a menedéket jelentő óvóhelyeket, felperzseltük a készleteket, utánaszámolva több ember halála száradt a lelünkön, mint a négy Seed testvérén együttvéve. Szép teljesítmény, férfi munka volt.



INFO

Kiadó **Ubisoft**
 Fejlesztő **Ubisoft Montreal**
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Nyitott vilá-gú akciójáték, amely-ben az atomháború nem a véget, hanem a kezdetet jelenti.
PEGI 18+



A főhadiszállás lakói egészen hasznos tippeket adnak menet közben, néha érdemes visszatérni és elbeszélgetni velük

BOMBÁK FÖLDJÉN

Az atomháború után közel húsz évvel járunk. Isteni csoda, hogy a sugárzás megkímélte Montana állam egy nagyon kis részét, sőt még jót is tett a természetnek a civilizáció összeomlása. A völgyben burjánzik az élet, a vegetáció színpompásabb, mint valaha, a folyókban újra elszaporodtak a halak, és a vadállatok sem taszítják a kihálás szélére a hobbivadászok. A sugárzás hatására létrejött néhány új

mutáció, de semmi olyan, amivel ne tudnának együtt élni a földalatti bunkerekből előmerészkedő túlélők. Megkezdődik az újjáépítés, ám mindig akadnak olyanok, akik a kemény munka helyett inkább elveszik mások megtermelt javait. Mick és Lou útonállóbandája is ilyen: rettegésben tartják a környéket, terrorizálják a lakosságot, igazi rossz-lányok a szó rosszabbik értelmében. Kell megint valaki, aki önjelölt igazságosztóként kézbe veszi az M1-es gépkarabélyt, és golyót röpít mindenki fejébe, aki a normától eltérő módon akar gondolkodni és élni. A fősze-replő testreszabása egészen korrekt (kivá-laszthatjuk a nemét és a küalakját), a játék

végére már egészen pofás hacukákba öltöz-tethetjük.

TÖVIG NYOMD A GÁZPEDÁLT

A *New Dawn* közel sem olyan hosszú, mint az előző rész volt, senkit se tévesz-szen meg, hogy három fejezetre van oszt-va. Sztoriküldetésekből 22 darab van, eze-ket olyan 10-15 óra alatt végig lehet darálni. A befejezés után szokás szerint megint sza-badon kószálhatunk, felfedezhetjük a vilá-got, és megcsinálhatjuk az elmaradt küld-e-téseket. A térkép mérete elmarad az alap-játékétól, ránézésre a harmada. Átléphetjük ugyan a határait, nem ütközünk láthatatlan

KINCS, AMI VAN

Kétségkívül a kincsvadászat a Far Cry New Dawn egyik legizgalmasabb és legszórakoztatóbb része. Többnyire valami trükkös megoldással elzárnak egy helyet, amely tele van értékes nyersanyagokkal, lőszerrel, és ráadásként még három perkpontot is bezsákolhatunk, ha megfejtjük a feladványt. Nem kell túlságosan bonyolult fejtörőkre gondolni, józan paraszti ésszel ki lehet találni a megfejtést, és rendszerint nem is kell megölni senkit hozzá.



falakba, de ott már akkora a sugárzás, hogy másodperceken belül vissza kell fordulnunk, különben jöhet a visszatöltés. PlayStation 4-en játszotam végig, és észrevehető hibába nem botlottam bele, de bizonyos helyeken érezhető volt, hogy 30 fps alá süllyedt a sebesség. A grafika nemigen változott, látszik, hogy a fejlesztők nem nagyon hoztak létre új textúrákat, inkább a régiéket módosították. 17 év telt el a Far Cry 5 eseményei óta, az épületek festései megkoptak, a fegyvereken és a járműveken megjelentek a rozsdafoltok, az elhagyatott otthonokat szép lassan betemette a homok és az enyészet. Számos korábbi helyszínt meglátogathatunk, de ezeket ritkán fogjuk azonnal felismerni. Létezik olyan település, amelyik félig víz alá került (Joseph Seed temploma is), és csak csónakon közelíthetjük meg. Igazán nagy újdonságot ne várj; aki szerette a Far Cry 5-öt, az most is megtalálja a számítását, de ennél több nincs az új epizódban. A vadon azonban most is veszedelem hely, a vadállatok és a fosztogatók nem teszik lehetővé, hogy békésen pecázzgassunk. Akit ez zavart a Far Cry 5-ben, az bizony jobban teszi, ha most is felkészül hasonló szituációkra (bár kicsit vissza-

vettek az intenzitásukból). Vadállatokból ezúttal sincs hiány, ezeket most is levadászhatjuk, de ne számítsunk olyan kidolgozott craftrendszerre, mint amilyen a Primában volt, itt az állatbőröket maximum eladjuk néhány rézért vagy ritka alapanyagokért. A csúcsragadozókat a mutáns nagyvadak jelentik; ezeket az elit vadállatokat meglehetősen nehéz levadászni, és ha egyszer betévedünk a területükre, nagy valószínűséggel nem kerüljük el a harcot velük. A testükön látható narancssárga folt a gyenge pontjuk, ha ezt sikerül eltalálni néhány pontosan elhajított dobókessel, nyert ügyünk van. Ha nem, akkor jobb, ha futunk.

KELL EGY HÁZ

Főhadiszállásunk neve Prosperity, ezt fogjuk menet közben építeni és szépitni. Minden egyes fejlesztéshez szükségünk lesz azonban etanolra, ez az új kor üzemanyaga. Etanolt főként az elengedhetetlen bázisok elfoglalásával, a fosztogatók utánpótlásának kifosztásával vagy az etanol szállító kamionok ellopásával szerezhethetünk. Újdonságként jelenik meg az elfoglalt bázisok kirablása. Ilyenkor minden mozdíthatót elhozunk (ez ötven egység etanolt jelent), majd hagyjuk, hogy a banditák visz-

szafoglalják az épületeket. Ekkor extra védelemmel látják el a helyet, dupla annyi riasztóval és erősebb őrkkel. A szívósabb ellenfelek miatt jobb fegyverek kellenek, de olyanokat csak úgy gyárthatunk, ha a fegyverműhelyünket is továbbfejlesztjük. Okosan van kitalálva a rendszer; elég sok bázist fel kell szabadítanunk (akár többször is), hogy eljussunk az elit fegyverekhez. Tuningolhatjuk továbbá életerőnket, gyógyóvóanyagokat természetünk, speciális robbanóanyag- és lőszergyártó műhelyt üzemeltethetünk, kiképzőközpontot nyithatunk társaink erőnlétének fokozására, a kommunikációs központban beszerezhetünk hasznos térképeket, sőt lesz még egy külön bejáratú garázsunk is.

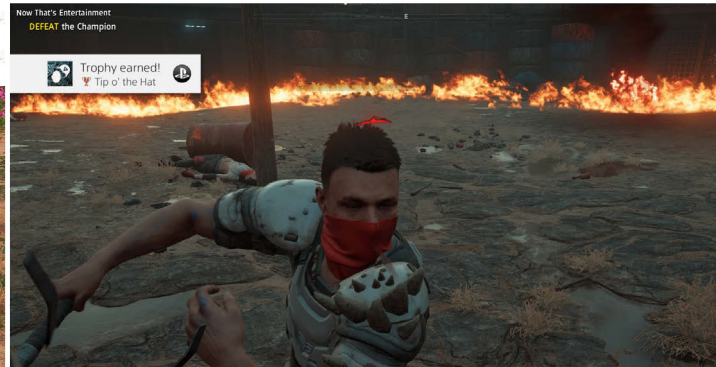
Aki nem érné be ennyivel, annak ott vannak az expedíciók, vagyis teljesen különálló egyedi missziók, amelyekhez helikopterrel szállítanak el bennünket. Egy partra sodródott repülőgép-hordozó, egy lepusztult vidámpark, az úrból lezuhant ISS, egy kényszerleszállást végrehajtott kormányzati óriásgépjármű vagy egy összeomlott híd ideális terep egy kis extra küldetésre, amikor a cél az, hogy egy csomagot megszerezünk és biztonságban kimenekítsük a helikopterrel, miközben a ban-

A pápaszemek mamóka a környék legjobb mesterlövésze, de csak akkor csatlakozik a csapathoz, ha vagyunk annyira jók, mint ő. Egy idő után már képes lesz kiszédni a banditákat fedezék mögül is



Nana: Oh wow, look at your face. I got veins on

Ő Horatio, a leghűségesebb kandisznó a vidéken. Néhány csapattársunk azonban csak a disznótoros vacsorát látja benne



A KÜLDETÉSEK KÖZÖTT EGÉSZEN JÓL MEGTERVEZETT FELÁLLÁSOKAT IS LEHET TALÁLNI, A PUSZTAKÉZES KETRECHARC VAGY A RONCSDERBIS ÁMOKFUTÁS KIMONDOTTAN ÜDÍTŐ SZÍNFOLT



Teszt

» FAR CRY NEW DAWN



Elképesztő látvány tárul a szemünk elé a heggyetéről

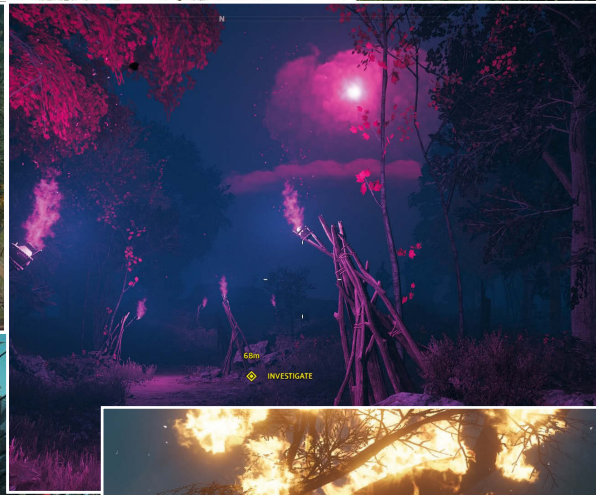


Az élet utat tör magának, még a bombák utáni sugárzás sem tudja ezt megállítani. Azért a nyúl húsából egyelőre nem ennék

That's Entertainment
REACH the Pit



Útban a ketrecharcosverem felé. Elég kemény hely, ahol kiéhezett harci kutyák és kegyetlen fosztogatók igyekeznek végezni velünk, sőt a meccs végén még egy elit főellenséget is le kell gyűrnünk



diták a nyomunkban loholnak. Kimondottan izgalmas és pörgős küldetések, ráadásul újakat is tesznek majd időnként a fejlesztők a játékba. Jelen pillanatban összesen hét, egyedi expedíciós küldetés található a *New Dawn*ban, de természetesen ezeket is lehet nehezebb fokozaton tolni, értelemszerűen jobb jutalomért. Bővítették kicsit a perkrendszer, új képességeket szerezhethünk meg attól függően, hogy milyen harcmodort preferálunk. Bizonyos képességeket akár többször is felerősíthetünk, és amennyiben úgy tartja kedvünk, olyan karaktert is kinevelhetünk hősünkökből, aki pusztá kézzel képes bárki agyvelejét kiloccsantani, egyetlen ütéssel. Általánosságban elmondható, hogy a lopakodás még mindig a legjobb opció: a bázisok elfoglalásakor extra etanolt kapunk, ha nem kapcsolják be a riasztót, és mindenkit lesből intézünk el. Persze játszhatunk más-ként is, hiszen annak is megvan a maga varázsa, ha két marcona hős könnyű géppuskával ledarálja az egész bázist az időközben megérkező felmentő sereggel együtt.

RÉGI (ÉS ÚJ) CSIBÉSZEK

A karakterek mindig is erősek voltak a *Far Cry* játékokban, itt sincs

ÁLTALÁNOSÁGBAN ELMONDHATÓ, HOGY A LOPAKODÁS MÉG MINDIG A LEGJOBB OPCIÓ; A BÁZISOK ELFOGLALÁSOKOR EXTRA ETANOLT KAPUNK, HA NEM KAPCSOLJÁK BE A RIASZTÓT, ÉS MINDENKIT LESBŐL INTÉZÜNK EL

HELYETTES RENDŐRFŐNÖK

A *Far Cry 5* számos karaktere visszatért a *New Dawn*ban, de a főszereplő jófiút sokáig nem találtuk. A történet egy pontján aztán felbukkant Joseph Seed, így okkal feltételezhetjük, hogy a seriffhelyettes is túlélte az atomcsapást. Idővel még a bunkert is megtaláljuk, ahol az alapjáték két túlélője töltötte az elmúlt tizenhét esztendőt. Az itt található feljegyzésekből összerakhatjuk, mi is történt a túlélőkkel. Az újonccal idővel megtért, ami nem is csoda, bárkiből hívó lenne, ha ennyi időn keresztül össze lenne zárva Seed atyával. A „túlélő büntudata” miatt azonban megkeseredett figurává vált, aki elfordult a világtól, és álarc mögé bújt, hogy senki se ismerje fel. Igen, belőle lett a Bíró, vagyis az íjász Judge, akit idővel felbérelhetünk társnak. Úgy látszik, az álarc nem nagyon tévesztette meg a régi barátokat, hiszen mindenkinek van egy-két jó szava hozzá.





ÚJ CSODAFEGYVER: A FŰRÉSZLAP

Viszonylag korán beszerezhetjük ezt a vadonatúj fegyvert, külön küldetést kapunk hozzá a bázis fegyverspecialistájától. Ez tulajdonképpen nem más, mint egy feljavított számszerj, amely rozsdás körfűrészlapokat lő ki az ellenfelekre. A lövedékek aztán megpattannak a különböző tereptárgyakon, és adott területen elég nagy pusztítást képesek okozni. Természetesen ebből is léteznek erősebb verziók, így aki szereti az extrém fegyvereket, nyugodtan próbálja ki; mi baj lehet egy pattanásig feszített fűrészlapkilövőből?



Az a háttetoválás nagyon ismerős lehet az alapjátékból, ám mostanra sokat változott a tulajdonosa, ráadásul jó irányba



HA TE MONDOD

Jean-Sebastien Decant kreatív rendező: „Prosperity, a főhadiszállásunk került a fókuszba. Ezt kell továbbfejlesztenünk különféle specialisták segítségével. Csak ezután haladhatunk tovább a történetben.”

ez másként. Nyolc, egymástól teljesen eltérő segítőt szedhetünk össze. Köztük van Hurk, aki mostanában egyetlen részből sem maradhadt ki, de találkozunk a feleségével, Ginával is, akit egy roncsderbíről mentünk ki. Rajtuk kívül összefutunk még egy a hetvenes éveit taposó mesterlövész mamókával is, aki csak akkor csatlakozik hozzánk, ha beállítjuk a rekordját egy lövészversenyen. Kétféle állat is velünk tarthat az úton: Timber, a kutya az egyik legjobb társunk, de imádtam Horatiót, a banditákon röfögve ágázó, túlsúlyos kandisnót is. Ezek a segítők is szintet léphetnek (a már említett kiképzőtábor közreműködésével), érdemes őket minél előbb fejleszteni. Mindenkinnek van három egyedi képessége, de az utolsó kettőt csak akkor oldhatjuk fel, ha elég ellenfelet intéztünk el közösen. Menet közben számos olyan karakter keresztezi utunkat, akit a *Far Cry 5*-ben megismertünk, de az események akkor pörögnek fel igazán, amikor színre lép az öreg Joseph Seed. Onnantól kezdve válik igazán izgalmassá a sztori (nélküle gyorsan unalmassá fulladna az egész). Sajnos a két főellenfél messze nem váltotta be a

hozzájuk fűzött reményeket. Papírvékony gonoszok ezek, nagyon kevés háttér-információval, híján bármiféle átérezhető mozgatórugónak. Fasorban sincsenek az olyan eszelős és karizmatikus gonoszokhoz képest, mint Vaas, Pagan Min vagy Seed atya. Szerencsére visszavettek a sorozat névjegyének számító narkós tripekéből, de azért most sem maradunk hallucinációk nélkül. Ne számíts forradalmi újdonságokra a bossarcok során, amelyek ismétlődő fázisokkal felturbózott rohangalós és lövöldözős részek. (Sokat nem vesztettünk volna, ha ezek kimaradnak a játékból.) A küldetések között viszont egészen jól megtervezett felállásokat is lehet találni, a pusztakezes ketrecharc vagy a roncsderbis ámokfutás kimondottan üdítő színfolt volt. Nagyon bejött a részletekre odafigyelés is. Ez sok esetben elkerüli a figyelmünket, de többszöri végigjátszás után szemet szúrhatnak ezek az apróságok. Az anyósülésen ülő kutya menet közben időnként kidugja a fejét az ablakon, lánggra kapott bundáját úgy oltja el, hogy beleugrik a folyóba, a főhadiszálláson barátkozik a többi ebbel, sőt még a csirkéket is megker-

geti. A disznó meghempereg a porban, majd az oldalára borulva alszik, amikor éppen nincs akció. Víz alatt alig hallunk bármit, sőt még az autódudák hangja is megfelelően torzul. A pumák a földhöz lapulva próbálnak ránk támadni, a bölények pedig felöklelnek a levegőbe, ha túl közel merészkedünk hozzájuk. A *Far Cry New Dawn* jó játék, de nem ettől fogják megszeretni a sorozatot azok, akik eddig elkerülték. Ez inkább a rajongóknak szól: még egy kis adag belőle, mielőtt a sorozat elmenne egy hosszabb pihenőre, ami már nagyon hiányzik neki. Jó lenne ahhoz hasonló megújulás, mint amit az *Assassin's Creed* kapcsán megvalósítottak, mert ebben a formában a széria végesen közeledik a kiégés felé. Ettől függetlenül jók az alapok, a sztori a játék második felétől egészen érdekes, és még a természetfeletti szál sem zavart annyira, mint gondoltam. Leginkább a *Far Cry Primal*höz tudnám hasonlítani, azt az élményt hozza, sem többet, sem kevesebbet. Egy esélyt azért mindenképpen érdemes adni neki; főként azoknak lehet érdekes, akik még csak most barátkoznak a sorozattal. Most, a megjelenés után is csak 45

euróba kerül a Uplay digitális boltban, de biztos vagyok benne hogy idővel kedvezményesen is beszerezhető lesz. Kiegészítőket viszont ne várj hozzá, a Ubisoft már a megjelenés előtt nyilvánvalóvá tette, hogy a rajongók kénytelenek lesznek beérni az időnként beeső expedíciókkal. Nekem már most hiányzik egy kicsit ez a remek sorozat.

Mocsy

HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit), Intel Core i5-2400 3,1 GHz/AMD FX-6300 3,5 GHz, Nvidia GeForce GTX 670/AMD R9270(2 GB VRAM), 8 GB RAM, 40 GB szabad hely

- + még egy kis *Far Cry 5*
- + bázisfejlesztés
- + Joseph Seed
- aprócska open world
- unalmas az eleje
- ostobácska MI

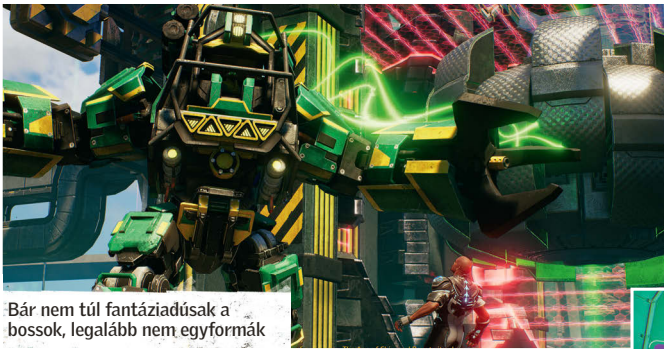
MOCYSY

Joseph Seed öröksége.

81

Teszt

» CRACKDOWN 3



Bár nem túl fantáziadúsak a bossok, legalább nem egyformák



New Providence, a homokozó, ahol megállt az idő, és minden úgy működik, mint egy 2008-as játékban



Roxy, a Terra Nova mesterséges intelligenciája jobban járt volna, ha marad a mágnesvasutak üzemeltetésénél

Az ügynök halála

CRACKDOWN 3

RIKÁN SZÁMÍT KEDVEZŐ ELŐJELNEK, HA EGY JÁTÉK MEGJELENÉSÉT SZÁMTALANSZOR ELHALASZTJÁK, ÉS EKÖZBEN ÚGY ADJÁK EGYMÁSNAK KÉZRŐL KÉZRE A FEJLESZTŐCSAPATOK, MINTHA ATTÓL TARTANÁNAK, HOGY AZ ARCUKBA ROBBAN, AMENYIBEN TÚL SOKÁIG BABUSGATJÁK. Már csak emiatt is a játékipar legnagyobb rejtélyei közé tartozik, hogy amikor a Microsoft pár hónap leforgása alatt több, ígéretesnek tűnt, ám nehézségekbe ütközött projektjét (*Fable Legends*, *Scalebound*, *Project Knoxville*) kukázta, sőt ugyanazzal a lendülettel stúdiókat (Lionhead, Press Play) is bezárt, amelyek megvásárlására és fenntartására dollármilliókat költött, miként kaphatott kegyelmet épp a *Crackdown 3*. Abban bíztam, hogy mire nekilátok a cikk megírásának, nagyjából 12 órnyi játékidővel a hátam mögött már birtokában leszek a csattanós válasznak, de továbbra is értetlenül pislogok, akár egy fejbe kólintott fülesbagoly.

TERRY CREWS & TERRY'S CREW
Túlzás lenne azzal vádolni Phil Spenceréket, hogy világra szóló mar-



INFO
Kiadó Xbox Game Studios
Fejlesztő Sumo Digital, Elbow Rocket
Platform PC, Xbox One
Röviden Az Xbox 360-on született, sandbox jellegű akciósorozat harmadik része Terry Crews, az NFL-játékosból lett színész főszereplésével.
PEGI 18+

ketingkampánnyal segítenék a *Crackdown 3* kiterjedését, de tény, hogy remek döntés volt a játék arcává kinevezni a Brooklyn 99 – Nemszázas körzetből, valamint több mozifilmről (pl. Feketék Fehéren, Feláldozhatók széria) is ismert egykori sportlót. Rajta aztán tényleg semmi sem múlt, minden egyes *Crackdown 3*-mal kapcsolatos nyilatkozatából gyermekie lelkesedés süt, mint akinek régi álma vált valóra. Terry Crewsról tudni kell, hogy tinédzserként rengeteg időt töltött játékkermekben, de később úgy alakult az élete, hogy ez a hobbija teljesen háttérbe szorult. Csak jóval túl a negyvenen fejezte fel ismét a játékokat, amelyeknek köszönhetően rengeteg idő tölthet együtt a fiával. Crews képes lenne elvinni a hátán az egész produkciót, ha hagyták volna érvényesülni, ám valamilyen érthetetlen oknál fogva a bevezető képsorokat leszámítva gyakorlatilag kikepelték a száját, mintha attól féltek volna, hogy vicces egysorosaitól nem halljuk majd segítőink gyakran teljesen érdektelen és semmitmondó csacsogását. A kezdés amúgy elfogadható magyarázattal szolgál arra, hogy miért nem egy tápos ügynökkel vágunk neki New Providence felszabadításának. Egyébként pedig annak sincs különösebb jelentősége, hogy a Crews alakította Isaiah Jaxont vagy bármelyik másikat választjuk, mert kizárólag annyiban különböznek egymástól, hogy bizonyos képessége-

ik gyorsabban fejlődnek. Nem kaptak egyedi skilleket, de még a többiekétől markánsan eltérő személyiséget sem. Igaz, az ilyesfajta történet kevés teret hagy a jellemfejlődésnek, magvas gondolatokat, filozófiai magasságokban zajló eszmefuttatásokat más játékokban érdemes keresni. Adott egy gonosz cégvezető, aki testtársával összefogva globális áramkimaradást okoz, és káoszba taszítja a világot, amivel párhuzamosan felépíti saját kis paradicsomát, ahol egyeseknek kényelmes élet adatik meg, másokra viszont rengeteg szenvedés és nélkülözés vár. Őt kell tehát eltakarítani, ám mielőtt erre sort keríthetnénk, le kell vadásznunk legbizalmasabb segítőit, öléltük pedig azok hadnagyait. Persze megtehetnénk, hogy rögtön a központi felhőkarcoló felé vesszük az irányt, de zöldfülűként anyni esélyünk sincs, mint a *Crackdown 3*-nak megnyerni ezt a kivételesen erős hónapot konkurenseivel szemben. A játék kezdetben ellentmondást nem tűrően mutatja az utat, később elengedi a kezünket, azonban mindvégig finoman terelget maga előtt, ugyanis százalékos becslést ad túlélési esélyeinkről egy-egy feladat kiválasztása előtt. Egyértelmű tehát, hogy hol van szükség több fegyverre, olyanokra, amelyek nagyobbat pukannak, emellett nem kevés izmot is magunkra kell pakolnunk ahhoz, hogy megvalósítsuk az olimpiai mozgalom hármas jelszavát.



”NEM ELÉG AMBÍCIÓZUS, MÉG SAJÁT MŰFAJÁN BELÜL SEM MUTAT ÚJAT, SŐT INKÁBB VISSZAKANYARODIK A MŰLTBA

BONTÁSI ENGEDÉLY

A 2014-es E3-on úgy harangozták be a Crackdown 3-at, hogy online módjában a rombolhatóság egyetlen korábbi játékban látotthoz sem fogható mértéket ölt majd. Ennek háttérben pedig a konzol natív számítási kapacitását sokszorosára növelő felhőtechnológia áll. A kényszerű fejlesztőváltás (az ímént említett megoldásért felelős csapatot felvásárolta az Epic) sajnálatos következményeként a végeredmény sokkal kevésbé meggyőző, mint amilyen ambiciózusnak az első techdemó láttatta. Még szomorúbb, hogy a födémek és az oldalfalak szétzúzása pusztán látványelem, játékmenetre gyakorolt hatása annyiban merül ki, hogy ily módon megfosztjuk ellenfeleinket, társainkat és magunkat is a fedezékek egy részétől. Arról ne is álmodozzon senki, hogy egy felhőkarcolót a másik csapatra döntve vívja ki a győzelmet sajátjainak. Jelenleg mindössze két 5v5-alapú játékmódból választhatunk. Az Agent Hunter (a Dog Tag helyi

megfelelője) lényege, hogy nem elég végezni ellenfeleinkkel, a pontszerzéshez még fel kell markolni az általuk hátrahagyott plecsniket. Mivel ezek mindössze tíz másodpercig hozzáférhetőek, az áldozat közelben tartózkodó társai megakadályozhatják a begyűjtést, ezáltal pedig felértékelődik a csapatmunka. Amelyik csapat előbb ér el 25 pontig, vagy az idő lejártakor jobban áll, mint riválisa, megnyeri a meccset. Ezzel szemben a Territories területfoglalás móka egy kis csavarral, miszerint csupán 50 pontot lehet kiperéselni egy-egy területből, ezért amint kimerültek, rohanhatunk birtokba venni az újonnan megjelenteket, hogy előbb érvényes a maximális 250-et, mint vetélytársaink. A más játékokból ismert Domination variánsára is érvényes a szabály, hogy mindaddig szünetel az adott helyszínen a pontgyűjtés, amíg akár csak egyetlen ellenséges játékos is birtokhatáron belül tartózkodik. A fegyverek, kiegészítők és karakterek választéka jóval szűkebb

a kampányban megtapasztaltánál, továbbiak feloldására nincs lehetőség, ahogy hiába keresnénk szintlépést, raglétrát vagy bármilyen egyéb, a progresszióról, illetve a játékoskör erőviszonyain belül elfoglalt helyünkről árulkodó mutatót. Sőt pillanatnyilag még arra sincs lehetőségünk, hogy a matchmaking folyamatába belenyúlva megválogassuk, kivel kerüljünk közös csapatba, mert ez ugyanolyan véletlenszerűen zajlik, mint a pályaválasztás. Legalább ígéretnek elhangzottak már a sokak által hiányolt funkciók pótlására, de a menetrend vélhetően csak akkor derül ki, amikor nyilvánosságra hozzák a megjelenés utáni tartalmakra vonatkozó terveket. Addig viszont a Wrecking Zone-t nem lehet máshogy, mint csalódásként értékelni, amely csontig lecsupaszított, ódivatú többjátékos élményt kínál. Egyetlen motiváló eszköze, hogy szórakoztatónak találjuk, de korántsem biztos, hogy minden vásárló így érez majd.



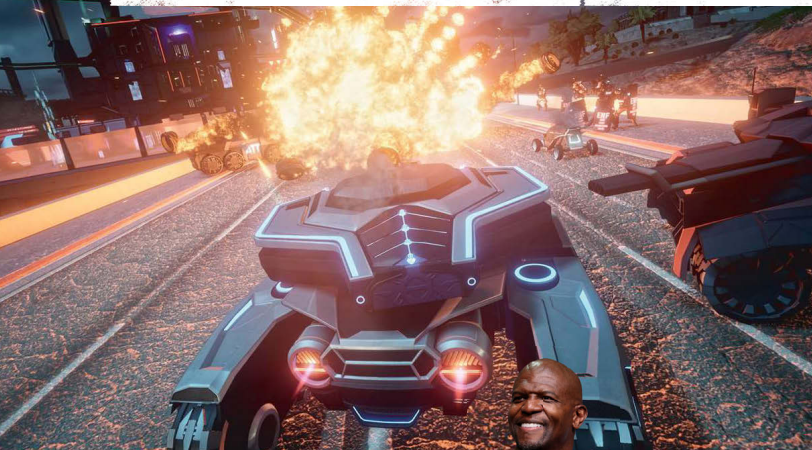
GYORSABBAN, MAGASABBA, ERŐSEBBEN!

Aki játszott már a sorozat korábbi részeinek bármelyikével, azonnal otthon érzi majd magát New Providence-ben. A többiek kedvéért viszont feltétlenül szót kell ejteni a játék sajátos fejlődési rendszeréről, amelynek alapja, hogy öt területen (agilitás, lőfegyverek, robbanószerek, testi erő és vezetés) szerzett jártasságban igyekszünk kigyúrni magunkat. Minden tevékenység (ölés lőfegyverrel, robbanószerezéssel vagy pusztán kézzel, autós trükkök stb.) után az adott területhez kapcsolódó XP-t kapunk, és ahogy szintet lépünk, úgy teszünk szert újabb képességekre, valamint válnak elérhetővé számunkra másként megszerzhetetlen eszközök. Emellett pedig mint télre tartalékoló mókusa a mogyorót, szünni nem akaró lelkesedéssel gyűjtögetjük a sokfelé megtalálható zöld gömböket és a jobban elrejtett kékeket. Előbbiek választott ügynökünk agilitását erősítik, és tulajdonképpen minden jártasság közül ez a legfontosabb, hiszen a küldetések némelyikéhez el sem tudunk vergődni, ha előtte nem oldjuk fel a dupla ugrást, a suhanást és egyéb mozdulatokat. A kék változatok pedig mindent tápolnak, emiatt különösen javasolt nyitott szemmel és füllel (jellegzetes hangot adnak ki a közelünkben) rohangálni a városban. Bogyóvadászlat-

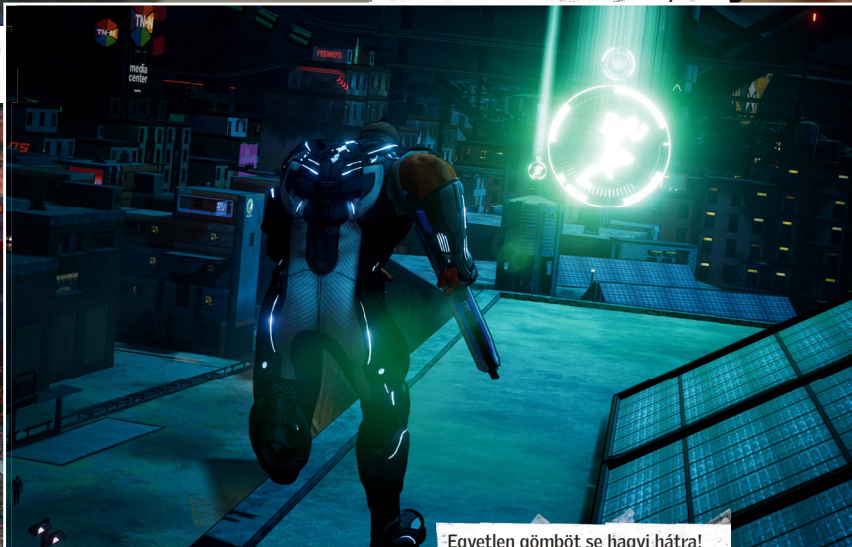




Bármelyik járgányt rekvirálhatjuk, de egyik sem múlja felül, a céges autót, amelyik megfelelő jártasság birtokában villámgyors sportkocsiból korlátozott ideig falmászásra is képes terepjáróvá, végül pedig tankká alakítható



Isaiah Jaxonnak, Terry Crews karakterének érthetetlenül kevés szöveg jutott



Egyetlen gömböt se hagyj hátra!

MAZUR MÁSVÉLEMÉNYE

Több fronton zajlik a platformháború, teraflopok röpködnek, csatolt online szolgáltatások, exkluzív címek csapnak össze – és sajnos épp ez az a terület, ahol az Xbox az utóbbi években leginkább alulmaradni látszik. Mivel alkatilag is kényszeresen drukkolok az épp rosszabbul álló csapatnak, nagyon bíztam a Crackdown 3 sikerében, de őszintén szólva nem lepett meg, hogy ez elmaradt. A sok-sok halogatás, személyi változás, újratervezés már intő jel volt, de ezek után még mindig kaphattunk volna egy kellemes meglepetést – sajnos azonban a Crackdown 3-tól valószínűleg az Xbox Game Studiosnál is mindenki félt, ezért a végeredmény egy kiszámítható, lélektelen folytatás lett, bármiféle bevállalás újítás, egyéniség nélkül. A már-már komikusán túltápolódó főhős motívuma megmaradt (és még élvezetes is), de ezenkívül nem sok jót tudok elmondani. Unalmas küldetések, unalmas ellenfelek és fájdalmasan unalmas sztori... Ha választani kell, százszor inkább az amúgy is visszafelé kompatibilis első részt ajánlom.



HA TE MONDOD

Terry Crews színész, aktivista, illusztrátor, amerikaifutball-játékos: „Akár az űkunokáim is játszhatnak majd a karakteremmel. Ez a legizgalmasabb és legélvezetesebb dolog, amit valaha is el tudtam képzelni.”

ra leginkább az esti és éjszakai órákat ajánlom, mert könnyebb kiszűrni az árulkodó fénynyalabokat még úgy is, hogy olyankor neofénybe borul az egész város. New Providence naplemente után sokkal hangulatosabb, illetve a sötétség jótékonyan elfedi az alacsonyabb felbontású textúrákat is. Persze a világ összes animált neonreklámja sem képes feledtetni a tényről, miszerint attól, hogy telepokolunk egy metropoliszt emberekkel, még nem fog élőnek tűnni, ha azok csak céltalanul böklásznak értelmes (vagy legalább annak tűnő) tevékenységek végzése helyett. A Sumo Digital homokozója elmulasztja megteremteni az illúziót, ami megkönnyítené számunkra a beleélést, vagy akár elhítené velünk, hogy mi magunk is ott vagyunk. Emiatt pedig New Providence kiüresedett díszletté válik, semmi többé.

BUMM-BUMM

Olyan játékról lévén szó, amelynek fókuszában az akció áll, aligha megle-

pő, hogy a választható fegyverek száma eléri, sőt meghaladja a húszat. Közülük egyszerre hármat cipelhetünk magunkkal, valamint egy kiegészítőt, amely lehet valamilyen gránát, esetleg gyógyítópakk, duplikátor vagy hordozható dobantó. Némelyik feleslegesnek hangzik, de előfordult, hogy nélkülük képtelen lettem volna elérni a célt. A sűrűn elhelyezett, gyors utazásra is használható utántöltő-állomásoknak köszönhetően nem jelent gondot a loadout cseréje, jellemzően a bosszarcok előtt is módunkban áll újragondolni az arzenálunkat, ha az épp aktuális hatástalannak bizonyulna. Ami a löfegyvereket illeti, a drónok ellen egy elektromos fegyvert, a szívszabó bossok ellen célkvető rakétavetőt, szinte minden másra pedig az első állomásfőnöktől zsákmányolt sugárfegyvert használtam. A választék korrekt, ahogy az ellenfelek számára és összetételére sem lehet panasz: az egyszerű bakáktól az ipari robotokon át a repülő drónokig sokan és sokféleképpen akarnak kinyír-

ni. Még akkor is tömegesen legyeskednek körülöttünk, amikor egy-egy boss nevét szándékozunk kihúzni a bankcslistánkról. De nem is baj, hogy ott nyüzsögnek, mert az elpusztított ellenfelek után nemcsak XP-t kapunk, hanem rajtuk keresztül nyerjük vissza lemerült energiapajzsunk és fogyásnak indult életerőnk egy részét is. Persze mindkettő regenerálódik, ha békén hagynak egy ideig, de nem lehet minden szorult helyzetből elmenekülni. Ezért a Crackdown 3 harcait úgy tervezték meg, hogy mindig legyen kit/mit puskavégre kapni, vagy agyonverni egy lámpaoszloppal, esetleg megdobni egy kiégett autórönccsal. A heves összecsapások során detonáció detonációt követ, annyi minden borul lángba, ereget füstöt és vet szikrát, hogy az augusztus 20-i tűzijáték szervezői is megirigyelnék. És eközben az Xbox One X többnyire stabilan tartotta a 60 fps-t még az első napi patch előtt is. Kivéve a kooperatív módot, amelyben platformtól függetlenül, egyelőre tisztázatlan

DICSŐSÉGFAL

Noha mindössze két stúdió logóját láthatjuk a kampány (Sumo Digital), illetve a Wrecking Zone (Elbow Rocket) elindításakor, emlékezzünk meg a többiekéről is, akik hozzá tették a magukét a Crackdown 3-hoz. Betűrendben haladva a következő csapatoknak jár még egyéni vérmérséklet szerint füttyszó vagy vastaps: Certain Affinity, Cloudgine, Reagent Games, Red Kite Games és Ruffian Games.



okból a felére korlátozták a képfirésítési rátát. A káoszról az MI is kivészi a részét, amely nem különösebben okos, de nem is reménytelenül ostoba, inkább csak videojátékosan butácska, ahogy szinte minden alkotásban megtapasztalhattuk. Öröm látni, hogy a Terra Nova zsoldosait is hibára lehet kényszeríteni, ügynökünk ugyanis elég fürge ahhoz, hogy összezavarja őket, ellenfeleink veszteséglistának jelentékeny hányada miatt okolható baráti tűz, elejtett kézigránát, irányítását vesztett páncélaútó satöbbi.

BEUGRUNK A SZOMSZÉDBA

A Crackdown 3 két módon igyekszik kedvére tenni a társas élmények rajongóinak. Egyrészt adott az egymás elleni, a kampányban csak nyomokban tetten érhető (járművek, tartályok, generátorok, fedezékek satöbbi) romboláshoz képest teljes épületek lebontását ígérő Wrecking Zone, amelyről találtak egy nagyobb keretes írást a közelben. Másrészt pedig kettesben is hátsón billenthetjük Elizabeth Niemand kisasszonyt, a

Terra Nova CEO-ját. A kooperatív hadjárat meghívásos alapon zajlik, átvihetjük feltápolított karakterünket a szingli kampányból, de indíthatunk újat is. Hasonlóképpen kiválaszthatjuk, hogy valamelyik játékos már megkezdett világot folytassunk, vagy kezdjünk inkább újat (a szólózás közben egyszer már felszedett gömböket viszont nem lehet újra beszakolni), de vigyázzunk, nehogy felülírjuk a meglévőt, mert sok órányi játék mehet a levesbe. Fontos megjegyezni, hogy mindkét játékos kap XP-t a saját killjei után, és nem egymás elől halásszák el a bogyókat, emiatt egyik fél sem érzi majd azt, hogy tulajdonképpen rabszolgamunkát végez, míg társának segít.

KÁR ÉRTE, JÓ ÜGYNÖK VOLT

Noha igyekszik többféle tevékenységgel lefoglalni játékosait a Crackdown 3, ezek garantáltan unalmassá válnának, ha a magasba törő New Providence kiterjedése nagyobb, a nettó játékidő pedig 10-15 óránál hosszabb lenne. Szinte mindegyik feladat ellenfe-

lek tucatjainak lángra lobbantásával és valaminek a felrobbantásával jár, üdítő kivételt a gyalogos és autós időfutatok, valamint a propagandatornyok jelentenek, utóbbiak megmászására egyszerre tekinthetünk logikai fejtörőként és ügyességi kihívásként. Mindazonáltal sem erre, sem a versenyekre vagy a lázadók kiszabadítására nem foghatjuk rá, hogy eredeti, korábban sehol máshol nem látott ötletre épüljenek. A Crackdown 3 nem elég ambiciózus, még saját műfaján belül sem mutat újat, sőt inkább visszakanyarodik a múltba, egy archaikusabb, tíz éve még a siker reményével alkalmazott játékdizájnoz, amely felett visszavonhatatlanul elmúlt az idő.

Tisztában vagyok vele, hogy az eddig leírtak alapján akár úgy is tűnhet, hogy kinszenvedésként íletem meg a játékkal töltött órákat, de ez nem igaz. Kimondottan élveztem, ahogy egyre erősebbé vált a karakterem, és idővel úgy vágtam át magam a nyakamra küldött csapatokon, mint kés a vajon. Csak hogy 2019-ben egy exkluzív játéktól,

amelyik a három nagy platformgyártó egyikének teljes támogatását élvezi, ennyi egyszerűen... Tessék elolvasni a végsőt!

Chavalier

HARDVER

Windows 10 (64 bit), Intel i5-3470/AMD FX-6300, Nvidia GeForce GTX 750 Ti/ Radeon R7 260X (2 GB VRAM), 8 GB RAM, DirectX 12, 26 GB szabad hely

- + nonstop akció
- + élvezetes fejlődési rendszer
- + Terry Crews...
- akít alig engednek játszani
- komolykodó és bugyuta történet
- elavult játékdizáj
- a város csak kullissza
- puritán multiplayer

CHAVALIER
Túl kevés, túl későn.

67

Animerajongók unalmas álma

JUMP FORCE

A KÁR EGY BÉNA VICC IS KEZDŐDHETNE ÚGY, HOGY A MAJOMFARKÚ, A SÁRGA HAJÚ ÉS A KALAPOS BEMENNEK A KOCSMÁBA, PEDIG VÉGTELENül LEEGYSZERŰSÍTVE A JUMP FORCE ENNYIRŐL SZÓL. A Weekly Shōnen Jump magazin ötvenedik évfordulója alkalmából ugyanis a Bandai Namco fogta a kiadványban eddig megjelent mangák leghíresebb karaktereit, és egy monumentálisnak szánt verekedős játékban összeesztette őket – ez egyébként nem teljesen új keletű ötlet, pár éve a nyugaton kevésbé ismert *J-Stars Victory VS* is valami hasonlóval próbálkozott. Mi sültetne el rosszul, ha az ember tarsolyában ott lapul a Dragon Ball főszereplője, Son Goku, a One Piece-ből ismert Monkey D. Luffy, a Naruto cím-szereplője, Naruto Uzumaki és még egy csomó egyéb közismert karakter? Nos, a jelek szerint nagyon is sok minden, ugyanis a *Jump Force* esetében a koncepció és a megvalósítás is sok he-

lyen sántít, ezeket a gondokat pedig csak tetézik a különféle technikai lelemetlenségek, így az összkép láttán valószínűleg csak a legelvetemültebb anime- és mangarajongó szája húzódik majd rajzfilmszerűen széles vigyorra. Arra viszont nagyon kevés az esély, hogy a műfajjal csak most ismerkedő, kíváncsi buksikat berántsa a Spike Chunsoft munkája.

SZUPERCSILLAGPARASZTOK

A *Jump Force* nem sokáig cícozik a felvezetéssel, egyből beleszapunk a lecsóba: a különböző mangák univerzumai összeolvadnak a mi világunkkal, az ordenáré nagy káosz kellős közepén pedig éppen a jó öreg Dermesztő vezérálja New York békés lakosságát. Mi is egy, a csetepatéba belekeveredett és rekordidő alatt póruul is járt járólót alakítunk, akít Trunks csak úgy tud megmenteni, hogy gyorsan bedörzsölgeti egy „umbras cube” nevezetű fura kockával. A szerkezettel érintkezés hatására pedig nyeszlett kis civilből olyan

erős harcosná változunk, aki alkalomadtán a legnagyobb mangahősök száját is gond nélkül elkeni – egyébként ugyanezen kockák sötét kiadásaival tudják a gonoszok a polgárokat venom katonákká, a hősokeket pedig agymosott verőlegényekké alakítani. Ennél a pontnál vethetjük rá magunkat a karakterkreatorra, ami nyilván nem éri el a mai legnagyobb szerepjátékok virtuális babázásának szintjét, de azért bőven megállja a helyét a hasonzorú címek között, simán összedobhatjuk pár perc alatt álmaink mangasrácát avagy animelányát.

Vele pedig rohamos gyorsasággal a *Jump Force* nevű alakulat tagjává vá-lunk. Ez a szervezet gyűjti össze a különféle mangavilágok hőseit, akik megpróbálják valahogyan rendbe hozni a dolgokat ebben az összemixelt új világ-ságban, magyarul mindenkit addig ütnek, amíg egy Navigator névre hallgató kis robottal ki nem lehet az illetőből üzni a kockák személyiségromboló hatását. A *Jump Force* élén Glover



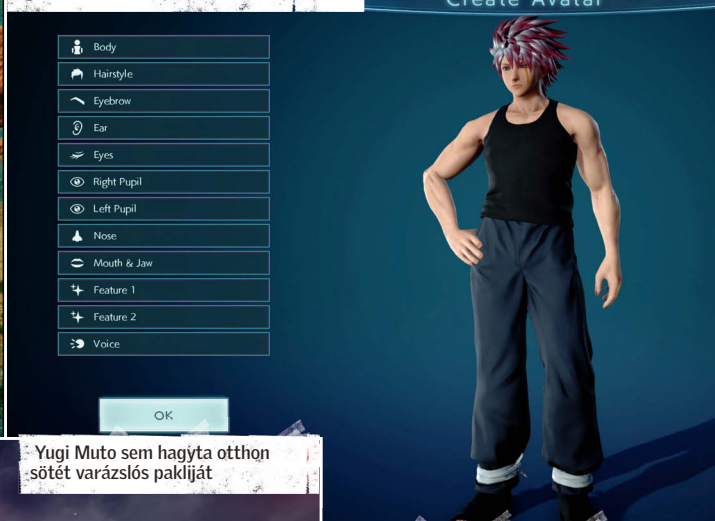
INFO

Kiadó **Bandai Namco Entertainment**
Fejlesztő **Spike Chunsoft**
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden **Háromdimenziós verekedős játék, amelyben a Weekly Shōnen Jump magazinból ismert mangahősök egymásnak esnek.**
PEGI 12+

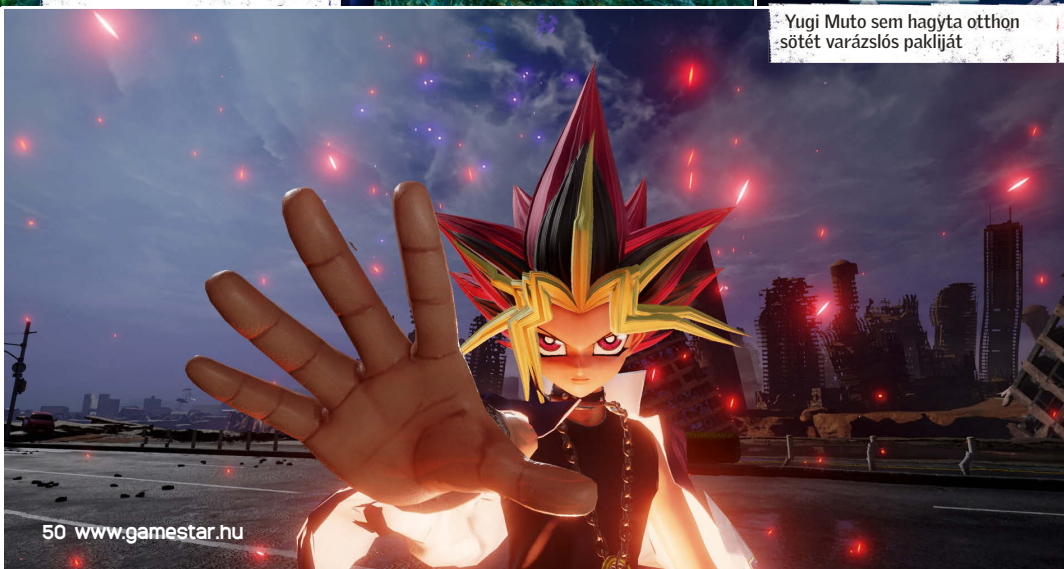


A gonosz kockák hatására a régi barátok is ellenünk fordulnak

Megéri elszóználni a karakterkészítéssel, egészen csinos harcosokat lehet összerakni



Yugi Muto sem hagyta otthon sötét varázslós pakliját



Sokat fogjuk átkozni a főbázist, ha épp egy új küldetést kell megkeresni



EZEKEL A MANGÁKKAL ÉRDEMES KEZDENI

A játékban érintett mind a 16 sorozatot nyilván nagyon kevesen ismerik tüzesebben, de azért legalább a három legfontosabb manga alapjait érdemes tisztában lennie mindenkinek.



Dragon Ball

Kétségtelenül ez a legismertebb mangasorozat hazánkban, az animeváltozat új részeire egy egész generáció rohant haza minden hétköznapi a suliból. A sztori középpontjában egy Son Goku nevű fiatal száijan áll. A kissrác egy idegen faj szülötte, akit kisgyerekként a Föld elpusztításáért küldtek ide, de ő inkább a bolygó védelmezőjévé vált, ebben pedig

egyre bővülő családjá és egy seregnyi barátjával segítette. A folytatásban, a Dragon Ball Z sorozatban már gyermekei is születtek, a legújabb felvonás, a Dragon Ball Super mangák sora pedig még mindig nem ért véget, most is jelennek meg új részek.



Naruto

Ebben a mangában egy hiperaktív kamasz nindzsaharcos, Naruto Uzumaki kalandjait követhetjük nyomon, akiből hosszú tanulás után saját falujának, Avarrejtékeknek első számú vezetője válik, végül ő lesz a hokage. Ebben a fantáziavilágban a földesurak uralma alatt álló területeken belül nindsák által lakott rejtékek találhatók, pont egy ilyen falu az említett Avarrejtékek is. A falvakban lakó nindsák rendszerint természetfeletti erővel is rendelkeznek, Narutóba például nem mellékesen a kilencfarkú rókadémon van elzárva. A Naruto világa és karakterei annyira népszerűvé váltak, hogy a sorozat végeztével sem akarták elengedni az egész univerzumot. A történet a Boruto mangában és animesorozatban folytatódik, amelyek már Naruto fiával, Borutóval foglalkoznak.

az ember. Luffy is egy ilyen gyümölcsöt majszolt el, a lakoma következtében pedig képessé vált megnyújtani a végtagjait – nagyjából úgy kell ezt elképzelni, mint a Fantasztikus Négyesből Reed Richards szuperképességét. Ez első hallásra talán mókásan hangzik, de elég egyetlen kósza pillantást vetni Luffy negyedik fokozatba kapcsolt harci formájára, és egyből lehervad az ellenfelek arcáról a mosoly.



One Piece

Ez egy vérbeli kalózkaland, ahol az összes marcona tengeri fosztogató egy legendás kapitány, Gol D. Roger elrejtett kincsét szeretné meglelni. Főhősünk, Monkey D. Luffy is ezt a kincset hajkurássza változatos legénysége oldalán. A One Piece világában léteznek különféle ördögyümölcsök, amelyek elfogyasztásával különleges képességekre tehet szert

az ember. Luffy is egy ilyen gyümölcsöt majszolt el, a lakoma következtében pedig képessé vált megnyújtani a végtagjait – nagyjából úgy kell ezt elképzelni, mint a Fantasztikus Négyesből Reed Richards szuperképességét. Ez első hallásra talán mókásan hangzik, de elég egyetlen kósza pillantást vetni Luffy negyedik fokozatba kapcsolt harci formájára, és egyből lehervad az ellenfelek arcáról a mosoly.

igazgató áll. Nem kell izgulni, ha nem ismerős a neve, őt az írók találták ki, sajnos azonban valószínűleg egy kávészünetnyi időt is sajnáltak a részletesebb kidolgozására, a hozzá köthető csavar a történet egyik legkellemetlenebb része. Sablonvezetőknél viszont sokkal érdekesebb a Jump Force gerincét alkotó három alakulat: az alfa csapatot Son Goku vezeti, Luffy irányítja a bétát, a gamma élén pedig Naruto vgyorog. Alájuk vegyesen lettek beosztva a további szereplők, illetve már rögtön a játék elején nekünk is választanunk kell egyet a három osztag közül, amelybe azon nyomban be is lépünk – ez egyébként nem olyan veszélyes fontos döntés, bárhogyan is határozzunk, a sztori szájai ugyanoda fognak végül összefutni.

OTTHON, RÉMES OTTHON

Nem feltétlenül kell bitang erős történettel előállnia egy verekedős játéknak, de kétségtelenül nem árt, ha azért épkezláb alapokra húzzák fel a sztorimódot. A Jump Force azonban történetmesélés terén és a kampány megvalósítása tekintetében is csúfos kudarcot vall. A főbázisunkul szolgáló létesítményből fogjuk elérni az összes küldetést, így a sztorimissziókat is, valamint itt rohángál majd körü-

löttünk egy csomó másik játékos is. A problémák rögtön ott kezdődnek, hogy a Jump Force főhadiszállás indokolatlanul nagy, egyúttal pedig keservesen sivar. A nagyobb távok megtételét az sem dobja fel, hogy ronda kis járművekkel gyorsíthatjuk a caplatást. Szintén nem volt okos játékdizájneri döntés, hogy bizonyos küldetések esetében egy adott karakterrel kell beszélgetnünk, ezt azonban semmiféle módon sem jelzi nekünk a játék, vagyis keresztül és kasul be kell járnunk az egész unalmas placcot, ha épp nem találjuk a következő sztoriküldetést. Említettem, hogy a közösségi teret más játékosok hívatottak megtölteni, velük viszont csupán minimális interakcióba léphetünk. Dolgozni kellett volna még bőven ezen a koncepción, mert így inkább nyűg az egész bázisrendszer, mintsem egy olyan környezet, amely a beleélést segíti elő.

A történet kapcsán természetesen nem szeretnék spoilerezni, úgy hogy legyen elég annyi: egy ilyen sztori nem állná meg a helyét a Weekly Shōnen Jump magazin lapjain, de még a Füles képregénymellékletekét sem. A gyenge írás menet közben válik zavaróvá, de az már az első átvezetőknél kiveri az ember szemét, hogy ezeknél a jeleneteknél a karakterek



Meg kell hagyni, piszok jól néznek ki egymás mellett a különböző mangák szereplői



Ezekkel a kis rondaságokkal felgyorsíthatjuk a közlekedést a bázison



HA TE MONDOD

Nakadzsi Kodzsi producer, Bandai Namco Entertainment: „Nem volt közvetlen együttműködés köztünk és a mangák eredeti szerzői között, de a Jump magazin kiadója részt vett a fejlesztésben.”

animálásáért felelős munkatárs a szabadságát töltötte. Valójában persze nem erről van szó, keleti játékokban gyakori az olyan művészeti döntés, amelynek hatására az átvezetők képesség szintre egyszerűsödnek, azaz a karakterek meg sem rezdülnék, esetleg az ajkuk is mozdulatlan marad, sőt akár a szinkron is hiányzik. Valószínűleg itt sem lustaságból mozognak marionettbábuként az átvezető videóknban a szereplők, hanem valaki úgy gondolta, hogy ez az esetlen járás passzol az egészhez – különösen a harcok egyébként remek animációi mellett hat ez nagyon bugyután. Arról már nem is beszélve, hogy Ryukót (igen, a halálisten és Light Yagami is benne vannak a játékban, de ők nem választható karakterek) egy újabb elbaltázott döntésnek hála megnémíttották, azaz csak feliratot kapunk, mikor ő épp beszél, bár főhősünk Lightoz hasonlóan látja őt.

HÁRMAN PÁRBAN

A fő- és mellékküldetések nagyjából annyiban különböznek, hogy az egyik a történetet gördíti előrebb, a másik csoportba tartozó missziók pedig például új ruhákhoz, skilllekhez juttathatnak bennünket. Főhősünket ugyan-

is öltöztetni is lehet, illetve cserélgethetjük képességeit, így az ismert karakterek legendás mozdulatai közül azokat állíthatjuk be számára, amelyek a mi játékestílusunkhoz a leginkább illeszkednek. Mindeközben szinteket is lépkedünk, így esélyünk nyílik nekiveselkedni a komolyabb kihívásoknak is.

A *Jump Force* harcrendszere végtelemül egyszerű, ami áldás és átok egyszerre. A három a három elleni felállítás kissé csalóka, mivel igaz, hogy egy triót fogunk beküldeni a bunyóba, de harcosaink közös életerőcsíkon osztoznak, azaz a hasonló játékokkal ellentétben nem lesz lehetőségünk arra, hogy egy leharcolt srácot kikapjunk az események sűrűjéből, és egy pihent verőlegényt küldjünk be a helyére. Lényegében így csak akkor fogunk váltani, ha egy másik harci stílusú karakterre vágyunk épp meccs közben, de simán el tudom képzelni, hogy sokan csere nélkül, egyetlen szereplővel verik majd végig az egész összecsapást. Mangás arcokból egyébként bőven válogathatunk majd, összesen 40 karakter választható a játékban, illetve két új szereplőt is kapunk főgonoszként, akiket a *Jump Force* írói szültek meg. Természetesen a mai trendeknek megfelelően most sem

HUNTER MÁSVÉLEMÉNYE

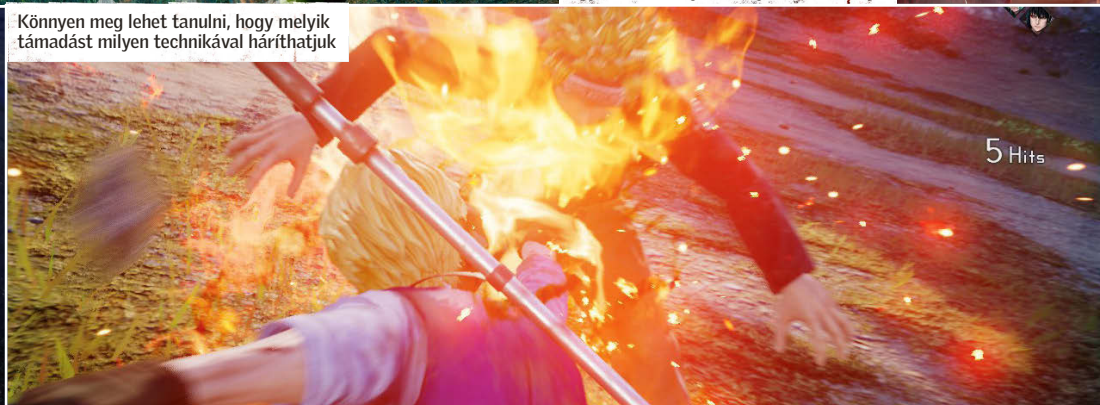
A Bandainak megint sikerült elkövetnie azt a hibát, hogy egy hat-nyolc órás, szórakoztató kampány helyett csináltak egy 18 órás sztorimódot, amely a hossza miatt meggyűlölteti veled az összes karaktert. Na jó, utóbbi nyilván túlzás, de az nem a Bandai íróin múlott, hogy kíváncsi voltam Yagami Light sorsára vagy Ichigo szerepére. Szerencsére a sztori lezárása után mérföldekkel jobban kezdtem érezni magam a Jump Force bázisán, ahol azóta is napi szinten lenyomok néhány multis csatát, vagy lepörgetek pár egyjátékos missziót. A harcrendszer ugyan nem fog bekerülni a videojáték-történelem nagy kódexébe, de tökéletesen kiszolgálja a magamfajta megrögzött mangarajongók igényeit. Ichigóval egy hosszas csata közepén benyomni a bankait a kétszázadik alkalommal is szórakoztató, ahogy Luffy negyedik fokozata is félelmetes látványt nyújt a fogadófél székében ülve. A játék közel sem tökéletes, de számomra azt hozta, amit elvártam tőle: néhány felemelő pillanatot a sztoriban és kötetlen bunyózást kedvenc hőseim oldalán.



Persze nem csak a hősök ugrottak be, rosszfiúból is akad bőven



Könnyen meg lehet tanulni, hogy melyik támadást milyen technikával háríthatjuk



Így fest Monkey D. Luffy, ha bekeményít

maradhatott ki a szezonbérlet, ami további kilenc harcossal bővíti majd a kínálatot.

BEINDUL A POFONOFON

A harcrendszer és az irányítás egyrészt gyorsan tanulható, logikusan felépített, nincs szükség durva kombók bemagolására; ha egy karakterrel boldogulunk, akkor már tulajdonképpen mindenkit sikeresen vezethetünk majd győzelemre. Háromdimenziós verekedős címről lévén szó, bunyó közben szabadon rohangálhatunk az egyébként meglehetősen pofásan festő pályákon (a környezet kidolgozása talán még maguknál a karaktereknél is jobban sikerült), de a nagy tér sem jelenthet akadályt az előtt, hogy gyorsan az ellenfelünk elé pattanjunk, lévén ez a húzás is külön dedikált mozdulatot kapott. Az alapütésekkel is egész jól el lehet gyepálni a gépi ellenfeleket, de a valódi móka csak akkor kezdődik el, ha a különleges képességekhez nyúlunk. Ezeket a sikeres találatok után folyamatosan növekvő (vagy egyébként egy külön gombbal is tölthető) energiánk felhasználásával sűthetjük el. A gyakorlatban mindez azt jelenti, hogy a mangákban és animékben látott iko-

nikus támadásokat két gomb lenyomásával simán el lehet pattintani, ezek a kunsztok pedig más címekben meccsvégi kivégzések is lehetnének, olyan látványosak. Bármennyi hibája is legyen a *Jump Force*-nak, az első pár órában tátott szájjal fogjuk bámulni a meccsek közben előcsalt arczagató animációkat. A csontig leegyszerűsített harcrendszerrel viszont sajnos buktatói is vannak. Pár óra után ugyanis kiérződik, mennyire monoton az egész rendszer. A nem túl eszes gépi ellenfeleket ütlegetve bármennyire is szeretne az ember technikás lenni, hajlamosa válik ugyanazoknak a támadásoknak az ismételtetésére, amíg nem csoffad az ellenlábasként életerejé. Ezért nem is lehet hibáztatni senkit sem, egyszerűen nem olyan változatos a harcrendszer, nem rejt annyit kombinációt, hogy változatos harcmodorokat csaljon elő a játékosból. Minden mozdulatnak megvan az ellenszere, szóval nagyjából az fog dönteni, milyen ritmusban ismételtetjük ezeket – persze itt egy hús-vér ellenfél szembeni harcra gondolok, mivel az MI gyakran megeszi a legsutább próbálkozásokat is, de csak azért, hogy utána hirtelen ötlettől vezérelve két ütással leverje majdnem az egész HP-nkat. Online

meccseken egyébként néha tapasztalható egy kis recégés, de ez javítható a későbbiekben.

BOLDGABB SZÜLINAPOT!

Szívből örülnék, ha gyorsan hozzá tudnék még csapni pár pozitívumot a teszthez, de sajnos a hibák sorát kell növelnem azzal is, hogy rátérjek a technikai részekre, bár ezeknek egy részét már sikerült javítani vagy csiszolni a megjelenés utáni frissítésekkel. A *Jump Force* indokolatlanul és kellemetlenül sokat tölt, átvezetők közben pedig hajlamos a pince-szintig lezuhanni az fps. Elég zavaró volt, hogy egyébként ezeket az átvezető videókat át sem lehetett léptetni, de szerencsére az egyik frissítés ezt is orvosolta már.

A gyengécske történetnek nagyon nem áll jól, hogy túlzottan komolyan veszi magát, kellő humorral sokat lehetett volna javítani a helyzeten. Nem is értem, hogy nem látták az írók azt a temérdek komikus lehetőséget, amelyeket a most először összefutó Jump-karakterek találkozásai magukban rejtettek. A látványos és kezdetben szórakoztatónak tűnő harc hamar repetitív és unalmasá válik, hiába van 40 karakterünk 16 külön mangasorozatból. Ennél jóval töb-

bet érdemelt volna a Weekly Shōnen Jump magazin ötvenedik évfordulója, és bár teljesen biztos vagyok benne, hogy a keményvonalas rajongóknak így is fog boldog perceket szerezni a *Jump Force*, sajnos azt kell mondanom, ha valaki nem mangákkal vagy animékkel fekszik és kel, nyugodtan kihagyhatja a játékot, van éppen elég verekedős cím a piacon, amely hosszútávon is képes szórakoztatni.

CSIRKE

HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit), Intel Core i5-2300 2,8 GHz/AMD A10-7850K 3,7 GHz, 4 GB RAM, GeForce GTX 660 Ti 3 GB/Radeon HD 7950 3 GB, DirectX 11, 17 GB szabad hely

- + rengeteg karakter
- + látványos összecsapások
- + gyorsan tanulható mechanikák
- monoton harcrendszer
- unalmas kampány, sivár közösségi tér
- technikai gondok

CSIRKE

Olyan manga all-star-gála, amit öt perc után elkapszolsz a tévében.

60

Még mindig a rali a király

DIRT RALLY 2.0



INFO

Kiadó Codemasters
Fejlesztő Codemasters
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden A rali szerelmesei ismét megtalálják maguknak azt, amit egy ilyen játékban keresnek. PEGI 3+

ÜL AZ EMBER AZ IRODÁBAN, ÉS AZON GONDOLKODIK, HOGY EZ IS CSAK EGY UGYANOLYAN NAP, MINT AZ ELŐZŐ ÉS AZ AZT MEGELŐZŐ, AZTÁN HIRTELEN BEESIK EGY ELEKTRONIKUS LEVÉL CHAVÁTÓL, HOGY PS4-RE TUD DIRT RALLY 2.0-KÓDOT KÜLDENI, ÉS ABBAN A PILLANATBAN KIDÉRÜL, HOGY NEM, EZ A NAP TELJESEN MÁS, MINT AZ ÖSSZES TÖBBI. És mi-

csoda szerencse, hogy éppen néhány napja került a háztartásba egy PS4 Pro meg egy tekintélyesebb méretű tévé, így minden adva volt, hogy valóban megfelelő körülmények között lehessen megtekinteni, mit hozott össze a Codemasters szorgos kezű brigádja. Mert ha valakik, akkor ők aztán tényleg otthon vannak az autós játékok világában, miközben olyan nagynevű csapatok, mint a Bugbear nagy nehézségek árán tudnak csak kiadni egy *Wreckfest*-et, nem is beszélve a *Milestone*-ről, amely a WRC sorozattal egész szépen jött felfelé, aztán végül valahogy mégis egy olyan kutyaütő bandának adták az ötödik részt, akiktől még a klaviatúrát is el kellene venni, nemhogy hivatalos ralijátékot fejlesszenek. De nem azért gyűltünk ma itt össze, hogy ostorcsapáso-

kat mérjünk a szakma nem túl kiemelkedő alakjaira, hanem azért, hogy együtt ünnepeljük a tényt, miszerint a Codemasters megint megcsinálta.

COLIN MCRAE, LÁTOD EZT?

Az 1995-ös világbajnok ikonikus alakja a rali univerzumának, még akkor is, ha mesze nem ő szerezte meg a legtöbb kupát és címet, ellenben nincs ember, aki abból az időszakból ne emlékezne a skót versenyzőre, aki egy időben annyiszor összecsuksa az autót, hogy már Colin McCrash néven emlegették. Nem csoda, hogy a 21 évvel ezelőtt megjelent és igen míves karriert befutott sorozat első bő fél tucat részének címszereplője lett, nem csupán nevét, de tapasztalatát is adva a fejlesztésekhez. 2011-ben azonban már nélküle jött ki a *DiRT 3*, ami még így is nemes gesztus, hiszen az autóversenyző 2007. szeptember 15-én, szülőfalujától egy mérföldnyire helikopterével halálos balesetet szenvedett. A *DiRT* sorozat pályafutását pedig már mindenki kellő mértékben ismeri, és tudja, hogy a rendre megjelenő játékok amúgy is egyre inkább elmentek a szimulátoros vonaltól az árkád, legjobb esetben hibrid irány felé, ami vélhetően több bevételt eredményezett, ugyanakkor az öreg motorosokban folytonos hiányérzetet okozott. Így jutottunk el 2015 decemberéhez,

amikor megjelent a *DiRT Rally*, és úgy éreztük, helyreállt a világ egyensúlya, hiszen ismét olyan címet kaptunk a kezeink közé, amelyben egyetlen rossz mozdulat sem maradt büntetlenül, és a száguldás minden egyes pillanatában koncentrációnk csúcspannra kellett lenniünk. Ebben a játékban, ha megindult az autó valamire, nagyon kellett tudni, hogy mennyi ellenkormányzás kell, és mi az a tempó, amivel még úton maradjunk, és mi az, amelynél a következő pillanatban már együtt kurutyolunk a békákkal az árokban. Végre ismét volt egy olyan ralijáték, amely közelített a Colin McRae és Richard Burns nevével fémjelzett műalkotások színvonalához. Igaz, ennek megfelelően a feladathoz kellően felnőni nem tudó játékosok kapásból egy raklap trágyának nevezték, de az a helyzet, hogy ettől még igencsak magas pontszámokat kapott, és nem véletlenül. Joggal reménykedtünk hát, hogy a folytatás is hozza ugyanezt a színvonalat, és McRae úr elégedetten szemléli odafentről, hogy bár a nevét jó pár éve elhagyták a címből, maga a termék visszatalált arra az útra, amit még vele kezdett el.

SZÁRAZ TÉNYEK ÉS NEDVES KÖNNYCSATORNÁK

Még mielőtt belecsapnánk annak részletezésébe, hogy miért is szeretjük a tesztalanyt, fussunk gyorsan végig azon, hogy



Sikerült ismét egy rémek-szimulátort alkotni



Most sem maradhatott ki az erőtől duzzadó B osztály



A grafikára és a hangra nem lehet panasz, mindkettő pazar



Ezúttal a ralikrosszba is belekóstolhatunk, ha unjuk már a magányos szakaszokat

hol és mivel száguldhatunk, hiszen ezek is fontos kondíciói az ismeretanyagoknak. Egyrésztől kapunk hat helyszínt, így Új-Zéland, Argentína, Ausztrália, Lengyelország, Spanyolország, valamint az Egyesült Államok szerepel a repertoárban, míg négykerékűből valamivel több mint félszáz áll rendelkezésre annak érdekében, hogy raliban és ralikrosszban is maradandót alkotassunk. Talán mondani sem kell, hogy a fejlesztők elég nagy hangsúlyt fordítottak az útvonalak megfelelő modellezésére, így biztosak lehetünk benne, hogy nagyon jól fogjuk tudni, éppen melyik országban járunk. Tekintve, hogy a karriert úgy kell elképzelni, mint egyfajta időutazást a hatvanas évek végétől napjainkig, a listában olyan csodálatos autókat találunk, mint a Lancia Fulvia HF, a Citroen DS 21, a Golf GTI (második generáció), a Ford Escort, a BMW E30 M3, a Ford Sierra Cosworth RS500 vagy a Renault 5 Turbo. És még nem is említettük a brutális erőről és tempóról híres/hírhedt B csoportot, amelyben olyan fenevadak üvöltöttek, mint az Audi Sport Quattro, a Lancia Delta S4 vagy éppen a teljes elmebetegséget négy keréken kihordó Peugeot 205 T16 Evo. Természetesen nem maradhattak ki a kilencvenes évek legendái sem, így bepattanhatunk az Escort RS, a 95-ös Impreza vagy

akár a Lancer Evolution volánja mögé is, akiknek pedig mindez kevés, fogja magát, és átbattyog a ralikrossz garázsba, ahol további érdekességek várják (Opel Corsa, Polo vagy éppen Renault Megane képében).

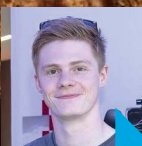
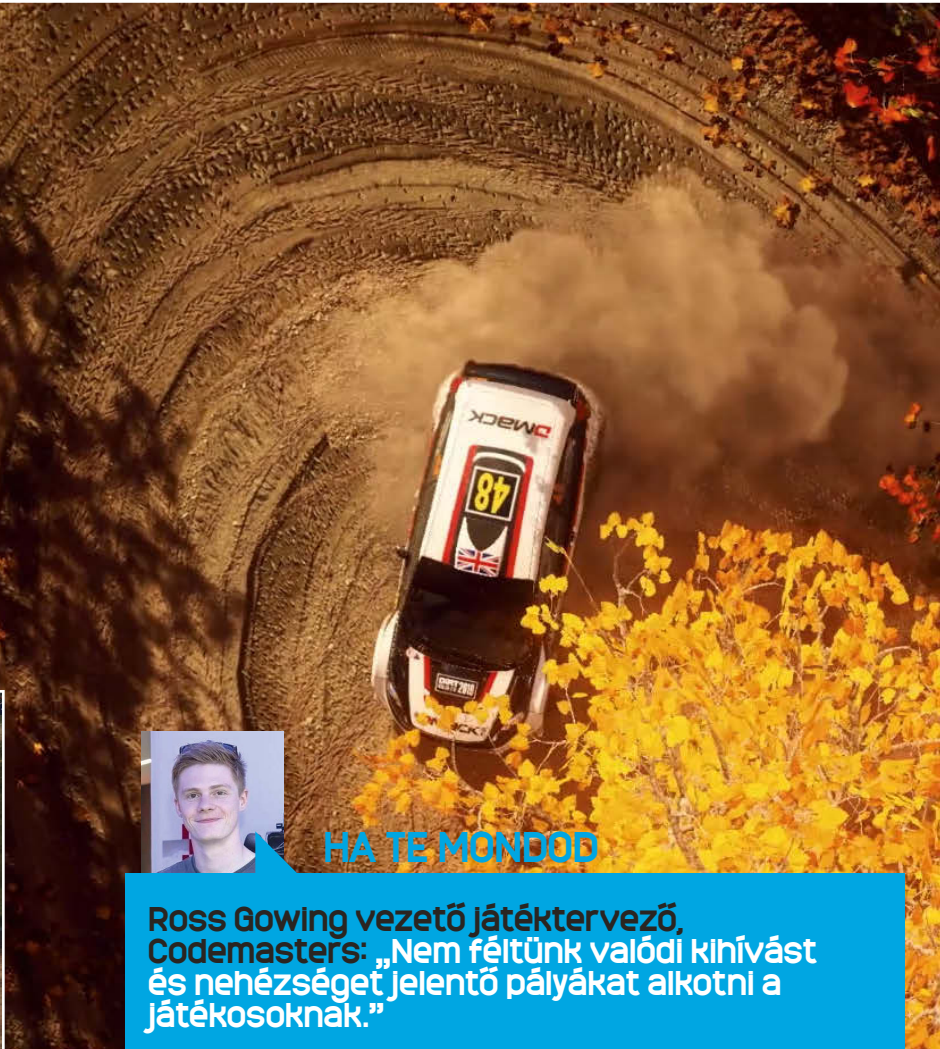
JÓ, DE MILYEN VEZETNI?

Aki azt gondolja, hogy majd szépen fogja magát, leveszi az ellenfelek tudását a minimumra, az jobb, ha már most fogja a szereplését, és átballag az „árkád” feliratú öltözőbe, mert messze nem az óra lesz a legnagyobb ellensége. Ahogy az előző részben, most is minden egyes méteren pengének kell lenni, mert ha csak egy kicsit is hibázunk, rögtön buktuk a szakaszt, vagy legalábbis nehéz lesz visszakapaszkodni. Egy lehetetnivalóval hosszabb féktáv, tizedmásodperccel később visszavett gáz elég ahhoz, hogy szitkozódva repüljünk át a nézők feje felett, vagy neveltséges romhalmazzként bámuljuk a szívszorítóan megnyomorodott motorház alól feltörő vízgőzt, miután belesattantunk a hídkorlátba. De a fenébe is, hát pontosan erről szól a rali, hogy nem szabad, nem lehet hibázni, mert vége, hiszen itt nincs bukótér, nincs kavicságy meg gumifal, itt, ha elnéztük, akkor irány az erdő, ami túrabakancsban még csak-csak elfogadható élmény, de a hátán fetregő, reménytelenül összetört ra-

PACA MÁS- VÉLEMÉNYE

Úgy álltam neki a DiRT Rally 2-nek, hogy gyorsan lenyomok egy rövid versenyt... én naiv. Itt ez nem opció, aki belevág, az jó, ha szabaddá tesz legalább fél, de inkább egy órát az életéből, és bekészít valamit, amivel garantálhatja szellemi frissességét. Ahogy az első részben, úgy itt is nagyon fontos, hogy teljes erőnkkel a pályára koncentráljunk, mert egy rossz fékezés vagy túl sok gáz csúnya bukást eredményezhet. Előfordult párszor, hogy gyönyörűen végigmentem a 12 perces versenypályán, de az utolsó kanyarok egyikében már elfáradtam, nem figyeltem, az árokban landoltam, és hiába tette vissza a játék az autót a pályára, hiányzott a bal első abroncsom, úgy meg nehéz jó helyezést elérni. Abszolút nem alkalmi játékosoknak való, de akik jól viselik a kudarcot, sőt, kimondottan kemény kihívásra vágyanak, azok ezt is imádni fogják. Xbox One X-en többnyire szépen futott, és jól nézett ki, viszont az ütközések közben véletlenül lepatannó alkatrészek komikusak, nem tudom, egy ilyen komoly versenyjátékban ezt miért így oldották meg.

liautóban már nem annyira. Az érzés, amikor fehéredő ujjakkal szorítja az ember a kormányt, és percekkel később még csak nem is pislog, hanem merre tekintettel csupán az útra és a navigátorra koncentrálni, igencsak meggyőző ebben a játékban. Ahogy egy idő után megérezzük, hogy mikor kell belendíteni a verdát a kanyar előtt úgy, hogy a lehető legszebben kiadja a túldoldalon, vagy mikor kell még egy kis gázt pöccinteni, tényleg elhiteti olykor az emberrel, hogy mégiscsak tud valamit. Az elégedett mosoly, amikor látjuk, fejlődésünk során mind ügyesebben terelgetjük a legerősebb fenevadakat is, és ahol korábban vissza kellett tenni kettesbe, ott immár hármasban is elférünk, azt mondatja, igenis van létjogosultsága a szimulátorozásnak. Már a rajt pillanata után, ahogy felbőg a motor, tudjuk azt is, hogy a hangtechnikusok sem csupán a Bob burgerfalodáját bámulták folyamatosan, hiszen minden egyes szekerigencs autentikus hullámokat dübörög a motorház alól, és okád a kipufogóból. Amennyiben lehetőségünk van rá, és a szomszéd nem rúgja ránk az ajtót, mindenképpen érdemes feltekerni a



HA TE MONDOD

Ross Gowing vezető játéktervező, Codemasters: „Nem féltünk valódi kihívást és nehézséget jelentő pályákat alkotni a játékosoknak.”



Elég egy pillanatnyi kihagyás, és máris lehet nyomni a restartot

A ralikrossz másfajta megközelítés kíván, mint a hagyományos rali



SZAKEMBEREK A JÁTSZÓTÉREN

A Codemasters sosem viccelte el a dolgokat, így most is igazi szakit fogadtak fel tanácsadónak. Ő nem más, mint Jon Armstrong, aki egyaránt kiválóan teljesített a valóságban és az e-sportban. A fiatalember ugyanis a valós volán mögött is kiválóan megállja a helyét, mint ahogyan a WRC 7 virtuális versenyében is hasonlóan jó eredményt ért el. Amit úgy kell érteni, hogy tönkre vert mindenkit.



ITT NINCS BUKÓTÉR, NINCS KAVICSÁGY MEG GUMIFAL, ITT, HA ELNÉZTÜK, AKKOR IRÁNY AZ ERDŐ

hangerőt, hogy ne csupán a motorzajt, de az alvázak csapódó kavicsokat, zúzottkővet, sarat is halljuk, hiszen az élmény így teljes. Sikeresen beemelték a játékba a rallyautókra jellemző hangszigetelés hiányának élményét, ami azt jelenti, hogy minden, ami a hallójáratunkba jut, kellően nyersen szól, és odabent csak úgy csörögnek-zörögnek a ramatyok, mintha legalább öt táskányi 105 darabos szerszámkészlet szabadult volna meg rabságából, és össze vissza gurigáznának a csavarfejek, racsnis kulcsok, csillagvillások. Ja, azt se feledjük, hogy immár kidönthető a kerítés, elmozdítható a szalmabála, és ha esetleg az út kanyarodik, mi viszont tovább mentünk egyenesen, nem fog idő előtt visszatenni, súlyos büntetőpontokért, hanem magunk megoldhatjuk a hibát.

TEHÁT VEZETNI JÓ. DE SZÉPNEK SZÉP?

A *DIRT Rally 2.0*-t elég alaposan szemügyre vettük, hiszen egyszerre teszteltük a kezdőmondat környé-

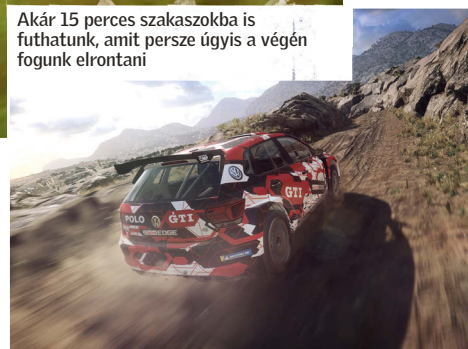
kén említett PS4 Pro-4K-tévé összeállításon, illetve PC-n, sima FHD-monitorral kiegészülve. Talán nem árulunk el nagy titkot, hogy előbbin lényegesen szebben mutatott, hiszen ekkor fedte fel magát igazán az a vizuális élmény, amit a stúdióban összehoztak. Egyrészt remekül modellezték az eltérő országok flóráját és faunáját, másrészt maguk az autók is igencsak csinosra sikeredtek, nem is beszélve a HDR égboltról. Új-Zéland eső áztatta, sáros útjai csillognak a retektől, Argentína szűk ösvényein fehérlenek a kövek, és amikor szakad az eső, a vízcseppek összeállva húznak csinos kis csíkokat a szélvédőre. A szurkolókkal sincs különösebb probléma, messze nem összehányt pixelhamazok: fotóznak, integetnek, miközben a pályán olykor elakadt társainkat kell ésszel kikerülni. Igazából kép és hang annyira rendben van, hogy még oldalakon át lehetne részletezni, ám helyette inkább azt mondjuk, próbáljátok ki, és majd meglátjátok, miről papolunk.

AHOL ELVÉSZ NÉHÁNY MÁSODPERC

Mindamellet, hogy imádtuk a játékot, akadnak benne apró furcsaságok, így például az, hogy PC-n néha elment a hang sztereóba, míg PS4-en néhány másodpercre teljesen megszűnt, továbbá PC-n – bár egyébként remek az optimalizálás – időnként egy-egy pillanatra szétszaladhatnak a másodpercenkénti képkockák. Nem neveznénk hibának, viszont többeket zavarhat, hogy a karrierben már szinte az első pillanatokban megkapjuk a „sötét van, és még az a rohadt eső is esik” pályát, ami talán indokolatlanul korán jön, mintha rögtön az elején meg kellene mutatni, hogy lám, ez a játék ilyen is tud. Végezetül pedig, és ez már tényleg csak szórászhaloság, ahhoz képest, hogy raliról beszélünk, navigátorunk olyan nyugodt, mintha éppen a londoni White's Clubban szolgálna fel teát a lordoknak. Mindezek azonban tényleg csak apróságok, hiszen a játék nagyon jó.

RG

Akár 15 perces szakaszokba is futhatunk, amit persze úgyis a végén fogunk elrontani



HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit), AMD FX4300/ Intel Core i3 2130, 8 GB RAM, AMD HD7750/Nvidia GTX650Ti, DirectX 11, 50 GB szabad hely

- + szép grafika
- + remek fizika
- + igazi versenyhangulat
- hangproblémák
- furán nyugodt navigátor
- túl hamar nyomja a nehezítő körülményeket

RG

Előre a szimulátoros úton!

89



Devil May Cry 5™

18TM
www.pegi.info

PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
"PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

CAPCOM[®]



KIS DRÁGASÁGOM

A Civilization sorozat azon ritka játékok egyike, amely még évek múltán is tartja az árát. Az alapjáték még most is teljes áron vásárolható meg a Steamen, és mélyen a zsebébe kell nyúlania annak, aki szeretné kipróbálni az összes civilizációt. Ebből összesen 42 lett így a végére, a cikk írásának időpontjában 140 dollárt (kb. 30 ezer forintot) kérnek el a komplett csomagért. Érdemes megvárni egy méreates akciót.



A modern kor nagyvárosai kimondottan jól néznek ki, de egy ilyen állapot eléréséhez nagyon sok fejlesztésre lesz szükségünk



Csatornák építésével a tehershajók sokkal rövidebb idő alatt eljuthatnak a nagyvárosokba

A magyarok fürdőitől ments meg, Uram!

SID MEIER'S CIVILIZATION VI: GATHERING STORM



INFO

Kiadó **2K Games**
Fejlesztő **Firaxis Games**
Platform
PC

Röviden Megérkezett a második kiegészítő, amelyben új vezetők és globális új kihívások teszik próbára civilizációinkat. **PEGI 7+**

SID MEIER ÉS CSAPATA NEM GONDOLTA VOLNA 1991-BEN, HOGY AZ ÁLTALUK TEREMTETT 4X STRATÉGIAI JÁTÉKSOROZATOT MÉG KÖZEL HARMINC ÉVVEL A MEGJELENÉSE UTÁN IS MILLIÓK FOGJÁK ISMERNI ÉS ELISMERNI. Kétség sem férhet hozzá, hogy ez az utóbbi évtizedek legjobb és legismertebb civilizációépítő játéka; hiába próbálkozik a konkurencia lemásolni a receptet, még csak a közelébe sem sikerül kerülniük.

GLÓBÁLIS ÉGHAJLATVÁLTOZÁS

Októberben lesz hároméves a *Civilization VI*, februárban menetrendszerűen megérkezett a második és nagy valószínűséggel utolsó kiegészítője. Feltételezzük, hogy mostantól jó ideig nem kapunk komolyabb tartalmat, helyette inkább a *Beyond Earth* részleg rukkolt elő valami újdonsággal. Nincs is ez ellen semmi kifogásunk, hiszen a *Civilization* nem az a játék, amelyben a grafikai csillogás fogja meg a stratégát, ezért akár évekig is megtartja vonzerejét, mi pedig ugyanolyan jól tudunk szórakozni bármelyik civilizációnk pátyolgatásával, mint a premier napján. A *Gathering Storm* kiegészítőhöz szükség lesz az alapjátékra, de a *Rise and Fall* kiegészítőre és a külön megvásárolható civilizációpakkokra nem kell beruháznunk. A második kiegészítő intróját végignézeve rögtön láthatjuk, hogy egy egészen

komoly kihívással kell szembenéznie az emberiségnek, ez pedig nem más, mint a globális éghajlatváltozás. A természeti erők már a civilizációk hajnalán is próbára tették az emberiséget, gondoljunk csak Pompeii pusztulására. A városok alapításakor láthatjuk, milyen veszélyek leselkednek a közelben; a folyópartok mellett nagy eséllyel áradások tehetik tönkre épületeinket, de az aktív vulkánok közelében sem célszerű hosszú távra tervezni, sőt a tengerpartokon is számítanunk kell arra, hogy a megemelkedő tengerszint elmos néhány fontos fejlesztést. Minden rosszban van valami jó is, hiszen az áradások után vagy a termékeny vulkáni hamunak köszönhetően az adott területek jóval több élelmet adnak egy ideig. Az előbb említettek túl találkozhatunk más természeti katasztrófákkal is: meglehetősen gyakori a szárazság és a hóvihar, de bizonyos területeken kialakulhatnak hurrikánok és tornádók is. Ahogy haladunk előre a történelemben, egyre sűrűbbek és pusztítóbbak lesznek ezek a katasztrófák, köszönhetően annak, hogy az ember kíméletet nem ismerve pusztítja környezetét.

KLÍMAEGYZMÉNY

A *Gathering Storm* két legfontosabb újítása a klímaváltozással és a diplomáciával áll összefüggésben. Természeti katasztrófák már az iparosodás előtt is elő-

fordulhatnak, de a fosszilis üzemanyagok felfedezése után ugrásszerűen megnőtt a légkörbe juttatott széndioxid mennyisége. Ami nagyon nagy galibát okoz egy idő után. Az olaj és a szén felfedezése jótehetően hatással van az iparra és a mezőgazdaságra, de szép lassan megfojtja az egész bolygót. A szó legszorosabb értelmében. Éppen ezért már a kőkorszakban nagyon ésszerű kell lennünk, hiszen bármilyen csábítóan tűnik a főváros mellett esőerdő kivágása, roppant ártalmas lehet ez a lépés a civilizációkra nézve. A szén és az olaj első ránézésre áldásnak tűnik, hiszen felfedezésük után ezek biztosítják városaink energiaellátását. Megfelelő mennyiségű energia nélkül termelékenységünk csökken, lelassul a kutatás-fejlesztés, hátrányba kerülünk a többi civilizációval szemben. Alaposan mérlegelnünk kell tehát az előnyöket és a hátrányokat, hiszen semmi sem garantálja, hogy a szomszédos országok is visszafogják magukat, és nem égetik el tonnaszám a rendkívül szennyező kőszént az erőművekben. Alternatív megoldásként jól jöhet az urán felfedezése után atomreaktorokat építeni. Ez kimondottan tiszta energia, egyáltalán nem szennyezi a környezetet. Persze csak akkor, ha szépen karban tartjuk az atomreaktorokat, ellenkező esetben jön a reaktormag leolvadása és az atomszennyezés. Ez sem a legjobb, ráadásul el lehet képzelni a társadalmi és gazdasági hatása-

it annak, ha sugárfertőzött lesz a fővárosunk nagy része. A valódi megoldást a tudomány jelenti, okos emberek napcellákat, szélfarmokat és duzzasztógátákat fognak építeni, ezek használatával szép lassan megállíthatjuk a globális éghajlatváltozást. Ehhez persze okos tervezés és fenntartható fejlődés kell, rövid távú, kapzsi és populista politikával csak súlyosbítjuk a helyzetet.

VILÁG POLITIKUSAI, EGYESÜLJETEK

A klímaváltozás mellett a másik nagy újdonság a világkongresszus megjelenése lesz. A középkor után minden harmincadik körben összeülnek a világ vezető politikusai, hogy olyan dolgokról döntsenek, mint a luxuscikkek megadóztatása, a kereskedelmi utak kibővítése vagy bizonyos nyersanyagok felhasználásának korlátozása. Ehhez kapcsolódik a vadonatúj diplomáciai győzelem (10 diplomáciaipont begyűjtése után mi győzünk a játékban) és az új fizetőeszköz, a politikai tőke. Ezzel akár kereskedhetünk is, és elegendőt összegyűjtve megvehetjük a többi vezető szavazatát a sorsdöntő üléseken. Elsőre izgalmasan hangzik, de olyan nagyon nem voltam tőle elájulva; semmilyen befolyásunk sincs arra, hogy milyen témákban szavazhatunk az adott kongresszuson. Diplomáciai győzelmet elég nehéz elérni; talán még az új svéd civilizációval van erre a legnagyobb esélyünk, de ne le-

gyenek illúzióink ezzel kapcsolatban, a jó öreg agresszív diplomáciának nincs párja.

ILLUSZTRIS TÁRSASÁG

A *Rise and Fall* kiegészítőhöz hasonlóan most is nyolc új nemzetet és kilenc új vezetőt kapunk. A *Civilization* játékok történelmében először egyazon vezetője lesz két nációnak: Akvitániai Eleonóra, aki egyszerre parancsol az angoloknak és a franciáknak. Ahogy említettem, nyolc vadonatúj népcsoportot ismerhetünk meg az új kiegészítőben. A magyarok mellett megjelennek a törökök, a kanadaiak, az inkák, a maorik, a föníciaiak, a svédek és a malik. Minden új nemzet kapott egy karizmatikus vezetőt, nekünk az igazságos Mátyás király jutott. Kimondottan tetszett a részletekre való odafigyelés: Mátyás király főként hódító hadvezérként állja meg a helyét a játékban, olyan egységeknek parancsol, mint a fekete sereg vagy a huszárlovasság. Kapunk egy egyedi csodát is, ez nem más, mint az Országház, amelynek építése közben a Szózat dallamai csendülnek fel. Mindegyik néppel más taktikát kell alkalmaznunk, folyamatosan figyelniük kell arra, hogy egyensúlyba hozzuk az adott náción erősségeit a környezeti adottságokkal. A kanadaiak extra bónuszt kapnak a sarkvidéki területek meghódítása után, de a hajunkra kenhetjük ezt,



DUNAI SZÉL

A magyar civilizáció építése közben eredeti magyar zenét hallhatunk, köztük olyan ismert népdalokat, mint a Hej, Dunáról fúj a szél. A zenei hangszerezés korszakonként változik, igazi élmény ezeket végighallgatni.

ha nem alapítunk városokat a havas területeken. A nagy újításokon kívül számos új építészeti és természeti csodát, egyedi egységet és technológiát kapunk.

A második kiegészítő jól sikerült, de a *Rise and Fall* egy kicsivel jobban tetszett. A világkongresszus unalmasa válik a sokadik esemény után, ennél sokkal izgalmasabb módja is van a győzelemnek. Meggyőződésem, hogy a gép még most is csal néha, egészen egyszerűen olyan tempóban fejlesztenek a szomszédok, hogy csak kapok a fejem. Kimondottan idegesítő a barbárok támadása: békés magyar civilizációmat modern, tankelhárító löveggel felszerelt barbár hadosztályok támadták meg. Mondanom sem kell, hogy a fekete sereg lovasrohama fabatkát sem ért ellenük. Az összes megtakarításum arra ment el, hogy megtisztítsam a határvidéket a fosztogatóktól, és kijavítsam az általuk okozott károkat az infrastruktúrában. Közben meg azok a piszok görögök a sunyi Periklész vezetésével behúzták a kulturális győzelmet. Legközelebb előbb ütök, és csak azután játszom a diplomáciát.

Mocsy

A VALÓDI MEGOLDÁST A TUDOMÁNY JELENTI, OKOS EMBEREK NAPCELLÁKAT, SZÉLFARMOKAT ÉS GÁTÁKAT FOGNAK ÉPÍTENI, EZEK HASZNÁLATÁVAL SZÉP LASSAN MEGÁLLÍTHATJUK A GLOBÁLIS ÉGHAJLATVÁLTOZÁST

A tűzhányók közelébe sohase építsünk költséges városnegyedeket vagy világcsodát, viszont a farmok termelékenységét növeli a vulkáni hamu



HA TE MONDOD

Dennis Shirk vezető producer, Firaxis Games: „Sem a vulkánokat, sem a hurrikánokat nem tudjuk megállítani, de mérsékelhetjük az általuk okozott károkat. Gondolkodjunk előre, és ne a sok pénzbe kerülő városnegyedeket építsük az aktív tűzhányók oldalába.”

Kanada azon kevés civilizációk egyike, amelyek bónuszt kapnak akkor, ha a városaikat a jeges tundrára építik fel



HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i3 2,5 GHz/AMD Phenom II 2,6 GHz, 4 GB RAM, AMD 5570/Nvidia 450 1 GB, 12 GB szabad hely

- + magyarok
- + globális éghajlatváltozás
- + zenei anyagok
- unalmas világkongresszus
- gyengébb az előző kiegészítőnél
- még mindig csal a gép

MOC SY

Ez a kör lesz a végső.

80

Bárhon lehet akadálypálya

TRIALS RISING



INFO

Kiadó **Ubisoft**
Fejlesztő **Ubisoft RedLynx**
Platform
Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden A Trials sorozat eddigi leg-tartalmasabb része rengeteg pályával, főleg extrák nélkül.
PEGI 12+

JÓ EGY JÁTÉKNAK ÚGY NEKIÁLLNI, HOGY AZ EMBER PONTOSAN TUDJA, MIT VÁRHAT.

A *Trials Rising* esetében épp azt kaptam, amire számítottam: egy motoros ügyességi játékot (művelt gamerek nevezhetik az *Elasto Mania* szellemi utódjának), amely tovább tökéletesíti a sorozat korábbi részeinek élményét. A *Trials Fusion* után (a 2016-os, egész szegényes spin-offról, a *Trials of the Blood Dragon*ról nem beszélünk, rozsdásodjon csak egy elhagyott pajtában) most visszatérünk a jelenbe egy olyan játékkal, amely sallangoktól mentes, és egyaránt tökéletes kezdőknek és gyakorlott veteránoknak is.

KÉT KERÉK, TÖRT DERÉK

Nehezen tudom elképzelni, hogy van, aki még nem hallott a *Trials* szériáról, de azt sem gondoltam volna, hogy Szalacsi Sándor és az Úvegigtis ismeretlenek a mai fiatalok számára, úgyhogy semmi sem lehetetlen. Ha valamiért nem sodort össze titeket az élet a RedLynx sorozatával, annyit érdemes tudni, hogy a cél mindig egy motoron ülve különböző akadálypályákat teljesíteni, lehetőség szerint a leggyorsabban. A fejlesztők kipróbálták sokféle irányt (a *Fusion* például elég extrém elszaladt a futurisztikus körtéssel), de most visszatértek a valósághoz. Ezúttal bejárhatjuk a világot az Egyesült Államoktól



Változatos tájakra utazhatunk el

egészen Japánig, motorozhatunk teherszállító gépen vagy akár nevezetességek árnyékában. A csapat nagyon ügyesen alakította ki a területeket, szép és hangulatos mind a spanyolok paradicsomos, mind a görögök boros témájú pályája, ahogy a hollywoodi filmstúdiós és az északi, havas területek is. Egészen varázslatos, milyen szerepet kapott a látvány, mennyit számítanak a fények vagy épp a háttérben meghúzódó épületek, építmények. Azok a legjobb pályák, amelyeken folyamatosan alakul a környezet, ezek szinte valódinak érződnek. Azért természetesen most is megkapjuk a megszokott fekete humort, célba érés után szinte biztos, hogy valami lerepíti motorosunkat a járgányról. Az egész komolytalankodás a skill game-ekben csúcsosodik ki, amelyek során például robbanó hordókat kihasználva kell a motorról lerepítve a lehető legmesszebb juttatnunk a kaszkadőr, vagy egy kosárlabdát terelünk bele egy gyűrűbe.

MINDENKI ÖRÜL A VILÁG KÖRÜL

A helyszínek (ezekből több mint százat kapunk) régióként sorra nyílnak meg, és ha elértük a megfélelő szintet, egy stadionban tartott verseny során bizonyíthatunk. Itt három körben kell először a legjobb négy, majd a legjobb kettő közé jutni, végül pedig győzni. Ha sikerrel járunk, mehetünk tovább. A kihívás mindig egyre nagyobb; míg eleinte akkor is arany minősítést szerezhettünk, ha teljes gázzal hajtottunk végig, a medium nehézségű terepeken

már komolyan oda kell figyelni, elsajátítani a technikákat, óvatosan húzni a gázkart, jobban ügyelni az egyensúlyra, a fék adagolására, az ügyes landolásokra. Látványos a levegőben forgás és a nagy repülések, de minden másodperc idővesztés, amit nem a talajon töltünk. Szerencsére a jobbá válásban egy külön akadémia segít, ahol mindent fokozatosan sajátíthatunk el a lendület megtartásán át a meredek emelkedőkön megtapadásig. Itt sem várnak el tőlünk kifogástalan teljesítményt: a legtöbb kihívásban megállhatunk akár D értékelésnél is (amerikai osztályzás szerint ez a vizsgán a kettes), de a legügyesebbek felküzdhetik magukat A+ig. Játsoztam a sorozat minden részével, de most rengeteg új trükköt, technikát tanultam – vagy legalább azt, hogy pontosan miért működnek a korábban kikísérletezett módszereim. Tipikus könnyen elkezdhető, nehezen tökéletesíthető játékmennettel találkozhatunk. A játék alapvetően nagyon barátságos azokkal, akik a tökéletességre törekednek: sűrűn követik egymást az ellenőrzőpontok, és egy gombnyomásra azonnal újrapróbálkozhatunk. Lehet, hogy egy alkalmi játékos egy idő után úgy dönt, nem akar annyit energiát szánni a tanulásra, amennyit kellene, mert ez nála az élmény rovására megy; rendben van, ha valaki csak szaguldani, ugrálni szeret. Egy szint után azonban tényleg rengeteget számít, milyen gyorsan hajtunk, minden erőnkkel koncentrálnunk kell. Ugyanakkor valószínűleg a játékelhagyók sem fogják megbánni a vásárlást,



A stadionversenyekben fokozatosan kell egyre jobban teljesítenünk

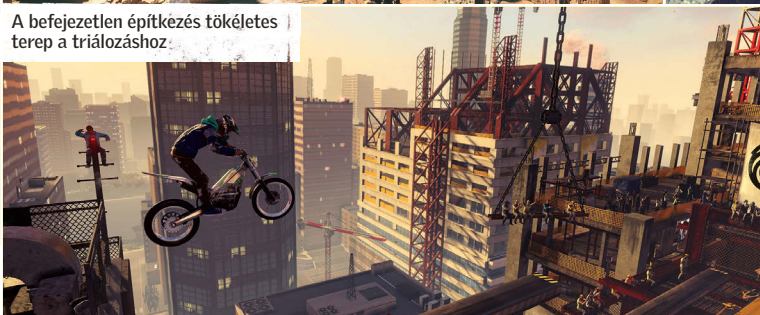
MILYEN MÉLYRE MENNÉL?

Sokféle célt kitzűhetünk, amikor a Trialsszal játszunk. Küzdhetünk jobb időeredményért, farmolhatunk a különleges kétkerekűekért, vagy nekiállhatunk felkutatni a 62 arany mókust, amelyek jól elbújtak titkos zónákban. Összegyűjtésükért prémium fizetőeszköz is jár.

Történelmi helyszíneket is meglátogathatunk



A befejezetlen építkezés tökéletes terep a triálozáshoz



mert mire eljutnak addig, játékidőben meg-
térült a vételár. Elrettentő lehet továbbá az
is, hogy egy idő után akármilyen jól is teljesi-
tünk, nem lépegetünk elég gyorsan felfelé a
szinteken, így hiába ugrik fel a térképen egy
esemény, lakat jelzi, hogy többet kell játszani-
unk. Nagyjából a játék felénél, 45-ös szint
környékén üt be ez, utána rendesen küzdeni
kell, hogy újabb ligákban vehessünk részt.
Kiemelkedően nagy kihívást jelentenek bizo-
nyos szponzori felkérések, amelyek sok ér-
dekes lehetőséget nyitnak meg. Az egyikhez
egy nagyon nehéz stadionversenyt kellett
teljesítenem, ami csak sokadik próbálko-
zásra, kizárólag a legerősebb motorral sike-
rült, akkor is úgy, hogy beleizzadtam a fotel-
ba. Ha megfotogtunk egy szponzort, többnyi-
re annyit vár el, hogy szaltózzunk néhányat,
vagy ne bukjunk a számú adott alkalomnál
többször, néha pedig ezeket kombinálva kell
elérnünk az extra jutalmakat.
Minden szintlépésnél találkozhatunk a
gamerek nagy barátjával, a loot boxok rend-
szerével. Egy ládából három cuccot szed-
hetünk ki, a legtöbbször matricákat, de né-
ha ruhadarabokat, pózokat vagy a motorok
külsőjén változtató kiegészítőket. Ezt még
finomhangolni kell, mert sajnos túl sokszor
kaptam ugyanazt, amit már korábban több-
ször, illetve a matricák és az egyéb cuccok
aránya nincs egyensúlyban; értelemszerűen
nem ugyanolyan jó egy menő csizmát kapni,

mint mondjuk egy felragasztható 2-es szá-
mot. A játékelményt nem húzzák le, de ha
már vannak, lehetne értelmük. Aki mindent
felold és teljesít, annak ott a pályaszerkesz-
tő, amellyel mások biztosan el fognak szóra-
kozni, ha ő maga nem is akar (nagyon sok le-
hetőséget kínál, a végtelenségig lehet vele
szöszölni) – az aktív közösség sorra gyártja
az új terepeket.
Újdonság a helyi multis Tandem Bike-mód,
amelynek alapjait egy másik Ubisoft játék-
ból, a *Trackmania Turbó*ból vették át. Két
játékos ugyanazt a járművet irányítja két
kontrollerrel, ami nagyon mókás, mert egy-
általán nem egyszerű, és jó kommunikáció is
kell hozzá. Az online multiplayer az első na-
pokban nehézkesen működött, alig sikerült
társakat találni, viszont később észhez tért.
Jópofa, de mivel akkor is látjuk mások szelle-
meit, ha egyedül játszunk, sokat nem ad hoz-
zá az egészhez.

KICSIT LAPOS A GUMI

A *Trials Rising* egyértelműen az eddigi leg-
jobb *Trials* játék, de nem mentes technikai
hibáktól. Újrapróbálkozásakor jól láthatóan
újragenerálja a pályát, néha a textúrák sem
úgy jelennek meg, ahogy kellene, de nincs
semmi, ami tönkretenné az élményt. A tér-
kép lehetne jobban átlátható, a szűrés nem
ad elég lehetőséget, nem tudtam például el-
rejteni azokat a pályákat, amelyeken már



HARMINC ÓRA NEM ELÉG?

A *Trials Rising* eleve is
több tízórányi tennivalót
kínál, de aki még többet
akar, az *Expansion Pass*-
szel kérhet. Két csomag
érkezik a jövőben, amelyek
összesen több mint 55 te-
reppel bővítik a kínálatot.
Az egyik az Egyesült Álla-
mok legendás 66-os útján
vezet végig bennünket, a
másik pedig a déli félteke
csodáit mutatja meg.

arany minősítést értem el. Igaz, hogy a
platina a csúcs, de annyira nem va-
gyok hardcore játékos, hogy erre haj-
tsak, miközben az ezüstinél sem akar-
tam maradni. Emellett jó lett volna, ha
többféle motor készül, mert a felhoza-
tal meglepően szegényes. Finomhango-
lással, bővítményekkel még lehet rajta
javítani, és a RedLynx várhatóan fog is
– valószínűleg egy darabig nem csinál-
nak mást a srácok.

Paca

HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i5-2400/
AMD FX-4100, 4 GB RAM, Nvidia
GeForce GTX 650 Ti/AMD Radeon HD
7770, 23 GB szabad hely

- + szórakoztató játékelményt
- + hasznos oktatómód
- + néha egész döbbenetes látvány
- kevés zene
- néhány kisebb technikai probléma
- a második felében túl sok a grind

PACA

Finomítani kell
még, de már így is a
legjobb *Trials* játék.

80

A TRIALS RISING EGYÉRTELMŰEN AZ EDDIGI LEGJOBB TRIALS JÁTÉK

HA TE MONDOD

John Lloyd közösségi menedzser, Ubisoft:
„Mi [a játékot] fizikán alapuló motoros logikai
játéknak hívjuk. Az akadályok és ahogy
a játékosok átjutnak a pályákon, pláne a
nehezebb szinteken, eléggé ügyességis.”



Néha a kamera is eltávolodik,
ha olyan a látvány

A fura srác a battle royale tornasor végén

BATTLERITE ROYALE



INFO

Kiadó **Stunlock Studios**
 Fejlesztő **Stunlock Studios**
 Platform **PC**
Röviden Felsőnézetes battle royale, amelyben különböző karaktereket vezelve kell életben maradnunk egy hatalmas csataterén.
PEGI 12+

VANNAK STÚDIÓK, AMELYEK MEGLEHETŐSEN SZABADON KEZELIK A BATTLE ROYALE MŰFAJ ALKOTÓELEMEIT. A Stunlock Studios is ezek közé tartozik, ők ugyanis meggyőződésből állítják, hogy hősközpontú arénajátékoknak igenis jól áll a nagypályás túlélősdí. Pedig ez finoman szólva is vitatható; hamar rájön az egyszerű játékos, hogy a *Battlerite Royale*-meccsek legszórakoztatóbb részei igazából nem a *Royale*-ből származnak.

EZ EDDIG IS JÓ VOLT

A játék alapjai ugyanazok, mint bármelyik más battle royale-ban: adott egy rakat játékos (ezúttal 30 a maximum), akik beugranak egy hatalmas csataterre azzal a céllal, hogy utolsó túlélőként távozhassanak. Mivel azonban MOBA-szerű alapokból építkezik a cucc, ez a végtelenül egyszerű recept meg van bonyolítva néhány extra hozzávalóval. A meccsek elején választanunk kell egyet a jelenleg elérhető 28 hősből, akik mind egyedi képességekkel és harcformákkal rendelkeznek. Miután a meccskereső összeszedte játékosársainkat, döntenünk kell, hogy az adott karakter hat létező képességéből melyiket ketőt akarjuk kezdéskor magunkkal vinni. A többit majd szépen lassan összeszedhetjük a csata-

téren keresgélve, ahol az első dolgunk tárgyak és képességtörödékek (ezek oldják fel a varázslatainkat) begyűjtése lesz. Ezeket változó színű mágikus gömbökben találjuk: a fehértől a liláig változik a színük gyakoritól ritkáig. A színek az adott képesség vagy felszerelés erejét is mutatják: a fehérek alaperősségű varázslatok, míg a lilák már adott képesség jelentősen erősebb változatai. Persze miközben mi a pályán keresgélve rohagálunk, 29 másik szerencsevadász is ugyanezt teszi, és nem ritka, hogy egy épületet feltúrva nem zsákmányt, hanem ellenfelet találunk. Ilyenkor ismerjük ki igazán a *Battlerite Royale* erősségét, a harcrendszerét. Különböző fegyverzettel és varázslatokkal felszerelt karakterünkkel óvatosan mozogva kell elkerülnünk az ellenfél lövedékeit és képességeit, miközben meg kell próbálnunk annyi sebést visszaküldeni, amennyit csak tudunk. A csaták intenzívek és taktikusak lesznek, főleg akkor, ha nem kint a szabadban, hanem egy épületben párbajozunk. Ha úgy érezzük, hogy a másik játékos jelentősen erősebb (ami megtörténhet, ha ő jobb zsákmányt talált a meccs elején), akkor a bokrokban bujkálva vagy a hátsunkra pattanva el is menekülhetünk. Ilyenkor a legbölcsebb lépés tovább kutatni erős tárgyakért, varázslatokért vagy éppen pénzért, amivel egy-egy árusnál megvehetjük azt, amire szükségünk lehet. Míg ez alapján azt gondolhatná az ember, hogy egy tők jó kis mókáról van

szó, a tapasztalt *Battlerite*-játékosoknak már feltűnhet valami: ez az egész bizony a *Royale* nélkül is jó volt.

FELESLEGES KAVARÁS

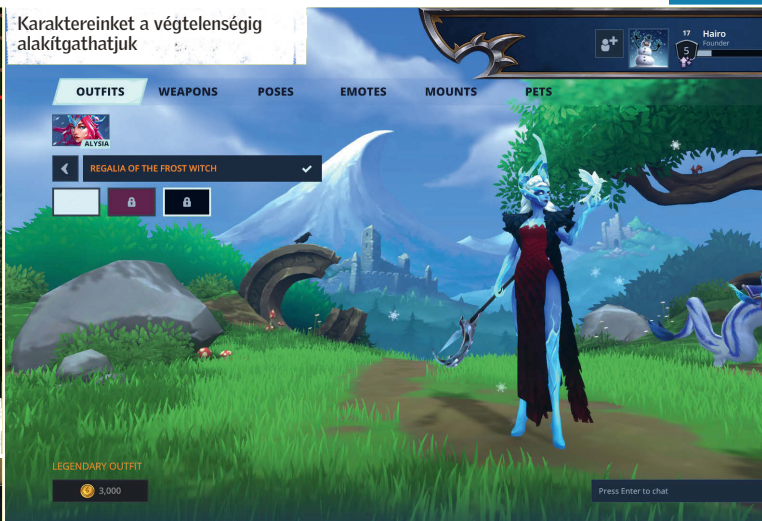
A *Battlerite* tesztalanyunk „alapjátéka”. Innen származnak a hősök, a harcrendszer és a legtöbb felbukkanó képesség; ebben nincs hatalmas játéktér, és nincs 29 ellenfél, de véletlenszerű zsákmány sem, és csak vegytiszta három a három elleni arénacsatákat vívhatunk. A taktikus, pörgős és komoly gyakorlást igénylő játékmechanikák az eredeti arénamókában is pont ugyanolyan szórakoztatóak voltak, mint a *Battlerite Royale*-ban, sőt a képességek egyensúlya és a tárgyak hiánya miatt jobban is működtek. A Stunlock valamiért nagyon fontosnak érezte, hogy belenyomja az egyébként tők jól működő PvP-játékába a „trendi BR-elemeket”, és így lett a végtelenül szórakoztató élményből egy felvezetett valami, aminek egyetlen „valódi érdeme”, hogy az ötperces *Battlerite*-meccsekéből húszperces sétálgatást csinál, hozzáadott érték nélkül. Ettől még nem lesz szükség-szerűen rossz játék a *Battlerite Royale*, hiszen aki élvezte a hosszas keresgélést, a karaktere felépítését és az ellenfelek levadászását, az jól fogja érezni magát a játéknak otthont adó Talon Islanden. A probléma az, hogy azokat, akik az eredeti játékból jöttek, végtelenül fogja zavarni a 30 játékoshoz túl nagyra szabott pálya és a véletlenszerű-



A karakterek életcsíkjánál láthatók a karakterek erőszintjei



A pályán álldogáló árusoktól többféle tárgyat is vehetünk



Karaktereinket a végtelenségig alakíthatjuk



ÁTALAKULT KARAKTEREK

A Stunlock éppen azon fáradozik, hogy a *Battlerite* összes karakterét átköltöztesse a *Royale*-ba, de ahhoz, hogy működjenek is az új környezetben, jelentősen át kell dolgozni őket. A támogató hősből sebész-osztók lettek, akiket új képességeik alapján beosztottak közelharcra vagy távolsági kategóriákba. A srácok igyekeztek megtartani minden karakter ikonikus varázslatait, de ez sok esetben nem volt lehetséges, így a veterán *Battlerite*-játékosoknak is lesz mit tanulniuk.

en eső, a varázslatokat erősítő töredékek és tárgyak létezése. Az eredeti mókának éppen az volt az előnye a MOBA-khoz képest, hogy a negyvenperces mérkőzésekből kivette az unalmas részeket, és arra koncentrált, amit mindenki szeretett: a tömény, taktikus akcióra. A *Battlerite Royale*-nak is inkább levágnia kellett volna a felesleges BR-elemekből, és valami egyedi, koncentráltabb élményt építenie ennél a langymeleg katyvasznál.

REMEG A PÉNZTÁRCÁM

A katyvasz szó egyébként nemcsak a játékmenetre, de a monetizációs modellre is tökéletesen illik. A srácok az összeállításakor a világ összes mókájából összeloptak mindent, és nem a legbarátságosabb módokon. A *Battlerite Royale* alapvetően egy ingyenesen játszható játék, így a kipróbálása semmibe sem kerül, ugyanakkor minden sarkában lehet pénzt költeni. Mindjárt a belépéskor szól a játék, hogy „van ám nekünk is szezonális csatabérletünk”, ahogy minden battle royale játék a *Fortnite* óta. Ezenfelül aztán fizethetünk véletlenszerű zsákmányt rejtő lootládákért, vehetünk Legendary Adventure-pakkokat, amelyek tulajdonképpen kozmetikai DLC-k, költhetünk gyémántokra, amelyekkel spéci skineket nyithatunk meg, és egyébként fizethetünk karakterbérletért, amely az összes hőst rendelkezésünkre bocsátja. Nem is lenne feltétlenül gond azzal, hogy egy ingyenes játék minden lehetőséget megragad a bevételszerzésre, de ezekkel a megoldások-

kal elkerülhetetlenül járnak bizonyos problémák is. A karaktereket meg lehet ugyan szerezni ingyen, a meccsek után kapott játékpénzért, de hosszas gyűjtögetésre számíton az, aki mindenkit fel akar oldani. Van rengeteg ingyenesen feloldható kozmetikai kiegészítő, de a legmenőbb darabok természetesen exkluzívak, és csak a csatabérlettel vagy az Adventure-csomagokkal lehet megnyitni. Bizonyos achievementek teljesítésével kaphatunk lootládákat, de a rendszer már sokkal ritkábban jutalmaz, mint az early access-időszakban, amikor még nem volt bérletrendszer, és nem ahhoz voltak kötve a nyeremények. Hogy mennyire leszel sikeres egy meccsben, nyilván nem azon fog eldőlni, hogy egy lángoló béka hátán vagy egyszerű lovon vonulsz-e csatába, de ebben a játékban a kozmetikai kiegészítők jelentik az egyetlen jutalmazási rendszert, így nagyon sajnálatos, hogy a cuccok jelentős része pénzzel nyitható ajtók garmadája mögé vannak zárva.

TRENDKÖVETŐ GYÁVASÁG

Bár ez a teszt végtelenül negatívnak tűnhet, a *Battlerite Royale* nem olyan borzalmas játék. A tálalásra egy rossz szavunk sem lehet, mind a karakterek, mind a pálya egésze jól néz ki, és ugyan a zenei körtésről nem írhatunk ódákat, a hangok olyan jól sikerültek, hogy a csatatéren csak azok alapján meg tudnánk mondani, hogy ki vár ránk a pálya túlsó sarkában. Beugrani egy meccs-

AJÁNDÉK A BEFIZETŐKNEK

Ha korábban már bevásároltad magad a korai hozzáférési periódusba, akkor annyi előnnyel indulsz, hogy a megjelenéskor megkapod az összes jelenlegi és jövőbeli karaktert. Ha korábban játszottál a *Battlerite*-tal, akkor az abban összeszedett kozmetikai cuccaidat is használhatod a *Royale*-ban.

be nem tart tovább pár másodpercnél, és minden pörgősen, bugok vagy egyéb technikai akadályok nélkül működik. Az egyetlen komoly problémája a Stunlock BR-játékának, hogy nem lépték meg vele ugyanazt, mint anno a MOBA műfajjal. Ahelyett, hogy levágták volna róla a felesleget, még rá-tettek egy lapáttal, ezzel pedig elvesz-tegették az egész battle royale műfaj megújításának lehetőségét.

Hunter

HARDVER

Windows XP, 2 magos Intel/AMD 2,8 GHz CPU, 4 GB RAM, Intel HD 3000, DirectX 9.0c, 3 GB szabad hely

- + pörgős csaták
- + karakterdízajn
- + látványvilág
- túl sok mikrotranzakció
- felesleges mechanikák
- kevés jutalom

HUNTER

A kevesebb több. Kár, hogy ezt a szólást pont ez a csapat fejtette el.

70

A BATTLERITE ROYALE-MECCSEK LEGSZÓRAKOZTATÓBB RÉSZEI IGAZÁBÓL NEM A ROYALE-BÓL SZÁRMAZNAK

HA TE MONDOD

Johan Iives marketingvezető, Stunlock Studios: „Mindenki, aki hiányolt valamit a *Battlerite*-ből, mindenki, aki szeretett valamit a *Battlerite*-ban és mindenki, aki egy friss, új battle royale-élményre vágyik, élvezni fogja a *Battlerite Royale*-t.”



A végső képességek egy veszített helyzetet is visszahozhatnak



A meccs indulása előtt összeválogathatjuk a kezdőkészletünket

Nem szipiszupi

THE LEGO MOVIE 2 VIDEOGAME



INFO

Kiadó **Warner Bros. Interactive Entertainment**
Fejlesztő **Traveler's Tales Fusion**
Platform

Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One

Röviden A sikeres Lego mozifilm alapján készült videojátékfeldolgozás, amelyben kedvenc főhőseinket irányíthatjuk különböző világokban.

PEGI 7+

ANNYI JÓ FOLYTATÁS LÉTEZIK, PLÁNE A LEGO VIDEOJÁTÉKOK UNIVERZUMÁBAN.

A Batman nevével fémjelzett epizódokból már három klasszul sikerült darab is készült, és nagyon nehéz helyzetben lennénk, ha választanunk kellene egyet közülük. Sajnos a jópofa *The Lego Movie Videogame* sorozat öt évvel ezelőtt megjelent első része is csak közepes értékeléseket kapott, a folytatás pedig még azt a szintet sem érte el.

BATMANNEL SEM JOBB

Lego játékokat tesztelni felnőtt fejjel nem túl izgalmas tevékenység, aki egyet kipróbált és végigjárt, annak ismerős a játékmechanika, sok izgalmat nem tartogat már a tizenikszedik feldolgozás. Szerencsére a tesztelés fáradalmait a most nyolcéves gyermekeim már két éve levették a vállamról, ők általában egy hétfőre alatt végigtolják a játékot coop módban, remekül szórakoznak, és közben megtanulják, milyen előnyökkel jár a csapatmunka.

Nekem mindössze annyi a dolgom, hogy időnként rápillantok a képernyőre, segíték nekik az esetleges újdonságok értelmezésében (az utóbbi években sajnos nem sok teendőm akadt ezen a téren), és lefordítom küldetések angol szövegét. A végigjátszás után aztán tartanak egy komplett élménybeszámolót, ami alapján megírom

a cikket, és értékelem a játékot. Az utóbbi időben azt vettem észre, hogy egyre inkább fogy a lelkesedésük, amikor *Lego* játékokat viszek haza, és inkább a régebbi epizódokat veszik elő, ha már nagyon unják a *Minecraft*ot.

Nagy reményekkel álltam neki a *The Lego Movie 2 Videogame* tesztnek, mert egyrészt emlékeztem, hogy a 2014-ben megjelent első részt milyen lelkesedéssel próbáltatták (ez volt az egyik első *Lego* játékuk), illetve a moziban pont a hetekben néztük meg a második filmet. Az igazat megvallva, nekem már ez sem jött be annyira, de a gyerekek imádták (főleg az elmaradhatatlan pattogatott kukoricát és a jeges teát), így joggal reméltem, hogy a játékra is rákattannak, és lesz egy nyugodt hétfőgém, amikor egy izgalmas könyvből felnézve eldünnyögök néhány bátorító szót, és élvezem a békés kikapcsolódást. Sajnos ebből nem lett semmi, csalódottan kellett tudomásul vennem, hogy a játék nem kötötte le őket tíz percnél tovább egyhuzamban. Így nekem maradt a megtisztelő feladat, hogy nekilássak ledarálni a küldetéseket, de bevallom férfiasan, nálam sem aratott túl nagy sikert a játék, pedig kedvenc szuperhősöm, Batman is szerepelt benne.

IDE NEKEM A SOK VILÁGOT!

Sajnos azt kell mondanom, hogy a *Lego Movie* második része az utóbbi öt-tíz év leggyengébb *Lego* játéka. Már rögtön az elején gyanús volt a dolog, hiszen nyomra sem maradt a régi, megszokott, ma-

gas szinten kidolgozott környezetnek. Noha évek óta egyre jobban néztek ki ezek a játékok, most történt egy elég jelentős vissza lépés. Unalmas pályák, bosszantó beakadások... még az is előfordult, hogy hibáüzenettel leállt a PS4-es verzió. Utóljára a *Lego Worlds* keltett ennyire fapados hatást, de abban legalább megvolt annak a varázsa, hogy saját világot építhettünk.

Emmet és Lucy élete békésen telik az új fővárosban, de ahogy az lenni szokott, megjelennek a rossz óriáslegők, és elrabolják a legfontosabb szereplőket, köztük a Sötét lovat, alias Batmant. A baj ezzel az, hogy ennyi infó alapján fogalmunk sincs, hogy mi az alapfelállítás, a sztori megértéséhez látnunk kell a filmet is. Amihez lazán kapcsolódik a cselekmény, és ez általában jó jel szokott lenni, hiszen új, eddig még nem ismert történetet kapunk, de most nagyon nem jött be ez a felállítás. Faék egyszerűségeket kell megoldanunk ahhoz, hogy aktiváljuk a világokat összekötő teleportkapukat, egy pálya végigvitele nem igazán tart tovább fél óránál. A küldetések rendszerint kimerülnek abban, hogy meg kell szereznünk bizonyos tárgyakat; ezer ilyen megcsináltunk már az elmúlt évtizedben, nem tudtak most sem újat mutatni a fejlesztők. Bizonyos pályák meglehetősen nagyok, jármű nélkül bosszantóan sokat kell kutyagolnunk annak érdekében, hogy elérjünk az elszórtan megtalálható küldetésekhez. A logikai feladványokat túlzottan leegyszerűsítették, látszik, hogy ez-

A különböző színű elkerített részekben kell felépíteni a továbbjutást segítő szerkezeteket. Itt egy drón lézerek segítségével fogja lebontani a kaput rögzítő peckeket



SIKER KOCKÁZAT NÉLKÜL

A második mozifilm anyagilag kimondottan sikeres lett, közel 140 millió dolláros bevételt termelt eddig, és mindössze 99 millióba került. A játék sajnos messze nem lesz ennyire rentábilis.

Ő itt Lucy, a szívszerelmünk. Ő narrálja végig a sztorit, de ez sajnos nem jelenti azt, hogy jó a történet, amit elmesél



Szuperhőshacukát is húzhatunk magunkra, de ez nem jelenti azt, hogy a hozzá társított szuper képességeket is megkapjuk

A játék coop módban is tölthető. Annak ellenére szórakoztató így játszani, hogy nem segíthetjük egymást egyedi képességekkel



zel a résszel megpróbálnak nyitni a hat év alatti korosztály felé.

A korábbi Lego játékok egyik legérdekesebb része az volt, hogy kombinálnunk kellett a különböző karakterek képességeit, és csak így tudtunk továbbjutni a következő pályára. A *The Lego Movie 2*-ből ez teljesen kimaradt, minden karakter ugyanazokkal az alapképességekkel rendelkezik, a különféle tárgyak jelentik a továbbjutás kulcsát. Az elektromos berendezések áramellátásához generátorokat helyezhetünk üzembe, a tüzet az öntözőberendezések telepítésével oltathatjuk el. Ezeket azonban bármelyik karakterünk képes megcsinálni, így a cooprészekből pont azok az elemek hiányoznak, amelyek a lényegét (csapatmunka) jelentették.

A fő sztoriszál befejezése mellett lehetőségünk lesz egy halom kiegészítő karaktert és dekorációs tárgyat összeszedni. Ezek feloldása nem a hagyományos módon történik, az új részben ládákat kell kinyitnunk, ahonnan fényes, csillogó színekben pompázó loot boxok potyognak. A ládákat a helyi boltban nyitathatjuk ki az eladókkal, innen eshetnek véletlenszerűen a hön áhított kiegészítők. Ezzel mindössze annyi baj van, hogy a harmadik nyitás után elképesztően unalmas lesz a procedura, nincs semmi ösztönző erő, ami arra kényszerítene, hogy minél több ilyen ládát felkutassunk. Az utunkba kerülő ládákat ugyan kinyitottuk, de arra már nem vetjük a fáradságot, hogy visszavigyük a loot boxokat a helyi szatócsnak. Meglepetéscso-

magokat a boltokban is vehetünk játékpénzért, így aki szeretné összegyűjteni az összes cucci karaktert és tárgyat, annak hosszú heteket kell majd a játékban eltöltenie. A baj az, hogy ennyi tartalom nincs jelen pillanatban. A sztoriküldetések kevesebb mint hat óra alatt végig lehet rohanni, ez még belemegítésnek is kevés. A főellenfelek legyőzése egyáltalán nem jelent kihívást, unalmas fázisharcok csupán, mivel ugyanazt a megoldást kell erőltetnünk többször egymás után; ez a fejlesztőcsapat ennél azért sokkal ötletesebb bosszarcokat prezentált nekünk az elmúlt években. A sztori befejezése után lehetőségünk lesz különféle tematikus világok (pl. western) meglátogatására, amelyekben sajnos ismét csak a faék egyszerűségű mellékküldetések és az unalmas gyűjtögetések várnak minket. Lesz később letölthető tartalom is (köztük olyan, amiért fizetnünk kell), de le merem fogadni, hogy nem ez lesz a kiadó legfontosabb bevételi forrása az év hátralévő részében.

A *Lego Movie 2* sajnos minden tekintetben elmarad a várakozásoktól, csak a négy évnél fiatalabb korosztálynak jelenthet újdonságot, de nekik is csak akkor, ha előtte egyetlen *Lego* játékkal sem találkoztak. Ez sajnos egy elpuskázott lehetőség, innentől azonban csak felfelé vezet az út. Valaki küldjön egy vészjelzést Marvel Kapitánynak, és trombitálja össze a megmaradt Bosszúállókat! Itt már csak ők segíthetnek.

Mocsy



LEGO MOVIES 2

A mozifilm kiváló családi program, gyerekes szülőknél nagyon tudjuk ajánlani. Kimondottan jó a mondanivalója, akinek van kisebb testvére, az nagyon rá tud érezni a hangulatára. Olyan témákat boncolgat, mint a felnőtté válás és a testvéri szeretet. Kimondottan jól keveri az animációkat az élőszereplős részekkel, a kiskamaszok szintjén mesél el nagyon komoly dolgokat. A cukormázás részekből lehetett volna kevesebb, bár a kislányomnak erről egészen más a véleménye.

HARDVER

Windows 7, Intel Core i3-4130, 4 GB RAM, Radeon R9 280X/GTX 660 Ti, DirectX 11, 16 GB szabad hely

- + olcsó
- + vannak fejtörők
- + menő járművek
- unalmas gyűjtögetés
- hosszú töltési idő
- technikai bakik

MOCYSY

Építsünk valami mást.

57

A FŐELLENFELEK LEGYŐZÉSE EGYÁLTALÁN NEM JELENT KIHÍVÁST, UNALMAS FÁZISHARCOK CSUPÁN



HIA TE MONDOD

Jamie Eden game producer, TT Games:
„Maga a Lego az építésről szól, a szuper képességek helyett most ez került a fókuszba. Építőmesterek vagyunk, így ez a mi legfontosabb képességünk, új dolgokat hozunk létre az összegyűjtött legőelemekből.”



Ezek a játék híres loot boxai, az összes egyedi karaktert és felszerelést ezekből szedhetjük ki. A pályákon elsősorban található ládákból esnek ki, tartalmuk viszont teljesen véletlenszerű



Batman sem hiányozhat a csapatból, a filmben és a játékban egészen meghökkentő szerepet szántak neki a forgatókönyvírók

AFTER ACTION REPORT

VICTORY

NEW MATCH WILL START IN 10

MATCH SQUAD SCOREBOARD MAP VOTE QUIT

500 MOST KILLS
500 BEST PLAYER
50 MOST KILLS OF HIGHER OR EQUAL RANK
50 MOST ADS KILLS
50 LONGEST DISTANCE TRAVELLED

85.946 / 89.000

KILLS:	SQUAD:	BONUS:	MATCH BONUS:	EARNED MEDALS:
1,002	104	1,701	1,250	2,450

MOST EFFECTIVE PLAYERS

BEST PLAYER
BrutalBull
SCORE: 2,807

BEST SQUAD
For faith, Tsar and Fatherland
SCORE: 5,369

BEST SQUADMATE
BrutalBull
SCORE: 2,807

MATCH STATISTICS

MOST KILLS	BrutalBull	DEADLIEST WEAPON
MOST ASSISTS	Unlucky Footman	AVERAGE KILL DISTANCE
LONGEST DISTANCE KILL	GT_HACK*	TOTAL DEATH TOLL
MOST HMG KILLS	Unlucky Footman	AVERAGE LIFE DURATION
MOST HEADSHOTS	Karde[ARC]	AVERAGE KILL/DEATH RATIO
MOST TIME SPENT CROUCHED	Marcho8g	AVERAGE SCORE
		SHOTS FIRED
		AVG ACCURACY

Minden meccs végén részletes elemzést kapunk a csatáról



A háború érdeklődés hiányában elmarad

TANNENBERG



INFO

Kiadó **Blackmill Games, M2H**
Fejlesztő **Blackmill Games, M2H**
Platform **PC**
Röviden A Verdun fejlesztőinek legújabb játéka, amely autentikus képet fest az első világháború keleti frontjáról.
PEGI 18+

NEHÉZ MEGTALÁLNI A TÖKÉLETES EGYENSÚLYT EGY VIDEOJÁTÉKBAN A REALIZMUS ÉS A SZÓRAKOZTATÓ JÁTÉKMINET KÖZÖTT. Főleg akkor, ha egy történelmi eseményt, például valamelyik világháborút szeretnék feldolgozni a fejlesztők. A *Battlefield V* bejelentését követően láttuk, hogy bármennyire is imádják a *Fortnite* játékosai a flitteres lámákat, a *Battlefield*-rajongók bizony nem vevők a kifestett arcú, kampókezü csajokra a frontvonalon. De persze az is igaz, hogy csak attól, mert valami hiteles, még nem feltétlenül válik szórakoztatóvá, sőt! Bármennyire élvezetes is élesben elsütni egy Martini-Henry tolózáras karabélyt, ha az pontosan ugyanolyan esetlenül viselkedik a videojátékban, mint a valóságban, akkor közel sem lesz ugyanakkora az élvezeti értéke a használatának. Ha az ember a tömegekhez akar szólni, akkor a szórakozás nem mehet a játék rovására, és vice versa.

EZ NEM A KÖLYÖKNEK SZÓL

De a *Tannenberg* alkotóinak nem az volt a célja, hogy konkurenst állítsanak a *Battlefield I*-nek. A *Verdun* után az tűnt logikus lépésnek, hogy ugyanazt a vonalat vigyék tovább, csak egészen más oldalát fogják meg a háborúnak. Egy olyan autentikus lövöldét akartak megalkotni, amely közelről megvizsgálva kiválthatná a történelem-

könyveket. Ami annyira autentikus, amennyire csak lehet. A *Tannenberg* gyakorlatilag a *Verdun* önállóan játszható kiegészítője, hiszen minden aspektusában az alapjátékra épít, de továbbfejleszti azt. Másfél évnyi early access után látták elékezettnek az időt, hogy hivatalosan is piacra dobják a játékot, de ahogy a hasonzorú alkotásokkal lenni szokott, a másodvirágzás elmaradt. Pedig a *Tannenberg* megérdemelné a figyelmet, illetve hát meg is kapta az elmúlt másfél évben azoktól a rajongóktól, akik szépen apránként belekóstoltak, csak hogy emiatt most, a megjelenéskor nincs meg az a kritikus tömeg, amelynek hiánya bizony rányomja a bélyegét a játékélményre. Szerencsére (és egyben sajnos) a *Tannenberg* nem teszi elavulttá a *Verdun*t, hanem egy egészen más játékélményt kínál annak ellenére, hogy ugyanabban a háborúban járunk. Míg a *Verdun* a nyugati front állóháborúját, sáros lövészárkokban gubbasztó katonáit, az egységesen tolódo frontvonalakat helyezte a középpontba, addig itt egy egészen másfajta hadviselést kapunk. A keleti fronton nem ásták be magukat annyira a katonák, sokkal kaotikusabbak voltak a csaták és sokszínűbbek a résztvevők. Ezt mind visszkapjuk a *Tannenberg*-ben. A fejlesztők korabeli feljegyzések és naplóbejegyzések alapján pontosan meghatározták, hol zajlottak az egyes csaták, majd elutaztak a helyszínre, hogy a lehe-

SAPKA, SÁL, KESZTYŰ

A fegyverek és egyenruhák tervezésénél kényesen ügyeltek a történelmi hitelességre, így az utolsó gombig minden a helyén van, sőt az egyes csaták helyszínénél szolgáló pályák közt is változik, mindig az adott év és helyszín viszonyaihoz igazodva. Igazi csemege ez a történelem iránt érdeklődők számára.

tő legvalóságosabban alkothassák újra a növényzetet és a domborzati viszonyokat. Mély, jól kiépített lövészárkok helyett sokkal egyszerűbb gödrökben húzhatjuk meg magunkat, de nem is fogunk sokáig ülni a babérajainkon a csaták során. Játsható frakciókból pedig rögtön hat is bekerült, köztük nemcsak a román és bolgár csapatokkal, hanem az Osztrák-Magyar Monarchia seregeivel is, akik ráadásul magyarul kiabálnak a játékban. Na, azért nem kell valami hatalmas dologra gondolni, mindenesetre az angol szóhoz szokott fülemnek jól esett, amikor néha elhangzott egy-egy „fedezetek, fiúk”.

VAN ITTHON VALAKI?

Három játékmódot kapunk, ebből viszont csak egyet tudtam kipróbálni, mert egy-



**VAN BENNE POTENCIÁL,
DE NEM JÁTSZIK
VELE SENKI**



HA TE MONDOD

Jos Hoebé alapító, Blackmill Games:
„Hatalmas élmény volt ezen a játékon dolgozni, mert láttuk, hogy a rajongókat legalább annyira érdekli, hogy minden a helyén legyen, mint minket.”

szerűen a kutya sem játszik velük. Persze hatalmas meglepetést valószínűleg nem tudott volna okozni sem az Attrition névre keresztelt TDM, sem a Rifle Deathmatch, de azért szomorú, hogy csúcsidőben sem nagyon megy száz fő fölé egy olyan játék populációja, amely 64 fős csatákat ígér. Konkrétan nulla ember van ezeken a szervereken, a Maneuver-mód pályáin pedig eloszlik a tömeg. Pedig ez a mód kifejezetten szórakoztató: az egyes elfoglalandó pontok különböző képességekkel rendelkeznek, így ha mi irányítjuk őket, kérhetünk bombázást, vagy küldhetünk felderítő repülőgépet, ami a további pontok megszerzésénél jön majd jól. Szerencsére itt legalább nem az üres erdőben kell szaladgálnunk. Na persze nem a rengeteg játékos miatt, hanem mert ezeket a szervereket feltöltik botokkal (jó esetben az avatárok felé irányítják igazi játékosok). A mesterséges intelligencia viszont nem éppen emberi: a botok nagyon lassan reagálnak le mindent, egyáltalán nem dinamikus a mozgásuk, és nem is kifejezetten ügyesek. Cserébe néha leg-

alább formációban támadnak, nem külön-külön szaladgálnak, mint emberi társaik. Ez azért is fontos, mert a száz évvel ezelőtti fegyverek virtuális másai (amelyek egyébként szintén elképesztően kidolgozottak és pontosak, hála a fejlesztés során besegítő szakértőknek és rajongóknak) bármilyen esetlenek is, hihetetlenül halálosak. Egyetlen golyó elég ahhoz, hogy földre küldjünk valakit, és bár fedezékből rengeteg van, ezek általában csak egy oldalról védenek meg minket, így egy pillanatra sem lankadhat a figyelmünk. És még így is simán leöl valaki a távolból, úgyhogy viszonylag ritkán fogjuk tucatszám gyarapítani a fragek számát anélkül, hogy mi magunk is fűbe harapnánk.

SZERETNÉM SZERETNI

A *Tannenberg* szórakoztató játék. Csak nem azoknak szól, akik szabadidejükben *Battlefield* fragmovie-kat néznek, hanem azoknak, akik álmukból felkeltve is ötösré érettségiznének az első világháború előzményeiből. Nem egy AAA játék, de megvan a maga szeret-

TANNENBERGI CSATA

A tannenbergi csata 1914-ben zajlott a világháború keleti frontján, ahol az Orosz és a Német Birodalom feszültek egymásnak. Az oroszok nagyon rosszul mérték fel az előrenyomuló német seregek méretét, pozícióját és terveit, ezért hiába voltak kétszeres létszámfölényben, hatalmas veszteségeket szenvedtek. Az augusztus végén zajló ütközetben alig néhány nap alatt közel 50 ezer halottat és sebesültet számláltak, a hadifoglyok száma pedig meghaladta a 90 ezret, miközben a németek „alig” 10 ezer embert veszítettek. A győzelem hozzásegítette a központi hatalmakat a háború első hónapjainak túléléséhez, köszönhetően annak, hogy hatvan vasúti szerelvényt megtöltő mennyiségű lovat és felszerelést zsákmányoltak az oroszoktól, és nem mellesleg ezzel csökkentették az Osztrák-Magyar Monarchiára nehezedő nyomást is, amely a háború korai szakaszában komoly veszteségeket szenvedett.



A gázmaszk megvéd a gáztámadástól, viszont jelentősen rontja a látási viszonyokat



Ennyi embert sosem láttam egyszerre



Ne is reménykedjünk automata fegyverekben, a legtöbb puskát egyesével kell újratölteni

hető oldala, és annak ellenére is élvezetes, hogy esetlenek az animációk, és teljesen egydimenziósak a botok. Mégsem tudom őszintén ajánlani, mert a jelenlegi játékosbázis még csúcsidőben sem képes megtölteni három szerver, azon kívül pedig teljesen játszhatatlan. Sajnos mostanra a *Verdun* játékosbázisa is csak egy hajszállal erősebb (március elsején a *Tannenberg* legfeljebb 164 főt számlált egyidejűleg, a *Verdun* 204-et), az új jövevény csak megosztotta a rajongókat. Talán egy leárazás vagy nagyobb frissítés idején megugrik majd egy kicsit, de nem feltétlenül éri meg belevágni az autentikus világháború élménybe.

Kaci

HARDVER

Windows 8/10 (64 bit), Intel Core i5-2500k, 4 GB RAM, GeForce GTX 960M/Radeon HD 7750, 6 GB szabad hely

- + korabeli fegyverek
- + magyar katonák és színkrón
- + tökéletes történelmi hűség
- technikai hiányosságok
- üresen tátongó szerverek

KACI

Ez a korai hozzáférés átka.

60



Ha ügyesek vagyunk, szép kis bázist tákolhatunk össze magunknak



A játék látványvilága egyszerű, de meglehetősen színpompás



Pajtásokkal együtt még jobb móka felfedezni az ismeretlent

TITKOKAT REJT AZ ŪR

Előfordulhat, hogy belefutunk különös építményekbe, amelyekkel elsőre talán nem tudunk mit kezdeni, de ha jobban beleássuk magunkat a témába, érdekes tudásra tehetünk szert. Ettől a csipetnyi rejtélytől pedig máris izgalmasabb lesz a kaland.



Az Ūr a legvégső határ

ASTRONEER

MITŐL LESZ ÉLVEZHETŐ EGY SANDBOX JÁTÉK? Legelőször is kell egy hatalmas nyitott világ, amit keresztül-kasul bejárhatunk. Szükség van még izgalmas és változatos tennivalókra is, hogy ne unatkozzunk, illetve az sem árt, ha saját ízlésünk szerint átszabhatjuk környezetünket. Az pedig már csak hab a tortán, ha mindezt a barátainkkal együtt élvezhetjük. Ezek a tulajdonságok bizony mind megvannak az *Astroneer*ben, amely először korai hozzáféréstől jelent meg még 2016-ban, de nemrég hivatalosan is piacra dobták a System Era Softworks szorgos fejlesztői.

ÉN, AZ ŪRHAJÓS

Az ūrkaland egy tágas univerzumban játszódik, amelyben több, egymástól igen csak eltérő bolygó található; asztronautaként az a dolgod, hogy lehetőleg mindent felfedezzünk. Mielőtt azonban elvesznénk az ūr sötétjében, érdemes átrágni magunkat a tutorialon, amely alapvető és hasznos tudnivalókra tanít meg bennünket. Ezután már bele is vágathatunk az igazi mókába.

Földet érés után kapunk egy apró bázist, hogy ne a nulláról induljunk, de a megérkezéstől kezdve csak rajtunk áll, mihez kezdünk magunkkal. Oxigénpalackunkkal csak rövid ideig tudunk életben maradni, ezért fontos, hogy kipányvazzuk az utat, amerre haladunk, így a vezetékeken keresztül mindig friss levegőhöz juthatunk. Ha alaposan fel vagyunk szerelve, akkor elég hosszú utat megtehetünk anélkül, hogy vissza

INFO
 Kiadó **System Era Softworks**
 Fejlesztő **System Era Softworks**
 Platform **PC, Xbox One**
 Röviden Minimalista dizájnú sandbox játék, amelyben szabadon garázdálkodhatunk változatos bolygókon.
 PEGI 3+

kellene rohannunk a bázisunkra oxigénért. Asztronautáknak van egy eszköze, amivel pillanatok alatt el tudja pusztítani a talajt, illetve begyűjti a különféle nyersanyagokat. Sőt, egy tartályba összeszedett földből akár mesterséges dombokat és hidakat is emelhetünk. Ez a lehetőség kifejezetten jól jön, ha át szeretnénk kelni egy szakadék fölött, vagy ha már bezuhantunk egybe, akkor segítségével hamar feltornázzhatjuk magunkat a felszínre.

A 3D-s nyomtatás gyakorlatilag a játék craftrendszerét, amit gyakran fogunk használni. A hátizsákunkba belekukkantva gyárthatunk mindenfélét, de a nagyobb tárgyak (mint például egy hajtómű) elkészítéséhez már egy külső nyomtató kell. Növények és ásványok analizálásával byte-okra tehetünk szert, amelyekből új craftolási lehetőségeket nyithatunk meg.

Ha úgy érezzük, eléggé feldúltunk már egy bolygót, és időközben még egy ūrhaajt is sikerült összeeszkábálnunk, áttelepülhetünk egy másik planétára, hogy ott folytassuk a kalandot. Szerencsére nemcsak gyalogosan közlekedhetünk, hanem különféle járgányokat is vezethetünk, ami nagyban megkönnyíti az utazást és a szállítmányozást. Egymagunkban is simán meghódíthatjuk a világegyetemet, de amennyiben sikerül asztronautát faragunk barátainkból, akkor közösen is belevágathatunk a kalandba. Sajnos ūrlényekkel nem találkozunk majd, de azért így sem lesz veszélyektől mentes a felfedezés, hiszen például nem mindegyik növény várja csendben, hogy leszüreteljük, akad, amelyik keményen visszatámad.

HOUSTON, NINCS NAGY BAJ

Az *Astroneer* erőssége, hogy zseniálisan kombinálja a gyűjtögetős, félig-meddig túlélős játékmotort az építkezéssel és rombolással, mindezt pedig érdekes körtéssel tállalja, hiszen az ūrutazással nem igazán lehet mellélőni. A minimalista látványvilágtól nem fog leesni az állunk, de néhol meglepően hangulatos területeken bókálászhatunk. Talán még elidőzhetett volna a játék néhány hónapot korai hozzáféréseben, mert találkoztam apróbb furcsaságokkal, de ezek szerencsére nem rontották el a játékélményt. Az ūrutazás és a sandbox játékok szerelmeseinek kifejezetten ajánlott kipróbálnia az *Astroneer*t, ha pedig mindkét témát szeretitek, megütötték a főnyereményt.

Gucs

HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit), X64 Dual Core 2+ GHz, 4 GB RAM, 1 GB VRAM, 2 GB szabad hely

- ✦ szabadon átalakítható bolygók
- ✦ izgalmas felfedezőútirák
- ✦ többben is játszhatjuk
- ✖ maradtak még benne hibák
- ✖ ūrlények hiánya

GUCS

Miénk az egész univerzum.

84



A későbbi körökben egyre több a teendő

Szimultán döntések végtelen sora

BATALJ

KOMOLY JÁTÉKHOZ KOMOLY JÁTÉKMÓD

A megjelenéskor még nem volt elérhető a BATALJ Ranked-módja, de mivel a játékot kifejezetten online kompetitív címként képzelelik el a fejlesztők, folyamatosan dolgoznak a lehető legjobb rendszer kialakításán, amelyben mindenki a hozzá hasonló képességű ellenfelekkel csaphat össze.



A nagy robotok nem okoznak csalódást

I ZGALMAS KONCEPCIÓVAL RUKKOLT ELŐ A FALL DAMAGE CSAPATA: A BATALJ KÜLÖNLEGES STRATÉGIAI JÁTÉK, AMELYBEN SZINTE VÉGTELEN LEHETŐSÉG VAN A KÍSÉRLETEZÉSRE. A svéd stúdió 2017 tavasza óta dolgozik az első játékán, a különböző fórumokon folyamatosan igyekeznek tartani a kapcsolatot a rajongókkal és a játékra kíváncsi érdeklődőkkel. Sőt a szerencsésebbek még össze is csaphatnak egy-egy fejlesztővel, mert természetesen szívesen játszanak saját alkotásukkal.

MINDENNEK MEGVAN A MAGA IDEJE

A BATALJ svédül csatát jelent, és ennél valószínűbb nem is lehetne jellemezni a játékot. Egy mérkőzés két ember között zajlik, akiknek az a céljuk, hogy vagy elfoglalják a pályán kijelölt területeket öt pont értékében, vagy semmisítsék meg az ellenfél összes egységét. Egy összecsapás több körből áll, és már a meccs legelejétől kezdve érdemes nagyon odafigyelni az apróbb részletekre. Fontos, hogy az elsőként lerakható egységeket is úgy helyezzük el a pályán, hogy mozgásteret hagyjunk saját magunknak, és lehetőség szerint minél nehezebb helyzetbe kényszerítsünk a miénkkel szemben álló csapatot. Először a seregünk vezetője, a hős foglalja el a helyét, utána következnek a további körökkel a csapat tagjai. Három, előre megszerkesztett összeállítással kezdhetünk meccset: a Rusters, a Re-Linked és a Splicers frakció teljesen más játéktípust képviselnek, érdemes mindegyikkel kísérletezni, hogy megtaláljuk a számunkra meg-



INFO

Kiadó
Fall Damage
Fejlesztő
Fall Damage
Platform
PC
Röviden Online központú, köralapú stratégiai játék, amely egyedi megoldásainak köszönhetően eltér a kategória többi képviselőjétől.
PEGI N/A

felelőt. Mindhárom frakciónak három hőse van, mellettük tíz pont értékben pakolhatunk egységeket a csapatunkba. A Tier 1-es karakterek egy pontot érnek, és egyszerre ketten lehetnek a seregben, de két pontot érő Tier 2-es egységeket is választathatunk. Ebben az esetben is számos lehetőség van, ugyanis minden frakció tíz-tíz Tier 1-es, illetve nyolc-nyolc Tier 2-es karakter közül válogathat. Érdekeség, hogy minden hőshöz és az összes egységhez készítettek a fejlesztők egy rövid leírást, amelyekkel kicsit betekintheünk a BATALJ mögött rejlő történetbe, de sajnos ezt kifejtve nem teljesíthetünk történetvezérelt kampánymódot. A játék központi eleme az online egy az egy elleni mérkőzés, amely valamivel kevesebb, mint fél óra alatt lezajlik. Mivel rengeteg különböző permutációban állíthatjuk össze a csapatunkat, gyakorlatilag soha nem fogunk két egyforma meccset játszani, a szimultán körök rendszere pedig gondoskodik arról, hogy ne lankadjon a figyelmünk, és folyamatosan próbáljuk követni ellenfelünk lépéseit is. Emellett a térkép jól átlátható, az egységek könnyen megkülönböztethetők, illetve általánosságban is elmondható, hogy a BATALJ látványvilága elegáns, letisztult, a képességek pedig többnyire érdekesekek és hasznosak is a csaták során.

TAKTIKAI MÉLYSÉGEK

A játék talán legnagyobb hátránya, hogy a Quick Match-módon kívül gyakorlatilag nem tudjuk kipróbálni, hogyan teljesítene élesben egy-egy csapatunk. A tutorial nagyszerűen bemutatja a BATALJ alapjait, és sandboxban lehet ismerkedni az egységekkel, viszont szívesen láttam volna egy olyan játékmódot, amelyben botok által ve-

zérelt seregekkel, sőt akár egy saját másik csapatommal nézhettem volna szembe. Rengeteg lehetőség rejlik a három frakciónak, és szinte végtelen felállásban folyhatnak a meccsek, de ezek felfedezéséhez nagyon sok idő szükséges. Számos fájdalmas vereséget kell a hátunk mögött hagynunk, hogy megtaláljuk a legjobban működő összeállítást. Összességében a BATALJ egy nagyon érdekes cím, amelyet érdemes kipróbálni a köralapú játékok iránt érdeklődőknek, viszont a megjelenést megelőző erős marketingkampány hiányából adódóan ezt nem sokan tették. A jó alapok megvannak, de kisebb bővítések és a játékosbázis duzzasztása nélkül nem sokáig fog megmaradni az emberek emlékezetében.

Kivi

HARDVER

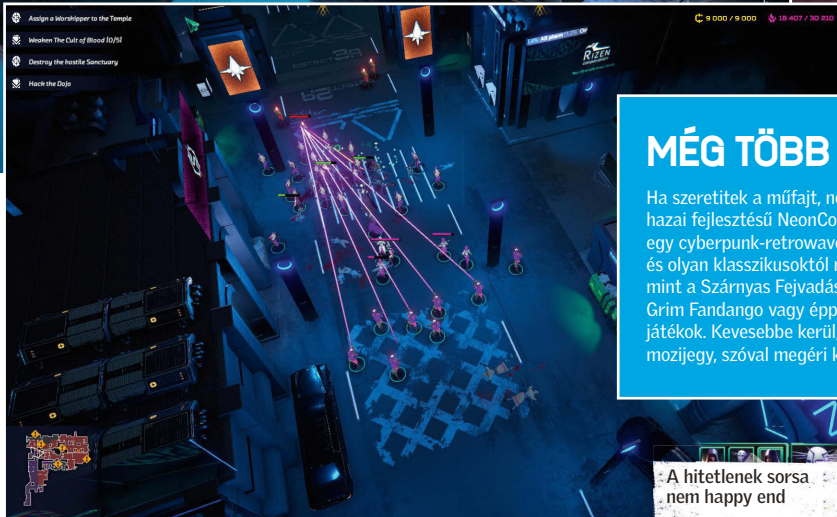
Windows 8/8.1/10 (64 bit); dual core CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 750 Ti/Radeon RX 550 (2 GB), DirectX 11, 10 GB szabad hely

- + egyedi játékméchanika
- + izgalmas látványvilág
- + stratégiai lehetőségek tárháza
- klasszikus egyjátékos mód hiánya
- kicsit nehezen tanulható
- jelenleg nagyon kevés online játékos

KIVI

Több tíz óra játék után is képes újat mutatni – csak maradjon ellenfél.

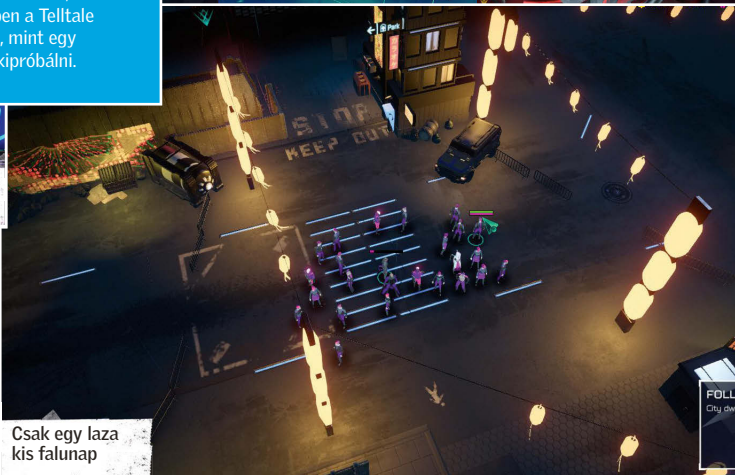
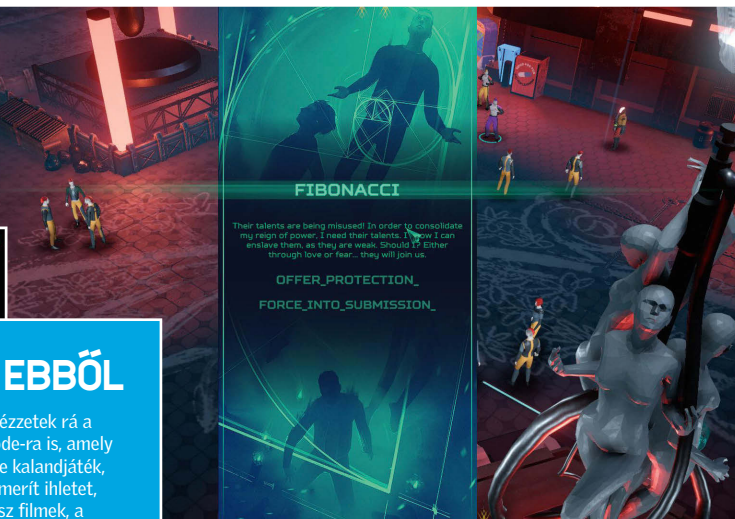
74



MÉG TÖBB EBBŐL

Ha szeretik a műfajt, nézzetek rá a hazai fejlesztésű NeonCode-ra is, amely egy cyberpunk-retrowave kalandjáték, és olyan klasszikusoktól merít ötletet, mint a Szárnyas Fejvadász filmek, a Grim Fandango vagy éppen a Telltale játékok. Kevesebbe kerül, mint egy mozijegy, szóval megéri kipróbálni.

A hitetlenek sorsa nem happy end



Csak egy laza kis falunap

Nem KULTiváljuk a vérontást

RE-LEGION

OLYAN A SCI-FI A MŰVÉSZTEK SZÁMÁRA, MINT ESŐ A VETEMÉNYNEK.

Általa olyan fontos témák szökkenhetnek szárba például a videojátékokban, mint a transzhumanizmus (*State of Mind*), az augmentációk kérdése (*Deus Ex: Mankind Divided*) vagy éppen az, hogy az androidok embernek tekinthetők-e (*Detroit: Become Human*). A IC Entertainment cyberpunk RTS-e, a *Re-Legion* azonban váratlan oldalról közelíti meg a jövőt, amelyet eddig kevés fejlesztőcsapat helyezett történetének középpontjába: a vallás szemszögéből. Persze nem afféle kriptokeresztény vagy androidanglikán jövőképről beszélünk, sőt semmilyen egyházzal sem, ugyanis egy önjelölt próféta, bizonyos Elion sztoriját követhetjük nyomon, aki elhatározza, hogy felszabadítja az embereket, és megtéríti őket, így hozva létre egy saját kultuszt.

A PRÓFÉTA SZÓLJON BELŐLEDI!

Az Ice Code Games 2184-be röpt el bennünket, egy neonfényekkel, sötét atmoszférával és technokratákkal telt világba, ahol az emberek többsége egy személyiség nélküli, szürke masszává olvadt össze. Közülük magasan kiemelkedik Elion, aki meg van róla győződve, hogy nagy dolgokra hivatott, magasztosnak vélt célját pedig többen is támogatják. A mi irányításunkkal válik belőle az a Próféta, aki ténykedésével felnyitja a lecsukódott szemeket, felemeli az elernyedt kezeket, felszabadítja a leláncolt elméket. Erejének alapját a hit adja: minél több követőt szerzünk neki városzerte azzal, hogy prédikációjával a mi olda-



INFO

Kiadó **IC Entertainment**
Fejlesztő **Ice Code Games**
Platform **PC**

Röviden Egy cyberpunk stílusú RTS, amelyben prófétaként kell visszahoznunk a megtévelyedett embereket a sötétségből, és megnyernünk őket szektánk számára.
PEGI N/A

lunkra állítjuk a plebszet, annál nagyobb hatalomra tesz szert, és annál több lehetőség nyílik meg előtte. A szekta tagjait ugyanis különlegesebb egységekké fejleszthetjük, akik a fanatizmus következő fokára léptek: akad olyan, aki a harcban erős, vagy hackelni tud (drónokat és lövegeket kezelve), mások a többieket gyógyítják, megint mások az utcákat járva gondoskodnak utánpótlásról. A *Re-Legion* egyszerű erőforrássá degradálja az embereket – akiket egyedül az választ el a zombiktól, hogy nem éheznek agyvelőre –, ez pedig megbolondítja egy kicsit az RTS-ek megszokott játékményét, hiszen egységgyártó épületek helyett magunknak kell gondoskodnunk manuálisan a „seregünkről”. Természetesen felemelkedésünknek nemcsak élettői, de ellenzői is lesznek, így sűrűn kell területeket felszabadítanunk, támadásokat visszavernünk, küldetéseket teljesítenünk ellenséges környezetben. A játék egyik célja, hogy dönthessünk arról, hogyan építjük a szektánkat, így magunkba olvaszthatjuk békésen és félelemre építve is más kultuszokat, továbbá változatos dogmákat érvényesíthetünk, amivel kinyilatkoztathatjuk akaratunkat – sőt, már az első miszió után választanunk kell három hitvallás (CryptoCommandments, NeuroMisticism, CyberOccultism) közül, hogy mire esküszünk fel. A béke azonban illúzió, többnyire csak úgy diadalmaszkodhatunk, ha túlerővel lerohanjuk az ellenfelet, így eléggé behatárolt szabadság ez.

FALLAL A FEJNEK

Rengeteg potenciál rejtett a *Re-Legion* alapfeltevésében, hiába azonban az érdekes

játékmechanikák, a neonfényben fürdő profás vizualitás és a Próféta jól eltalált hangja, a stúdió egyszerűen nem tudta kiaknázni ezeket, amit pedig mégis, azt sem sikerült hiánytalanul prezentálni. Ha még több szabadságot, még okosabb MI-t, átgondoltabb környezetet, optimalizáltabb teljesítményt, profibb szinkront, skirmish-/multiplayer-módot és hasonló tuningokat kapott volna a koncepció, akár új kedvenc is válhatott volna a műfajon belül, így viszont csak egy be nem váltott ígéret, egy illékony és bűnös élvezet marad. Kár érte.

[Szada](#)

HARDVER

Windows 7, Intel i3-4150, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 760 (2 GB VRAM), 6 GB szabad hely

- ✦ izgalmas alapötlet
- ✦ cyberpunk hangulat
- ✦ a főszereplő szinkronja
- ✖ mindenki más szinkronja
- ✖ optimalizálatlan
- ✖ hiányzik a skirmish/multi
- ✖ kevés lehetőség
- ✖ butácska MI

SZADA

Vak hit helyett óvatos remény.

60



Gyakorlatilag pillanatok alatt befagy és kiolvad bármelyik tő



Csapatmunka nélkül szinte lehetetlen megszerezni a fránya sálakat



A MESEMONDÓ

A játék történetét nem más írta, mint Chris Avellone, aki régebben olyan remek játékok fejlesztésében is közreműködött, mint az Icewind Dale, a Neverwinter Nights 2 vagy épp a néhány éve megjelent Pillars of Eternity.



Talán ez a kép szemlélteti a legjobban a játék kettősségét

Tűz és jég dala

DEGREES OF SEPARATION

NEM CSAK SZIMPLA UGRABUGRÁRÓL SZÓLHAT EGYPATFORMER. Az elmúlt években több olyan játék is megjelent, amelyekben megvoltak a műfajra jellemző sajátos elemek, de közben komolyabb hangvételű sztorival vagy épp fontos mondanivalóval rendelkeztek. A Moondrop most ezt a fajta történetmesélést ötvözte az innovatív játékmennel.

AZ ELLENTÉTEK VONZZÁK EGYMÁST

A *Degrees of Separation* egy varázslatos történetet regél el, amelynek két főszereplője nagyon különbözik egymástól, de össze kell dolgozniuk a siker érdekében. Ember a meleget képviseli, így az ő világában zöldellnek a fák, csörgedeznek a patakok, és kellemes az időjárás. Ezzel szemben Rime a hidegben érzi jól magát, az ő hófedte földjén minden fehérbe borult, és még a tavak is befagytak. Hőseink tehát így tengetik mindennapjaikat, aztán hirtelen valami megváltozik, és kénytelenek összefogni, ha helyre szeretnék tenni a dolgokat. A játék egész végig erre a kettősségre épít, így folyamatosan olyan akadályokkal és fejtörőkkel fogunk találkozni, amelyek leküzdéséhez értelemszerűen mindkét karakterre szükségünk lesz. Ember a jó időnek köszönhetően víz alá merülhet, és például az ő térfelén meggyuladnak a lámpások, amelyek aztán működésbe hoznak egy mozgó platformot. Mindeközben Rime hűvös világa is a hasznunkra válhat, hiszen ő könnyűszerrel át-



INFO

Kiadó **Modus Games**
 Fejlesztő **Moondrop Platform**
 Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden Alapvetően coopélményre kihegyezett, de egyedül is játszható platformer, főszerepben a meleggel és a hideggel.
PEGI 3+

gyalogolhat a befagyott tavakon, és akár óriási hólabdákat is képes görgetni, amelyekre felmászva már eléri a magasabb helyeket. Fontos észben tartani, hogy a karakterek mozgásával folyamatosan változik a körülöttük lévő világ is, így ha mondjuk helyet cserélnek egymással, akkor a melegtől pillanatokon belül elolvad a hógolyó, míg a másik oldalon kialszik a lámpás a hidegben. Ha egyedül játszunk, egy gombnyomással váltogathatunk kettejük között, illetve egy másik gombbal megparancsolhatjuk a gép által irányított karakternek, hogy kövessen bennünket, vagy maradjon a helyén. Coopban természetesen nincs ilyesmi, szóval ott nagyon fontos, hogy a két játékos összhangban legyen, és mindig tudja, mi a dolga a logikai feladványok során. Ha végeztünk egy pályával, visszakerülünk a játék központi terébe, ami egy hatalmas, eléggé kihalt és lelakott kastély. Az itt található ódon ajtókon keresztül léphetünk be a további világokba, de ezek feloldása nem lesz egyszerű feladat. Az átjárók megnyitásához különleges sálakat kell gyűjtenünk, amelyeket a pályákon zsebelhetünk be, illetve a kastélyban elszórva is találhatunk néhányat. Persze nem könnyű megkaparintani őket, hiszen a legtöbbször egy fejtörőn keresztül vezet az út a hón áhitott ruhadarabhoz. Nem szükséges az összeset megszerezni az adott világ teljesítéséhez, viszont erősen ajánlott összegyűjteni őket, mert akad egy-két olyan ajtó, amelynek megnyitásához és így értelemszerűen a továbbhaladáshoz egy egész zsák sálra lesz szükségünk. Egyébként hőseink később szert

tesznek egy-egy botra, amivel rámpát varázsolhatnak a világokat elválasztó vonalból, így még több nehezen elérhető helyre juthatnak el.

KÉT ÉVSZAK

A fejlesztők pazarul oldották meg a meleg és a hideg váltakozását, illetve a környezetre gyakorolt hatásukat, aminek köszönhetően meglehetősen művészi látványvilág tárul a szemünk elé. A festői táj nézegetése és az akadályok leküzdése közben pedig kellemes, nyugis muzsikákat hallgathatunk. Szerencsére a hibák elkerültek tesztelés alatt, és ugyan a mesterséges intelligencia nem mindig volt a helyzet magaslatán, összességében korrekt kalandot tett le az asztalra a Moondrop. A coopjátékok rajongóinak kötelező darab, de a platformerek kedvelői is hamar meg fogják kedvelni.

GUCS

HARDVER

Windows 7, Intel Core 2 Duo, 2 GB RAM, DirectX 11 VGA, 800 MB szabad hely

- + innovatív játékmélet
- + lenyűgöző látványelemek
- egyedül nehezebb
- néha megzavarodik az MI

GUCS

Párosan szép az élet.

86

Teszt

MONSTER BOY AND THE CURSED KINGDOM



A helyszínek rendkívül változatosak, jószerivel minden óra új vidéket varázsol elénk



Mysticat

As the king's royal counselor I am placing you under arrest for helping your uncle ruin our kingdom!

A történet szórakoztató, de nem elég vicces – a Shantae e téren kacagtatóbb volt



KÖVETHETLEN CSALÁDFA

A Wonder Boy címmel indult széria tagjainak neveit e világi matematikával nem lehet megérteni: második rész nem volt, viszont a hármas számot két program is viselte. A Monster World IV ezzel szemben a sorozat hatodik epizódja volt, és az első – sőt az egyetlen –, amely ezen az új néven látott napvilágot. A megint új variációt hozó Monster Boy tehát méltó utód e téren is.



Talán ebből is látszik, hogy milyen óriási a világ

Ouzo, a csodák csodája

MONSTER BOY AND THE CURSED KINGDOM

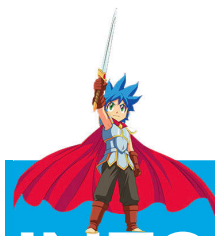
MIUTÁN 2014-BEN A WESTONE FEJLESZTŐSTÚDió VÉGLEG LEHÚZTA A ROLÓT, NEM SOKAN HITTEK BENNE, HOGY A CSAPAT LEGSIKERÜLTEBB ALKOTÁSA VALAHA IS VISSZATÉRHET A RIVALDAFÉNYBE.

Erre aztán 2017-ben megjelent a *Wonder Boy III* teljességgel újrarajzolt, gyönyörű remake-je, most pedig tulajdonképpen e klasszikus folytatását kaptuk meg. Igen, annak ellenére, hogy a cím a *Monster World* és a *Wonder Boy* sorozatok neveit ütközteti, a program eredete letagadhatatlan.

CSAK EGY KORTY

A háttértörténet most is olyan kajla, mint eddig – és ez tökéletesen illeszkedik a meseszerű, kézzel rajzolt látványvilághoz. A problémát tehát az okozza, hogy hősünk, a fiatal Jin egyik nagybátyja rátalál egy üveg piára, nagy ittasságában valahogy egy varázspálcára is szert tesz, aztán nekiáll ott balhézni, ahol csak tud. Első cselekedete rögtön az, hogy állatokká változtatja összes ismerősét, majd piakeresés céljából tovább is repül parányi hordóján. Jin tehát akaratán kívül keveredik bele az ügybe, amely lényegében arról szól, hogy a világ minden sarkában eldugott ősi ereklyéket (a korábbi epizódok kulcsfontosságú tárgyait) összegyűjtse.

Ez pedig tökéletes ürügyet nyújt egy metroidvania játékhoz, hiszen a világtérkép hatalmas, a folyamatosan kapott képességekkel pedig egyre fürgebben tudjuk bejárni a vidéket, minduntalan új utakat és levágásokat megnyitva mindenütt. A játékmenet legfontosabb elemét Jin külön-



INFO

Kiadó **FDG Entertainment**
Fejlesztő **Game Atelier**
Platform **Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One**
Röviden **Metroidvania, mégpedig minden idők egyik legszórakoztatóbb darabja egy alakváltó hőssel és csodálatos grafikával.**
PEGI **7+**

féle állati formái jelentik, amelyek természetesen mind új lehetőségeket oldanak fel számára. Míg azonban az előd minden zónát kifejezetten egy-egy alakra épített, addig a *Monster Boy* nemhogy engedi, de sokszor bizony meg is követeli a gyors váltásokat ezek között.

Először disznóformát öltünk, akit meglepő módon tehetséges mágussá nevelhetünk – de a fenékre tottyanással zúzás, illetve a szimatolós titokkeresés is az ő asztala. Nem sokkal később megkapjuk a kígyóalakot, amelynek elsődleges képessége, hogy bejut a szűk járatokba, de ha falon kell gyorsan felsiklani, netán mérget kell köpni, hát akkor is ő a mi „emberünk”. A későbbiekben felöltjük a béka (kardhasználat, nyelvvel lengedezés, úszás), az oroszlán (torlaszok törése, ugró támadás) és a sárkány (repülés, tűzlehelet) alakját is. Ezek a formák ráadásul új lehetőségekkel gyarapodnak: a malac varázslatokat tanul, a béka pedig egy arzenálra való mágikus kardra tesz szert.

KOCSMAJÁRÁS

A harcrendszer, ha egyáltalán nevezhetem rendszernek, igen egyszerű, bár a főellenfeleknél azért illik odafigyelni. A kardozás-csapkodás azonban nem központi elem, ennél sokkal többet fogunk küzdeni magunkkal a pályákkal. Az első órákban még minden magától értetődőnek, már-már túllontul egyszerűnek tűnhet, de amint elérhetővé válik több állatforma, a Jinre váró kihívások is nagyságrendekkel komplexebbé válnak. A vulkán belsejében szinte az összes alakra szükség lesz gyors egymásutánban, az elsüllyedt kalózhajó felderítése pe-

dig szürkeállományunkat állítja próba elé. Egy ízben shoot 'em uppá alakul a játék, másszor pedig egy meglepően szórakoztató lopakodós részt kapunk. A térkép szerencsére rendkívül segítőkész, így elakadni, eltévedni nem nagyon fogunk. Lehet, hogy egy puzzle vagy komplex platformrész akár fél óra is akadályt jelent, de annál jobb érzés, amikor végre sikerül megoldani az adott feladatot. Szerencsére a *Monster Boy* sosem válik szadistává, nincsenek benne olyan részek, amelyek tényleg gonoszak volnának, és a legtöbbször a szükséges tennivalók kitalálása, nem pedig a terv végrehajtása okozza a lelassulást. Parádésan jól összerakott játék lett a *Monster Boy*, még ha igazi tempójának eléréséhez egy-két órával több is szükséges a kelleténél. Nem is kérdéses, hogy a sorozatot kedvelők számára milyen csodás ajándék, de ha szeretted a *Shantae* szériát, vagy egyszerűen kipróbálnál egy tényleg ravasz, nem a harcra építő metroidvaniát, csak ajánlani tudom.

Grath

- + igen tartalmas, 20 órás kaland
- + hihetetlenül változatos kihívások
- + minden állatformát élvezet használni
- a sztori lehetett volna viccesebb
- kicsit lassan indul be
- talán pötytyet drága

GRATH
Gyönyörű, tartalmas, és pont a megfelelő nehézségű – remek folytatás.

85



Az MI lényegesen okosabban viselkedik, mint az előző részben



Van egy farm, ahol szabadon gyakorolhatunk

AMA NAGY MOTORVERSENY

Az AMA Supercross széria és a stadionokban tartott motoros események alapjait a '70-es években fektették le, azóta változik és fejlődik. Jelenleg három bajnokságban mérkőzhetnek meg a motorosok: egyben a 450cc-s motorokat hajtók, valamint az Egyesült Államok nyugati és keleti részén külön a 250cc-sok. Jelenleg a Honda, a Husqvarna, a Kawasaki, a KTM, a Suzuki és a Yamaha küzd egymással. Kicsit ironikus, hogy a jelenlegi bajnok egy rivális energiaital-márka, a Rockstar Energy által szponzorált Husqvarna.



Teszt

MONSTER ENERGY SUPERCROSS 2
- THE OFFICIAL VIDEOGAME



A játék sokkal jobban fut, mint elődje

Sáros lett a drága csizmám

MONSTER ENERGY SUPERCROSS 2 - THE OFFICIAL VIDEOGAME

ÚJRA ELKEZDŐDÖTT EGY ÉV, ISMÉT MENETREND SZERINT KAPTUNK EGY MILESTONE JÁTÉKOT, AMINEK MOST MÁR TÉNYLEG KOMOLY ELVÁRÁSOK NÉLKÜL ÁLLHAT NEKI A FEJLESZŐCSAPAT ALKOTÁSAIT CSAK EGY KICSIT IS ISMERŐ JÁTÉKOS. A *MotoGP* sorozat a stúdió munkásságának csúcsa (még mindig inkább Gellért-hegy, mint Kékestető, de haladunk), viszont terepmotorozásban sohasem jeleskedtek. Kevés jót reméltem a második *Monster Energy Supercross*tól, és nem is kaptam eleget, de legalább többet, mint korábban.

ENERGIAITAL ÉS SÁR

Majdnem pontosan egy év telt el az előző játék megjelenése óta, ennyi időt kapott a Milestone, hogy fejlesszen, amin csak tud. Ezúttal sokkal jobban sikerült kihasználni az Unreal Engine 4 lehetőségeit: szebb a pályákon megálló víz csillogása, jobban mutatnak az effektek, a textúrák élésebbek (ezen még lehetne javítani), a képfrissítési sebesség is stabil. Nem azt mondom, hogy úgy néz ki, ahogy egy mai játéknak ki kell néznie, de végre kielégítő a látvány. Az MI sem viselkedik olyan irracionálisan, mint régebben. Igaz, ha egy emelkedőn valami lelassítja a gép által irányított motorosokat, fennakadnak egy rajban, és látjuk, ahogy a rendszer ezt érzékelve egyesével teszi őket vissza a pályára. Viszont már sokkal kevesebbszer ütköznek, ugratnak egymásra és ránk. Ha mi ráhuppanunk bármelyikre, még mindig nem lesz feltétlenül bukás a vége, de már nem állunk hosszasan a fején. A fizika ugyanakkor még mindig nem igazán jó. Alapvetően úgy lehet a játék mes-



INFU

Kiadó Milestone
Fejlesztő Milestone
Platform Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One
Röviden A Monster Energy Supercross szériához kapcsolódó motoros játék.
PEGI 12+

terévé válni, hogy kitapasztaljuk, mikor érdemes gázt adni és fékezni, jól helyezzük a súlypontot, illetve a lehető legkevesebb időt töltjük a levegőben. Próbáltam óvatosan és precízen haladni, de így is többször kerültem tehetetlenül a pálya mellé, mint az indokolt lett volna. Néha kiszámíthatatlan a motor mozgása, és semmiképp sem valószínű.

SZTÁR A PÁLYÁN KÍVÜL IS

A karriermód egy kicsit kibővült, de még mindig évekkel le van maradva. Minden héten mi állíthatjuk össze a programot, amelyben eleve szerepelnek pihenőnapok, viszont a sajtótájékoztató, a rajongói találkozó, a promóciós esemény, a gyakorlás vagy az 1v1 kihívás időpontját nekünk kell meghatározni. Ezeket sorban teljesíthetjük a versenyhétvége előtt. A promócesemények során pusztán animációt látunk (motor mellett pózolás, dedikálást stb.), ami egy kicsit kiábrándító; legalább valami beszélgetős minijátékot betehettek volna. Gyakorlás során mindenféle feladatokat teljesítve fejleszhetjük technikáinkat, az 1v1 kihívás pedig adja magát: szembenézhetünk egy rivállal időmérőben vagy kétfős versenyben. A testreszabási lehetőségek száma most is kielégítő, amit ellensúlyoz, hogy a rendszer egyáltalán nem felhasználóbarát, ugyanis minden cucc rettentő drága. Teljesen érthetetlen, miért így árazták be őket. A motorfejlesztésnél kategóriánként gyártóka bontva találjuk meg az alkatrészeket, és így nem könnyű az abszolút legjobbat kiválasztani, de a fejlesztők azt gondolhatták, a sportág rajongóinak amúgy is biztosan van kedvenc márkájuk, amihez ragaszkodnak.

MAJD A KÖVETKEZŐ... UTÁNI

Ugyanolyan nehéz ajánlani a játékot, mint ellene beszélni. Egyfelől rettentő szegényes, csak a kötelező minimumot nyújtó módokat találjuk benne, hogy megfeleljen a szponzorok elvárásainak. Nem tudom, hogy a sportág rajongóinak elég-e, ha a hivatalos Monster Energy Supercross versenysorozat pályáin és motorjaival hajthatnak, de azt gondolom, hogy többet várnának ennél, és mindenképp többet érdemelnek. A multiról beszélni sem érdemes, nem csak fapados, szinte játszhatatlan is. Másfelől viszont a *Supercross 2* élvezhetőbb, mint bármely crossmotoros Milestone játék az elmúlt évekből, tehát a csapat látványos lépéseket tett a jó irányba. Csak az a kérdés, mikor fog eljutni a célig.

Paca

HARDVER

Windows 7 64 bit, Intel Core i5-2500/AMD FX-8100 processzor, 8 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 760/AMD Radeon HD 7950 (2 GB), 10 GB szabad hely

- + egész vállalhatóan néz ki
- + még jobb a pályaszerkesztő, mint volt
- + nem agresszív az MI...
- de azért nem is kimondottan okos
- fapados a karriermód
- alig működik a multi

PACA
Reménykedem még, hogy lehet ez jobb.

72

Teszt

» TOWNSMEN – A KINGDOM REBUILT



Beütött a középkori krach

GameStar
AZ ELSŐ KIADÁS
TESZTJÉT KERESD
A 2017/01-ES
GAMESTARBAN



Ez akár egy Settlers is lehetne



Kenyeret és cirkszt a népnek!

VR-STRATÉGA

Talán meglepő lehet, de a fejlesztőcsapat 2018 februárjában előrukkolt a játék virtuális valóságra kihelyezett változatával is. A Townsman VR nagyjából ugyanazt tudja, mint a sima kiadás, csupán az istenszimulátorokhoz hasonlóan egy nagy kéz segítségével menedzselhetjük a dolgokat.



Országomat egy kis búzáért

TOWNSMEN – A KINGDOM REBUILT

OLYAN NAGYNEVŰ ELŐDÖKKEL, MINT A THE SETTLERS VAGY AZ AGE OF EMPIRES, NEM EGYSZERŰ ÚJAT ÉS SZÓRAKOZTATÓT MUTATNI AZ ERŐFORRÁS-MENEDZSELŐS STRATÉGIÁK TERÜLETÉN, DE A HANDYGAMES AZÉRT MEGPRÓBÁLKOZOTT VELE.

Már mint még 2016-ban, amikor a *Townsman* eredetileg megjelent, csak hogy meglehetősen szolid fogadtatásban részesült. A csapatnak azonban nem szegte kedvét a kudarc, egy VR-verzióval vigasztalódtak, amelyet már siker övezett, így újult erővel vághattak bele az alapjáték felújított és kibővített változatába, amely az *A Kingdom Rebuilt* alcímet kapta. A stúdió pedig nem dolgozott hiába: a remaster jótékony hatással volt a stratégiai játék minőségére, viszont nem javított ki minden hiányosságot. Vizsgáljuk meg tüzetesebben a prókát és kontrákat.

MERT AZ ÉLET AZ ÚR

Aki játszott már akár a műfaj egyetlen képviselőjével is, az kívülről fújja a dolgok menetét: erőforrások gyűjtögetése, épületek felhúzása, az egyre gyarapodó populáció szükségleteinek folyamatos kielégítése és konstans fejlődés. Hogy ezek mennyire változatosak, milyen mélységűek, azt a játék válogatja, a *Townsman* játékmene- te például – bár számos lehetőséggel kecsegtet – nagyjából a felszín kapargatja. Az alapanyagok előteremtése, az egymásra épülő gyártási láncok, a lakók változó igényei és a kutatások ugyanúgy megtalálhatók benne, akár csak az olyan, játé-

INFO

Kiadó
HandyGames
Fejlesztő
HandyGames
Platform
PC
Röviden A középkor-
ba helyezett stratégiai
játékban nyüzsgő met-
ropoliszt faraghatunk
egy faluból.
PEGI N/A

élményt színesítő funkciók, mint a váltakozó évszakok, a véletlenszerű események bekövetkezése és a banditák felbukkanása. A HandyGames egy „élő” térképpel, *Settlers*-szerű grafikával és temérdek épülettípussal szeretné elérni, hogy órákra elveszünk a játékban, amelyet háromfajta módon tehetünk meg. A kampány lényegében a tutorial szerepét tölti be, a szenáriókkal különböző célokat teljesíthetünk (például egy kis falut felkészítünk a kíméletlen télre), az Endless Mode pedig a szabad mókának enged teret különféle méretű és nehézségű pályákat kínálva.

Bár a játék atmoszférája nem ér fel az olyan indie gyöngyszemekéhez, mint a *Banished*, ha nem figyelünk, könnyedén bezippanthat minket pár órácskára, amit fel- erősít a nyugtató hatású soundtrack is. Fontos megjegyezni, hogy a *Townsman* nem veszi véresen komolyan a zsánert, nem próbálja meg kijebbn rugdosni a határokat, egyszerűen csak habkönnyű szórakozást nyújt, amelynek egyszerű megtanulni az alapjait és elsajátítani a csínját-bínját, de nehéz a mesterévé válni.

NEM ILYEN LOVAT AKARTAM

Vizont bármennyivel lejjebb helyezzük is az elvárásainkat, és tartsuk bármily hasz- nosnak is az olyan rendszereket, mint az adók, nem hagyhatjuk figyelmen kívül az élményt elrontó tényezőket. Az egyik legdühítőbb az épkézláb statisztikák hiánya, így hiába mutatja egy táblázat, hogy milyen típusú épü- letekből hány darab található a településen, nincs egy nagy, összefogó tábla a terme- lésekről, amelyen könnyen nyomon követ-

hetnénk a létfontosságú részleteket. Nincs különösebb ráhatásunk a termék-előállít- ás arányára sem, így kellemetlenné válhat, amikor egy termék miatt nem fér el más a raktárban. Nem különösebben szerencsés a fix kameranézet (eltakarhatja egymást két objektum vagy éppen a menü egy része) és a harcrendszer kiheréltsége sem, a haderő fenntartása ugyanis körülményes, opciói vi- szont foghíjasok. A negatívumok ellenére azonban a *Townsman – A Kingdom Rebuilt* egy élvezhető darab, megérte elkészíteni a kipofozott változatot, ár-érték aránya pe- dig igencsak kedvező. Ha könnyed elfoglalt- ságot kerestek a stratégiai műfaján belül, nem nagyon lőhettek mellé vele.

Szada

HARDVER

Windows 7, 2 GHz CPU, 2 GB RAM, DirectX 9.0c, 500 MB szabad hely

- + élvezetes játékmenet
- + sok tartalom
- + könnyű tanulni
- + hangulatos zenék
- foghíjas harcrendszer
- nem mutat semmi újat
- kameranézeti gondok
- részletesebb statisztikák

SZADA

Addiktív, de köny- nyen felejthető.

70



A farkasok nem túl okosak, de legalább félelmetesen néznek ki



WEATHER WAS CHANGED TO HEAT
REDUCED MEDICINE AND FOOD EFFECTIVENESS
REDUCED BREATH DURATION
REDUCED VISIBILITY OF VORTEX ANOMALY

Nem ez a legjobban átlátható kezelőfelület, amit valaha láttunk



INGYEN SE KELLENE?

Láttunk már játékokat feltámadni, de a Fear the Wolves halva született. Free-to-play battle royale-ként talán ideig-óráig lehetne bele életet lehelni, de aligha fog a játékosbázis stabilan pár száz ember fölé menni, ez pedig édeskeves egy battle royale játékhoz.

WINNER Kaci
CHEEKI BREEKI IV DAMKE
#1/3
475

Legalább úgy is tud nyerni az ember, hogy nem csinál semmit

	AMOUNT	REWARD
Rank	1	465
Eviction Bonus	0	0
Players Kills	0	0
Wolves Kills	2	10
Headshots Bonus	0	0
Killed With Grenade	0	0
With Melee Weapon	0	0
Killed With Vehicle	0	0
Likes	0	0

Egyedül a bűdös nagy semmi közepén

FEAR THE WOLVES

NAGYON KEVESEN MENNEK ÖNSZÁNTUKBÓL CSERNOBILBA, DE MÉG ENNÉL IS KEVESEBBEN TÉRNEK VISSZA ONNAN. Bár tisztában vagy azzal, mennyire életveszélyes a feladat, amire vállalkoztál, nem hagyod magad eltántorítani. Elhatározod, hogy ha kell, az életed árán is megszerzed a zónából azt a bizonyos dolgot, amivel mások hónapok óta próbálkoznak, több kevesebb sikerrel.

ROYALE, BATTLE NÉLKÜL

A feladat egyszerűnek tűnik: juss be, kutasd át a területet, aztán ha végeztél, lépj le a mentőhelikopterrel. Az átfésülendő terület hatalmas, 25 négyzetkilométer, és bár előre megnézted a térképen, merre találhatóak a (remélhetőleg) értékes cuccokat rejtő gyártelepek, nem készültél fel az őket elválasztó távolságra. Legalábbis biztosan nem ebben a tempóban. De azt is tudod, hogy nem te leszel az egyetlen a zónában. Legalábbis reméled. Nem tudod eldönteni, hogy mi a félelmetesebb: ha tudod, hogy bejutottak mások, akik a skalpodat akarják, vagy ha egyedül vagy ezen a hatalmas területen, és senki sem hallja a sikításod. És mi van akkor, ha mindenki annyira érdektelennek tartja a küldetést, hogy el sem vállalta? Ha te vagy az egyetlen örült, aki belépett a zónába? Azt mondták, a többieknek lesz valami értékes, de mit csinálnak bent akkor, ha nincsenek mások, és magadra maradtál?

FARKASOKKAL TÁNCOLÓ

De nem vagy egyedül. Na jó, fegyvert senki nem fog rád emelni, de nem véletlenül



INFO

Kiadó **Focus Home Interactive**
Fejlesztő **Vostok Games**
Platform **PC**
Röviden **Early accessből végre kilépő, de mostanra már senkit sem érdeklő battle royale.**
PEGI 18+

van mindvégig olyan érzésem, hogy figyelnek. Épp rohansz át a mezőn, amikor meghallod a hátad mögött a farkasfalka üvöltését. És ezek bizony nem azok a barátságos négylábúak, akik Mauglit is felnevelték, hanem hatalmas, a sugárzás hatására már mutálódott szörnyetegek, amelyek láttán még a Trónok harca rémfarkasai is fülüket-farkukat behúzza menekülnének. Fedezék híján előrántod a gépfegyvert, és tüzelni kezdesz. Megijedni biztosan nem fognak, de talán van annyi golyó a tárbán, amivel leterítheted őket. Átfut az agyadon, hogy biztosan mások is hallották a lövéseket, és most megpróbálnak majd levadászni, de aztán eszedbe jut, hogy csak te voltál olyan hülye, hogy bemezreszkedj. Telik az idő, a sugárzás folyamatosan zabálja fel a zónát, úgyhogy bár látszólag semmi értelme nem volt a kiruccanásnak, a mentőhelikopter felé veszed az irányt. Ekkor derül ki, hogy valaki mégiscsak volt bent rajtad kívül, de ő nem üszta meg a találkozást a farkasokkal. Te vagy az egyetlen túlélő, a küldetésnek azonnal vége. Te pedig ebben a pillanatban zihálva ébredsz. Nem nagyon érted, mi történt, de örülsz, hogy vége ennek a rémálomnak.

EBBŐL ELÉG

Valahogy így lehetne összefoglalni egy *Fear The Wolves*-meccset. A játék sokat fejlődött az early access rajtja óta, de még mindig messze nincs kész. Az animációk teljesen esetlenek, nem kapunk elég taktikai lehetőséget, a fegyverkezelés béna (mondjuk nem mintha olyan sokat kellett volna lövöldözni, alig találkoztam játékkal), a cím-

ben is szereplő farkasok mesterséges intelligenciája pedig a 2007-es *S.T.A.L.K.E.R.* szintjét sem üti meg. A *Survarium* fejlesztőinek új játéka egy átdolgozott *Survarium*, egy az egyben emelték át abból elemeket. De még ezzel együtt sem sikerült egy optimalizált játékot megalkotniuk, és a helyzet csak ront a dinamikus időjárás. És ha ez nem lenne elég, legfeljebb a hétfégy csúcsidőben van húsznál több játékos online, a háromfős meccsek pedig egyáltalán nem szórakoztatóak. Az early access játékefejlesztés azonban már csak ilyen: vagy már a korai szakaszban sikerül betörni, és akkor tiéd a világ, vagy már akkor sem fog senkit sem érdekelni a játék, és a megjelenésekor kizárólag a fejlesztők lépnek be a szerverre, ők is muszájból.

Kaci

HARDVER

Windows 7, Intel Core i3-2130, 8 GB RAM, GeForce GTX 650Ti/Radeon R7 260, 16 GB szabad hely

- + van benne pár egyedi ötlet
- buták a farkasok
- optimalizálatlan
- konkrétan senki sem játszik vele

KACI
Kerüljétek el messziről!

50



A hős
Lord Berrian



Építő-szépítő
bázis



GLOBÁLIS RANGLISTA

A Bannermen online küzdelmei három szerveren, Észak-Amerikában, Európában és Ázsiában zajlanak. Mind a három régió legjobb játékosainak neve és pontszáma folyamatosan frissül a játék hivatalos honlapján, így követhetjük, kik a legügyesebb Solo és Dual hadvezérek a világon.



Komoly erők
védik a folyót

Előre, lovagok!

BANNERMEN

SZÁMOS KELLEMES ÉLMÉNYEM FÜZŐDIK A GYEREKKORI JÁTÉKAIMHOZ.

Viszonylag kevés címet volt szerencsém kipróbálni régebben, de máig szívesen emlékszem vissza azokra az időkre, amikor megszámlálhatatlan órákat süllyesztettem a *Warcraft II*-be, a *Warcraft III*-ba, illetve az egyik legnagyobb kedvenc stratégia játékomba, a *Stronghold Crusader*-be. Utóbbi kettőt nagy ritkán még most is előveszem kicsit nosztalgizálni, ezért kíváncsian ültem le a Pathos Interactive fejlesztette *Bannermen* elé is.

VISSZA A MÚLTBA

A svéd játékfejlesztő stúdió alkotása Valtoria országában játszódik, és a kampány története Lord Berrian történetét meséli el. A sztori szerint Berrian hatalmas vereséget szenvedett az úgynevezett beckroni csatában, és leghűségesebb zászlóvivői is behódoltak az ellenséges Lord Karthornnak. A lesújtó veszteségeket követően viszont nincs idő tétlenkedésre, össze kell gyűjteni az erőnket, és magunk mellé kell állítanunk Valtoria harcosait, hogy együttes erővel küzdhesünk meg Karthor és serege ellen. Kalandjaink során nem lesz hiány az olyan eseményekből, amelyek alapvetően az RTS-ekre és a középkori játékokra jellemzőek. Számos csatában vehetünk részt, várakat ostromolhatunk, foglyokat szabadíthatunk ki, és egyre inkább halmozzuk majd az erőforrásokat, hogy minél jobb formában szállhassunk szembe újra Lord Karthorral. Ne számítsunk George R. R. Martin-féle mélységekre és fordulatokra a cselekmény során, viszont a



INFO

Kiadó **2tainment GmbH**

Fejlesztő **Pathos Interactive**

Platform

PC

Röviden A klasszikus RTS-ek mintáján alapuló, fiktív középkorban játszódó játék, amelyet fantasyelemek tesznek érdekesebbé.
PEGI N/A

kampány szórakoztató lehet azok számára, akik egyébként is szívesen játszanak single player játékokkal. Emellett lehetőségünk nyílik a Skrimish-mód keretein belül nyolc térképen próbára tenni a képességeinket a mesterséges intelligencia ellen, illetve a multiplayernek köszönhetően egy az egy, valamint kettő a kettő elleni meccsekben is részt vehetünk. Viszonylag sok lehetőséggel kecsgetet a *Bannermen*, viszont sajnos maga a játék nem elég változatos, hogy ne unjanak rá hamar az emberek.

GYŪJTÖGETÉS, ÉPÍTÉS, HARC

A játékban ugyanis mindösszesen két erőforrás, a fa és az arany gyűjtögetésére kell odafigyelnünk. Ezekből építhetjük fel bázisunkat és bővíthetjük seregünket, így az erőforrás-menedzseléssel a stílussal ismerkedőknek sem lesz problémája. Hős egységünk mellett leginkább íjászokra, gyalogosokra, lovagokra és katapultokra támaszkodhatunk, viszont izgalmas elem a „szent helyek” elfoglalása, amelyekkel különböző varázslatokat idézhetünk meg. Egy komoly homokvihár vagy villámcsapás pusztítása hatalmas előnyt jelenthet ellenfelünkkel szemben. Ezek az események látványosak is, de a *Bannermen* grafikájára egyébként sem lehet panasz. A környezet átlátható és szép, illetve a természeti hatásokra is dinamikus változik a térkép. Az egységek mozgásával sincs gond azon kívül, hogy néha nem nagyon tudják, merre kell menni, a kiadott parancs ellenére sem. A játék legnagyobb hátránya viszont a változatosság már említett hiánya. Mindössze egy frakciót irányíthatunk, és ellenségeink (még a kampány során is) ugyanazokat az épülete-

ket és egységeket fogják gyártani. Viszonylag hamar rá lehet jönni a leghatékonyabb megoldásokra, a Skrimish-térképeken pedig kellően be is lehet ezeket gyakorolni. Mivel mindig nagyjából ugyanazt és ugyanúgy kell csinálnunk a győzelem érdekében, a jól működő alapmechanikák és az átlátható, jól kezelhető felhasználói felület ellenére a sokadik meccs után hamar unalmassá válhat a *Bannermen*. A fejlesztők jelenleg is aktívan dolgoznak a legújabb frissítéseken, de a *Bannermen* sajnos képtelen huzamosabb ideig lekötöni azokat, akik nem a klasszikus RTS-játékok rajongói. A stílus kedvelői azonban rengeteg szórakoztató órát eltölthetnek vele az MI vagy más játékosok ellen küzdve.

Kiv

HARDVER

Windows 7/8.1/10 (64 bit), Intel Core i3-4340/AMD FX-6300, 6 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 660/AMD Radeon HD 7850 (2 GB VRAM), DirectX 11, 20 GB szabad hely

- ✦ klasszikus RTS-hangulat
- ✦ letisztult kezelőfelület
- ✦ érdekes látványvilág
- ✦ mindössze egy frakció
- ✦ bugos mozgásrendszer
- ✦ sablonos kampánytörténet

KIVI

Régi stílusú stratégia modern köntösben.

64



Egy nagyobb kocsiba több szajrét is be lehet pakolni

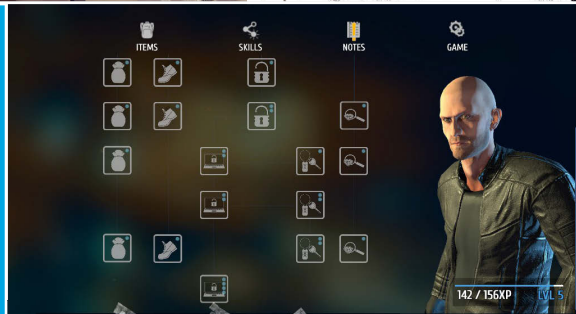


Nem biztos, hogy ez a legjobb módja az észrevétlen behatolásnak



NE HAGYD, HOGY LENYOMOZZANAK!

Persze a szajrétól meg is kell szabadulnunk, nem vagyunk biztonságban, amíg túl nem adtunk rajta. A GPS-nyomkövetők, az internetre csatlakoztatott eszközök és a szériaszámok ilyenkor még simán lebuktathatnak, úgyhogy ezeket érdemes mihamarabb kikapcsolni, a lopott kocsikat pedig alkatrészenként értékesíteni a neten, nehogy az alvászám lebuktasson.



A specializációkkal meggyorsíthatjuk a hackelést, vagy céljelhetünk több zsákmányt

Megyünk lopni

THIEF SIMULATOR

EMLÉKEZTEK MÉG ARRA AZ IDŐSZAKRA, AMIKOR NÉHÁNY ÉVVEL EZELŐTT MINDENKI SZIMULÁTOR T FEJLESZTETT?

Persze értelmetlen volt az összes, sőt arra ment ki az egész, hogy ki tud nagyobb ökörséget letenni az asztalra. Ez volt a *Goat Simulator*, az *I am Bread* és *Rock* szimulátor időszak. Épp csak a falon száradó festék szerepébe nem élhettük bele magunkat. Szerencsére azóta nem csak komolytalan alkotások születtek, és bár egyesek jóval közelebb állnak a tényleges szimulációhoz, mint mások (gondoljunk csak a *Car Mechanic Simulator*ra vagy a *PC Building Simulator*ra), a végeredmény a legtöbb esetben szórakoztató.

SOKAT AKAR A TOLVAJ SZARKA...

Rögtön a történet sűrűjébe csöppenünk, hiszen már az első percben egy ház hátsó kertjében találjuk magunkat, ahol Vinny (ki más?) elmagyarázza a telefonban, hogy néhány tehetős ember letette értünk az óvadékot, viszont elvárják, hogy ezt kamatoztól háláljuk meg nekik azzal, hogy besurranunk néhány házba, és elcsenünk onnan ezt-azt. A sztori ennél klisésebb talán nem is lehetne, de a hangsúly nyilvánvalóan nem ezen, hanem magán a betörésen van. Látszik, hogy a fejlesztők nem akartak elaprózódni a rengeteg feladat között, egyértelműek voltak a prioritások, emiatt viszont kicsit olyan érzése van az embernek, mintha két külön játék között ugrálna, amiből az egyiket egy profi fejlesztőcsapat, a másikat meg elsőéves egyetemisták rakták volna össze.

INFO

Kiadó
PlayWay S.A.
Fejlesztő
Noble Muffins
Platform
PC
Röviden
Sandbox akciójáték, amelyben a környék összes villáját ki kell fosztanunk.
PEGI N/A

Amire nem lehet panaszunk, az maga a betörés. Ahogy haladunk előre a sztori-ban, úgy leszünk egyre felkészültebbek, feloldhatunk extra képességeket, és bevásárolhatunk a menőbb kutyükből is. Az internetről persze nemcsak tolvajkulcsokat és speciális kesztyűket rendelhetünk, hanem egyes házak tervrajzait vagy a biztonsági rendszerrel kapcsolatos infókat is, sőt felbérlehetünk valakit, hogy tanulmányozza a lakók napi rutinját, így biztosan nem toppannak be, amikor épp a fiókban kotorászunk a fehérműük között. Az aprólékosan kidolgozott házakban szinte minden fiókba be tudunk kukkantani, úgyhogy rendszerint nem csupán annyiból áll majd egy betörés, hogy felkapjuk a Fabergé tojást, és kiugrunk az ablakon, akár egy órát is elvacakolhatunk egy nagyobb villában, mire mindent megtalálunk. Persze hely szűkében nem tudunk mindent magunkkal vinni, úgyhogy érdemes prioritizálni.

A megfelelő felkészültség fél siker, de szinte mindig történik valami váratlan, így improvizálnunk kell a helyszínen. Nyilván nem úgy, mint a *GTA*-ban, hogy akkor előrántjuk a gépfegyvert, és halomra lőjük a kitérő rendőröket. De ha nem voltunk elég türelmesek ahhoz, hogy meghackeljünk a riasztót, és inkább betörtük az emeleti ablakot, akkor elbújhatunk egy szekrényben vagy kukában, amíg elcsendesedik a környék. A járőrelők egyébként kifejezetten sasszemmel közlekednek, az utca másik oldaláról is azonnal ránk hívják a zsarukat, ha csak felkapaszkodunk valamelyik kerítésre.

... DE NEM BÍRJA A FARKA

Nyilvánvalóan nem egy AAA játékról beszélünk, így bármennyire részletesen kidolgozott is a lopkodás minden aspektusa, az animációkba és a mesterséges intelligenciába bizony bőven bele lehetne kötni. A játék leggyengébb része egyértelműen az autóvezetés, amihez fogható talán még sosem tapasztaltam. Szabadon kocsikázhatunk, de közben mégsem, néha teljesen véletlenszerűen visszarántja a kormányt a játék, ha pedig elütünk egy járőrelőt, azonnal kezdetjük előlről a küldetést. Nem lesz az év játéka, de ideig-óráig kifejezetten szórakoztató a *Thief Simulator*. Aki szereti a lopkodós játékokat, és kiélné valahol a klettomániáját, az bátran nézzen bele, de még mindig a *Thief* széria a lehangulatossabb ebben a műfajban.

Kaca

HARDVER

Windows 7, Intel Core i5, 8 GB RAM, GeForce GTX 750, 5 GB szabad hely

- + rengeteg lehetőség
- + kidolgozott módszerek
- repetitív válik
- a vezetés kriminális
- gyenge sztori

KACI

Ha mindenképp lopni akartok, inkább itt tegyétek.

65



A fejtörők némelyike a fényhez kapcsolódik

GameStar

A PC-S VÁLTOZAT
TESZTJÉT KERESD
A 2017/07-ES
GAMESTARBAN



Hamar világossá válik, hogy a tudományos kíváncsiságtól hajtott kutatók ingoványos talajra tévedtek



TÖRÖKORSZÁGBÓL SZERETETTEL

Valószínűleg egész Isztambulban nem találni a Zoetrope Interactive srácainál lelkesebb Lovecraft-rajongókat. A háromfős csapat már a Conariumot megelőzően is a kozmikus horror mesterének írásait bírta inspirációért, ezért aztán nem meglepő, hogy hasonlóságot mutat a 2007-es *Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder*rel, valamint a három évvel később megjelent *Darkness Within 2: The Dark Lineage*-dzel.

Dermesztő félelem

CONARIUM

- Look Around
- Move Forwards/Backwards
- Steer Left/Right
- Ascend

Navigálj óvatosan a mini-tengeralattjáróval, mert törékeny jószág

MI A KÖZÖS JANE AUSTENBEN, PHILIPP K. DICKBEN, EMILY DICKINSONBAN, VINCENT VAN GOGHBAN, FRANZ KAFKÁBAN, HOWARD PHILLIPS LOVECRAFTBEN ÉS EDGAR ALLAN POE-BAN?

Az, hogy a tragikusan korai halál, az értő közönség hiánya, esetleg a betokosodott társadalom kötöttségei miatt sosem lehetett részük az őket megillető szakmai és anyagi elismerésben. Az utókor azonban mérhetetlenül hálás nekik, rendületlenül ápolja emléküket, sőt néhány esetben nemcsak gondozza örökségüket, hanem folyamatosan gyarapítja azt. Egy aprócska török fejlesztőcsapat például már háromszor is nekifutott, hogy afféle modern epigonként feldolgozza, továbbgondolja és videojátékos formába öntse Lovecraft rémtörténeteit.

AZ ŐRÜLET HEGYEIN TÚL

A 2017-ben szárbá szökkent, többször is átkeresztelt – egy időben *At the Mountains of Madness*, később *Trancend* címen futott – *Conarium* alapjául az egyik legizgalmasabb és legerjedelmesebb novella szolgál, Az örület hegyei. A Zoetrope játékka onnan folytatja a történetet, ahol szerzője abbahagyta, csak épp 1949-ben, tizenkilenc évvel a szenzációs felfedezést tett, ám tragikus véget ért antarktisi expedíció eseményeinek felelevenítése után. Egy tudományos áttörés határán álló társaság korántsem veszélytelen kísérletbe kezd, amelynek következményei legvadabb álmaikat is felülmúlják. Hogy miként jutottak el idáig, egyike a megfejtésre váró



INFO

Kiadó **Iceberg Interactive**
Fejlesztő **Zoetrope Interactive**
Platform **PlayStation 4, Xbox One**
Röviden **Az örület hegyei** nemhivatalos folytatásának konzolos kiadása.
PEGI 12+

rejtélyeknek, amelyek az említett novellán túl is ezer szállal kapcsolódnak a Cthulhu-mítoszhoz. Mi magunk Frank Gilman szerepében, a kutatócsoport átmeneti emlékezetkieséssel küszködő tagjaként igyekszünk összerakni a képet, hogy aztán levonhassuk a lovecrafti rémtörténetekre jellemző következtetést, miszerint léteznek dolgok, amelyekről jobb lenne, ha sosem szereznénk tudomást. Addig azonban keresztül-kasul bebarangolunk egy hóvihar fogságában rekedt kutatóállomást, rácsodálkozunk az emberiséget évmilliókkal megelőző civilizáció maradványaira, rövid kirándulásra indulunk egy tengeralattjáróval, hébe-hóba megoldunk egy-egy feladványt (ha nyitott szemmel járunk, egyik sem állít teljesíthetetlen kihívás elé), illetve apránként kinyerjük a többiek napló-feljegyzéseiből és viaszhengerre rögzített hangfelvételeiből, valamint alkalmanként bevilanó emlékfoszlányokból a történetek megértéséhez szükséges információt.

MÉG CSÁPOKKAL IS MENNE

Amikor a Zoetrope belevágott a *Conarium* átiratába, már elérhetőek voltak az erősebb konzolváltozatok, ennél fogva a srácok megpróbálták kihozni belőlük, amit tudtak. A HDR10-támogatáson túl választhatunk, hogy full HD-ban futtatjuk a játékot 60 fps-sel, vagy feláldozzuk a képpírítási ráta felét a magasabb felbontásért cserébe. Utóbbi viszont még Xbox One X-en sem natív 4K, az Unreal motor Spatial Resolution Scaling technológiáját használva tudták felkálázní 1728p-ről 2160p-re. tekintve, hogy a játék túlnyomó részében komótosan sé-

tálgatunk, és csak nagyon ritkán kell megszaporáznunk lépteinket, hogy elkerüljük a csúf halált, talán érdemesebb a részletgazdagabb látvány mellett dönteni. Tartalmi szempontból viszont semmilyen pluszt nem kínál a konzolos változat, még a béna szinkront kapott főszereplőt némaságra kárhóztató Silent Mode sem számít újdonságnak, hiszen az már rég aktiválható PC-n egy patchnek köszönhetően. Ezt is érdemes figyelembe venni a négy-hat órás játékidő mellett, mielőtt kifizetnétek érte kb. 11 ezer forintot. Ezért az összegért egy, a sétaszimulátorok családjába sorolható, játékmekanikai megoldások tekintetében sablonokra támaszkodó, ugyanakkor nagyszerű atmoszférával megáldott, olcsó és kiszámítható ijesztgetés helyett inkább a játékost összezavarni és elbizonytalanítani szándékozó történetnek lehetnek a részesei.

Chavalier

- + adaptáció, újragondolás és folytatás egyben
- + atmoszféra, látvány, hangok és zene
- + (jobbára) kihasználja az erősebb konzolváltozatokat
- vontatott tempó
- idegesítő szinkron
- egy fokkal drágább a kellenél

CHAVALIER
Jól illeszkedne Lovecraft korpuszába.

70



OLVASSA A GAMESTAR DIGITÁLIS VÁLTOZATÁT!

Nem kell tárolni, virtuális könyvespolcán bármikor elérí



Ajándékba
is vásárolható



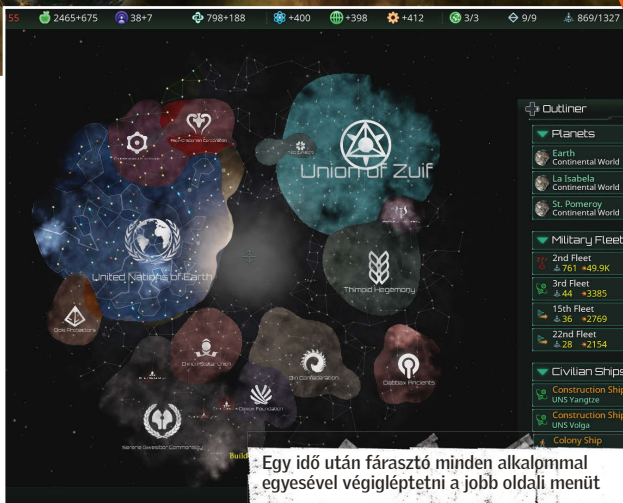
Kiadványát
több eszközön
is elérheti



Pár kattintással
azonnal olvasható,
előfizethető



GameStar
 A PC-S VÁLTOZAT
 TESZTJÉT KERESD
 A 2016/06-OS
 GAMESTARBAN



Egy idő után fárasztó minden alkalommal egyesével végigléptetni a jobb oldali menüt

KAPCSOLD BE A REAKTOR!
 Ezeknél a játékoknál sosem a grafika, hanem a háttérben zajló szimuláció az, ami igazán megterheli a gépet, hiszen több tucat faj összes akcióját kell folyamatosan számolgatni. Ezen a fronton a konzolok bizony elmaradnak a PC-től, ami azt eredményezi, hogy döcögősebben telnek a körök, ami fájdalmasan lassúvá teszi azokat az időszakokat, amikor tényleg nem történik semmi.

Birodalmunkkal és annak vezetőjével kapcsolatban gyakorlatilag mindent aprólékosan testre szabhatunk



Irányítsd a galaxist egy babzsákból!

STELLARIS: CONSOLE EDITION

NAGYON SOKÁIG HITTEM ÉN IS AZT, HOGY BIZONYOS JÁTÉKOK EGYSZERŰEN NEM MŰKÖDNEK KONZOLON. Bár voltak korábban próbálkozások menedzsmen-t játékokkal, az RTS-ek hagyományosan elkerülik ezt a műfajt. Nem gondoltam, hogy versenyképes lehet a gamepad egy ilyen helyzetben, amíg nem láttam tavaly egy sajtóeseményen az *Ancestors Legacy* egyik fejlesztőjét, ahogy kontrollerral gyakorolja az egér-billentyűzettel játszókat. És ha egy olyan játékban működik, akkor miért ne működhetne egy 4X stratégiában, amelyben ugyan sokkal több menüpontba kell belemásznunk, de jóval több időnk van átnyázni a lehetőségeket.

EZ MÉG A RÉGI JÓ STELLARIS

A Paradox minden idők egyik legutósebb 4X űrstratégiáját rakta össze, amit csak tovább tökéletesítettek az elmúlt években. Egy aprólékosan kidolgozott rendszer segítségével alkothatjuk meg azt a fajt, amivel megpróbáljuk majd meghódítani a galaxist. Hogy ezt egy olyan diktatúrában képzeljük-e el, amely fegyverrel tart rendet a saját csillagrendszerében, és pusztulásra ítéli az alsóbbrendű civilizációkat, vagy egy barátságos, demokratikus népként csatlakozunk más fajok uniójához, az már csak rajtunk áll. Vannak ugyan előre lefektetett győzelmi feltételek, de a *Stellaris* épp annak köszönheti a szépségét, hogy

INFO
 Kiadó Paradox Interactive
 Fejlesztő Paradox Development Studio
 Platform Xbox One, PlayStation 4
 Röviden Az elmúlt évek legjobb 4X stratégiai játékának konzolos átirata.
 PEGI 7+

hihetően adja vissza a galaxis egyes lakóinak interakcióját, ezzel megnyitva előttünk a kapukat, hogy azt csináljunk, amit csak akarunk. Az izgalmak ott kezdődnek, amikor az ember saját célokat tűz ki magának, és nem arra játszik, hogy kolonizálja a bolygók 40 százalékát, hanem egyszerűen megpróbálja kihozni a legtöbbet az adott szituációból, ha úgy tetszik, kicsit szerepjátékosra veszi a figurát. A kontrolleres irányítás egész jól működik, de azért lehetett volna még finomítani rajta. Különösen a játék kései szakaszában akadozik a dolog, amikor hatalmas flottákat kell navigálnunk. Ezekben az esetekben nem annyira kényelmes egyesével lépdelni az egységük között. Szerencsére a játék jelentős részében teljesen használható a gamepad, hála az átdolgozott kezelőfelületnek. Nem ez az, ami miatt ez a változat elmarad PC-s testvérétől.

EZ MÉG A JÓ RÉGI STELLARIS

A konzolos kiadás a *Stellaris* 1.7-es változatára épít. Ha felcsapjátok a tavaly májusi GameStart, olvashatjátok benne az *Apocalypse* DLC tesztjét, illetve azt, hogy mennyire megújult a játék a 2.0-s frissítésnek köszönhetően. Akkor a harcot dolgozták át alaposan, míg a 2.2-es update a birodalommenedzsmen-t változtatta meg teljesen. Ez a *Stellaris* két legfontosabb aspektusa, és ezekből csak egy másfél évvel ezelőtől, jócskán visszamaradott állapotot

tapasztalhatnak meg azok, akik konzolon kezdenek bele a *Stellaris*-ba. Hogy a Paradox miért pont emellett a változat mellett döntött, azt nem tudjuk, mindenesetre picit szomorúak vagyunk, hogy a konzolosok (legalábbis egyelőre) kimaradnak a jóból, és csak remélni tudjuk, hogy nem az volt a cél, hogy minél több pénzt kisajtoljanak belőlük a későbbiekben.

Márpedig a *Stellaris* nem az a játék, ami tárt karokkal fogad, és alád tolja a trónt, hogy fél kézzel is tudj uralkodni a galaxis fölött. Ennek a játéknak durva mélysége van, amibe nyakig kell merülni, ha érteni és élvezni akarjuk. Rengeteg időt fogunk szövegek olvasgatásával és táblázatok elemzésével tölteni, ami bizony még a fantasztikus zene mellett is fárasztóvá tud válni. Az intergalaktikus hódítás viszont ezzel együtt is szórakoztató, szóval ha valakinek PC híján eddig kimaradt, most érdemes pótolnia.

- + még mindig a legrészletesebb 4X játék
- + fantasztikus zene
- másfél évvel ezelőti build
- lassú szimuláció

KACI
 Ha választhatsz, inkább PC-n játszod!

70

FORMULA-1

2019

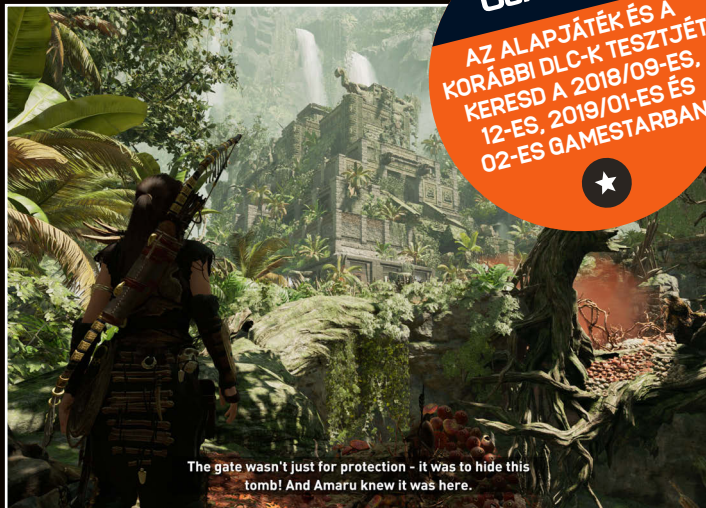
nemzeti sport magazin



100
oldalón
895 Ft

10 CSAPAT, 20 PILÓTA, 21 FUTAM
LEWIS HAMILTON: AZ ÖTSZÖRÖS VILÁGBAJNOK ÖT TITKA
NEM RÄIKKÖNEN AZ ELSŐ – LECSENGŐ KARRIEREK
ROBERT KUBICA VISSZATÉR

KERESSE AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!



The gate wasn't just for protection - it was to hide this tomb! And Amaru knew it was here.

GameStar

AZ ALAPJÁTÉK ÉS A KORÁBBI DLC-K TESZTJÉT KERESD A 2018/09-ES, 12-ES, 2019/01-ES ÉS 02-ES GAMESTARBAN



Mindennek ára van SHADOW OF THE TOMB RAIDER – THE PRICE OF SURVIVAL

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 negyedik darabja. PEGI 18+

ÚGY HISZEM, ÉRDEMES MINDJÁRT AZ ELEJÉN LETUDNI A SZOKÁSOS TISZTELETKÖRÖKET, HOGY AZTÁN FOGLALKOZHASSUNK AZ AKTUÁLIS TARTALMI BŐVÍTÉS ÉRDEMI RÉSZÉVEL. Ahogy ezt megelőzően mindegyik csomag gyarapította valamivel Lara arzenálját és ruhatárát, úgy a beszédes, ám kissé félrevezető című *The Price of Survival* sem hanyagolta el kötelességét. Egy hangtompított pisztoly (Silent Sting), valamint a Trinity régivágású egyenruhája (Hunter's Array) csatlakozik kollekciónkhoz, utóbbinak hála kisebb zajjal jár a futás, emiatt nehezebben vesznek észre ellenfeleink, valamint tovább tart a Lara érzelkeit hiperszenzitívvé varázsoló növény hatása. Ha pedig nagyjából egy-másfél órával később mindennel végeztünk, feloldjuk az említett holmik díszesebb kiadásait is, továbbá szert teszünk egy hasznos képességre. A Raptor's Eye skill birtokában automatikusan megjelöljük a fegyverünkkel célbavett ellenfeleket, hogy a későbbiekben is nyomon tudjuk követni mozgásukat.

Ez alkalommal Amaru féltve őrzött titka szolgáltatja a sztoriszál alapját, és természetesen Larát bízzák meg a feladattal, hogy rántsa le róla a leplet, hát-ha valamiképp az ellenállás javára lehet fordítani. Ha eddig nem mondtam volna, most már mindenképpen egyértelművé kell tennem, hogy az utólag hozzáadott mellékküldetések időrendben megelőzik az alapjáték fináléját, vagy-

is amennyiben hozzám hasonlóan a végjátékok követően vágtok neki ezeknek a hosszabb-rövidebb kalandoknak, olykor látszólagos ellentmondásokba ütköztök majd a narratívát illetően.

Az pedig kimondottan örömteli, hogy visszakanyarodtak a legjobban sikerült első DLC küldetésstruktúrájához, magyarán több helyszínt meglátogatva, azok kihívásait (íjjal és obszidiánkarddal felfegyverzett harcosok, életveszélyes csapdák, furmányos szerkezetek, tolvábjutást gátló spórafelhők) legyűrve sikerül csak kiokoskodnia Larának, hogy hova is kellene mennie a végén. Megéri, mert utána talán máshogy tekintünk majd a *Shadow of the Tomb Raider* antagonistájára.

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

- + árnyaltabb főgonosz
- + jól strukturált küldetés
- + változatos feladványok
- nincs új játékmód
- kimaradt a coop

CHAVALIER

Ismerd meg az ellenségéd.

79



Hiába kaptunk szárnyakat, mégsem tudunk repülni THE KING'S BIRD

INFO Kiadó Graffiti Games Fejlesztő Serenity Forge Platformok Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One Röviden Oldalnézetes platformer, egyedi látványvilággal és gyönyörű zenével. PEGI 3+

VALAMILYEN FURCSA BORZONGÁSSAL TÖLTI EL AZ EMBERT A „FLOW-ÉLMÉNY” EGY PLATFORMERJÁTÉK KÖZBEN.

Egy pár pillanatig szárnyakat ad a játékosnak, emiatt úgy érzi, bármire képes, és mindent ő irányít. Ezt élheti át például a *Supermeat Boy* vagy éppen a kezeim közé keveredett *The King's Bird* játékos is (ha elég ügyes). Tesztalanyunk nagyon szép látványvilággal dolgozik, a színek élénkek, igazán jó érzés itt barangolni. Arctalan és névtelen főhősünkkel a szabadságot kutatjuk e színpompás vidéken, mivel azt egy zsarnok tartja elnyomás alatt; a történetről többet nem is érdemes mondani. Nagyon erős a játék hangtechnikája is; a zene önmagában is annyira gyönyörű, hogy hatására szinte látom a mennyei fényt. Amikor a szereplők kommunikálnak, az a jávai bábjátékok idézi, a történetmesélés szempontjából fontos gesztusaik pedig szintén leginkább a keleti színházra vagy talán a korai balettre jellemző mozdulatokra emlékeztetnek. A fejlesztők a római, az ősi maja és délkelet-ázsiai kultúrkörökből merítettek ihletet a játékhoz, ezekből megalkotva egy nagyon szép és hangulatos világot.

Minden platformjátékban található egy gyakorlópálya, amelyen nagyjából megismerhetjük a mechanikát és az egész játék természetét. Sajnos ez esetben gyengén muzsikál a díszes tollazatú madár. Nem minden működik úgy, ahogy kellene, és kifejezetten nehéz ráérezni

a játék ritmusára. Mikor csúszunk és ugorjunk? Hogyan navigáljunk a levegőben? Ez utóbbi talán a legnehezebb. A hiányos ismertetés vagy a szimplán nem jól működő mechanika miatt nehezen csíphető el a „flow”. A pályák elég nagyok, szépek, és tulajdonképpen szabadon mászkalunk rajtuk, de aki nem elég ügyes, az nagyjából tíz perc után idegrohamot fog kapni, mert minden kis kiálló elembe beleakad, vagy elveszíti a levegőben az irányítást, és lepottyan. A profik persze élvezni fogják, amikor sikerült elkapnom a ritmust, számomra is hihetetlen jó élmény volt, de ez nem tartott sokáig. Szerencsénkre sűrűn vannak mentési pontok, és halálunkért sem büntet a játék, de ettől még nem lesz jobb az irányítás.

Somi

HARDVER

Windows 7, Dual Core 17 GHz, 2 GB RAM, Intel HD Graphics, 6 GB szabad hely

- + egyedi hangulat, színes világ
- + csodás zene
- gyenge tutorial
- bajosan működő mechanika
- közepszerű
- karakterünk nagyon kicsi

SOMI

Színes tollú madár, amely hiába vágyik a magasba, nagyon alacsonyan száll.

68

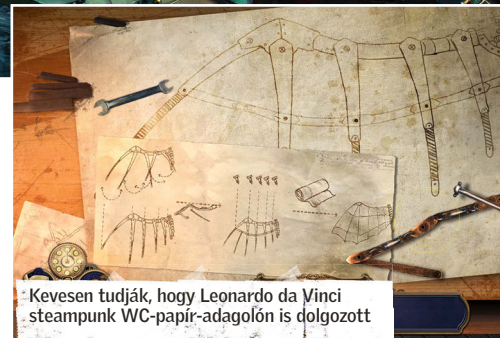


A hidden object játékokat bizonyos kultúrkörökben „lomizásnak” hívják



Az ősi Perzsiában a legnépszerűbb mesterség a fejtörőkészítés volt

Rég jártam már a Várban, alig lehet megismerni a Mátyás-templomot



Kevesen tudják, hogy Leonardo da Vinci steampunk WC-papír-adagolón is dolgozott

A játék, amivel kipihenheted a többi játékot

ARTIFEX MUNDI ULTIMATE COLLECTION

NÉHÁNY ÉVVEL EZELŐTT A JÁTEKSAJTÓ JELENTŐS RÉSE (VALLJUK BE, KÖZTÜK MI IS) KÖNNYUZHATAGGAL BÚCSÚZTATTA A KALANDJÁTÉKOKAT GYAKORLATILAG MINDEN EGYES KALANDJÁTÉK MEGJELENÉSEKOR. Ennyi búcsúkoncertje még az Omega zenekarnak sem volt, de aztán, amikor világossá vált, hogy a kalandjátékok valahogy csak nem akarnak kimúlni, szép lassan mindenki leszokott erről a hülyeségről. Amellett, hogy mind a mai napig készülnek egészen kiváló, klasszikus struktúrájú point & click kalandjátékok (például az *Unavowed*, hogy csak tavalyi nagy kedvencem említsem), a műfaj vakvágányaként gyakran igazságtalanul lenézett hidden object (HOG, tárgykeresős) játékok is egyre inkább megerősödtek, sőt mára egyértelmű többségbe kerültek a piacon. Ez utóbbi folyamatnak mozgatórugója kétségkívül a lengyel Artifex Mundi, amely 2006-ban még tízfős csapatként kezdte, mára azonban közel százötvenen dolgoznak katowicei irodájában, és gyakorlatilag háromhetente kiad egy játékot.

INFO
Kiadó **Artifex Mundi**
Fejlesztő **Artifex Mundi**
Platform **PlayStation 4, Xbox One**
Röviden Néha kicsit giccses, néha kicsit blöd, de összességében változatos és szórakoztató fejtörő-kalandjáték keverék nem is annyira kicsiny tárháza. **PEGI 16+**

MINDEN, MINT A BÚCSÚBAN

Az *Artifex Mundi Ultimate Collection* a világot sem annyira „ultimate”, hogy teljes képet adjon a csapat tizenhárom éves működése alatt készült megszámlálhatatlan címről, de talán jobb is így. Az összeválogatott, PC-re már egy ideje egyenként megvásárolható nyolc játék mindenesetre bőven elegendő mennyiség hosszú órákig mókázni vele, és van annyira változatos is, hogy

ne váljon unalmassá. Kicsit fura, hogy a játékok fele egy-egy sorozat utolsó epizódja, de magunk között szólva, egyikük történetével sem lesz bírhatatlan kihívás felzárkózni. De lássuk, mit is rejt a csomag! A *Clockwork Tales: Of Glass and Ink* inkább nyomozós kaland, cukrozott steampunkborítással, míg az *Abbyss: The Wraiths of Eden BioShock*-szerű, tengermélyi art-deco városban játszódik, az ottaninál jelentősen hajmeresztőbb történettel. A *Dark Arcana: The Carnival* hangulatában talán a Carnivale – A vándorcirkusz című sorozatra emlékeztet, persze jóval elborultabb fordulatokkal, míg a *Nightmares from the Deep 3: Davy Jones* már nevében is leövi a nem különösebben nagy meglepetést. Gondolom, az első két részben lassacskán bomlottak ki az események, de itt már az első percekben kísértetlakozók fognak üldözni minket. A *Lost Grimoires 2: Shard of Mystery* mesészerű, és az egyszerű puzzlejátékokhoz képest talán a leginkább kalandjátékos, a *Grim Legends 3: The Dark City* pedig gyakorlatilag horror, úgyhogy 16-os PEGI-besorolásával enyhén szólva is kilóg a különben családbarát puttyogtatások közül. Az *Enigmatis 3: The Shadow of Karkala* szintén a misztikus-nyomozós vonalat erősíti, *Uncharted*-be illő tibeti kalamolással, míg a *Persian Nights: Sands of Wonders* egy kicsit agresszív sebességbe kapcsolt ezeregyéjszaka-klón, mármint olyan értelemben, mintha Vin Diesel csinálna filmet a *Mario Kart*-ból. Csinos csokor.

DÜBÖRÖG A HOGFLIX

Tény, hogy az Artifex Mundi első játéka nem is igazán voltak tekinthetők kaland-

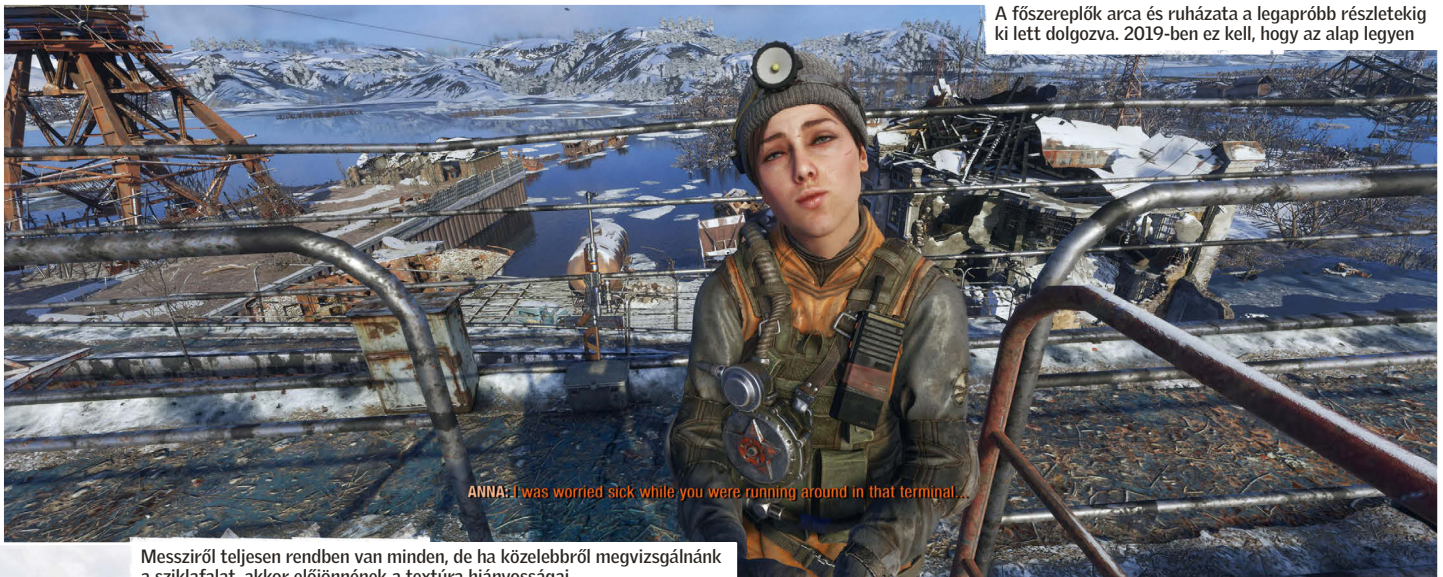
játéknak, inkább főképp tárgykeresős, néha egyéb rejtvények sorozatának, de mára – nem feltétlenül rossz értelemben – nagyipari gyártásra álltak rá, következetesen végighaladva a legkülönfélébb, filmekből vagy játékokból ismerős helyszíneken, néha inkább krimibe, máskor horrorba hajló történettel, megbolondítva némi misztikummal vagy steampunkelemekkel. Annak ellenére, hogy minden létező platformra egyaránt próbálnak dolgozni (különös tekintettel a tabletekre, amelyeken talán a leginkább otthon érzik magukat ezek a címek), a fejlődés szerencsére a játékok minden aspektusát érinti: mára a képi világ, a történet és a fejtörők tekintetében is egyaránt igényesebb megoldásokkal találkozunk. Aki ezt a fajta, könnyed kikapcsolódást várja a játékoktól, nem nagyon lőhet mellé vele.

mazur

- + rengeteg tartalom, sok-sok órányi klikkelgetés
- + változatos környezetű és hangulatú játékok
- + bármikor abbahagyható, gyors kikapcsolódás
- néha fájdalmasan blöd sztori
- néhol meglehetősen giccses képi világ

MAZUR
Nem szabad túl komolyan venni: könnyed és egyszerű szórakoztatás.

70



A főszereplők arca és ruházata a legapróbb részletekig ki lett dolgozva. 2019-ben ez kell, hogy az alap legyen

ANNA: I was worried sick while you were running around in that terminal...

Messziről teljesen rendben van minden, de ha közelebbről megvizsgáljuk a sziklafalat, akkor előjönnek a textúra hiányosságai



Felületes szemlélő első ránézésre nem sok különbséget lát a három verzió között, azokat a részeket érdemes figyelni, ahol a fényhatás intenzívebb. A kép közepén látható orosz hűtőgépen látszik a legjobban az RTX hatása, az árnyékban lévő részek sokkal valóságosabbak

Az Nvidia esete a földalattival

METRO EXODUS

FEBRUÁR KÖZEPÉN DEBÜTÁLT A METRO SOROZAT LEGÚJABB RÉSZE.

A GameStar abban a szerencsés helyzetben volt, hogy közvetlenül a lapleadás előtt sikerült megszerezni a konzolos változatokból, így pont aznap jelent meg a magazin a teszttel, amikor az a boltokba került. Így azonban sajnos csak a PS4-es verziót sikerült végigjátszanunk, a PC-s kódot csupán egy héttel később kaptuk meg. Ez az oka annak, hogy újból elveszünk ezt a klassz játékot. Megnézzük közelebbről, hogy mit bír egy gamerkonfiguráción, és mennyire használja ki a manapság elérhető csúcscategóriás videokártyákban rejlő lehetőségeket. A teszthez az Nvidiától kapott Geforce RTX 2080Ti kártyát használtuk.

RTX VAGY NEM RTX? EZ ITT A KÉRDÉS

A forró kása kerülgetése helyett egyből csapjunk bele a lecsóba, hiszen úgyis mindenkit ez érdekel. Nehezen lehet tagadni, hogy a sugárkövetés (ray tracing) lett a kulcsszó a Turing architektúrára épülő kártyákban. Sajnos azonban ez még csak nagyon kevés játékban elérhető, a komolyabb címek közül ezt megelőzően kizárólag a *Battlefield V*-ben, a pocsolnyákban és a kocsi fényezésén megjelent tükröképeket látva táthattuk el a szánkat. Szeptember óta hitegetnek minket a *Shadow of the Tomb Raider* RTX-kompatibilis változatával, de igazából egy árva screenshot nem sok, annyit sem mutattak meg az új felállásból. A *Metro Exodus* PC-s változata vi-

szont már az első naptól használja ezt a megoldást, ráadásul nem is rosszul. Tesztkonfigurációnkon azonnal bekapcsoltuk az RTX lehetőséget, és úgy indítottuk a játékot. Lélelben felkészültünk rá, hogy a *Battlefield V*-hez hasonlóan durva lassulás következik be, de legnagyobb meglepetésünkre stabilan hatvan képkocka közeli eredményeket értünk el. Nem állítjuk, hogy a legnagyobb tűzharc közepette sem esett vissza 10-15 képkockával a sebesség, de ez nagyon ritkán fordult elő. A *Metro Exodus* a tükröződések helyett inkább a fényhatásokra helyezte a hangsúlyt, ezért is fordulhatott elő, hogy nem esett vissza drasztikusan a sebesség. Kétféle RTX-beállítás, az Ultra és a High közül választhatunk, de megmondom őszintén, nem vettem észre a

különbséget, így mindenféle szívfájdalom nélkül kapcsoltam alacsonyabb fokozatba. Általánosságban elmondható, hogy kültéren (ahol sok a fényhatás) látszik jól az RTX hatása, itt sokkal fényesebbek a megvilágított részek. A belső terek (ahol kevés a fény) nekem túlságosan sötétek, igazából alig látni valamit. Ami ugye érthető, hiszen a *Metro* egy elég sötét játék, többnyire csak az elemlámpákkal megvilágított területek kapnak közvetlen fényt.

DLSS, A HOMÁLYZÓNA

A DLSS-technológiát (deep learning super sampling) sokan csodafegyvernek tekintik. Itt az élsimitást külön rendermagok (tensor magok) végzik, így ugyanazt a képet rendereli le nekünk a kártya, csak jóval gyorsabban.

Elméletben ez nagyon jól hangzik, ki is próbáltuk ezt a *Metro*-ban, de egy kicsit csalódtunk. Közelebről megnézve látható volt, hogy a DLSS megoldás homályosabb képet adott, viszont a sebesség láthatóan javult. Érdekes módon ez a homályosság a játék többi részére is jellemző. A textúrák néhol kritikán aluliak, közelről megnézve a fákat és a téglafalakat látható, hogy azok sokszor nem ütnek meg az elvárt mércét. Hasonló a helyzet a kinyitható dobozokkal: jobban megfigyelve a belsejüket láthatjuk, hogy ott már elfogyott a textúrázó grafikusok türelme. Elképzelhetőnek tartom, hogy a jövőben kiadnak egy nagy felbontású textúracsomagot, az sokat dobna még a jelenlegi kinézetben is.

TESSZELÁCIÓ ÉS HAIRWORKS

A tesszellációt már régóta használják a játékok, a tereptárgyak és a modellek felszínét lehet ezzel élethűbbé varázsolni. Bekapcsolás után a téglafalaknak egészen jópofa 3D-s kiterjedés ad, nagy kár, hogy a fal textúrája itt is elég homályos. Az Nvidia Hairworks megoldást leginkább a *Witcher* harmadik részéből ismerhetjük, a főszeplő haját és a szőrnyek bundáját jelenítette meg élethűen. Sajnos ez a megoldás nagyon erőforrás-igényes volt már akkoriban is, így fájó szívvel, de ki kellett kapcsolnunk. A *Metro Exodus*-ba is bekerült ez az opció, itt főként a kutyák és a mutánsok szőrét tüpírozhatjuk kicsit. Messze nem szabad olyan látványt várni, mint a *Witcher* három

farkasa esetén, meg kell elégednünk azzal, hogy a mutáns óriáspatkányokon lévő 3D-s szőr egy kicsit élethűbb, és nem annyira művi.

A *Metro Exodus* egy igazán jó játék néhány alapvető hibával. Szerencsére a grafika nem tartozik ezek közé, a 4A fejlesztői igencsak értenek ahhoz, hogy miként tegyék emlékeztetésre a látványt. Xbox One X-en és PS4 Prón is megnéztük a játékot, de aki teljes pompájában szeretné kiélni a látványt, annak bizony át kell nyergelnie PC-re, ráadásul nem is akármilyenre. A 4K-s felbontást jobban tesszük, ha elfelejtjük, hiszen tesztmonitorunk 2560×1080-as felbontását sem bírta kihajtani a gépünk. Dicséretes módon az Nvidia a megjelenés napján előru-

kolt az új driverekkel, mondjuk ezt már megszokhattuk tőlük, az általuk támogatott játékok meghajtóprogramjait nagyon komolyan veszik.

Mocsy

TESZTKONFIGURÁCIÓ

Operációs rendszer: Windows 10 (64 bit)
CPU: Intel i7-4770K 3,5 GHz
RAM: 16 GB Kingston HyperX Fury
Merevlemez: Kingston SSD 240 GB
GPU: Geforce RTX 2080Ti
Kijelző: LG Ultrawide UM57-29 2560×1080
Nvidia driver: 418.91

A 4K-S FELBONTÁST JOBBAN TESSZÜK, HA ELFELEJTJÜK, HISZEN TESZTMONITORUNK 2560×1080-AS FELBONTÁSÁT SEM BÍRTA KIHAJTANI A GÉPÜNK



A kompromisszummentes 4K-60 fps-Extreme részletességhármashoz bizony nem lesz elég egyetlen RTX 2080Ti. Talán majd a következő generációnak menni fog, de addig a játékok is fejlődnek

A Hairworks bekapcsolása után akár egyesével is megszámolhatjuk ennek az úszóhártyás óriáspatkánynak a szőrszárait. Dús bundát azért nem mertek bevállalni a szőrny tervezői, tudták, hogy az megfektetné még a legerősebb GPU-t is



Kétszeres nagyításban már nagyon előlőn, mennyivel gyengébb képet kapunk a DLSS bekapcsolásával. Érdekes megnézni a kés nyelét, ott szinte teljesen eltűnnek a recék.

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

HARDVER

Sisakba épített jövőkép

Itt a Microsoft HoloLens 2



Már a múlté a virtuális valóság, a kiterjesztett, azon belül is a kevert valóságban nagyobb lehetőségek rejlenek, megvalósítása azonban bonyolultabb, sokkal erősebb hardver szükséges hozzá kisebb helyen. A Microsoft négy éve egyszer már nekifutott a kevert valóságnak a HoloLens sisakkal, ám áttörést nem ért el. Szerencsére ez nem tántorította el a próbálkozásuktól, így elkészítette a második kiadást, amely minden tekintetben jobb elődjénél.

A HoloLens 2 kisebb, könnyebb, és nagyon jól néz ki. Ez utóbbit leszámítva e tulajdonságok nagyon fontosak, ugyanis olyan sisakról vagy szemüvegről van szó, amelyet hosszú órákon át kell viselni. Az új, karbonszálas fejedő speciális, vapor chamber hűtést alkalmaz, hogy ne váljon kellemetlenné a melegedés, a hátsó részen pedig egy gombbal lehet igazítani a méretét, hogy kényelmesen, de stabilan maradjon a fejedben. A szemüvegesekre is gondoltak a tervezők, az első rostély egyszerűen le- és felhajtható, alatta pedig egy szemüveg is könnyen elfér. A hardveres szekció rengeteget fejlődött az előd-höz képest. A Snapdragon 850-es központi egység két darab, 2K felbontású kijelzőt hajt meg a két szemgolyó előtt, egy 8 MP-es első kamera pedig a videókonferenciákhoz használható. Tölteni

USB Type-C-n lehet a sisakot, az azonosításra pedig iriszskenner vehető be.

A HoloLens 2-t természetesen teletöltték szenzorokkal, amelyek közül a szemmozgás követése mellett az egyik legfontosabb a Time-of-Flight (ToF). Ennek köszönhetően a valós környezetbe vetített virtuális programokat kezdeddel irányíthatod, megnyomhatod a virtuális gombokat, interakcióba léphetsz az odavetített tárgyakkal anélkül, hogy kesztyűket vagy bármiféle extra kiegészítőket kellene hordanod.

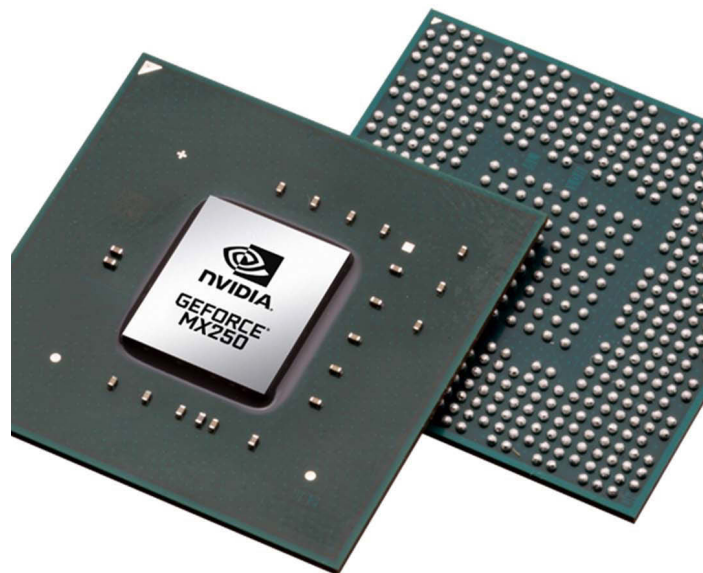
A fejlett hardver és ökoszisztéma meggyőző, az első bemutató videók is hatásosak, ráadásul a Microsoft ígéri, hogy idén a boltokba kerül a HoloLens 2. Kérdés azonban, hogy szórakozásra, azon belül is játékra mennyire használható az új generációs csodasisak. Az Epic máris bejelentette, hogy a HoloLens 2-re elkészül az Unreal Engine 4 speciális változata, így elméletben játékok is egyszerűbb lesz rá kiadni. Ugyanakkor az új sisak ellen szól csillagászati, 3500 dolláros ára, amiből kiindulva nem csodálkozunk, hogy a Microsoft elsősorban céges felhasználásra ajánlja a HoloLens 2-t. Sok múlik az új sisak sikerén: ha beválik, és hasznos segédeszközként tekintenek rá a nagy cégek, remélhetőleg egy-két éven belül követheti egy gamereknek szánt verzió is.

Frissül az alsóház

Nem gamernek való GeForce

Még ki sem hűlt a legújabb, Nvidia GeForce GTX 1660 Ti (tesztünket a 96. oldalon olvashatod), máris két újabb grafikus chippel jelentkezett a gyártó. Ezek szintén a GeForce-családba tartoznak, ha azonban gamernek tartod magad, messze elkerülöd mindkettőt. Belépőszintű GPU-król beszélünk, így sem az RTX, sem a GTX jelöléseket nem kapták meg, de mint kiderült, a vártnál is gyengébbre sikeredtek. Az MX230 és MX250 belépőszintű notebookokban jelenik meg, ahol eddig az MX130 és MX150 Nvidia GPU-kkal találkozhattunk. Ezek valamivel erősebbek, mint az integrált Intel UHD Graphics vezérlők, miközben keveset fogyasztanak, és olcsók, ezért a gyártók előszeretettel alkalmazták mindkettőt. Az új jövevényekről – jogosan – azt fel-

tételezheted, hogy valamivel többre képesek, de ez nincs így. Mindkét GPU a régebbi Pascal-alapokra épül, és GDDR5 memóriát támogat. Bár az órajelek valamivel magasabbak, az MX230 így is csupán 4 százalékkal nyújt jobb teljesítményt elődjénél, míg az MX250 egyenesen 12,5 százalékkal gyengébb. Ez megdöbbenő lehetne, ha nem ismernénk a háttérben meghúzódó indokot. Az új GPU az eddigi 25 W TDP-s fogyasztási és hőtermelési index helyett 10 W TDP-vel képes erre a teljesítményre. Ennek fényében már mindenképpen érdekes és akár hasznos lehet ez a frissítés. Az Nvidia méresei szerint az MX250 3,5-ször erősebb, mint az aktuális Intel integrált GPU, mi azonban már most, látatlanban szólunk, hogy játékra ne válaszd egyiket sem.





Huawei Mate X és Samsung Galaxy Fold Neked is lehet hajtogatós mobilod

Más ez az év, mint a többi: megérkeztek a legújabb, szokatlan formájú csúcsmobilok. Az új örület ugyanis az összehajtható okostelefon, amelynek óriási érintőkijelzőjét egyszerűen félbe lehet hajtani, hogy a mobil könnyedén a zsebedbe csuszszanjon. Az ötlet nem is rossz, emellett látványos, és egészen új távlatokat nyit, miközben az Android támogatása is adott. A gyártók nem is késekedtek, egyszerre többen is rávetették magukat, és egészen meglepő összehajtható telefonokat terveztek. A Huawei a Mate X-szel, a Samsung a Galaxy Folddal jelentkezett, de mellettük több, más cég is készült az idej rajtra (például a TCL). A videokon tényleg látványos is, ahogy az óriási, gyönyörű kijelzőt

egyszerűen ketté hajtják, de azért van hátránya, hiányossága is az új technológiának. Sajnos teljes mértékben, 180 fokban nem hajtható be egyik kijelző sem, így a zsebnér nagyon bonyolult és drága. A magas ár az egész mobilra is érvényes, 2-3 ezer dolláros készülékekről van szó, amiért cserébe csúcskategóriás belsőt kapsz, de a szoftverek támogatása és az olyan apróságok, mint például a megfelelő tok vagy a strapabíróság még messze vannak a tökéletestől. Az összehajtható kijelző gyakorlati haszna is kérdéses, ezért nem is csoda, hogy a cégek csupán kísérleteznek ezzel a technológiával, a zászlóshajó modellek kivétel nélkül a már jól bevált formátumban készültek.

Drága PC, túl jó PC Ilyen egy 12 millió forintos gép

Szeretnél új PC-t vásárolni, de úgy érzed, mindegyikkel kompromisszumot kell kötnöd? Szerencsére elkészült az a konfiguráció, amellyel kapcsolatban megalkuvásról, nélkülözésről szó sem lehet. Az OverclockersUK legújabb gépét 43 ezer dollárért viheted haza, és biztos lehetsz benne, hogy egyedi, különleges PC-n száguld minden programod. Az OrionX2 modellt a tuningkirály Ian „8Pack” Parry tervezte, és az egyik nagy meglepetés benne, hogy nem egy, hanem két, komplett PC van a gépházban. Természetesen mindkét számítógép gyárilag tuningolt, hogy ne kelljen a loadingképernyőkkel szemézned soha többé (vagy legalábbis jó darabig). Az első gép egy Asus Rampage VI Extreme lapra és Intel Core i9-7980XE CPU-ra épül, amely 4,6 GHz-en pörög. A GPU-t sem aprózták el az építők, ugyanis három darab, egyenként 2500 dolláros Titan RTX kártya hajtja meg a kijelzőt. Van még itt 128 GB RAM, 4 TB-



nyi NVMe SSD RAID és egy extra 14 TB-os HDD is. A második konfiguráció a gépben inkább a gamereket célozza meg. Az Asus RoG Strix Z390i Gaming mini-ITX lapra és Core i7-9700K-ra épül, ami 5 GHz-re lett tuningolva. A játékokat egy Titan RTX futtatja, hogy a 4K-s felbontás se legyen elérhetetlen. A 16 GB RAM mellé ismét 4 TB-nyi NVMe SSD RAID és egy 14 TB-os HDD került. Az óriás PC-t három, egymástól elkülönített vízhűtőrendszer tartja hidegen, és természetesen az egyedi világítás sem hiányzik.

Megújult a Logitech MX518 A legenda visszatér



Tizennégy évvel ezelőtt, 2005-ben még egyáltalában nem égett olyan magas hőfokon a gamingláz, mint manapság, de már akkor is sokan kerestek megbízható, pontos és hosszú távon is kényelmes egeret – mi másra, mint játéokra. A Logitech ügyesen ráértett erre, és elkészítette az MX518-as modellt, amely olyan jól sikerült, hogy a mai napig sokan ragaszkodnak hozzá. Strapabírósága legendás, amit jól mutat, hogy a szerkesztőségünkben is található egy működő MX518, amelyben rengeteg kilométer van már, de még mindig megbízhatóan bevethető. A Logitech azonban úgy gondolta, itt az ideje felszállni a nosztalgiajavo-

natra, és kiadni az MX518 2019-es változatát. Az MX518 Legendary a legfejlettebb belsővel rendelkezik, miközben a külső, a dizájn és az ergonómia nem változott. A nyolc darab programozható gomb mellett megjelent a fedélzeti memória, ez az eger viszont nem karácsonyfa, így az RGB világítás ezúttal nem kapott főszerepet. A Hero szenzor 100 és 16 ezer dpi közötti érzékenységre képes, válaszideje csupán 1 ms, és természetesen zsenioros, villámgyors USB-kapcsolaton kommunikál a PC-vel. Az új, 60 dolláros kiadásban a súly továbbra sem változtatható, és sajnos az egyetlen, többek által kritizált elemet, a gumigörgőt sem cserélték le.



Mechanikus billentyűzetek tesztje

Van új a mechanikus nap alatt

RENGETEG JÁTÉKOS VIDÁMAN KÖLT FORINT SZÁZ-EZREKET VIDEOKÁRTYÁRA, PROCESSZORRA ÉS MONITORRA, UGYANAKKOR A BILLENTYŰZETEK ÉS EGEREK KÖZÜL SOKAN MEG-ELÉGSZENEK VALAMI EGYSZERŰBB ÉS OLCSÓBB MODELLEL, MONDVÁN, AZ ÚGYSEM ZAVAR SOK VIZET. Pedig dehogynem! Egy jó billentyűzet jobb reakcióidővel jutalmaz, és pontosabb irányítást ad a kezünkbe – ráadásul sokszor egyéb, nem feltétlenül a játékokhoz kapcsolódó funkciókat is fel tud mutatni. És ne feledjük, rengeteg LED-et is a lakásba hoz. Amikor videokártyák, sőt RAM-modulok is azzal reklámozzák magukat, hogy 16 millió színben tudnak tündökölni, ne csodálkozzunk azon, hogy a folyamatosan szem előtt és kéz

alatt levő billentyűzetek is színorgiát varázsolnak a játékszobába. Persze főleg a tiniéveiket már maguk mögött hagyott felhasználók nem feltétlenül kedvelik ezt a karácsonyfaérzetet – így aztán összehasonlító tesztünkben arra is kitértünk minden terméknél, hogy mennyire lehet visszafogott, elegáns és hasznos színekre rákényszeríteni e billentyűzeteket.

MECHANIKUS FORRADALOM

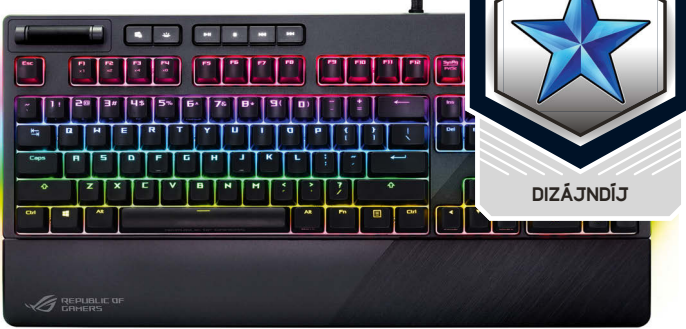
A világítás mellett a másik közös pontja a tesztünkben szereplő hardvereknek, hogy mind mechanikus mikrokapcsolókat használnak a gombok lenyomásának érzékelésére. A billentyűzeteknek lényegében két nagy csoportja létezik: az egyik a membrános technológiát használja, a másik pedig a mechanikus switcheket. Előbbi ka-

tegória előnye a kedvező ár, illetve a halk gépelés lehetősége – utóbbié pedig a megbízhatóság (és a ritka hibák esetén a könnyű javíthatóság), illetve a pontosság, gyorsaság és precízió. Mivel egy mechanikus billentyűzetben minden gomb tulajdonképpen egy különálló gép, egy billentyű elromlásakor csak azt az egyet kell megjavítani vagy kicserélni; egy membrános billentyűzet meghibásodásakor viszont az egészet dobhatjuk a kukába – jól tudja ezt mindenki, aki laptoppal futott bele ebbe a méregdrága pofonba.

A mechanikus billentyűzetek fő hátránya tehát – érezhetően magasabb árú mellett – a hangosságuk. Az első generációs mikrokapcsolók hangja gyors gépelés közben kis túlzással egy felszálló Boeing zúgását is el tudta nyomni; szerencsére mára azért sokkal

csendesebbé vált a helyzet. Noha nincs még olyan mikrokapcsoló, amelynek használata közben totális csendben lennénk, az utóbbi évek fejlesztéseinek köszönhetően olyan azért már akad, amely legalább egy vad akcióval teli játék hangjai mellett nem tűnik fel. Ez pedig jelentős részben a német Cherry cég MX-szériás mikrokapcsolóinak köszönhető. Ezekből jelenleg 13 eltérő típus létezik, mind különféle ellenállású, eltérő mértékben hangos és sebes. A Cherry MX ezért igen hamar referenciává vált: a drágább termékek gyártói mind ehhez az 50 millió leütésnyi munkaidőt ígérő márkához ragaszkodnak, akik pedig olcsóbb kategóriában utaznak, azok az általuk még megfizethető, legjobb klónt szerelik klaviatúráikba. Az eltérő viselkedésű Cherry MX-ek színnel jelzik tulajdon-

Asus ROG Strix Flare



Cooler Master CK550



EGY MECHANIKUS BILLENTYŰZETBEN MINDEN GOMB TULAJDONKEPPEN EGY KÜLÖNÁLLÓ KAPCSOLÓ, AMI TARTÓS ÉS PONTOS, DE TELJESEN NÉMA MŰKÖDÉSRE EGYIK ESETBEN SE SZÁMITS

ságaikat, és az összes rivális is azonnal lemásolta ezt a rendszert, így aztán lényegében márkától független az a beosztás, hogy a Red, azaz vörös megjelölésű mikrokapcsolók a halk és puha billentyűzetekben dolgoznak, a fekete és a kék pedig épp ellenkezőleg, a fémesen klikkelő, nagyobb ellenállást nyújtó gombok jelölése. A kettő között található a sokak által kedvelt középűt, a barna verzió, illetve az elsősorban a sebességre, a minél gyorsabb gombaktiválás-érzékelésre kidolgozott, ezüst jelölésű változat.

HÉT GAMERVARIÁCIÓ

A következő oldalakon hét eltérő mechanikus billentyűzetet vetünk össze, mégpedig az elsősorban a játékosoknak készült, opcionálisan mindenféle színekben vadul pompázó darabok közül. Mivel a gépelési élmény egy olyan dolog, amelynek nincs objektív mércéje (van, aki a kattogós, a minden lenyomást érezhetően nyugtázó megoldásokat szereti, és van, akit a világból ki lehetne üldözni egy ilyen hangos billentyűzettel), mindenhol felsoroljuk, hogy milyen „színű” mikrokapcsolóval szerelve kaphatók az adott hardverek. Szin-

tén fontos tudni, hogy a legtöbb, itt tesztelt billentyűzetről elérhető (vagy hamarosan elérhető lesz) magyar gombkiosztású kiadás is, még akkor is, ha esetleg a képen az angol eredeti jelenik meg. Az árak tájékoztató jellegűek, egy-egy akcióval sok ezer forintot spórolhatsz, különösen a drágább modelleken.

ASUS ROG STRIX FLARE

Az Asus játékosoknak szánt brandje, a RoG már sokszor bebizonyította, hogy ha teljesítményről és RGB fényorgiáról van szó, mérnökeik nagyszerű teljesítményre képesek. A cég új gamerbillentyűzete, a Strix Flare is e koncepciók mentén készült: több lámpája van, mint egy karácsonyi vásárnak, de ha ezen felül tudunk emelkedni (vagy épp pont ezért rajonganánk), a klaviatúrával nem lehet sok gondunk, mert ezúttal is profi darabról van szó. Aki a szivárvány minden színében pulzáló billentyűzetre vágyik, netán az asztalt megvilágító alsó LED-csíkokat változtatná karmazsin stroboszkóppá, az is megtalálja itt a számítását, de szerencsére elegánsabb megoldások is akadnak, ám kizárólag a szoftvert

használva – alaphelyzetben nem világít a gép. A funkciógombok felett a médiavezérlők között találjuk a fényerőszabályzó, illetve a játékküszemmódot aktiváló gombokat. Az említett médiavezérlők is jól működnek, ahogy köztük a hangerőt manipuláló kis henger szintén.

A klaviatúra eredeti Cherry MX kapcsolókat használ, és a kattogó, szigorú Blue verziótól a jóval halkabb és puhább Red változatig terjedő négytagú skálán szereli őket a cég. A gombok igen közel helyezkednek el egymáshoz, így a nagyobb kezűek számára talán nem a legjobb választás ez a klaviatúra – én is sokszor nyomtam meg véletlenül két gombot egyszerre. A kétméteres, igen vastag kábel minden PC-kialakításhoz optimális, és extra ajándékként a billentyűzeten egy USB-bemenet is van.

COOLER MASTER CK550

Az elsősorban hűtőiről, házairól és tápjairól ismert Cooler Master cég aktívan jelen van a kiegészítők piacán is. Egereivel és billentyűzeteivel a cég nem feltétlenül a legfelső kategóriában utazik; alacsonyabb áron elérhető, de még minőséginek nevezhető termékeket árulnak. A CK550 is ennek a megtestesülése, hiszen a drága Cherry helyett a jóval olcsóbb, de nem gagyi Gateron mikrokapcsolókat használja, így tud olcsóbb lenni legtöbb vetélytársánál.

A CK550-hez is van szoftver, de ez inkább a makrók létrehozására szolgál, a színekkel bővízkedést a jobb shift alatt található speciális billentyű és a funkciógombok kombinálásával érhetjük el. Megvallom, több nap használat után sem teljesen egyértelmű, hogy mikor mivel lehet váltani a millió ef-

fekt, illetve a rengeteg szín-fényerősség kombináció között – ez történik akkor, amikor néhány gombra kicsit átgondolatlanul passzírozunk rá szinte végtelen funkciót a mérnökök. Kalandjátékban szereplő alkimistának érzem magát az ember, amikor a színhez ad még egy kis kéket, és erősít a zöldön. A Gateron mikrokapcsolók – itt is ugyanazokkal a színjelölésekkel, mint a Cherry MX-nél – kicsit hangosabbak, és hangjuk műanyagosabb csengésű német riválisaikénál. Annyival azért nem olcsóbb a CK550, hogy ezt, illetve a különféle extrák hiányát mindenképp megbocsássuk neki. Semmiképpen nem rossz hardver, de picit drágábban már sokkal jobb minőséget is kapunk.

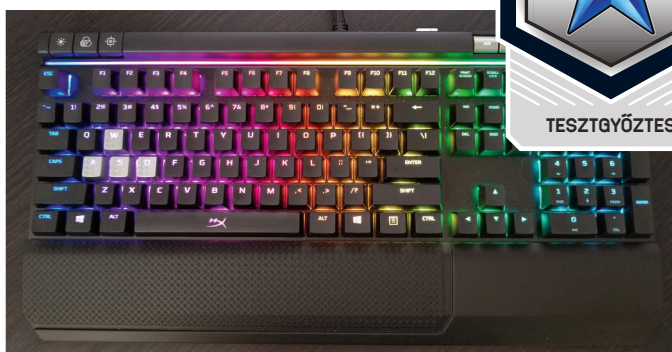
HAMA URAGE M3MECHANICAL

A Hama által gyártott billentyűzet le sem tagadhatná, hogy játékosoknak készült. Vagy legalábbis a játékosok azon szeretnének, akik azt szeretik, ha a hardvereikről ordít, hogy nem irdai használatra szánta azokat tervezőjük. A uRage M3mechanical már nevével is menősködni akar, hát még különféle fémlenyeivel és lyugatott felületeivel. Természetesen személyes ízlés kérdése, hogy kinek mennyire jön be a félig fegyver, félig billentyűzet dizájn, de az is biztos, hogy önvédelmi eszközként kiválóan használható – alsó „csuklótámaszával” én legalábbis sikeresen megváltam magam. Ezen túl a uRage M3mechanical sok pluszt nem nyújt: extra gombokat nem tartalmaz, de az [Fn] billentyűvel kombinálva megkapjuk a szokásos médiavezérlő lehetőségeket. Külön csuklótámasz nincs, de az alsó fémműlányokra felcsavarozhatunk egy furcsa alakú szilikonpárnát, amely az egyik kezünknek kínál támasztékot. Alaphelyzetben a billentyűzet nem világít – pontosabban a lenyomott gombok felvillannak rövid időre, véletlenszerű színekben –, ennek a funkciónak a kihasználásához telepítenünk kell a uRage szoftvert. Ez ugyan nem a lehető legbarátságosabb kinézetű, de a makrók mellett a meg szokott fényben úszó lehetőségeket itt

Hama Urage M3mechanical



Hyperx Alloy Elite RGB



állíthatjuk be. A billentyűzet kizárólag „kék” mikrokapcsolókkal kapható, vagyis jó hangosak, és fémesen kattannak. Engem ez egy percig sem zavart, mindenesetre aki halkabb modellre vágyik, az másutt próbálkozzon, mert ez az örületbe fogja kergetni.

HYPERX ALLOY ELITE RGB

Ahogy a RoG az Asus saját, gamereknek szánt márkája, úgy a HyperX is a Kingston játékosoknak szánt brandje. Tudjuk jól: manapság a gamerek a cégek szerint RGB szinkavalkádót akarnak látni, így az Alloy Elite RGB is rendelkezik három beépített színekiosztással (amikor minden billentyűzet két, csak a WASD-gombok fehérek, még jól is néz ki), ezenfelül pedig az érthetetlenül méretes és kicsit nehézkesen használható NGeniuty programmal tudunk új fénymintákat faragni.

Ennél azonban jóval fontosabb, hogy a billentyűzet milyen strapabíró kialakítást kapott – fémből van az egész ház, ami kellemes súlyt kölcsönöz a készüléknek. A minimalistán látványos kialakításba csak a nagy logó, illetve a cseppet sem dekoratív médiavezérlő gombok (a szokásos potméterrel a hangerőhöz) za-

varnak bele. Mivel felső kategóriás billentyűzetről van szó, ebben is Cherry MX mikrokapcsolók dolgoznak, a kéktől a barnáig terjedő skálán. Mivel a gombok között sokkal nagyobb a távolság, mint a RoG modelljén, az átállás könnyebben ment – persze kecsesebb ujjú felhasználóknak ez nem okozhat problémákat. Említettem az igényes, fém kialakítást: sajnos a csuklótámasz egy egyszerűsített csuklóincknak – jobban járunk, ha inkább nem használjuk. Az viszont prémium húzás, hogy nyolc extra gomb jár a klaviatúrához, ha a WASD és 1234 gombokat érdesítettre és más színűre cserélnék.

MSI VIGOR GK60

Vizonylag visszafogott kinézetű billentyűzet a Vigor GK60 – akkor is, ha az MSI sárkánya kétszer is megjelenik rajta. A visszafogottságon túl azonban még egy jelzőt a fejére kell olvasnunk, a Vigor GK60 ugyanis a végtelenségig piros. No nem maga a hardver, az természetesen fekete – azonban az RGB-s riválisoktól eltérően ez a billentyűzet kizárólag vörös LED-ekkel van szerelve, ráadásul vörös besorolású Cherry MX switchekkel kapható. Ez utóbbit azt jelenti, hogy ki-

MSI Vigor GK60



váló érzés gépelni rajta, és a mikrokapcsolókkal szemben oly sokszor felhozott kattogás is igen visszafogottan jellemző csak rá – ha az ember nem akarja zavarani családját, ezekkel a mikrokapcsolókkal teheti ezt leghatékonyabban.

Az viszont már komolyabb gond, hogy a klaviatúra vagy sötétben van, vagy vörösen világít az arcunkba. Még a fényerő sem módosítható, így éjszánként elég zavaró a meglehetősen éles fény. Természetesen választhattunk néhány mozgófényes effekt közt, de még e téren is sokkal kevesebb a lehetőségünk, mint a többi, hason-

ló klaviatúrával. Bár általában teljesen hidegen hagy, hogy milyen font világít a billentyűzeten, itt muszáj megemlítenem, hogy az első Pókember mozifilmek, illetve a korai PS3-modellek kicsit módosított karakterei mosolyognak a felhasználóra, ami minden bekapcsoláskor újra és újra meglepett. A WASD-gombok hagyományos borítását átválthatjuk ezüstsín verzióra is.

THERMALTAKE PREMIUM X1 RGB

A billentyűzetek nem a Thermaltake fő termékei, ám az X1-gyel a cégnek sike-

Thermaltake Premium X1 RGB



Mechanikus billentyűzetek

Helyezés	Termék	Forgalmazó/gyártó	Ár	Pontszám	Mikrokapcsolók	Mikrokapcsoló-verziók
1.	HyperX Alloy Elite RGB hyperxgaming.com	Kingston Technology	35 900 Ft	91	Cherry MX	Vörös, barna, kék
2.	Thermaltake Premium X1 RGB thermaltake.com	Thermaltake Inc.	38 500 Ft	88	Cherry MX	Ezüst, kék
3.	Asus RoG Strix Flare asus.com	Asus Magyarország	54 999 Ft	86	Cherry MX	Vörös, barna, kék, fekete
4.	MSI Vigor GK60 msi.com	Micro-Star Inc.	29 390 Ft	77	Cherry MX	Vörös
5.	Trust GXT 865 Asta trust.com	R.A. Trade Kft.	17 300 Ft	75	Egyedi	n.a.
6.	Cooler Master CK550 coolermaster.com	Cooler Master	27 990 Ft	69	Gateron	Vörös, barna, kék
7.	Hama uRage M3chanical hama.hu	Hama Magyarország	28 900 Ft	60	JWH	Kék

Trust GTX 865 Asta



rült egy meglepően jó modellt piacra dobni – ráadásul egész szimpatikus áron. Az X1 lényegében mindent tud, amit e kategóriában elvárunk egy ilyen hardvertől: Cherry MX mikrokapcsolókkal készült, az RGB világítás intuitív módon módosítható, és makrók tekintetében is a tesztelt termékcsoport egyik legjobbjá volt. A billentyűzet egész főfáson néz ki, a képbe itt is egyedül a lekerekített extra médiagombok rondítanak bele egy kicsit. A hangerőállító tekercsnek meglepően nagy ellenállása van, így sokkal precízebben működik, mint sok más modellé.

A ezüst és kék mikrokapcsolós verzióban érhető el a klaviatúra, ami viszonylag hangos működés mellett nagyszerű tempót biztosít a játékokban. A mérnökök mellékeltek a különféle játéktípusokhoz (pl. FPS, RTS, MOBA) különféle megvilágítási mintákat, amelyekben csak a releváns gombok világítanak, játékbeli funkciótól függő színben. A funkciógombokkal kékből, vörösből és zöldből lehet összehozni a kívánt színt, de ez sokkal áttekinthetőbb módon működik, mint a Cooler Master billentyűzetén. Természetesen aki a gombokon ritmikusan átvonuló színhullámokat vagy random mintákat szeretne, az is megtalálja számításait az applikációban, amely forradalmi módon már iOS-en is elérhető. Hogy miért lenne erre szüksége valakinek, azt nem tel-

jesen értem, mindenesetre a lehetőség adott.

TRUST GTX 865 ASTA

Nem sok olyan olcsó darab van a mechanikus billentyűzetek között, mint a Trust belépőkategóriás klaviatúrája. A legmeglepőbb talán az, hogy hiába a tényleg jelentős árelőny, ez radikálisan nem érezhető a termékben. Talán a legnyilvánvalóbb jele a spórolásnak az, hogy a billentyűzetet minden sor fix színben és megváltoztathatatlan fényerővel világít, és mivel nincs hozzá szoftver, ezen nem fogunk tudni változtatni. Megint csak személyes ízlés kérdése, hogy kinek mennyire jön be ez a tiritarka stílus, nekem az első, éjszakába nyúló cikkírás során zavarónak bizonyult a lila szóköz, a vörös számok és az élénk árnyalatokba burkolódzó betűk tengere.

Külön médiagombok, USB- vagy audiobemenet, netán csuklótámasz természetesen nincs, és a makrózást sem támogatja a klaviatúra. Ezért aztán nem is feltétlenül nevezném gamerhardvernek; no persze leszámítva a fényeit. Mikrokapcsolói is valamilyen olcsóbb gyártótól származnak, mert bár gépelni jól lehet vele, magas tempójú, netán e-sportozók közelítő játékhoz talán túl lassú és túl puha. Ha csak valamivel több opciót kínálna a színek terén, kedvező ára miatt így is tudnám ajánlani, de egyszerűen túl szí-



A mechanikus billentyűzetekben minden gomb alatt egy mikrokapcsoló dolgozik a gyors és precíz nyomásérzékelésen. Az eltérő színek az eltérő tulajdonságú verziókat jelölik

nes ahhoz, hogy a legelvetemültebb LED-fény-rajongókat leszámítva hosszú időt töltsünk társaságában. Oké, ki lehet kapcsolni a lámpákat, de hát akkor már vehetünk „sima” billentyűzetet is még olcsóbban.

VERDIKT

Az elmúlt néhány évben letisztult az RGB színorgiát felhasználó mechanikus billentyűzetek piaca, legalábbis abból a szempontból, hogy szinte mindenki ugyanazokból az elemekből dolgozik. Egy eredeti Cherry MX, avagy annak egy klonja biztosítja a gépelési, gombnyomási élményt, és megannyi színes LED dolgozik a karácsonyfaefekten. A tesztelt hardverek közül három darab emelkedett ki formatervezés, mechanikai komponensek és extra funkciók szempontjából: a RoG, a HyperX és a Thermaltake billentyűze-

te. Mivel a RoG klaviatúra ára jelentősen felülmúlta a riválisokét, ár-érték arány tekintetében már nem szerepel ilyen kiugróan. A tesztgyőztes végül a HyperX Alloy Elite RGB lett, amely lényegében mindent tud, amit elvárunk ebben a kategóriában egy klaviatúrától, ráadásul elfogadható áron lehet beszerezni. Az egyetlen negatívuma a szoftver, arra ugyanis ráférne egy teljes optimalizáció. A GameStar ajánlata a Thermaltake Premium X1 RGB, amely talán egyedül ott hibázik, hogy kizárólag a keményebb, kattogósabb típusú mikrokapcsolókkal kapható, így ha valaki inkább a csendesebb, puhább klaviatúrákat szereti, kénytelen lesz elkerülni. A Dizajndíjat a RoG Strix Flare nyakába kell akasztanunk, amely tényleg minőséget és sok extra funkciót kínál vasok árérték cserébe.

Grath

Kezelőprogram	USB-bemenet	Audiobemenet	Külön médiavezellő gombok	Fényerőállító gomb	Dedikált játékmódgomb	Csuklótámasz	Harisnyázott kábel
NGenuity	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓
X1 RGB Sync	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
RoG Armoury	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓
Gaming Center	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗
Nincs szoftver	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓
Portal	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗
uRage	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✓

GeForce RTX 2060 teszt

GYORSÍTÁS KÖZÉPEN

MESSIÁSKÉNT VÁRTA A PIAC A LEGKISEBB GEFORCE RTX MODELT, HOGY MEGFIZETHETŐ ÁRSZINTEN KÍNÁLJA AZ OLY RÉGÓTA ÁHÍTOTT ELŐRELÉPÉST A KÖZÉPKATEGÓRIÁS VIDEOKÁRTYÁK VILÁGÁBAN. A nagyobb testvérek már megmutatták az újdonságokat, de kérdéses volt, hogy a megnyírbált grafikus chipnek mennyi ereje marad. Az RTX 2060 sikere időközben az Nvidiának is kiemelten fontossá vált, mivel nagyot zuhant a cég tőzsdei értéke. A gyártópartnerek nem is képlekedtek, mindegyik cég elkészítette egyedi megoldását, ráadásul a sorban a legkisebb RTX-nek az elérhetőségével sem akadt gond. Összegyűjtöttünk négy GeForce RTX 2060-at, hogy kiderüljön, megéri-e ezt a felső-középkategóriás kártyát választani, és hogy a gyártók milyen extrákkal dobak fel egy VGA-t 2019-ben.

A Turing TU106-os grafikus chipre épülő RTX 2060 tekintélyes számítási teljesítményre képes, és a nagyobb modellek minden extráját megkapta. A 12 nm-en gyártott GPU 10,8 milliárd tranzisztorból épül fel, ami 1920 CUDA shader-egységre, 120 textúrázóra és 48 RoP-ra elegendő. A valós idejű hibrid ray-tracinghez és a mesterségesintelligencia-számítás gyorsításához 240 Tensor- és 30 RT-mag is rendelkezésre áll, ami jelentősen kevesebb, mint a legerősebb RTX esetében (az RTX 2080 Ti-ben 544 Tensor- és 68 RT-mag található), de azért a megcélzott felbontásokhoz még elegendő is lehet. Merthogy hiába gyorsabb az RTX 2060 a GTX 1060-nál 30-40 százalékkal a mai 3D-s játékok alatt, az ajánlott felbontás továbbra is full HD, illetve WQHD. Kompromisszummentes 4K-ra ekkora erő egyszerűen nem elegendő. Az RTX 2060 memória-arendszere közel duplájára képes, mint a



Gigabyte GeForce RTX 2060 Gaming OC Pro 6G

GTX 1060-é (192,2 helyett 336 GB/s), így FHD/WQHD felbontásokban nem okozhat gondot a nagy felbontású textúra és az élsimítás.

Az Nvidia egyetlen GeForce RTX 2060 modellel indult a versenyben, ez a kompakt Founders Edition. A többi gyártó nem követte szigorúan a referenciadizájt, és több esetben is jelentősen eltértek ettől a NYÁK-lapban, illetve a hűtésben. A tesztünkben szereplő kártyákon még a fogyasztási limittel is játszottak a gyártók, választva azonban bármelyik RTX 2060-at, egy játékot (Anthem vagy Battlefield V) ingyen kapsz hozzá.

tolni, ami extrém beállításnak számít az RTX 2060-ak mezőnyében. Az Asus monstuma gyári tuningbeállításokkal kiválóan vette az akadályokat, szinte minden tesztben egy kicsit előrébb tudott végezni, mint vetélytársai.

A világítást sem kell nélkülöznünk, az Aura Sync segítségével az extra fénycsíkok, illetve a masszív, fém hátlapba vágott RoG-logó színét is tetszőlegesen beállíthatod. Ha még ez sem lenne elég, a prémium árazásért cserébe a NYÁK-lap végén két darab extra, négytűs ventilátor- és egy RGBWCsatlakozót is találsz.

GIGABYTE GEFORCE RTX 2060 GAMING OC PRO 6G

Az Asus óriásánál csupán 2 cm-rel rövidebb, viszont sokkal könnyebb és vékonyabb a Gigabyte modellje, amely a cég csúcsmoделljének, az Aorus Xtreme-nek eggyel gyengébb változata. Ez a visszafogott világításban, a Type-C-port hiányában és a csupán át-lyagos tuningban érhető tetten. A minden porcikájában fekete RTX 2060 külseje nem különösebben izgalmas, RGB Fusion 2.0 világítást mindössze a kártya élén látható Gigabyte-felirat kapott. Ettől azonban még nem kell lemondani erről a moderről, mert cserébe barátságosabb áron lehet beszerezni, és a fontosabb extrák sem hiányoznak belőle. Például a WindForce 3X hűtés sem, amelyben a középső ventilátor ellentétes irányban forog, ezzel kiiktatva a légáramlás vakfoltjait. Hátlapi fém takarólemez is védi a Gaming OC Prót, és a boostórjel sem a referenciaérték szerinti 1680 MHz. 1830 MHz-es szintet állítottak be a mérnökök, amire sokszor fel is kapcsol a grafikus chip, ezzel tesztünk

ASUS ROG STRIX GEFORCE RTX 2060 GAMING O6G

Tesztünk óriása abszolút uralja a mezőnyt méretével, ám éppen emiatt vásárlás előtt mindenképpen ellenőrizd, hogy befér-e a PC-házadba egy 30 cm-es, 2,5 kártyahelyet elfoglaló, nehéz VGA. Ha igen, különleges bánásmódban lesz részed, mert ez a RoG Strix változat egy gyárilag agresszíven tuningolt kiadás. Az egyedi NYÁK-lapot három hűtőventilátoros, több rétegből felépített hűtés takarja be teljes hosszában. A gyári beállításokban szerepel a FAN Stop-technológia, így zaj 2D-s módban nincs. Terhelés alatt felpörögnek a ventilátorok, ám a zaj még így is kellőképpen alacsony, még a Furmark stresszteszt közben is csendben végzte dolgát az eszköz.

A GPU Tweak II programmal előcsalagatható az OC-mód, amely 1860 MHz-re emeli a boostórajelet, de sajnos a memória órajelét nem változtatja meg. Szokatlan módon két tápcsatlakozót igényel a kártya, így azonban sikerült a fogyasztási plafont 25 százalékkal ki-



Asus RoG Strix GeForce RTX 2060 Gaming O6G

GeForce RTX 2060-as videokártyák

Termék	Web	Ár	Forgalmazó/ gyártó	Pont- szám	GPU-órajel (alapboost)	VRAM-órajel	Power Limit	Kiegészítő tápcsatlakozó	Type-C- port
1. Asus RoG Strix GeForce RTX 2060 Gaming O6G	asus.com	156 990 Ft	Asus Magyarország	94	1395-1860 MHz	14 000 MHz	125%	1x8, 1x6	✘
2. Gigabyte GeForce RTX 2060 Gaming OC Pro 6G	gigabyte.com	139 900 Ft	Gigabyte Inc.	90	1365-1830 MHz	14 000 MHz	113%	1x8	✘
3. MSI GeForce RTX 2060 Gaming Z 6G	msi.com	139 990 Ft	MSI Inc.	88	1365-1830 MHz	14 000 MHz	105%	1x8	✘
4. Nvidia GeForce RTX 2060 FE	nvidia.com	159 990 Ft	Nvidia Inc.	70	1365-1680 MHz	14 000 MHz	119%	1x8	✓

* A kisebb érték a jobb

Tesztrendszer: Gigabyte X470 Aorus Gaming 7 alaplap, AMD Ryzen 7 2700X CPU, 16 GB HyperX DDR4 RAM, 500 GB OCZ SATA SSD, 1,2 kW PSU, Windows 10 x64

második helyét szerezve meg. A Fan Stop-rendszerű ventilátorszabályzás átlagosan agresszív, és megbízhatóan működik, így munka vagy filmnézés közben passzív hűtésre számíthatsz. Természetesen a manuális tuninghoz is maradt némi mozgástér, a fogyasztási plafon 113 százalékon van, az egyedi, 6+2 fázisú VRM-áramkörrel pedig stabil feszültséginteket tudsz fixálni a sikeres túlpörgetéshez. Mi a visszafogott külső miatt nem is panaszkodunk, ellenben a maximális fogyasztás magasabb volt, mint a többi RTX 2060 esetében.

MSI GEFORCE RTX 2060 GAMING Z 6G

Hosszban már-már középkategóriás méreteket idéző, ám 2,5 kártyavastagságú az MSI Gaming Z családba tartozó RTX 2060-asa. A vastagság oka a Twin Frozr VII-es hűtő, egy robusztus, több hűtőbordából, hátlapi fémlemezből és hőcsövekből felépülő rendszer, amelyre két ventilátor fújja a hűvös levegőt.

Meglepően agresszív a Fan Stop-technológia: a tesztelés során már javában futottak az első mérések, a ventilátorok azonban csak jóval később kezdtek csendben forogni. Ha grafika-ilag kevésbé megterhelő játékkal játszol, és jól szellőzik a házad, jó eséllyel sokáig passzív módban fog dolgozni az RTX 2060 hűtése. A másik bizonyíték

a hűtés hatékonyságára, hogy gyári tuningot is aktivált az MSI, igaz, ennek mértéke már nem olyan nagy, mint az Asusban. Ehhez mérten a stabil működéshez elegendő egyetlen, nyolctűs tápcsatlakozó, és a fogyasztási plafont is csak 5 százalékkal lehet megemelni. A Gaming Z világítása átlagos, a ventilátorok alsó és felső részére, illetve az oldalra került MSI-felirat színét és világítási effektjeit tudod beállítani, illetve kompatibilis eszközökkel szinkronizálni.

A mérések során jól teljesített az MSI RTX 2060 Gaming Z, de a Gigabyte RTX 2060-hoz képest hamarabb szabályozta le az órajelet. Igazi jó tulajdonsága az agresszív Fan Stop-vezérlés, rövidege is sokaknak tetszeni fog, és persze ára sem irreálisan magas a többi RTX 2060-hoz viszonyítva.

NVIDIA GEFORCE RTX 2060 FOUNDERS EDITION

Kompakt és elegáns az Nvidia RTX 2060-as referenciamodellje. A két



Nvidia GeForce RTX 2060 FE

ventilátorral szerelt hűtőborda felül zárt, az élén nyitott, és a hátlapi fém merevítőlemez sem maradt le. A minimalizmushoz hozzátartozik, hogy a világítást sem túlozta el az Nvidia, mindössze a kártya élén látható GeForce RTX-felirat világít zölden, amelynek még csak nem is programozható sem a színe, sem effektjei. Ettől persze még jól mutat egy üveg oldalfalú házban a sötét-kék RTX 2060, pláne a szokatlan tápcsatlakozó-elhelyezés miatt. Ez ugyanis a NYÁK-lap végére ke-

szafogott, minimalista külseje, de sajnos nincs benne gyári tuning, a hűtése nem túlméretezett, és a sebesség sem a legjobb, miközben ez az egyik legdrágább RTX 2060-as modell.

VERDIKT

Felemásra sikeredett az RTX 2060: egyfelől gyors, és valóban nagy előrelépést hoz a középkategóriában, másfelől árát tekintve nem nevezhető a GTX 1060 utódjának. Ugyanakkor a 100-170 ezer forintos szegmensben nincs igazi ellenfele. Éppen ezért az olcsóbb, RT-magok nélküli GeForce GTX 1660 Ti kártyák árnyékában van létjogosultsága az RTX 2060-nak, pláne úgy, hogy a gyártók tényleg kitétek magukért. Az extra szolgáltatások, mint a hibrid ray-tracing és a DLSS élsimítás akár hasznosak is lehetnek a jövőben, de az még rejtély, hogy ezek miként teljesít a jelentősen legyengített Turing chip.

Tesztünket az Asus RoG Strix RTX 2060 Gaming O6G uralta: hatékony, halk hűtés, jó dizájn, kiváló teljesítmény jellemző, extra csatlakozókat is kapsz hozzá, de szerelés előtt ellenőrizd PC-házad méretét. Az MSI RTX 2060 Gaming Z kompakt, csendes, de tuningban szerényebb. Ennél már csak a tuningmentes Founders Edition drágább, pedig nekünk tetszett a minimalista dizájn és a Type-C-port is. A Gigabyte sem vitte túlzásba a GeForce RTX 2060 Gaming OC Pro 6G külsejének cicomázását, de a hűtése csendes és hatékony, órajelszabályzásá kellőképpen agresszív, és gyári tuning is segíti a jó teljesítményt, miközben ára reális.

Simánmartin

SOKAT ERŐSÖDÖTT A KÖZÉPKATEGÓRIA, DE AZ RTX 2060 - ELŐDJÉHEZ HASONLÓAN - TOVÁBBRA IS FULL HD/WQHD FELBONTÁSHOZ IDEÁLIS

rült, így ugyan hosszában egy kicsit több helyre lesz szükséged, de cserébe a kábel könnyebben elrejthető. Szintén hasznos extrája a Founders Edition kivitelnek a hátlapi Type-C-kivezetés, amely sajnos több, másik RTX 2060-as modellről egyszerűen lemaradt. Tekintve, hogy a Founders Edition nem kapott gyárilag tuningolt boostórajelet, nem is számítottunk rekordértékekre a mérések során. A papírforma be is igazolódt, ez a modell végzett az utolsó helyen, már ami a 3D-s teljesítményt jelenti. Aggódtunk a zajszint miatt is, ugyanis az Nvidia nem alkalmazta a Fan Stop-technológiát, a két darab, megállás nélkül forgó ventilátor azonban mindvégig halkán végezte a dolgát. Nekünk határozottan tetszett a Founders Edition visz-



MSI GeForce RTX 2060 Gaming Z 6G

Hosszúság*	3DMark Fire Strike	3DMark Time Spy	Assassin's Creed:Origins (FHD/4K)	Deus Ex: MD (FHD/4K)	Doom 4K	Final Fantasy XV (FHD/4K)	Hitman (FHD/4K)	Rise of the Tomb Raider (FHD/4K)	Unigine SuperPosition (1080ex/4Kop)	Rendszerfogyasztás (alapjártat/max.)*
30 cm	4574/9060/16740 pont	7994 pont	9005/4695 pont	92,8/35,1 fps	66,8 fps	6000/3289 pont	108,2/58,6 fps	121,5/45 fps	4800/6399 pont	60/326 W
28,3 cm	4511/8985/16637 pont	7856 pont	9129/4692 pont	92,8/34,5 fps	67,7 fps	5628/3247 pont	111/57,1 fps	121,1/44 fps	4673/6262 pont	58/365 W
22,9 cm	4432/8824/16454 pont	7834 pont	9015/4673 pont	91,5/34,5 fps	67,8 fps	5863/3222 pont	110,8/55,9 fps	120,2/43,5 fps	4638/6187 pont	60/336 W
24,7 cm	4374/8698/15827 pont	7592 pont	8861/4543 pont	92,3/32,8 fps	64,3 fps	5854/3162 pont	108,5/54 fps	118,9/42,5 fps	4498/6051 pont	60/334 W

Turing a népnek

MSI GeForce GTX 1660 Ti



HOSSZÚ IDEIG SEMMILYEN VALÓDI ÚJDONSÁGOT NEM KAPTUNK A GPU-GYÁRTÓKTÓL, AZ NVIDIA AZONBAN 2018 ŐSZÉN BEDOBTA A LEGÚJABB TURING CHIPEKET, ÉS AZÓTA GONDOSKODIK RÓLA, HOGY SZINTE MINDEN HÓNAPRA JUSSON LEGALÁBB EGY ÚJDONSÁGA. Az RTX 2060-tól sokan azt várták, hogy a GTX 1060 méltó utódja lesz, annál azonban jelentősen drágábbra sikeredett. Tesztünk főszereplőjéről már régóta keringtek pletykák, sőt sokan el sem hitték, olyan szépen hangzott az ígéret. Eszerint az Nvidia kihagyja a GPU-ból azokat az újdonságokat (név szerint a Tensor- és RT-modulokat), amelyekkel az RTX modelleket igyekszik eladni, mindezt azért, hogy a lehető legkisebb, gazdaságosan előállítható chipet kapja meg, amit aztán olcsó, de nagyon gyors kártyákra pakolhat. Nos, a jó hírünk az, hogy a pletykák igaznak bizonyultak.

GEFORCE-FILÉ

A Turing GPU óriási méretű, főként az új Tensor- és RT-modulok miatt. Ezek felelősek az új szolgáltatásokért, mint a valós idejű ray-tracing, illetve a mesterséges intelligenciával kivitelezett élsítmítás,

vagyis a DLSS. A TU116-os, középkategóriás GPU előállításakor azonban fontosabb volt a gazdaságos gyárthatóság, mint az új effektek, ezért e két modul teljesen kihagyták az új chipből. A GTX jelölés éppen emiatt szándékos, ezzel kívánta jelezni az Nvidia, hogy itt bizony a régi kártyák szolgáltatásait kapod meg, csupán újabb, Turing-alapokra helyezve. Nem csak a GPU, a memóriarendszer is fejlődött. Ahogy nagyobb testvérében, az RTX 2060-ban, úgy itt is 192 bites csatornán kapcsolódó, 6 GB-nyi GDDR6 VRAM-ot használhatnak a játékok, a különbség csupán annyi, hogy az effektív órajel 14 ezer helyett 12 ezer MHz. A GTX 1660 Ti kártyák nem nagyobbak, mint a régebbi GTX 1060-ak, kiegészítő tápcsatlakozóból pedig egy 1×8-as elegendő a 120 W TDP-s kártyához. A GPU természetesen minden extra portot és funkciót támogat, így a VirtualLinket is (a kártya Type-C-csatlakozóját), ez azonban várhatóan nem mindegyik modellen lesz megtalálható.

MSI GEFORCE GTX 1660 TI GAMING X 6G

Az MSI GTX 1660 Ti videokártyája átlagos hosszúságú (24,7 cm), egyet-

INFO

Gyártó: Micro-Star Inc.
Ár: 116 390 forint
Web: msi.com

Specifikáció:

Nvidia Turing,
TU116, 12 nm GPU;
6 GB GDDR6,
192 bit VRAM;
1536/128/48
shader/textúráló/RoP;
1500-1800/12 000 MHz
GPU/VRAM órajelek;
6728 pont
3DMark Time Spy;
84,8/28,7 fps
DeusEx:MK-FHD/4K;
5915/2756 pont FFXV-FHD/4K;
3485/5185 pont
SuperPosition
1080-Ex/4K-0p;
9090/4252 pont AC:
Origins FHD/4K;
92/35 Far Cry 5 FHD/4K;
101/38 fps Strange
Brigade FHD/4K;
58/294 W rendszerfogyasztás

Pro:

modern GPU, kompakt méret, halk hűtés

Kontra:

szerény tuning, rossz teljesítmény-ár arány, drága

80

len, nyolctűs kiegészítő tápcsatlakozóval szerelték, és egyedi hűtést is kapott. A Twin Frozr VII-es felépítmény két ventilátorral és fém hátlappal operál. A Fan-Stop félpaszív ventilátorvezérlés meglepően agresszív, egészen sokáig vár, mire megforgatja a lapátokat. A power limit csupán 8 százalékot enged, és a szerénység vezérelte a mérnökök kezét a gyári tuning adagolása során is. A referenciaérték szerint a 1500-1770 MHz-en dolgozó TU116-os GPU az MSI kártyáján 1800 MHz-ig pörög fel boostmódban, ami nagyon kevés extra teljesítménynek számít (a gyártó tesztünk után jelezte, hogy a végleges Gaming X-ek 1875 MHz-ig gyorsulnak, csak a teszt példány volt 1800 MHz-re korlátozva). A világítás sem maradhatott le, a kártya élén látható MSI-logó, illetve a ventilátorok körüli csíkok fénye, színe és effektjei programozhatók.

VERDIKT

A GeForce GTX 1660 Ti kiválóan vette az akadályokat, full HD felbontáson minden játék bőven 60 fps felett teljesített, beleértve az új, hardverigényes címeket is. A mérési eredmények fényében már csupán egy kérdés maradt: jó kártya-e a GTX 1660 Ti? Ehhez figyelembe kell venni a teljesítményen kívül az árat is, ami az Nvidia szerint 279 dollár. Sajnos ez nem azt jelenti, hogy itt hon 80 ezer forint alatt nyitnak a GTX 1660 Ti-k, az MSI például 116 ezer forintot kér, ami köszönőviszonyban sincs az Nvidia árával. Így pedig vetélytársnak marad a GTX 1070, az RTX 2060 és a Radeon RX Vega 56. A GTX 1070 kicsit drágább, de azonos teljesítményre képes, a Radeon RX Vega 56 viszont drágább, és többet is fogyaszt. A GTX 1660 Ti-nek egy igazi mumsza van, ez pedig a GeForce RTX 2060. Ez a kártya ma már beszerezhető 120 ezer forint környékén, vagyis alig drágább, cserébe érezhetően erősebb a GPU, gyorsabb a memória, és megkapod az RT- és Tensor-modulokat is.

A GeForce GTX 1660 Ti full HD-monitorhoz ideális választás, és a későbbiekben megjelenő játékokhoz is van benne akkora tartalék, hogy ne kelljen ultra részletességreől visszaválgatni. Ugyanakkor még mindig nem mondhatjuk nyugodt szívvel, hogy elkészült a GTX 1060 6 GB utódja, ugyanis 25-30 ezer forinttal drágább annál.

Simánmartin

Fülfagyasztó élvezet

Omen by HP Mindframe gamer headset

BÁRHOL IS TESZED FEL AZ
OMEN GAMERFÜLESÉT, NE
LEPŐDJ MEG, HA HIRTELEN
FAGYOSSÁ VÁLIK A HANGULAT;
EZ AZ ELSŐ OLYAN HEADSET,
AMELY HÜTI A FÜLEIDET.

Igazán jó dolog gamernek lenni manapság, minden cég csak a mi kényelmünket, óhajunkat lesi. Nem kivétel ez alól a HP sem, amely Omen márkanévvel kínálja gamerszámítógépeit, illetve az ezekhez tudásban és dizájnban passzoló kiegészítőket. A sorban a legújabb termék a Mindframe, amely egy vérbeli gamer headset, ám a bevált gamerrecepthez a HP hozzáadott valami egészen különlegeset.

Vagány, szögletes dizájnt kapott az USB 2.0-n kapcsolódó Mindframe füles, és miután gamereknek szánják, természetesen az RGB világítás sem maradt le róla, amely a két fülkagyló külső éle-

it borítja tetszőlegesen programozható fényárba. A headset különösen nagy, és ez sajnos az össztömegben is komolyan jelentkezik, pedig a dupla pántos rögzítést teljes egészében műanyag alkotja. A kagylók ugyanakkor fémből készültek, és ezek rejtik a HP FrostCap technológiáját. Ez nem más, mint egy apró, termoelektromos, vagyis peltieres, passzív hűtőegység, amely azt a célt szolgálja, hogy a nagy méretű, textilpárnás fülkagylók belseje a legnagyobb nyári melegen is kellemesen hűvös maradjon. Az ötlet zseniális, és a megvalósítás sem sikerült rosszul. A hűtés mértékét szoftver segítségével szabályozhatod. A digitális hangerőszabályzó-potméteren kívül felhajtható mikrofon is került a Mindframe bal oldalára, amely állásának függvényében kikapcsol használaton kívül.



Gamerszemmel első ránézésre nincs hiány semmiben: innovatív külső, RGB világítás, USB-csatlakozás, mikrofon és FrostCap, a teszt során azonban hamar kiütköztek a Mindframe gyenge pontjai. A műanyag felépítés nem éppen strapabíró, de ennél is nagyobb gond a hangminőség. Legnagyobb meglepetésünkre a beépített, virtuális 7.1 térhangzást nem lehet kikapcsolni. Nem meglepő, persze, hogy erősen színezett hangot ad a Mindframe, a mély hangokat azonban eltúlozták, és a dinamika sem jó. A zenékben összefolynak a hangok, egy massa lesz az egész színpad. A játékok alatt a mélyek kapóra jönnek, és nem is torzítanak, de a hangzás ekkor sem kielégítő. Érdekes újdonság az Omen Mindframe gamer headset, külseje és FrostCap hűtése figyelemre méltó, de sajnos a legfontosabb téren, a hangzásban még van hová fejlődni.

INFO

Forgalmazó:
HP Magyarország
Ár: 50 890 Ft
Web: hp.hu

Specifikáció:
40 mm-es hangszórók;
15-22 ezer Hz
frekvenciaátvitel,
95 dB érzékenység;
FrostCap hűtés;
zárt kialakítás, dupla
pántos rögzítés;
textilborítású fülpárnák;
7.1 virtuális surround;
lehajtható, flexibilis
mikrofon;
USB 2.0-kapcsolat;
szabályozható RGB
világítás; 480 g

Pro:
FrostCap hűtés, tér-
hangzás, RGB világítás

Kontra:
a surround nem kikap-
csolható, műanyag pánt,
gyenge hangminőség,
drága

76



TRUST
GAMING

#BUILDINGCHAMPIONS

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

TÁROLÓ

Adata HD710 Pro 2 TB



Gyártó: Adata
Ár: 29 500 Ft
Web: adata.com

Az adatvédelem szereteágazó feladat, főleg, ha hordozható formában szeretnénk mindig magunknál tudni legfontosabb fájljainkat. Az USB-kulcsok még mindig nem érték el a megfelelő sebességet és kapacitást, így maradnak a hordozható merevlemezek. A mozgó alkatrészt azonban védeni kell, és ebben nyújt kiemelkedőt az Adata HD710 Pro, amely IP68-as minősítésű, és borítása a keményebb ütődésektől is védi a HDD-t. Hasznos szoftverek is járnak hozzá, és a védelemért cserébe túlzottan magas felárat sem kérnek.

ALAPLAP

Asus Prime B450M-K



Gyártó: Asus
Ár: 22 400 Ft
Web: asus.hu

Gyanúsán olcsó, pedig nincs itt semmiféle átverés: a B450M-K jó alaplap jó áron. Az AMD AM4-es CPU-ihoz készített lap mindegyik processzort kezeli, és microATX-es, így kisebb házakba is befér. Sajnos csak két DIMM-foglalat kapott helyet rajta, cserébe viszont teljes értékű M.2-foglalatot és USB 3.1 Gen2-portot is használhatsz, ami ma már elengedhetetlen egy modern gamergéptől. Túl sok látványelemre ne készülj, ennél azonban hasznosabb a fejlett ventilátorvezérlés és a gondosan kivitelezett audiorész.

ROUTER

TP-Link Archer C5 V4 AC1200



Gyártó: TP-Link
Ár: 11 490 Ft
Web: tp-link.hu

Dizájnos routert készített barátságos áron a TP-Link. A C5-ös modell igazi extrája a négy, nagy méretű külső antenna, kiváló hatótávval. A hálózati központ a Wi-Fi 5 szabványnak felel meg (867 Mb/s-ig), emellett dual band módban a 802.11n kezelése is megoldott. A gigabites WAN-portra bármilyen internetelérést rákapsolhatsz, a négy darab gigabites LAN-port pedig kiváló sebességet garantál konzoloknak vagy gamer-PC-dnek. A routerre egy USB 2.0-port is került, ahogy nem hiányzik a szülői felügyelet és a vendég-Wi-Fi sem.

M.2-FOGLALATOS SSD-K



1 Samsung SSD 970 Evo 500 GB

37 300 Ft
TIPP samsung.hu

2 Adata XPG SX8200 480 GB

38 790 Ft
adata.com.tw

3 WD Black NVMe 500 GB

36 100 Ft
wdc.com

4 GoodRAM IRDM Ultimate 480 GB

49 500 Ft
goodram.com

5 Kingston A1000 480 GB

26 800 Ft
kingston.com

DRÓNOK



1 DJI Phantom 4 Pro

491 860 Ft
dji.com

2 DJI Mavic Air

220 000 Ft
TIPP dji.com

3 Yuneec Typhoon H Advanced

249 900 Ft
us.yuneec.com

4 Parrot Disco FPV

389 990 Ft
parrot.com

5 GoPro Karma

289 980 Ft
gopro.com

AMD B450-ES ALAPLAPOK



1 MSI B450M Mortar

32 490 Ft
TIPP msi.com

2 Asus TUF B450M-Plus Gaming

31 250 Ft
asus.hu

3 Gigabyte B450 Aorus M

28 090 Ft
hu.gigabyte.com

4 ASRock B450M Pro4

25 790 Ft
asrock.com

5 Biostar B450MH

24 600 Ft
biostar.com

TOP MOBILTELEFONOK



1 Huawei Mate 20 Pro

265 100 Ft
TIPP huawei.hu

2 Samsung Galaxy S9+

199 900 Ft
samsung.hu

3 LG G7 ThinQ

119 490 Ft
lg.hu

4 Apple iPhone XS Max

369 900 Ft
apple.com

5 HTC U12+

169 990 Ft
htc.com

EZEKEL NEM JÁRSZ ROSSZUL

PROCESSZOROK

INTEL

LGA1151

Intel Core i5-9600K	83 390 Ft
Intel Core i5-8600K	81 100 Ft
Intel Core i5-8400	61 500 Ft
Intel Core i3-8100	38 700 Ft
Intel Core i3-7100	42 400 Ft
Intel Pentium G5400	27 900 Ft
Intel Celeron G4920	19 000 Ft

AMD

AM4

AMD Ryzen 7 2700X	104 900 Ft
AMD Ryzen 7 1800X	77 290 Ft
AMD Ryzen 7 1700X	69 900 Ft
AMD Ryzen 5 2600X	61 800 Ft
AMD Ryzen 5 2600	51 600 Ft
AMD Ryzen 5 1500X	41 990 Ft
AMD Ryzen 5 2400G	41 100 Ft
AMD Ryzen 5 1400	35 700 Ft
AMD Ryzen 3 1300X	35 990 Ft
AMD Ryzen 3 2200G	28 300 Ft
AMD Ryzen 3 1200	24 300 Ft
AMD Ryzen 3 1200	25 250 Ft

ALAPLAPOK

Intel LGA1150/1151

Gigabyte Z390 Aorus Pro	62 600 Ft
Asus TUF Z370-Plus Gaming	48 990 Ft
ASRock Fatal1ty H370 Performance	38 600 Ft
Asus Prime Z270M-Plus	41 990 Ft
Gigabyte B360M HD3	23 300 Ft
MSI B250M Mortar	25 000 Ft

AMD AM4

Asus RoG Crosshair VII Hero Wi-Fi	94 800 Ft
Asus ROG Strix X470-F Gaming	66 800 Ft
Gigabyte X470 Aorus Gaming 5 WiFi	59 800 Ft
Gigabyte B450 Aorus Pro	36 000 Ft
Asus Prime B450M-K	22 400 Ft



BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor Intel Celeron G4920	19 000 Ft
Processzorhűtő Zalman CNPS80F	1 600 Ft
Alaplap Gigabyte B360M HD3	23 300 Ft
Memória 8 GB Crucial DDR4-2400	17 200 Ft
Grafikus kártya MSI GeForce GTX 1050 2 GB	40 000 Ft
SSD -	✗
Merevlemez WD Caviar Blue 1 TB 7200 rpm	12 100 Ft
DVD/Blu-ray egység -	✗
PC-ház Zalman ZM-T2 Plus	7 290 Ft
Tápegység FSP Hexa+ 400 W	12 500 Ft
ÖSSZESEN	132 990 Ft



GAMER - KONZOLVERŐ PC

200 000 Ft-os PC

Processzor AMD Ryzen 5 2600	51 600 Ft
Processzorhűtő -	✗
Alaplap Asus Prime B450M-K	22 400 Ft
Memória 8 GB Crucial Ballistix Sport DDR4-2400 Kit	20 890 Ft
Grafikus kártya XFX Radeon RX 580 GTS XXX 8 GB	72 690 Ft
SSD Kingston A1000 480 GB NVMe	26 800 Ft
Merevlemez -	✗
DVD/Blu-ray egység -	✗
PC-ház FSP CMT120	12 100 Ft
Tápegység Be quiet! System Power 9 500 W	16 700 Ft
ÖSSZESEN	223 180 Ft



KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

Processzor Intel Core i5-9600K	83 390 Ft
Processzorhűtő Noctua NH-U12S	19 990 Ft
Alaplap Gigabyte Z390 Aorus Pro	62 600 Ft
Memória HyperX Predator DDR4-3200 16 GB kit	45 700 Ft
Grafikus kártya Inno3D GeForce RTX 2060 6 GB	119 200 Ft
SSD Samsung 970 EVO 500 GB NVMe M.2	37 300 Ft
Merevlemez WD Red 4 TB	37 800 Ft
DVD/Blu-ray egység -	✗
PC-ház Corsair Carbide Spec-03	20 900 Ft
Tápegység Be quiet! Pure Power 10 600 W	24 200 Ft
ÖSSZESEN	451 080 Ft



★ Különösen ajánlott

Napról napra egyre kevesebb GeForce GTX van a csúcscategóriában, helyüket az új RTX-generáció veszi át. A GeForce RTX 2070-es modell jelen pillanatban 180-200 ezer forintot tartózkodik, és WQHD felbontáshoz ideális, de ha már valaki 200 ezer forintos videokártyában gondolkodik, érdemesebb hosszú távra terveznie akár egy kis 4K-s kikacsintással. Merthogy az RTX 2080 már jó néhány játékot akár 4K-ban is képes élvezhető sebességgel meghajtani, ami azt jelenti, hogy a sebesség sohasem esik 30 fps alá. Megjelenésekor még nem tudtuk ajánlani az RTX 2080-at, mivel 300 ezer forintnál is többet kértek érte, az elmúlt fél év alatt azonban megváltozott a helyzet. Minden gyártó többféle modellel képviselteti magát a piacon, ám az egyik legolcsóbb a Gigabyte WindForce 3X OC, amely alacsony ára ellenére nem zsákbamacska. A természetes hűtő csendes és félpaszív üzemmódban dolgozik, emellett gyári tuningot is kapott a kártya. Nem maradt le az RGB Fusion 2.0 világítás, illetve az NVLink és a Type-C-s VirtualLink csatlakozások sem, így VR-ra is nyugodt szívvel ajánlható ez a kártya. Miután az AMD még jó darabig nem tud méltó ellenfelet indítani az RTX 2080 ellenében, nem remélhető drasztikus árcsökkenés, ezért aki csak emiatt várt a videokártya-vásárlással, ne hezitáljon tovább, hanem vesse rá magát erre a videokártyára, és nyugodtan tekerje fel a részletességet minden játék alatt maximálisa.

INFO

Gyártó: Gigabyte Inc.

Ár: 239 900 Ft

Web: hu.gigabyte.com

Specifikációk:

Nvidia Turing, TU104, 12 nm GPU; 2944/184/64 Shader/textúrázó/RoP; 368/46 Tensor/RT-mag; 8 GB GDDR6, 256 bit VRAM; 1515-1800/14 000 MHz GPU/VRAM-órajelek; 28 cm hosszúság; 3xDisplayPort 1.4; 1xHDMI 2.0b; 1xUSB Type-C VirtualLink; 2-utas NVLink; 215 W TDP

Pro: modern külső, túlméretezett hűtés, gyári tuning, a legolcsóbb RTX 2080

Kontra: nincs VRAM-tuning, 4K 60 fps-hez nem mindig elég

Gigabyte GeForce RTX 2080 8 GB WF30C



85

EXTRA LIFE

Szakértők a játékosokat érintő témákról

Játépszichológia

HÍVŐK A DIGITÁLIS VILÁGBAN

HA MEGKÉRDEZNEK TÉGED ARRÓL, MIT GONDOLSZ A VALLÁS ÉS A TECHNOLÓGIA KAPCSOLATÁRÓL, TALÁN AZT MONDANÁD, HOGY NINCSEM SEMMI KÖZÖS BENNÜNK.

Míg a vallás a konzervatív, hagyományokra épülő értékrendszert juttatja eszedbe, addig a technológia a háttérakat feszegető újdonságkeresést és a fejlődés iránti igényt jelenti számodra. Ezért is lehet meglepő, ha olyan lelki pásthorokról olvasol, akik elektronikus úton hirdetik az Igét.

A TECHNOLÓGIA ISTEN SZOLGÁLATÁBAN

Mint azt az előző számban láthattátok, a keresztény egyházi vezetők gyakran emellett foglalnak állást, hogy a digitális világ az erőszak és a szexualitás elsődleges színtere, amely veszélyt jelenthet a fiatal internetezőkre. Ennek ellenére a lelki pásthorok egy része már a kezdetekben megragadta a technológia kínálta lehetőségeket, hogy minél szélesebb körben terjessze Isten Igéjét. Gondoljunk csak az Amerikában nagy hagyománynak örvendő televíziós prédikációra (televangelism), amely arra szolgált, hogy ismert lelkészek és vallási vezetők rádióon vagy tévéen keresztül közvetítsék Isten szavait a hívők felé. Már az 1920-as években is hallhattak prédikációt a rádióhallgatók, aminek a háborús években kiemelt szerepet tulajdonítottak. A gyászoló hozzátartozók ezáltal vigasztalásra leltek, a hit pedig erősítette a családot és a közösség összetartozását a nehéz időkben. Az 1950-es évektől a televízióban is feltűntek prédikátorok, 1952-ben pedig elsőként közvetítettek szentmisét heti rendszerességgel, amelyet Rex Humbard vezetett. Az első „televangelistaként” számontartott prédikátor nem várt sikert aratott: műsorát világszerte 695 tévécsatornán mintegy 91 nyelven nézhették a hívők. Ezt követően az 1960-as években számos, a későbbiekben híressé vált tévés prédikátor tűnt fel a képernyőn, így a keresztény rádióműsorok iránti érdeklődést lassan felváltotta a

KI VAGYOK?

Nevem Zsila Ágnes. Fő érdeklődési területem a médiapszichológia és a popkultúra találkozási pontja. Az ELTE Addiktológia Kutatócsoportjának tagjaként évekig részt vettem a videojátékok és az internethasználat pszichológiai vonatkozásainak vizsgálatában.



AZ ONLINE KÖRNYEZETBEN FOLYTATOTT VALLÁSI SZERTARTÁSOK ÉS PÉLDABESZÉDEK JELENTŐSÉGE NEM CSEKÉLYEBB A TELEFONON KÖZVETÍTETT PRÉDIKÁCIÓNÁL

„televangelizmus” korszaka. Napjainkban már nemcsak külön műsorok által követhetik a hívők a keresztény világ híreit, hanem rádió- és tévécsatornák is létrejöttek ebből a célból (például a Pax Televízió vagy a Hit Rádió hazánkban). Az Amerikában elterjedt televangelizmus azonban nem indult hódító úttára a kezdeti siker után, hanem megmaradt elsődlegesen az amerikai nézőközönség berkeiben. Ennek egyik oka lehet a kulturális különbségek mellett az is, hogy már az 1990-es években komoly kritika ért számos híressé vált televangelistát. Többek között szemt szúrt a hívőknek, hogy a híres prédikátorok hamar meggazdagodtak, ezáltal gyakran fényűzően éltek (például luxusingatlanokat vásároltak maguknak, drága autókkal jártak), ami összeegyeztethetetlen az önmegtartóztatásra buzdító keresztény értékekkel. Mások azt sérelmezték, hogy egyes televangelisták inkább spirituális gyógyítóként tevékenykedtek, akik anyagi javakat, testi és lelki egészséget ígértek a hívőknek, sokaknak hamis reményt adva. Az is sokakban ellenszenvet kellett, hogy a televangelisták egy része aktív

szerepet vállalt a politikai életben, és prédikációikban is rendszeresen megjelentek politikai utalások, amelyek a konzervatív tábor felé irányították a hívőket. Mindenesetre a képernyőn híressé vált prédikátorok nem csupán abban segítettek, hogy a társadalom széles rétegeihez eljussanak a kereszténység tanai, hanem ahhoz is hozzájárultak, hogy a vallási vezetők nyitottabbá váljanak a technológia iránt, s inkább lehetőségként tekintsenek az újabb eszközökre, mintsem a keresztény értékrendet fenyegető veszélyforrásokra.

VIDEOJÁTÉKOK HÍVŐKNEK

Habár a játékfejlesztők többnyire próbálnak tisztas távolságot tartani a vallás témájától annak érdekében, hogy elkerüljék az esetleges támadásokat, egyes fejlesztők kimondottan olyan játékok létrehozását tűzték ki célul, amelyek szórakoztató formában járulnak hozzá a fiatalok erkölcsi neveléséhez. A Keresztény Játékfejlesztők Alapítvány például arra buzdítja a nagyobb cégeket, hogy hozzanak létre olyan játékokat gyermekek számára, amelyekben megismerkedhetnek a keresztény

ONLINE KÖZÖS IMÁDSÁG FERENC PÁPÁVAL

Ferenc pápa korábban meglehetősen negatív nyilatkozatokat tett a videojátékokkal kapcsolatban, azonban úgy tűnik, alapvetően nem veti meg a technológiát. A Pápa App elnevezésű mobilalkalmazás után 2019 januárjában újabb alkalmazást indított útjára a Vatikán, amely a korábbi alkalmazással ellentétben nem a vatikáni eseményekről tudósítja a követőket webkamerák, fotók és videók megosztása által, hanem közös imára buzdítja a hívőket. A Click to Pray alkalmazás felhasználói egyéni beállításainak megfelelően együtt imádkozhatnak a pápával, kihívásokat teljesíthetnek (például mondjanak el egy imát napi háromszor), vagy éppen megoszthatják imáikat más felhasználókkal. Az alkalmazás androidos és iOS-es telefonokra is letölthető, és jelenleg hat nyelven elérhető.



Matt Souza atya online hirdeti az Igét

A szelíd Wolfenstein: Super 3D Noah's Ark



HA TE MONDOD



PASTORSOUZY
LEAD PASTOR/FOUNDER
WELCOME TO GODSQUAD CHURCH - THE WORLD'S FIRST

A gamer lelkész, akit legtöbbször csak SouZy atyáként ismernek



A katolikus egyház nyit a modern világ felé

Matt Souza lelkész, a GodSquad Közösség alapítója: „Jézus mindig az emberek között járt. Napjainkban a videojátékok sok embert összehoznak. Egészen biztos vagyok benne, ha Jézus ma is köztünk érne, együtt játszana az emberekkel, mert tudja, hogy ott találja őket.”

értékrend alapköveivel. Az ötlet önmagában nem rossz, a játékkészítő cégek azonban többnyire elzárkóznak tőle, mert félnék, hogy a játék esetleg nem arat osztatlan sikert a konzervatívabb keresztény körökben, akik korábban is hangot emeltek nemtetszésüknek olyan nagy játékkészítő cégekkel szemben, mint például a Sony. Így a vallást központi témává emelő játékok kiadása leginkább a kisebb, független játékkészítő csapatok önálló vállalkozása maradt. Másrészt ezek a játékok a visszajelzések alapján nem túl szórakoztatóak. Például a Wisdom Tree által kiadott *Bible Adventure* és a *Super 3D Noah's Ark* leginkább a *Super Mario Bros. 2* és a *Wolfenstein* gyenge utánzatának vélték.

Annak ellenére, hogy a vallási téma megjelenése a videojátékokban nem indított el egy olyan népszerűségi hullámot, mint a televangelizmus Amerikában, számos vallási vezető figyelmét felhívta arra, hogy érdemes lehet kiaknázni az újabb médiumok nyújtotta lehetőségeket arra, hogy a fiatalok közelebb kerüljenek a keresztény hitvalláshoz, s közösséget teremtsen köztük a közös értékrend. Erre törekedett Matt Souza, a fiatal richmondi lelkész is, aki saját videojáté-

kos közösséget hozott létre, hogy népszerűsítse a keresztény értékeket.

GAMER LELKÉSZEK

Matt Souza egy virtuális vallási közösséget alapított gamereknek, hogy azokhoz is eljussanak Jézus tanai, akik nem jelennek meg a hagyományos istentiszteleteken. A lelkész a Twitchen streamel élőben, s miközben különböző játékokkal játszik, megosztja gondolatait Istenről és a keresztény hitről. Emellett a keresztény értékrendet is beépíti játékába, s követőit arra buzdítja, hogy ne káromkodjanak, illetve ne játszanak olyan játékokkal, mint a *GTA*, mert azok csak az értelmetlen erőszakot hirdetik, és torz képet közvetítenek a szexualitásról. Matt Souza 2016-ban alapította közösségét, a GodSquadot, miután felismerte, hogy egyesek milyen sok fiatal követőt képesek aktivizálni videóik révén. A lelkész olyan játékosokat akart megszólítani videóival, akik ateistának vallották magukat, vagy egyenesen vallásellenesek voltak. Kezdeményezésének sikerét jelzi, hogy mindeddig 100 ezernél is több játékost ért el videóival, s havonta átlagosan 10 ezer új látogató csatlakozik élő közvetítéseihöz.

A floridai presbiterianus lelkész, Christopher Benek is támogatja Souza tevékenységét. A lelkész szerint az online környezetben folytatott vallási szertartások és példabeszédek jelentősége nem csekélyebb a telefonon közvetített prédikációnál vagy a televangelizmusnál. Benek atya úgy véli, azok a hívők, akik elutasítják a digitális világ lehetőségeit, meglehetősen szűk látókörűek, hiszen nem látják, hogy a technológiát jóra is lehet használni. A lelkész szerint sokan úgy vélik, a fő problémát a digitalizáció és a képernyők okozzák, miközben a fő kérdés inkább az, hogy jóra vagy rosszra használjuk-e a technológiát. Nemrég újságírók kérdezték a floridai lelkészt, mit gondol a mesterséges intelligenciáról. Benek atya a sokak által etikailag megkérdőjelezhető kutatási irányzatról is lelkesen nyilatkozott. Úgy gondolja, a videojátékokhoz hasonlóan a mesterséges intelligencia is terjesztheti Isten Igéjét, s akár abban is segíthet az embernek, hogy jobban megértse Istent. Benek atya lelkesedése a technológia és a videojátékok iránt immár évtizedes múltat tekint vissza: a 2000-es években videojátékos közösséget alapított annak a templomnak az alagso-

rában, ahol szolgált. Négy nagy képernyős televíziót kötött össze, amelyeken egyszerre 16-an játszhattak. A lelkész úgy emlékezett vissza nemrégiben egy interjú során, hogy a gyerekek csapatokat alkottak, és drukoltak egymásnak, amíg arra vártak, hogy ők következzenek. Mielőtt elbúcsúztak, idézetet hallhattak az evangéliumból. A keresztény értékrend tükrében zajló eseményeken a gyerekek megtanulták, hogyan támogassák és biztassák társaikat, hogy versengésük és bizonyítási vágyuk egészséges kereteken belül fejlődhesen. Emellett a közös játék révén olyan gyerekek is barátságot köthettek egymással, akik az iskolában addig szó nélkül elsétáltak egymás mellett. Benek atya szerint a gyerekek közül sokan felnőttként is hívők maradtak a közösségi esemény hatására. Souza és Benek atya példája kiválóan szemlélteti, hogy a technológia a vallás és az erkölcsi értékek széles körben történő terjesztésének csatornáiként is használható, ha a vallási vezetők nyitottan mutatkoznak arra, hogy kiaknázzák a modern technológia kínáta lehetőségeit.

Ági

Ezekkel játszottunk régen

BOLDOG SZÜLINAPOSOK

» 25 ÉVVEL EZELŐTT

THE ELDER SCROLLS: ARENA

Tülnyomórészt sportjátékokkal és Terminator-adaptációkkal tartotta magát a felszínen az 1986-ban alapított fejlesztőstúdió és kiadóvállalat, mígnem az 1994 tavaszán megjelent szerepjáték meghozta számára a rég áhított elismerést. Holott tényleg hajszálon múltott a siker. A viszonteladók annyira bizalmatlanok voltak az eredeti koncepciót (településről településre vándorló csapat élén küzdöttünk volna gladiátorként) tükröző marketinganyagok miatt, hogy alig néhány ezer példányt rendeltek. Szerencsére a játékosok között szájról szájra terjedt a *The Elder Scrolls: Arena* híre, így dacára a magas gépigénynek és a temérdek bugnak, rengetegen felakarták fedezni Tamriel proceduráisan generált világát, amelynek kiterjedése felülmúlt minden koráb-

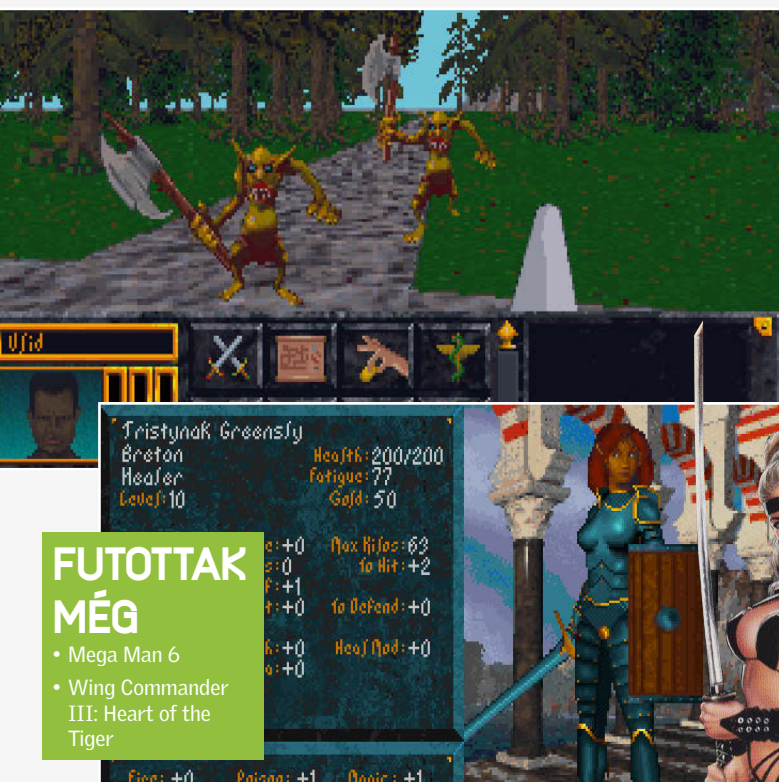
bit. Például egy városból a szomszédosba gyalogszettel eljutni akár tíz órát is igénybe vehetett valós időben. A gyorsutazás viszont megoldást kínált erre a problémára. Az *Arena* példamutatóan oldotta meg a napszakok váltakozását is, egyszerű vizuális elem helyett a játékmenet komolyan befolyásoló tényezővé alakítva a napkeltét és az éjszaka beköszöntét. Sötétben ugyanis a kocsmakivételével minden bolt bezárt, és békés polgárok helyett mindenféle rosszindulatú népség árasztotta el az utcákat. Egy teljes évtizedet felölölő története az imposztor trónbitorló legyőzése és a párhuzamos dimenzióba száműzött jogos uralkodó kiszabadítása körül forgott, de számunkra igazából azért érdekes, mert ettől fogva mindegyik *TES*-kaland tömlöcben vette kezdetét.

» 20 ÉVVEL EZELŐTT

HEROES OF MIGHT & MAGIC III: THE RESTORATION OF ERATHIA

Ha kitennénk egy lakatlan szigetre a világ összes *HoMM*-rajongóját, és csak azzal a feltétellel térhetnének vissza a civilizációba, ha egyezsége jutnak azt illetően, melyik a sorozat legjobbjá, garantáltan ott ragadnának életük hátralevő részére. Az én kedvencem például a második rész, de csupán azért, mert hajdanán azzal játszottam a legtöbbet. Objektíven szemlélve viszont a sokak által a széria zenitjének tartott *Heroes of Might & Magic III* számos területen felülmulta elődjét. Egyebek mellett hatról nyolcra (az *Armageddon's Blade* kiegészítővel kilencre) növelte a frakciók számát, kibővítette a seregek férőhelyét, bevezette a mágiaiskolákat, kiszélesítette a hősök által elsajátítható képességek körét. Ezenfelül multiban lehetővé tette, hogy szövetségekbe tömörült csapa-

tok küzdenek meg egymással ahelyett, hogy mindenki mindenki ellen harcolna, ahogy régebben. Végül, de nem utolsósorban majdnem megduplázta a játékerteret azzáltal, hogy már a földfelszín alá is bemerészkedhettünk feltáratlan erőforrásokkal, valamint zsákmány és tapasztalati pont reményével kecsegtető összecsapások lehetőségét keresve. Összességében többet nyújtott, miközben lényegesen kevesebb hibát vétett, s amennyiben figyelembe vesszük a sajtó és a játékosok véleményét összegző oldalak mutatóit, arra juthatunk, hogy a később a formula megújításával kísérletező New World Computinghez hasonlóan az annak örökébe lépett epigonok (közülük a magyar Black Hole) sem tudták megismételni a *Heroes III* sikerét, nehogy felülmúljanak.



» 15 ÉVVEL EZELŐTT FAR CRY

Két igazán nehézsúlyú versenyző, az FPS műfaj csúcsragadozóinak folytatását várta a közönség 2004-ben, no meg azt, hogy eldőljön, a *Doom 3* vagy a *Half-Life 2* foglalja-e el helyét az élen. Aztán remek időzítéssel még előttük debütált a Crytek bemutatkozó játéka, és kis híján megtréfálta riválisait. Alapjait a GeForce 3-as szériát demózó benchmark, az X-Isle: Dinosaur Island képezte, minek láttán a Ubisoft azonnal felvette a kapcsolatot a Yerli testvérek cégevel. Az együttműködésük eredményeként létrejött *Far Cry* alatt dohogó CryEngine hatalmas, nyílt terek példátlan részletességgel történő megjelenítésével vette le lábukról a lövöldék kedvelőit, de a belső helyszíneket illetően sem volt különösebb oka szégyenkezni. A látványon túl pokolian élveztük a dinami-

kus MI-t, a járművek használatát, és hogy a játék csak elvétve fogta a kezünket. Alkalmanként még a konfrontációt is elkerülhettük, hacsak a forgatókönyv másként nem rendelkezett. A sztorival elérkeztünk a *Far Cry* legingatagabban tartószlopához, amelynek színvonala a közvetlenül VHS-re gyártott Zs-filmekével vetekszik. Tulajdonképpen még nevetni is tudtunk a béna dialógusokon, ám a történet felénél felbukkanó mutánsok szó szerint agyonverték a hangulatot. Mégis ennek a játéknak köszönhetően tudta megvetni a lábát a Crytek a piacon, évekig tartó anyagi biztonságot nyújtott a Ubisoft, amikor jó pénzért megvásárolta a jogokat, hogy a konzolokat is birtokba vevő franchise-zá gyűrje Jack Carver balul sikerült sétatrahajkázását.

FUTOTTAK MÉG

- Battlefield Vietnam
- Counter-Strike: Condition Zero
- Final Fantasy XI
- Metal Gear Solid: Twin Snakes
- Ninja Gaiden
- Sacred
- The Suffering
- Unreal Tournament 2004



» 10 ÉVVEL EZELŐTT RESIDENT EVIL 5

Mivel Mikami Sindzsi a *Resident Evil* 4-gyel sikeresen megreformálta az önismeretlővé vált sorozatot, a következő számozott epizódnak semmi egyebet nem kellett tennie, mint botladozás nélkül végigmennie a kiközvezt úton. Mindamellett, hogy megjelenésekor roppant mutatósnak számított a *Resident Evil 5*, több olyan sajátos jellemvonást is magára öltött, amelyek megkülönböztetik elődeitől. Először is a cselekmény túlnyomó része nappal bonyolódik, a helyszín pedig Afrika. Utóbbi miatt többen kritizálták a játékot, mert rosszul vette ki magát, hogy egy fehér fickó (Chris Redfield) feketéket ló halomra. Akik előhúzták a rasszista kártyát, teljesen figyelmen kívül hagyták, hogy a másik főszereplő a helyi születésű Sheva Alomar. A két karak-

ter a sztori nagyobbik részében egymás oldalán küzd, csak ritkán kényszerülnek szólózni, emiatt is érezhette úgy a Capcom, hogy jót tehet a játéknak az online és az osztott képernyős kooperatív mód. A háttérbe szorított horrorhangulatot jól megkomponált, pazar akcióval ellensúlyozta a *Resident Evil 5*, ami aligha lett volna lehetséges az áramvonalasra szabott kezelőfelület, a finomhangolt irányítás és a korábban folyton gondot okozó lőszerhiány felszámolása nélkül. Igaz, tüzeln továbbra is csak álló helyzetből lehetett. Az eladások akkor még a pörgősebb irány mellett kiállókot igazolták. Csak később változtak meg annyira a játékosok elvárásai, hogy a franchise életben tartása miatt kénytelen legyen a Capcom visszatérni a túlélő-horrorok fundamentumához.

FUTOTTAK MÉG

- Command & Conquer: Red Alert 3 – Uprising
- Dark Sector
- Grand Theft Auto: Chinatown Wars
- Empire: Total War
- MadWorld
- Resistance: Retribution
- Tom Clancy's H.A.W.X
- Wanted: Weapons of Fate
- World in Conflict: Soviet Assault

Szabad(a)játék rovatunkban össze-szedjük nektek a hónap legütősebb MMO-frissítéseit és pár olyan ingyenes címet, amely mindenképpen megéri a letöltést.

Minden szintem szinte ingyen

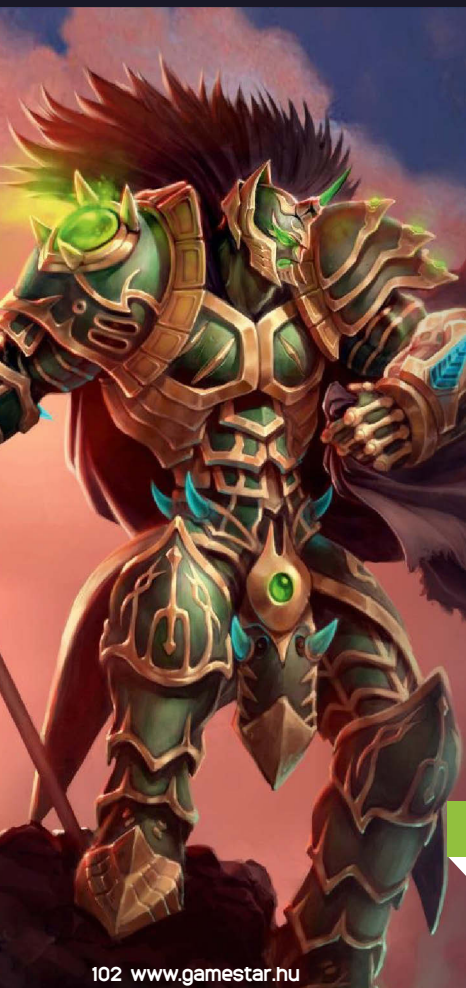
SZABAD(A)JÁTÉK

Dota 2 – Auto Chess

A hónap játéka

Ahogy annak idején a *Dota* egy *WarCraft III*-modként vált jelenséggé, úgy most egy új módka válik elképesztően népszerűvé a *Dota 2*-n belül. Az *Auto Chess* hatalmas sikert aratott, több százezen játsszák minden pillanatban, pedig alig többről van szó, mint egy újabb csavarról a jól ismert tower defense játékmotó. Egy meccs kezdetén nyolc résztvevőt dob össze a rendszer, akik mind megkapják saját „sakkasztalukat” egy számmal együtt, amely a játékos életpontjait képviseli. Ha a számár meghal, kiestünk. A tábla velünk szemközt felénk körönként egyre több és erősebb ellenséges figura jelenik meg. E bábukat a *Dota 2* hősei formálják meg, amelyek itt is mind egyedi képességekkel vannak felszerelve. Két kör között megjelenik egy véletlenszerű bábukínálat, ahonnan kiválaszthatjuk

a számunkra szimpatikusakat, és lehelyezhetjük őket; aztán a szünet lejártá után figuráink összecsapnak a gép irányította ellenséges bábukkal. Ha sikerült levernünk a támadókat, aranyat kapunk új figurák vásárlására, ha nem, akkor sérülést szenvedünk el. Mindeközben hét játékosársunk is ugyanígy küzd, és az a célunk, hogy mi maradjunk utolsóként talpon. Az alapmechanikák nem túl bonyolultak, a játék mélysége akkor mutatkozik meg, amikor elkezdünk gondolkodni aranyaink optimális befektetésén, egységeink fejlesztésén és azon, hogy a pályán felbukkanó tárgyakat hogyan osszuk szét. Rengeteg apró döntés választja el a profi *Auto Chess*-játékost az amatőrtől, amit magatok is látni fogtok, ha letöltitek a *Dota 2*-t, és azon belül rákattintotok a jelenlegi legnépszerűbb modra.



Heroes of Newerth – 4.7.3



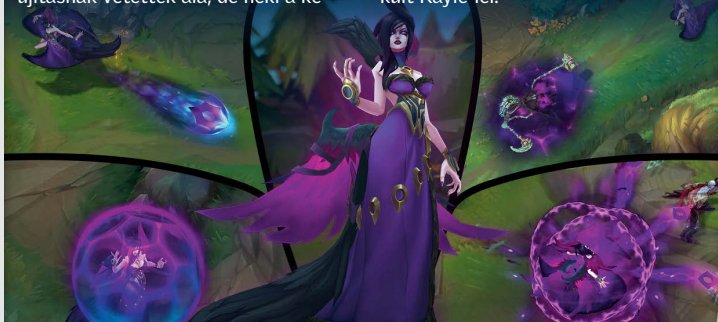
A hónap frissítése

Egyre kevesebbszer bukkan fel a népszerűbb MOBA-k listáján a *Heroes of Newerth*, és meg is van ennek az oka. A játék akkor volt sikeres, amikor a *Dota 2* érkezése előtt menedéket kínált azoknak, akik a *WarCraft III* modot már otthagyták volna, de a *League of Legends* stílusával és mechanikáival nem voltak kibékülve. A *HoN* 2010-es megjelenése óta hű maradt saját magához, és csak keményvonalas *Dota*-rajongóknak szólt, akik azonban otthagyták a cuccot a *Dota 2*-ért cserébe. Egy szűk, kitaró tábora maradt azért a játéknak, ők pedig biztosan értékelik a 4.7.3 megannyi újdonságát. A fejlesztők mindenben végigmentek, és a csatatérrel kezdve a vérdíjrendszerig mindent finomítottak. Ezek után teljesen vagy részlegesen átdolgoztak négy karaktert, és kisebb-nagyobb változásokat hajtottak végre az összes többi hős értékein. A tárgyrendszert is módosították, amelyben már két új fegyver van, és a legtöbb régi felszerelés ára és ereje is változott. Ha most belépsz a *Heroes of Newerth*-be, akkor egy jelentősen átalakult játékkal találhatod szembe magad, ez viszont nem véletlen. A fejlesztő Frostburn Studios bejelentette, hogy ez volt az utolsó nagyszabású frissítés a *HoN*-hoz, és bár a szerverek továbbra is élni fognak, illetve kisebb hibajavítások a jövőben is érkehetnek, ezzel leáll a játék tartalmi támogatása. Keserű hír ez, ami talán annyit eléri, hogy néhányan ránéznek majd a jobb sorsa érdemes MOBA-ra.

League of Legends – Morgana & Kayle

Mire ezeket a sorokat olvassátok, a játékban már jó eséllyel Morgana és Kayle átdolgozott formái várnak benneteket. A két bajnok a között az első 16 szereplő között volt, akikkel annak idején elindult a zártbéta-teszt, így megérdemelték már a felújítást. Morgana csak ráncfelvarráson esett át, ami azt jelenti, hogy képességei nagyrészt változatlanok maradtak, viszont új modellt, új szinkront, új művészeti anyagokat és új grafikai effekteket kapott. Megszépült, de át nem alakult. Ugyanez már nem mondható el nővéréről, akit szintén teljes felújításnak vetettek alá, de neki a ké-

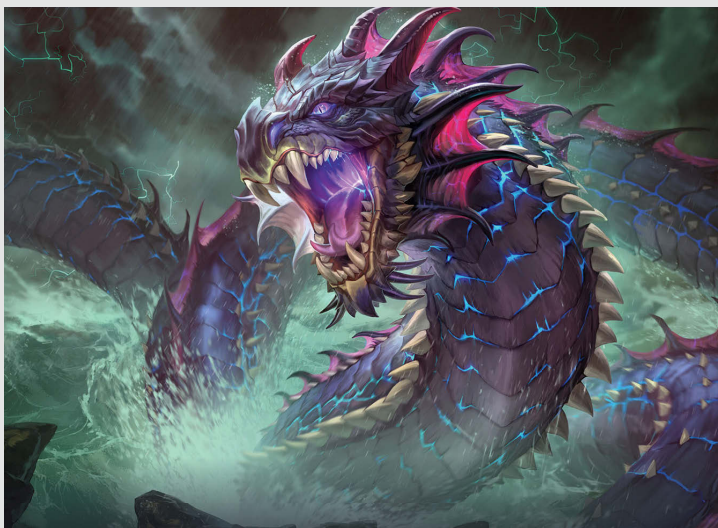
pességei is változtak. Passzív képessége a meccs során lépésenként erősíti fel az arkangyalt, aki 1-es szinten közelharcosként kezd, majd a 11-es szintre egy teljes értékű távolsági gyilkológéppé válik. Sebezni és lassítani még mindig tudja az ellenfelet, és a gyógyítása is megmaradt egy célpontra ható, sebző varázslattal együtt. Végső képessége továbbra is áttörhetetlen védelmet nyújt magának vagy egy csapattársának, viszont új verziója már kárt is tesz a védett karakter körül álló ellenfelekben. Érdekes kísérletezni az átalakult Kayle-lel.



Overwatch – Paris

Már épp ideje volt egy virtuális kiruccanásnak, gondolta a Blizzard csapata, akik le is szállították a legújabb *Overwatch* pályát. A játék ezúttal a jövőbeli Franciaország szívébe, Párizsba visz bennünket, amely látszólag egész jól túlélte az omnicháborút. A gyönyörű pályára több nevezetes épület is felfért, így aki otthonosan mozog a városban, az jóleső érzéssel ismerheti fel a Cabaret Luna, a Maison Marat vagy a Patisserie Galand falait. Persze a játékosokat nem a látványosságok érdeklik, hanem az a két kijelölt zó-

na, amit el kell foglalniuk a győzelemhez. Párizs egy assault térkép, ami azt jelenti, hogy az egyik csapat feladata a pontok elfoglalása sorban, míg a másik megpróbálja megakadályozni ezt. A csatátér tele van szűk utcákkal és apró belterekkel, így a közelharcban kiemelkedő karakterek nagy előnyben lesznek. Érdekes az első pár meccset a rejtett alagutak felderítésével és a pálya bejárásával eltölteni, hogy véletlenül se kerülhessen a hátatokba az ellenes osztag egy ismeretlen útvonalon keresztül.



SMITE – The World Serpent

Úgy döntöttek a *SMITE* fejlesztői, hogy a jövőben hanyagolják a verziószámokat, és minden frissítést egy alcímmel látják el. Mi ennek örülünk, ahogy annak is, hogy a *The World Serpent* nevű csomagjukban egy hatalmas kígyó, Jormungandr is elfért. Bár elsőre inkább tűnik egy raid főszörnyének, mint játszható karakternek, ő mégis a *SMITE* kínálatának új hőse. A kígyót mérete miatt nem lehet lebénítani, csak lelassítani, ami valószínűleg sokaknak fog bosszúságot okozni. Egyébként

egy nagyra nőtt sebzésosztóról van szó, aki mérgekkel támad ellenfeleire, és végső képessége alatt a magasból csap le rájuk. Jormungandr már csak irányítani sem egyszerű, így kezdő játékosoknak a legkevésbé sem ajánlatos a terelgetése. Az új karakter egyébként egy meglehetősen súlyos balanszcsoaggal érkezett, így több istenség képessége is változott. Érdekes lesz kipróbálni egykori kedvenceiteket egy gyakorlómódban, mielőtt rangsorolt csatába mentek velük.

Bless Online – Urdaata War Fortress

A kevés megmaradt kitarító *Bless Online*-játékos elkezdheti végre felfedezni és kitakarítani a játék új dungeonjét, az Urdaata erődöt. Az új kihívást egyszerre maximum kilenc társunkkal tolhatjuk végig, hetente egyszer. Ha sikerül levérni a Corrupted Aelia, Ikichi és Lava Golem Maglam alkotta triót, akkor ritka nyakláncokat, gyűrűket, fegyvereket és páncéldarabokat szerezhetünk, ha pedig a főellenség, Karata is

eldől, még erősebb kincseket kaphatunk. Az új dungeonnal együtt új kozmetikai felszerelések, bugjavítások és egyensúlybéli simítások is érkeztek. A fejlesztők az új tartalommal együtt egyébként megígérték, hogy dacára a játék gyenge fogadtatásának, kitaratnak a cucc mellett, és hamarosan még több újdonsággal jelentkeznek. Ha van egy legalább 50-es szintű karaktered, érdemes lehet visszatérned hozzá.





Infláció vs. hardverárak – 2. rész

OTTHONI PC 11 MILLIÓÉRT, JÖHET?

MA MAGYARORSZÁGON NAGYJÁBÓL SZÁZEZER FORINT KÖRÜL KAPNI JÁTÉKKONZOLT, EGY ÚJ AAA KATEGÓRIÁS VIDEOJÁTÉKOT PEDIG 10-20 EZER FORINT KÖZÖTT LEHET BESZEREZNI, INKÁBB A HÚSZHOZ KÖZELI ÁRON. Régi gamermagazinok hirdetéseit böngészve úgy tűnhet, hogy öt-tíz-húsz éve olcsóbb volt minden, de valójában könnyen lehet, hogy drágábbnak éreztük a videojátékozást, mint ma – erről írtam az előző lapszámomban, amikor egy inflációkalkulátorral néztem meg, mennyibe kerültek a konzolok megjelenésük napján, és mennyit értek mai értéken az amerikai piacon. Aki kimaradt az előző cikkből, annak egy gyorstalpaló: az infláció a pénz elértéktelenedését, vásárlóerejének romlását jelző mérőszám, egy természetes gazdasági jelenség. Az inflációkalkulátorral pedig azt lehet megnézni, hogy mai pénzen mennyit érne az az összeg, amit évekkal vagy akár évtizedekkel ezelőtt fizettünk

ki valamire. Kiderültek így meglepő dolgok az előző cikkből, a folytatásomban pedig Amerikából Magyarországra látogatunk. Vagyis ezúttal magyar árakat és magyar inflációt vizsgáltam – az árakat korabeli videojáték-magazinok hirdetéseiből vettem, a neten talált inflációkalkulátorom pedig a Központi Statisztikai Hivatal fogyasztóiár-indexet mérő adatai alapján dolgozott. Három táblázatot készítettem, egyet a mindenféle hardvereknek (a PC-konfigurációk árait igyekeztem ugyanattól a hirdetőtől gyűjteni), egyet a videojátékoknak (szintén ugyanattól a játékaáruháztól), egyet pedig az érdekes szolgáltatásoknak, amelyekbe a gyűjtőmunka során belebotlottam. A lényeg mindegyik táblázatban a negyedik oszlop: ennyibe kerülne mai értéken a régi vas, játék vagy szolgáltatás. Talán nem csak a statisztikamániások fogják szeretni a böngészést, amihez kellemes bogarászt kívánok, miután én is levontam néhány következtetést.

KEZDJÜK A HARDVEREKELI

Rögtön az első sorokból kisebb pénztárcahorror bontakozik ki. Mai értéken milliós nagyságrendű forintba került bármilyen számítógép 1984-ben: a ZX Spectrum és a C64 is vastagon luxuscikknek számított, de még a fekete-fehér kijelzős, iskolai oktatógép, a HT-1080Z is elég drága volt. Aztán szépen követhető, ahogy lejjebb másznak az árak (1991-ben már egész megfizethető a C64), ezzel együtt nem csoda, hogy az ország fele a rendszerváltás előtti években Ausztriában vett számítógépet schillingért – forintban súlyos ezreket (mai értéken tízezreket) lehetett így spórolni, még benzinköltséggel együtt is. A PC-k a nyolcvanas években egyenesen megfizethetetlenek voltak egy átlagos háztartásnak (1989-ben 386-os gép 11 és fél millióért), de a kilencvenes évek közepére jó ütemben csökkentek az árak ahhoz, hogy a platform átvehesse a vezető szerepet a Commodore-októl. Fontos megjegyezni, hogy a táblázatba nagyjából csúcskategóriájú gépeket válogattam össze minden év-

ben, ezeknél voltak azért jóval olcsóbb alternatívák is – amiket aztán alkatrészenként is lehetett tovább pimpelni, de néha azok is nagyobb beruházást jelentettek (erre is adtam pár példát). A PC-knél jóval olcsóbbak voltak a konzolok – már a kilencvenes évek elején is –, de a PC fölényével szemben csak lassan tudtak érvényesülni. Ennek oka egyrészt az volt, hogy kevesebb kereskedő foglalkozott komolytalan játékgépek forgalmazásával, mint számítástechnikával (a Commodore-ok ugyebár nem konzolok voltak, hanem otthoni hobbyszámítógépek), másrészt az, hogy a konzolos játékokat nem, vagy csak nagyon körülményesen lehetett másolni, warezolni.

NEM MÁSOLT, VÁSÁROLT

És ezzel meg is érkeztünk a másik két táblázathoz. A nyolcvanas években nem volt szoftverekre vonatkozó, kiforrott szerzői jogi törvény, ezért nyíltan virágoztak a kazetta- és lemezmasoló szolgálatok, amelyek egy teljes lemeznyi vagy kazettányi másolt programot (egy kazettán akár egy tucatnál is töb-



Hardverek

	Év	Ár akkor	Mai értéken
HT-1080Z	1984	35 400 Ft	962 610 Ft
ZX Spectrum (48K)	1984	40 000 Ft	1 087 696 Ft
Commodore 64	1984	Kb. 100 000 Ft	2 719 240 Ft
ZX Spectrum (48K)	1986	17 000 Ft	432 029 Ft
Commodore 64	1986	Kb. 50 000 Ft	1 270 675 Ft
PC (286, 640 RAM, 20 MB HDD, 14" monitor)	1989	240 000 Ft	4 617 792 Ft
PC (386, 2 MB RAM, 40 MB HDD, 14" monitor)	1989	595 000 Ft	11 448 276 Ft
Commodore 64	1991	13 875 Ft	177 018 Ft
Lemez meghajtó C64-hez	1991	15 750 Ft	200 940 Ft
Commodore Amiga 500	1992	38 500 Ft	363 840 Ft
SNES	1992	19 999 Ft	188 998 Ft
Nintendo Gameboy	1992	9 999 Ft	94 494 Ft
Commodore 64	1993	8 890 Ft	68 304 Ft
Commodore Amiga 500	1993	29 500 Ft	226 657 Ft
Négyeseres CD-meghajtó PC-hez	1995	29 900 Ft	158 332 Ft
PC (486 DX2-66, 4 MB RAM, 540 MB HDD, 14" monitor)	1995	84 260 Ft	444 850 Ft
PC (Pentium 100, 8 MB RAM, 1 GB HDD, 14" monitor)	1995	174 580 Ft	921 695 Ft
Sound Blaster 32 hangkártya	1995	28 900 Ft	152 577 Ft
PC (Pentium II 300, 64 MB RAM, 4,3 GB HDD, 15" monitor)	1998	219 900 Ft	619 348 Ft
PC (Pentium III 600, 128 MB RAM, 18,2 GB HDD, 17" monitor)	2000	329 900 Ft	739 009 Ft
PC (Pentium IV 2600, 512 MB RAM, 120 GB HDD, 17" monitor)	2004	214 900 Ft	364 169 Ft
Xbox	2004	59 990 Ft	101 659 Ft
Xbox 360	2008	69 990 Ft	95 529 Ft
PlayStation 3	2008	92 000 Ft	125 571 Ft
PC (Intel Core i5 2,66 Ghz, 8 GB RAM, 1,5 TB HDD, 24" TFT-monitor)	2010	627 000 Ft	774 094 Ft

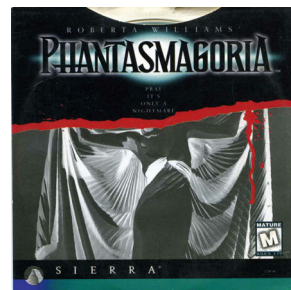
bet) árultak egy legális teljes játék árának harmadéért-negyedéért. Aztán jött a rendszerváltás és vele új törvények, valamint a BSA nevű jogvédő szervezet – és az említett szolgáltatók hirtelen eltűntek. A legális Commodore-játékok ára akkor már megfizethető volt, de PC-n a CD-korszakban megint volt egy erős emelkedés, mert a CD-olvasó és egyáltalán a CD-re írás a technológia elterjedéséig nem volt olcsó. A második táblázatban csak új, AAA kategóriás játékokat gyűjtöttem össze – látszik, hogy a játékok ára hamar beállt a tízezer forint körüli szintre, de 2000-ben

tízezer forint több mint a dupláját érte annak, mint ma (szerencsére már akkortájt is voltak leértékelési akciók, még ha nem is olyan mértékben és tömegben, mint napjainkban). Az utóbbi két konzolgenerációban a konzolos játékok ára kicsit elhúzott a PC-stől, de igazából még ez is azon az árszinten belül van, mint 15-20 éve.

HÁZHÓZ JÖN A PROGRAMOZÓ

Végül a harmadik táblázat olyan szolgáltatásokról szól, amelyeknek egy részét talán már el kell magyarázni a fiatalabb olvasóknak. A kazettamásoló

Játékok



	Év	Ár akkor	Mai értéken
Spirit of Adventure	1992	999 Ft	9 440 Ft
Phantasmagoria	1995	9 520 Ft	50 260 Ft
Broken Sword	1996	7 992 Ft	32 913 Ft
Dune 2000	1998	8 390 Ft	23 630 Ft
Fallout (kedvezményesen)	1998	4 999 Ft	14 079 Ft
Curse of the Monkey Island	1998	9 880 Ft	27 827 Ft
Tomb Raider 3	1999	11 990 Ft	29 544 Ft
Outcast	2000	9 990 Ft	22 378 Ft
Fifa 2002	2002	12 990 Ft	24 269 Ft
Call of Duty	2004	10 990 Ft	18 623 Ft
Tomb Raider Anniversary	2007	10 990 Ft	16 200 Ft
Fallout 3 (PC)	2008	11 999 Ft	16 377 Ft
Fallout 3 (PS3)	2008	16 999 Ft	23 201 Ft



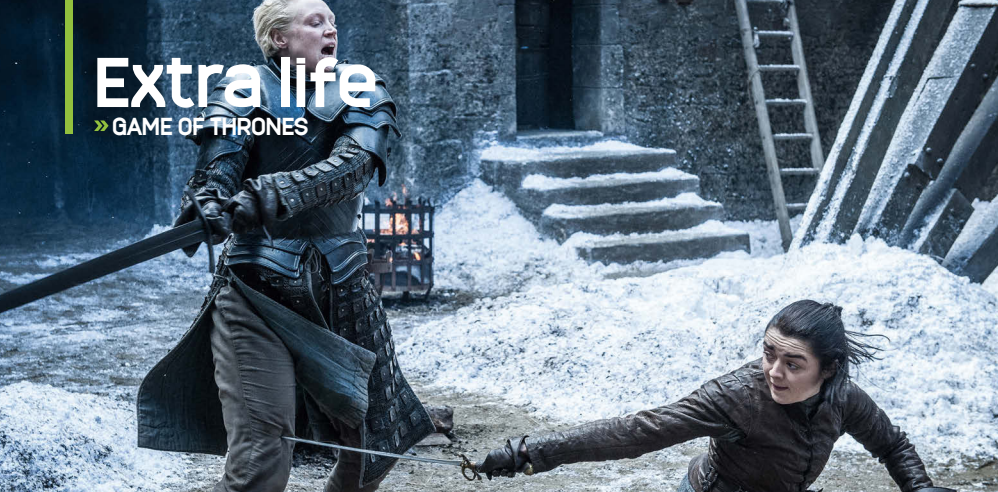
Szolgáltatások

	Év	Ár akkor	Mai értéken
Pötyögő szolgálat (programok begépelése)	1986	10–50 Ft	254–1271 Ft
Kazetta tele spectrumos warezzal	1987	300 Ft	7240 Ft
Kazetta tele C64-es warezzal	1990	300 Ft	4933 Ft
CD-írás CD-vel együtt	1996	1700 Ft	7001 Ft
CD-írás CD nélkül	1996	400 Ft	1647 Ft
Havi internet-hozzáférés éves előfizetéssel	1998	3900 Ft	10 984 Ft
Nappali LAN-partin gépbérlés egy órára	2000	200–300 Ft	448–672 Ft
Éjszakai LAN-partin gépbérlés egy éjszakára	2000	1500 Ft	3360 Ft
Polifonikus csengőhang	2004	380 Ft	644 Ft

warezolokat már említettem, de még anakronisztikusabb a Pötyögő szolgálat, amelynek a Commodore Egyesületi Lapban találtam meg egy 1986-os hirdetését. A szolgálat azt vállalta, hogy házhoz megy, és potom pénzért begépel rövid felhasználói programokat (például rajzolóprogramot vagy ékezetes nagybetűket varázsoló rutint). Csodálatos már a neve is. Szép korenyomat a polifonikus csengőhang is 2004-ből, a gamerkocsmákhoz hasonló intézmények (LAN-klubok) viszont 2000 környékén is léteztek, a havi internet pedig már 1998-ban is megfi-

zethető volt. Csak hát milyen sebességen ment az az internet, te jó isten! És ha már itt tartunk: milyen lassú volt az a régi PC, milyen csúnyácska az a régi játék. Mert az inflációs számolás közben azt se felejtjük el, hogy az egyéni pénzüknért ma már sokkal több pixelt, poligont és lebegőpontos műveletet kapunk, mint egy-két évtizeddel ezelőtt. Hogy pontosan mennyit, az viszont bizonyosan nem fogom kiszámolni. Az inflációs minisorozat itt véget ér; költsetek okosan, és figyeljétek sűrűn a humble bundle-öket.

Stóki



Játékvilág

GAME OF THRONES

H A MÁR SZÓBA KERÜLT EGY HÓNAPPAL EZELŐTT ANDRZEJ SAPKOWSKI PÁLYATÁRSA ÉS BARÁTJA, ÚGY IL- LIK, HOGY VELE FOLYTASSUK CIKKSOROZATUNKAT.

George R. R. Martin még be sem töltötte a harmincát, amikor megnyerte első Hugo-díját az A Song for Lya című sci-fi-novelláért, amit az évek során továbbiak követtek pár Nebula-, Bram Stoker- és World Fantasy-díj kíséretében. Magyarán már azelőtt ismert és elismert alakja volt a sci-fi-, horror- és fantasyirodalomnak, hogy 1996-ban publikálta volna a később regényciklusá terebélyesedett A tűz és jég dala első kötetét, amelyhez ezidáig négy folytatás született.

Ezekből, valamint a legendáriumot gyarapító novellákból és kísérő könyvekből megismerhettük az események gyújtópontjában álló kontinens, Westeros történelmét, a rajta élő népek kultúráját, valamint a nagy házakat, amelyek váltakozó intenzitással tülekednek Királyvár és a szimbolikus jelentőséggel bíró Vastrón körül. Olvashatunk még egzotikusabb tengerentúli területekről, valamint az északon húzódó gigantikus Falról és ami mögötte van.

ISMERD MEG JÁTÉSZÓTEREDETI

Játékvilág rovatunkban a legérdekesebb, fantázia szülte világokat mutatjuk be, amelyek különböző médiumok (könyvek, filmek stb.) mellett számos videojátéknak is otthont adtak.

Utóbbinak olyan rémségektől kellene megóvnia Westeros, amelyek létezésében még a védelmére felesküdtött Éjszakai Őrség tagjai sem igazán hisznek.

Sapkowskihoz hasonlóan Martin is szakított a tradicionális fantasy bántóan leegyszerűsítő szemléletmódjával. Összetett karaktereket hozott létre, még az első blikkre javíthatatlan csirkefogókban is találhatunk olyan jellemvonást, amely kedvünkre való lehet. Szintén jót tett a regényeknek, hogy a szerző a varázslatok különböző formáit és a mágia megtestesüléseit valódi ritkaságként kezelte, akár csak az elméjéből kipattant teremtményeket. Legravaszabb és kezdetben valóban sokkolóan ható, később pedig rengeteg rajongói teória megszületéséhez vezető húzása viszont az volt, hogy egészen váratlan pillanatokban végzett kulcsfontosságú szereplőkkel, akikről joggal hihettük, hogy megúszhatják a leg-rázósabb helyzeteket is. Csupán azért, mert hozzászoktunk, hogy mindig felülkerekedik a jó (Martinnál a becsületesség és a tisztesség gyakran párosul ostoba szűklátókörűséggel), a gonosz pedig elnyeri méltó büntetését (holott nem mindenki velejéig romlott, aki korpa közé keveredik).

Két további regény van még tervben, de csak az istenek a megmondhatói, hogy az ezekkel párhuzamosan rengeteg projektben érdekelt szerző mikor lesz képes befejezni azokat, és megosztani rajongóival, kit

illet végül a Vastrón. (Természetesen engem, ahányszor csak játszunk egy partit az azonos című társassal.) Ezért aztán hamarabb ismerjük meg a finálét (pontosabban annak egy változatát) a tévé képernyőjén bámulva.

A FALON TÚLMERÉSZKEDŐ VARJAK

A Trónok harca megfilmesítési jogaira az HBO csapott le nem kevés kockázatot vállalva. Az első évad nemzetközi stábbal, több országban szétszórta forgatási helyszínen, rutinos drámaszínészekkel (Lena Headey, Mark Addy, Peter Dinklage, Sean Bean) és feltörekvő újoncokkal (Richard Madden, Sophie Turner), ám A-listás sztárok nélkül készült epizódoként kb. 6 millió dollárból. A produkció szerencsésen átvészelte a kezdeti döccenőket, köztük azt is, hogy a pilotepizódot újra kellett forgatni, a szereplők egy részét pedig újraválogatni, mert annyira rosszul teljesített a teszttétéseken. Minden nehézséggel kárpótolta viszont a résztvevőket a legszebb álmaikat is felülmúló fogadtatás; a Trónok harca pillanatok alatt beépült a popkultúrába, mémesedésnek indult, és ami még fontosabb, évadról évadra nőtt a nézettsége. Minden jel szerint 2019 legjelentősebb televíziós eseményei között tartja majd számon az utókor a Trónok harca fináléját, amitől már csak hetek választanak el bennünket.



George R. R. Martin



Game of Thrones: A Telltale Game Series



Game of Thrones: Genesis



Reigns: Game of Thrones

EGYPERCES SZUBJEKTÍV

Nyilván ízlés dolga, de úgy vélem, az HBO sorozata Ramin Djawadi soundtrackje nélkül nem lehetne teljes. Az Emmy-díjas, perzsa felmenőkkel rendelkező német zeneszerző dallamai többek a képernyőn zajló események egyszerű kísérőinél, elválaszthatatlanul egybeforrnak az egyes házakkal és a fontosabb karakterekkel, ezáltal is támogatva az adott jelenetet. Őszintén remélem, hogy valamikor megismétli majd a turnéját, mert tavalyi budapesti fellépése a legjobb koncertélményeim közé tartozik.

MERT AZ ÉJ SÖTÉT, ÉS TELE ISZONYATOS JÁTÉKOKKAL

Mielőtt még elkészült volna a szó hagyományos értelmében vett első videojáték-adaptáció, a Westeros.org útnak indította saját közösségi szerepjátékát a szerző engedélyével egy ún. MUSH (Multi-User Shared Hallucination) keretében. Arra viszont, hogy ne hagyatkozzunk kizárólag a képzeletünkre, még további négy évet kellett várnunk, amikor is 2011 őszén megjelent az *A Game of Thrones: Genesis*. A Cyanide és a Focus Home koprodukciónak megvalósult RTS Westeros ezer évnyi történelmét felölelő kampányt, sajátos képességekkel és egységekkel ellátott frakciókat, valamint a diplomáciára, a gazdaságra és a harcra ugyanakkora figyelmet fordító játékmenetet ígért, ám az elkecsesített végeredmény hamar kipukkasztotta a lelkes rajongók rózsaszín álombuborékát.

Alig tettük túl magunkat a megrázó kódtáton, szinte azonnal érkezett az újabb gyomros ugyanettől a kettőstől egy szerepjáték formájában. 2012-t írunk, és ekkor már cirka 18 hónap leforgása alatt átrágtuk magunkat a *Dragon Age II*-n, a *The Witcher 2: Assassins of Kingsen*, a *The Elder Scrolls V: Skyrimen*, a *Kingdoms of Amalur: Reckoningon* és

a *Mass Effect 3*-on is. Magyarán tudtuk, mit várunk egy minőségi RPG-tól, de a nagy dérral-durral beharangozott *Game of Thrones* sajnálatosan kevésnek bizonyult. Hiába sikerült jól a két főszereplőt is felvonultató cselekmény, amelyik a sorozat első évadának eseményeivel párhuzamosan zajlott, sőt kölcsön is vette annak fontosabb karakterei közül Varyst és Jeor Mormontot, ha közben a fejlesztők minden más tekintetben megelégedtek a kiábrándító középszerű legalább szegmensével. Még George R.R. Martin cameója Martin mester testhezállós szerepében sem javított érdemben a játék megítélésén.

Nem is oly sokkal később egy Facebookon és mobilszközökön futó, stratégiai és szerepjátékos megoldásokat ötvöző, de a gamerek helyett kimondottan könyv- és sorozatrajongókat megcélzó alkotásra figyelhettünk fel. A habkönnyű *Game of Thrones Ascent* játékosai egy-egy kisebb jelentőségű házat képviselve kapcsolódtak be a Vastrónért vívott küzdelembe, idejük jelentős részét kalandozással és uradalmuk gondozásával töltve. Aztán idén januárban elérte a vég, elfogyott a befektetők pénze és türelme, pedig egy időben sok ezren játszották napi szinten, és a regisztrált felhasználó

lók száma is közeledett a tízmillióhoz. A Disruptor Beam még megpróbálta egy Kickstarter-kampánnyal menteni a menthetőt, de rosszul lőtte be a célt, a remélt 634 ezer dollárnak a negyede sem jött össze, tehát hacsak más módon nem jut elegendő pénzhez, valószínűleg sosem fog elkészülni a szellemi örökösnek szánt *Kingdom Ascent*. A kissé egyhangú sormintába 2014 decemberében végre felfelé ívelő hullámot rajzolt a *Game of Thrones: A Telltale Game Series* első felvonása. Az epizodikus kalandjátékok akkoriban még csúcspontjában álló királyi értő kezekkel nyílt a forrásműhöz, visszaadva annak fordulatokban gazdag drámaiságát. Az HBO sorozatához ezer szállal kapcsolódó, de önmagában is élvezhető történet középpontjába a cselekmény idején épp veszésre álló Starkokkal szövetséges Forrester házat helyezték, melynek tagjai a Faltól Királyvárig, sőt a Keskeny-tenger túloldalán fekvő Essosig mindenfelé megfordulnak, sokat látnak, és még többet tapasztalnak. A hat epizód során izgalmunkban tövig rágtuk körmeinket, tudván, hogy hőseink olyan hideg szívvű zsarnokok és pszichopaták közé keverednek, mint Cersei Lannister vagy Roose Bolton fattya, Havas Ramsey.

A kedvező fogadtatásban (a kritikák többsége a technikai hiányosságokkal állt összefüggésben) részefített évad befejezése ismeretében tálcán kínálta magát a folytatás, de a Telltale folyton halogatta a projektet, mert annak összhangban kellett lennie a vége felé közeledő tévésorozattal. Gyaníthatóan 2020-nál előbb aligha készült volna el, ám reményeink hajója zátonyra futott, amikor pár hónapja kiderült, hogy a cég becsukja a kaput, a többször is megerősített második évad pedig ezáltal hivatalosan is kapott. Használó sorsra jutott a Bigpoint tervezett MMO-ja, a *Game of Thrones: Seven Kingdoms*. 2015 után kizárólag kisebb kaliberű, jobbára mobilos és böngészős címeknek (*Game of Thrones: Conquest*, *Reins: Game of Thrones*, *Game of Thrones: Winter is Coming*) sikerült vitorlát bontaniuk, azóta egyetlen ígéretes projekt sem bukkant fel a láthatáron. Emiatt kénytelenek vagyunk levonni a szomorú tanulságot, hogy a kiváló alapanyag ellenére sincs szerencséje a franchise-nak a videojátékokkal, és annak a fejlesztőnek, amelyik helyet akar foglalni a Vastrónon, dupla, sőt tripla csomót kell kőtnie a gatyapócs tartósinórjára.

Chavalier



E-SPORT-INFÓ

E-sport rovatunk kedvenc elfoglaltságod profi, versenyszerű oldalát mutatja be. Ha sok időt és energiát fektetsz a multiplayer játékokba, jó helyen jársz.



A Vaevictis összeszedte az LCL első női csapatát

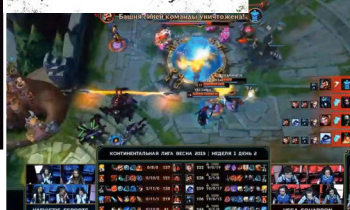
A játékosok egyelőre mérőföldekre vannak a többi csapat tagjainak teljesítményétől



AZ ELSŐ KOMOLY SIKER

A jelenlegi leghíresebb profi ligában tevékenykedő női e-sportoló, Geguri az Overwatch League kínai csapatának tank játékosa. A Shanghai Dragons elharcosaként néhány hete meglétt az első sikere, amikor a sárkányok egy vereséggel teli teljes szezon után végre bezsebelték győztes meccsüket.

A Vega jól láthatóan húzta az időt, és élvezte a helyzetet



Egyet előre, kettőt hátra

MEGVAN AZ ELSŐ NŐI, PROFI LEAGUE OF LEGENDS CSAPAT

ELMÉLETILEG ÜNNEPELNI KELLENE AZT, HOGY A VILÁG LEGNÉPSZERŰBB JÁTÉKÁNAK EGYIK PREMIERLIGÁJÁBAN SZEREPEL EGY ÖTTAGÚ LÁNYCSAPAT. Az orosz *League of Legends* profi liga egyik tagja, a Vaevictis Esports ugyanis leszerződött öt női játékost, de nem feltétlenül a legjobb célokkal. A csapat felett az első néhány hét után már el is kezdtek összegyűlni a fellegek, ami részben az orosz Riotnak, részben a Vaevictis vezetőségének köszönhető.

MARKETINGÉRTÉK MINDENK FELETT

Az orosz *League of Legends* liga az idei évben követte az LEC (európai liga) és az LCS (amerikai liga) példáját: franchise-rendszerre váltottak, amelybe az egyes szervezetek a megfelelő infrastruktúra felállításával és kellő pénz befizetésével kerülhettek be. Ez a modell a feltétele a csapatok hosszú távú biztonságának, hiszen nem kell félniük attól, hogy valaha kiesnek a ligából. Elvileg ennek kellene a legjobb megol-

dásnak lennie arra, hogy fenntartható legyen egy-egy e-sport-játékos karrierje, de a valóság az, hogy igazából csak a csapattulajdonosok érezhetik magukat biztonságban. A Vaevictis vezetősége ezt ki is használta, és a 2019-es szezon elején megszabadultak az összes játékosuktól. Az LCL egyik edzője szerint az eredeti terv az volt, hogy csak egy-két új tagot fognak keresni, és a többiek visszatérhetnek, de aztán a főnökség meggondolta magát, és egy új arculat kiépítését hozták előtérbe: ők akartak lenni az LCL első női csapata, bármi áron. Minden marketinganyagot átterveztek, és bejelentették, hogy öt lánnyal kezdik a szezont, akik még sosem láttak profi színpadot. Az még önmagában nem túl nagy szám egy csapat életében, hogy kezdők veszik át a stafétát: Bjergsen, Jensen, Rekkles, Meleos, és még sorolhatnánk a mára legendává vált játékosokat, akik a semmiből tűntek fel. Itt azonban nem az online ranglétra tetején, magányosan küzdő profiokról van szó, a Vaevictis játékosai ugyanis messze vannak a csúcstól: a cikk írásának

pillanatában az öt játékosból három gyémánt rangon álldogál, ami több színttel alatta van a profikat gyűjtő mester és kihívó rangoknak. A többi csapat és a Vaevictis közti szintkülönbség így ég és föld, ez pedig meg is látszik a 0:6-os eredményt jelző szezonális ponttáblán.

FAIR PLAY

A lánycsapat ugyan minden héten megjelenik az LCL-színpadon, de nem maradnak ott sokáig: átlagosan húsz perc alatt kikapnak. Habár látható, hogy jelentősen gyengébbek társaiknál, ezt néhány csapat egy kicsit jobban élvezi a kelleténél. A Vega Squadron a legutóbbi meccsében extra tíz perccel növelte a mérkőzés idejét azzal, hogy csak vadásztak az ellenfelükre, és kizárólag öléseket halmoztak fel, miközben láthatóan beleröhögtek az ellenfél képébe. A Riot Games Oroszország ezt egy komoly figyelmeztetéssel jutalmazta, és nem a Vega volt az egyetlen, akik ebben a kitüntetésben részesülhettek. A női *League of Legends* csapatokkal szemben kialakult előítélet szerint a lányok csak gyógyí-

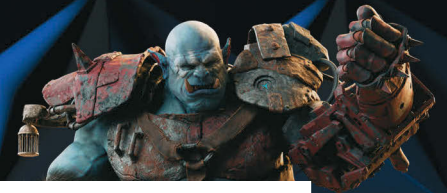
tókat és támogató karaktereket használnak. Ezt kihasználva a ROX február 16-án szándékosan kitiltott öt gyógyító karaktert a lányok ellen játszva. A csapat ezért is megkapta a büntetését. Mind a ROX, mind a Vega komoly bajba került, mert még egy ilyen húzás komoly pénzébe fog kerülni a szervezetük vezetőségének. Ettől függetlenül felmerül a kérdés: ha a Riot Games Oroszország ilyen komolyan veszi az aréna tisztaságát, vajon nyomozni fognak-e a Vaevictis kétes eljárásaival szemben. A női játékosok a mai napig elképesztően ritkák, így alapvetően örömteli lenne egy profi női csapat részvétele egy ilyen fontos versenyen. Amikor azonban csak a marketingérték kedvéért hoz össze egy szervezet egy láthatóan gyenge csapatot, akkor megkérdőjeleződik az egész célja és haszna. A Vaevictis tulajdonképpen csak kirakatbabákat vett fel azért, hogy jobbnak tűnjön a szervezetük, közben pedig hétről hétre lejáratják a női játékosokat. Ez a helyzet nem segít senkin, és ezt remélhetőleg az ottani szervezők is belátják majd idővel.

Az eddigi legjobb Windows játék céljára

KIFINOMULT KÜLSŐ, FÉKEZHETETLEN ERŐ.

Az E-SPORT rovat támogatója a Lenovo.

Windows 10 operációs rendszerrel



Egy legenda halála

A SUPER SMASH BROS. MELEE JELENTŐSÉGE ÉS LETŰNÉSE

KEVÉS OLYAN ÖSSZETARTÓ JÁTÉKOSKÖZÖSSÉG VAN A VILÁGON, MINT AZ FGC.

A Fighting Game Community (verekedős játékos közösség) különleges hely, mert tagjai rengeteg különböző címben teszik próbára magukat. Egy-egy FGC-profi nem ritkán két-három verekedős játékban is verseng, és éppen ezért viszonylag gyorsan cserélődnek is a játékok. A Tekken 6 után jött a 7, a Street Fighter IV-et felváltotta az V, a BlazBlue helyén a Dragon Ball FighterZ-t üdvözölhetjük, és a játékosok szépen adaptálódnak is az új címekhez. Utóbbi egyetlen rétegre nem igaz: a Super Smash Bros. Melee-játékosokra.

AZ ÖREG TANÍTÓ

A Super Smash Bros. Melee egy Mariót, Bowsert, Pikachut és a többi Nintendo-karaktert felvonultató verekedős játék, amely még 2001-ben jelent meg GameCubera. Irányítása meglehetősen egyszerű, de elképesztő trükkökre ad lehetőséget, és egy életen át lehet tanulni a finomságait, már ha rá-

szánjuk a szükséges időt. A megjelenése utáni években rengetegen tapadtak rá a Melee-re, olyannyira, hogy a mai napig ez számít az egyik legnépszerűbb verekedős e-sportnak. A Melee óta már több Super Smash Bros. rész is megjelent, de a közösség nem volt hajlandó átköltözni. A nagyobb profik megmaradtak kedvencük mellett, és a világ legnagyobb verekedős játékversenye, az EVO (Evolution Championship Series) is ennél a verziónál állt meg. Az elmúlt hat évben a Meleenek biztos helye volt az EVO játékok listáján, de ez idén változik. A 2019-es felhozatalból kikerült a legenda, jelezve ezzel a profiknak, hogy „ideje lenne váltani”. Utódja, a Super Smash Bros. Ultimate mind a kritikusoknál, mind a játékosoknál jól szerepelt, és az új közönség nyilván a frissebb címre kíváncsi. Ettől függetlenül nem mehetünk el amellett, hogy az elmúlt hat évben a játék nagyszerű pillanatokat hozott nézőknek és versenyzőknek egyaránt. Érthető, hogy sokan szomorúak az EVO-tiltás miatt.

A SORVADÁS KEZDETE

Az EVO döntése után a profik azonnal azzal védekeztek, hogy „rengeteg másik Melee-verseny lesz még”. Ez való igaz, hiszen az elmúlt években a játék akkora tömegeket mozgatót meg, hogy már nincs szüksége egy-egy világbajnokságra a fennmaradásához. A változás szele azonban tisztán érzékelhető: a jelenlegi Super Smash-közösség nagy része elkezdett átköltözni az újoncra, a streamnézők az Ultimate-et követelik, most pedig a legnagyobb FGC esemény is az új játékot favorizálja. Tagadhatatlanul elindult valami, ami egyszerre tehet rosszat és jót a közösségnek. A sokat próbált Melee-játékosok nem szeretnék játékot váltani, ennek pedig egyes következménye lesz, hogy ők kimaradnak a legnagyobb vetélkedőkből. Ez amennyire szomorúan hangzik, annyira jó a feltörekvő generációnak. Több millió, ezekben a pillanatokban is gyakorló Ultimate-játékos nőtt fel a Melee-versenyek bámulásán, most pedig Nintendo Switchsel a kezükben gyakorol-

nak, hogy ők maguk is legendáká válhassanak. Ez az a vérfrissítés, amire szüksége van az FGC-nek, különben érdektelenségbe fulladnak a Super Smash-versenyek. Mindenki szereti látni TSM Leffen sikereit, de még nagyobb az üdvrivalgás akkor, amikor egy ismeretlen játékos kezdi legyámulni a nagyokat. A Super Smash Bros. Melee jelentősége tagadhatatlan: számtalan gyerek cseperedett fel ezzel a játékkal, és nézte csillogó szemekkel, ahogy a legjobbak olyan dolgokat művelnek az arénában, amire ők még csak nem is gondoltak. Most azonban ezek a srácok készek állnak arra, hogy az Ultimate-ben bizonyíthassanak. Az érem másik oldalán álldogáló veteránok élete pedig vízválasztóhoz érkezett: ha Leffen, MangO és a többiek a régmúlt siratása helyett inkább felveszik a kesztyűt, akkor nekünk tényleg örökre beíródhat az e-sport történelemkönyvébe. Azok az FGC-játékosok válnak igazán sikeressé, akik képesek a váltásra. Hamarosan kiderül, hogy az eddig körberajongott Melee-sztárok képesek lesznek-e erre.

Leffen győzelme a 2018-as Melee EVO-n



A nyílt Melee-versenyek a mai napig tömegeket mozgatnak meg



NEHÉZ VOLT A VÁLTÁS

Az EVO nem először próbált meg elkarnyarodni a Melee-től: az elmúlt években folyamatosan együtt szerepeltették a legendás játékot annak Wii U-s folytatásával. Utóbbi azonban sosem kapott igazán sok figyelmet, ezért szépen lassan kiforgatták a felhozatalból.



Az EVO a legnagyobb verekedősjátékbajnokság

LENOVO LEGION Y530

www.lenovo.hu



Windows 10

Lenovo

Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

MÁSVILÁG

Anna királynő és szeretői, avagy a politika nem férfiaknak való vidék



Film
életrajz/vígjáték/dráma

A kedvenc

LESZBİKUS SZERELMI HÁROMSZÖG, INTRIKA, DÖNTÉSKÉPTELEN ANGOL KIRÁLYNŐ – A KEDVENC NEM EGY HAGYOMÁNYOS KOSZTÜMÖS FILM. Jorgosz Lantimosz nevét hallva a művészfilmek rajongói sejtethetik, mire számíthatnak, de ezúttal a nagyközönséget is sikerül megnyernie A homár és A szent szarvas meggyilkolása rendezőjének. Ehhez köze lehet annak, hogy eddigi alkotásaitól eltérően a forgatókönyvet nem ő jegyzi, és figurái történelmi alakok. Az Akadémia a látszólagos konformizálódást tíz Oscar-jelöléssel hálálta meg, ez mégsem jelenti azt, hogy a leghíresebb kortárs görög rendező hátat fordított volna a grotesznek, a szerzői jegyeket ugyanis A kedvenc is magán viseli. A történet egy mondatban összefoglalható: az utolsó Stuart uralkodó a betegeskedő, gyenge kezű, mentálisan instabil, leszbikus hajlamú Anna volt, akinek a 18. századi Nagy-Britannia sorsát meghatározó döntéseit kedvenc (kegyenc) tanácsadónői befolyásolták. Lábjegyzetekkel és magyarázatokkal tarkított történelmi dráma helyett hús-vér embereket ismerhetünk meg a merész vizuális stílussal jellemezhető felvonások során. A háború például képen kívül zajlik, helyette egy pikáns, manipulatív, jellemfejlődéssel tarkított női harcba

csöppenünk bele. Abigail (Emma Stone) gátlástalan, az arisztokrácia körébe visszavágyó, látszólag kedves, fiatal lány, unokanővére, Lady Sarah Marlborough (Rachel Weisz), komoly, határozott, kisé nyers stílusú bizalmasa Anna királynőnek (Olivia Colman). Mindegyik karaktert kiváló színész nő formálja meg: a szerethető Rachel Weisznél is nagyobbat alakít Emma Stone, aki minden felbukkanásával életet visz a képkockákba, mégis a trióból legkevésbé ismert Olivia Colman királynő-alakítása a legmeglepőbb, mivel képes megmutatni, hogyan lehet egy ember iránt érzelmek sorát, sajnálatot, szánalmat, megvetést, undort és szimpátiát érezni. Colman megérdemelten kapta meg többek között a legjobb színésznő Arany Glóbusz- és Oscar-díját, míg Stone és Weisz egymás esélyeit gyengítették ugyanabban a kategóriában, így a Barry Jenkins If Beale Street Could Talk című drámájában játszó Regina Kinghez kerültek a legjobb mellékszereplőnek járó elismerések.

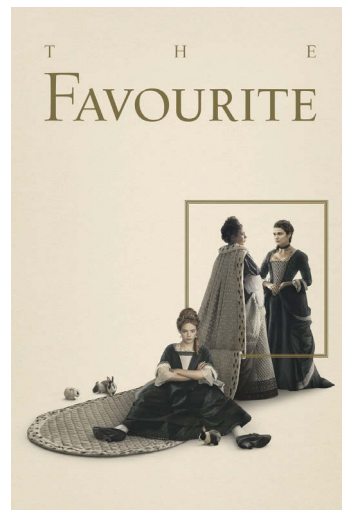
A legtöbb mozifilmben evidens, hogy a politika férfi dolog. Lantimosz A kedvencében ebben sem szabálykövető, mivel a férfiak rizsporos parókában komédiázó, döntő pozícióra áhítozó háttérfigurák lehetnek csak – mindnyájuk közül a legjel-

legzetesebb Harley, akit az X-menekből és Mad Max: A harag útjából ismert Nicholas Hoult játszik –, míg három főszereplője árnyalt, az idealizálttól messze eső, erős női karakter lett.

A kedvenc kidolgozott, fordulatos és végig izgalmas alkotás; a tavalyi év legnyomasztóbb filmjéhez, a Szent szarvas meggyilkolásához látszólag nincs sok köze. Témája nem a hatalommal nem rendelkező egyén döntéseinek tragikus következményeit taglalja, hanem egy befolyásos személy és udvarának kisszerűségét karikőrözza ki, akik számára egy kacsa-futtatás jelentékenyebb esemény egy parlamenti gyűlésnél. Azt eddig is sejtettük, hogy az országok és a nép sorsát befolyásoló döntések nem mindig hozzáértők fejéből pattantak (és pattannak) ki, de a következmények homályzónában tartásával nem juttunk mélyebb rétegekig annál az ismert megállapításnál, mint hogy a szex hatalom. Éppen ezért az, aki mélyenszántó gondolatokra vagy eseményekben tobzódó cselekményre vágyik, meglehet, hogy jobban teszi, ha más darabra vált jegyet, de annak, aki nyitott egy politikai háttértörténet szatirikus, karakterközpontú ábrázolására, nem szabad kihagynia Lantimosz mesterművét. **Niki**

Szórakoztató és rendhagyó történelemóra Olivia Colman, Emma Stone és Rachel Weisz briliáns alakításával.

4,5/5





Film
vígjáték/dráma/
életrajzi

GREEN BOOK

Szeresd felebarátodat Zöld könyv – Útmutató az élethez

PETER FARRELLY, A DUMB ÉS DUMBER ÉS A KERESD A NŐT! TÁRSRENDEZŐJE EZ-ÚTTAL TESTVÉRE, BOBBY NÉLKÜL FORGATOTT FILMET. Aki az említett vígjátékokhoz hasonló, néhol ízléstelen mozira számít, csalódní fog.

Az eredmény egy kedves road movie lett, Peter Farrelly pedig megszerezte 25 éves pályafutása első Oscar-jelölését. A három Golden Globe- és Oscar-nyertes alkotás erénye mégsem a rendező zsenialitásában, hanem a 60 éves Viggo Mortensen és a Holdfény után ismét a legjobb mellékszereplő kategóriában győztes Mahershala Ali kitudó játékában rejlik.

A film címe egy 1936 és 1966 között megjelent kiadványra utal (The Negro Motorist Green Book), amelyben külön utat jelöltek ki az afroamerikaiak számára. Egyik főhősünk, a művelt, visszafogott és magányos Dr. Don Shirley (Mahershala Ali) látszólag kivételes helyzetben van: dzsesszzongoristaként triójával végigtornézza az országot. Szüksége van azonban egy fehér sofőrre, aki kvázi testőrként szolgálja a déli államokban. Mint később kiderül, a művész tehetségének elismerése és anyagi ellentételezése nem menti fel a bőrszíne miatt életbe lépő szabályok alól. A rasszizmus témája mégsem mélyül el, és ha-

bár a Zöld könyv az Akadémia szavazatai alapján az év legjobb filmje lett, a vele versengő Csuklyások: BlackKlansmanhez képest pillékönnyű és közönségbarát módon (és nem utolsósorban fehér szemzőgből) dolgozza fel a fajgyűlölet témáját.

A Zöld könyv stílusban és karakterbrázolásban is inkább az Életravalókhöz hasonlítható, amely a közelmúltban kapott amerikai remake-et. Mindkét alkotás igaz történeten alapszik, valamint ellentétes karakterek összecsiszolódását, egy férfibarátságot mutat be. Donald Walbridge Shirley (1927–2013) tehetséges zongorista és zeneszerző volt, Tony Lip, vagyis Frank Anthony Vallelonga (1930 – 2013) sofőrködése pedig csak egy szelete volt izgalmas életének, a rajongóknak ugyanis olyan sorozatokból és filmekből lehet ismerős a neve, mint a Maffiózó, a Nagymenők vagy a Fedőneve: Donnie Brasco.

Tavaly a Három óriásplakát Ebbing hátrában, tavalyelőtt a Holdfény után térhettünk magunkhoz a moziból kijövet úgy, hogy egy kicsit jobban szeretjük embertársainkat. Habár a Zöld könyv nem lett tökéletes, mégis szívet melengető, és ez, valamint a főszereplők teljesítménye már elég ahhoz, hogy az ideai must see-listára felkerüljön.

Niki

Ezentúl ezt fogjuk nézni karácsonykor.

4/5

Lady Gaga & Bradley Cooper A Star Is Born (Csillag születik filmzene)

ACSILLAG SZÜLETIKRŐL A TAVALY NOVEMBERI MÁSVILÁGBAN ÍRTUNK, DE A SHALLOW CÍMŰ BETÉTDAL GOLDEN GLOBE-, GRAMMY- ÉS OSCAR-DÍJA MIATT ISMÉT RIVALDAFÉNYBE KERÜLT AZ EDDIG TÖBB MINT KÉTMILLIÓ PÉLDÁNYBAN ELADOTT ALBUM.

Filmzenéről lévén szó, a tracklistában szereplő 34 tétel között 13 dialógus is szerepel. Bradley Cooper színész-rendező öt dal szerzőjeként és előadójaként üdvözölhetjük, Lady Gagát pedig 12 alkalommal, a négy duettjük mellett. Kilenc dalban közreműködött Lukas Nelson country-rockzenész, hatnál a Lady Gaga Born This Way és Artpop című albumjain dolgozó Paul „DJ White Shadow” Blair, de Mark Ronson, Andrew Wyatt, Jason Isbell és Diane Warren neve is felbukkan a szerzők között. Ennek megfelelően olyan country-rock-pop egyveleget kapunk, amely híuen tükrözi a két főhős zenei pályáját. A negye-

dik Csillag születik-film megmutatta, hogy az American Horror Story című sorozatban feltűnt Lady Gaga első osztályú énekes és ígéretes színész, Bradley Cooper pedig egyaránt tehetséges debütáló rendezőként, zeneszerzőként és énekesként. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy az album nagy részét előben rögzítették.

Niki



Zene
soundtrack

A mozifilm és Lady Gaga rajongóinak kötelező darab, de a dialógusok felesleges töltetként vannak jelen.

4,5/5

Brandon Sanderson A királyok útja

TÖBB MINT EGY TELJES ÉVTIZEDNYI TERVEZÉS ELŐZTE MEG A VIHARFÉNY KRÓNKA NYITÁNYÁNAK LÉTREJÖTÉT. Már-már zavarba ejtően hosszú időnek tűnhet, ám ha számításba vesszük, hogy Sanderson ezalatt jó néhány regényt befejezett, inkább azon morfondírozunk, hogy mégis, hogy a viharba tudott régóta dédelgetett projektjére is figyelmet fordítani. A királyok útjának

otthon adó Roshar sziklakemény felszínet pusztító fürgetegek formálják. Növény- és állatvilága egzotikusnak hat, de változatosságának áthághatatlan korlátokat szab, hogy kizárólag a zord körülményekhez alkalmazkodni képes fajok maradhatnak fenn. A szerző majdnem ugyanakkora hangsúlyt helyez ismertetésükre, mint a különböző népek kultúráinak bemutatására. Teszi ezt térben és időben ugrálva, ezáltal némileg szétterdelve a cselekményt. De hogy mégsem csorbul a gazdagon illusztrált, a Delta Vision kiadványaira jellemző módon egymáshoz illeszkedő borítókkal ellátott

kötetek élvezhetősége, az a gondosan megválogatott karakterek (az ölésben semmi örömet nem lelő orgyilkos, szilánkhordozó főherceg, seborvosból lett rabszolga stb.) személyiségének és az eltérő nézőpontjukból láttatott eseményeknek is köszönhető.

Chavalier



Könyv
fantasy

Ezentúl ezt fogjuk nézni karácsonykor.

4/5

Ráérős tempójú alapozás remek kilátásokkal a jövőt illetően.

4/5

VÁSÁROLD LE GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT
A DELTA VISION ÜZLETEIBEN
RÉSZZLETEK:
GAMESTAR.HU/DELTAVISION
GAMESTAR-KEDVEZMÉNY
FELHASZNÁLVA



Veszélyes kölykök Orgyilkos osztály

TÚLZÁS NÉLKÜL ÁLLÍTHATJUK, HOGY MÉG SOSEM ÖRVENDTEK AKKORA NÉP-SZERŰSÉGNEK A KÉPREGÉNYEK, MINT AZ UTÓBBI NÉHÁNY ÉVBEN. Habár kétségtelenül a DC és a Marvel szuperhősei tapossák ki az ösvényt a többiek előtt, semmiképp sem foghatjuk rá a nyomukban érkezőkre, hogy érdemeik csekélyebbek lennének. Máskülönben miért forgatott volna sorozatot egyikükből közös erővel a Sony és a Universal tévés részlege? Ahogy ok nélkül a Syfy sem vállalta volna a forgalmazását. (Idehaza az HBO műsorán láthatjuk, illetve megtaláljuk az HBO GO kínálatában.) A szóban forgó Orgyilkos osztályra a Marvelnél is megfordult Rick Remender 2014-ben azzal hívta fel a figyelmet, hogy részben ifjúkori élményei által inspirált történetét 1987-be helyezte, a Reagan-adminisztráció második ciklusának idejére, főhősének pedig egy balsorsú tinédzsert választott, akivel megjárta a poklot oda és vissza. Marcus Lopez Arguello szülei elvesztése után árvaházba kerül, majd onnan az utcára, ahol a zsaruk elől bujkálva csövesként tengeti napjait. Innen többnyire egyenes út vezet a hullaházba, ám a

sráca felfigyel egy titokzatos szervezetre, és meghívást kap a Haláltanok Királyi Iskolájába. Ennek, a külvilág számára nem létező intézménynek a falai között képezik ki a bérgyilkosok újabb és újabb generációit immáron évszázadok óta. Létezik pár speciális szabály, amelyeket a diákoknak be kell tartaniuk, ha életben akarnak maradni – például nem végezhetnek egymással –, de ez nem akadályozza meg a klikkekbe tömörült kölyköket, hogy gyötörjék a gyengébbeket. Ezen túlmenően hasonló problémákkal küzdenek, mint bármelyik korukbeli, aki átlagos középiskolába jár. A Fumaxra jellemző gondossággal (nem csak a szövegbuborékok tartalmát fordították le) egy kötetbe foglalt első hat füzet végigvezet Marcus döccenőkkel és bukkánokkal teli beilleszkedési fázisán, megismerjük leendő barátait, és oldalról oldalra haladva azt tapasztaljuk, egyre ösztönösebben drukkolunk neki, hogy átvészelve az előtte álló kalandokat, és sikerüljön elkerülnie a múltja csápjait. Abban, hogy legszívesebben máris kezünkbe vennénk a folytatást, hatalmas szerepet játszik Wes Craig ábrázolásmódja és Lee Loughridge markáns színvilága.

Chavalier

Tanulj, tinó, gyilkos lesz belőled.

4,5/5



Élet és halál az Istencsászár szolgálatában

Warhammer 40,000 – Vasakarát

MÁS KÖZKEDVELT FRANCHISE-OKHOZ HASONLÓAN, AMELYEK KRÓNIKÁIT AZ IDŐK SORÁN MEGÉNEKELTÉK MÁR KÜLÖNBÖZŐ MÉDIUMOK FORMÁJÁBAN, A WARHAMMER 40,000 SEM KERÜLHETTE EL SORSÁT. Társas-, szerep- és videojátékok, regények, valamint animációs filmek mellett képregény készült belőle. Több is, ami azt illeti, hiszen a jogtulajdonos Games Workshop égisze alatt működő Black Librarytól a Boom! Studioson át a Titan Comicsig sokan láttak fantáziát a negyvenegyedik evezred galaxisokat bekebelező háborújában. Utóbbi háromrészes sorozatát kinézte magának a Szukits Könyvkiadó, így magyarul is átélhetjük a Calaphrax-csillaghalmazban zajló eseményeket. A bolygórendszerek előbb említett csoportosulását tízezer éven át tomboló hipertérviharok szigetelték el a világ többi részétől, ám most, hogy újra megközelíthetővé vált, három frakció érdeklődését is felkelti, akik eltérő céloktól vezérelve versenyt futnak egymással és az idővel, hogy irányításuk alá vonják a szektort. Az első kötet sorra veszi a Sötét Angyalok káptalan űrgárdistáinak

fontosabb, történetünk szempontjából meghatározó szereppel bíró tagjait, valamint a rend féltve őrzött titkait kifürkészni szándékozó Sabbathiel inkvizítor kíséretét, mielőtt úgymond belecsapna a lecsóba, és megmutatná, mitől is doglik a sci-fit fantasy-motívumokkal vegyítő univerzumban a mutáns és az eretnek. Leginkább villámvetőnek fordított bolterek, lángszórók, repeszgránátok, sugárfegyverek és lánc kardok okozzák hívók és hitehagyottak vesztét, amint egy látványos, jó néhány oldalon átívelő csatában megütözkönek egymással a Sötét Angyalok és a Káosz fertőzte Vas-harcosok, akiknek szintén a Calaphrax kincseire fáj a foguk. A George Mann jegyezte történet kevés teret enged a karakterek kibontakozásának és személyiségfejlődésüknek, ami az akcióra fektetett hangsúly, valamint a veszteséglista ismeretében aligha meglepő. Egyelőre inkább vizuálisan ingerel – élvezettel legeltethetjük a szemünket Tazio Bettin rajzain, amelyek hibátlanul visszaadják a WH40K erőszakosságát. Remélhetőleg a közelgő folytatásban már többet megtudunk arról a bizonyos titokról, amiért megéri ölni vagy akár meghalni is.

Chavalier

Eretneknek lenni égő.

4/5



Társasjáték
stratégiái



Nincs jobb móka, mint megenni az ellenségeidet

HATE

ADRIAN SMITH EGY BETEG EMBER. Ő az az illusztrátor, akinek a Blood Rage-et is köszönhetjük, és ő jegyzi a Chronicles of Hate című graphic novelt is, amely jelen társasjáték alapjául szolgált. A részletekbe nem nagyon mennék bele, legyen elég annyi, hogy a történetben Földanyát három fia leláncolta és megbecstelenítette, a világ pedig pusztulásnak indult. Az elkorcsosult fajok legjobb tudásuk szerint próbáltak túlélni, ember embernek farkasává vált. Ebbe a világba álmotda bele legújabb társasjátékát a CMON, amire egy évvel ezelőtt dobták össze a pénzt a rajongók Kickstarteren, és ami annyira durvára sikeredett, hogy nem is kerül bolti forgalomba, így aki lemaradt a közösségi kalapozásról, csak a használt példányokban reménykedhet. A Hate-ben főleg 1v1 csatákat fogunk játszani, de a dobozban találunk elég alkatrészt ahhoz, hogy egyszerre két meccset is pörgethessünk párhuzamosan. Egy „krónika” számos ilyen csa-

tából áll, amelyekben felváltva töltjük majd be a támadó és a védő szerepét, miközben küldetéseket teljesítünk, és nyersanyagokat gyűjtünk, amelyekből a harcok szünetében fejleszthetjük saját törzsünk faluját és harcosaink képességét, amíg utol nem éri őket az elkerülhetetlen vég. A legkomplexebb élményt a végigjátszott krónikák nyújtják, de ha valaki csak egy gyors (60-90 perces) különálló csatát akar lejátszani, természetesen erre is van lehetőség. Mivel CMON játékról van szó, senki sem lepődik meg azon, hogy elképesztő mennyiségű minifigura kapott helyet a dobozban. Az alapjáték több mint száz harcost tartalmaz, amiben benne van a nyolc törzs 11-11 katonája, valamint a legyőzhető és felfogadható zsoldosok. Ezt bővíthetjük még négy kiegészítővel, amelyek további három törzset és egyéb hatalmas figurákat adnak hozzá a játékhoz. A Hate egy elképesztően kidolgozott játék, a minifigurák (amelyek nem is annyira minik, hiszen a törzsek vezetői nagyobb-

bak, mint a Blood Rage legnagyobb szörnyei) a legapróbb részletekig megmunkáltak, és már festetlen állapotban is úgy néznek ki, mintha a legrosszabb rémálmainkból léptek volna elő. A játék egyik legegyszerűbb megoldását a fejleszthető harcosok jelentik, akik karakterkártyáihoz átlátszó pasztikkártyákat is kapunk, rajtuk az extra képességekkel és attribútumokkal. Ezeket egyszerűen be tudjuk csúsztatni a kártyavédőbe, így könnyű követni, hogy melyik karakterünk pontosan hogyan áll. Márpedig egy krónika során rengeteget fog változni a törzsünk, a csatamezőn levágtatott ellenfeleket ugyanis a harc után hazarángathatjuk, hogy extra jutalmakért megkínózzuk vagy akár megfőzzük őket. Bár a csata kockadobással zajlik, ezt számos módon befolyásolhatjuk, hogy még szórakoztató maradjon, de ne forduljon át az egész a véletlenek játékába.

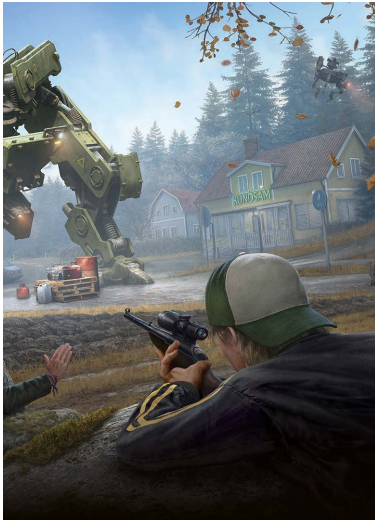
A változó terepviszonyok és egyedi mechanikák miatt a megfelelő pozicionálás stratégiai fontosságú. Az egyes törzsek ráadásul nemcsak kinézetre térnek el, hanem speciális képességeik is vannak: a sárkányemberek csapdákat állítanak, míg az élőhalottak a játék korai szakaszában igazán erősek, és idővel teljesen legyengülnek, így sokkal agresszívebben kell velük játszani, mint más frakciókkal. A Hate nem a legösszetettebb stratégiai játék a piacon, így a Warhammeren nevelkedett puristáknak nem a legideálisabb választás, ha viszont valakit nemcsak a kihívás, hanem a szórakozás is motivál (már ha könnyed szórakozásnak tekinthető, hogy vérszomjas kannibálok vagyunk, akik ellenfeleik csontjából szívják ki a vélet a reggeli pirítóshoz), és imádja az egyedi minifigurás játékokat, az ebben sem fog csalódnia.

Kacsi

A legbrutálisabb játék, amivel valaha találkoztam.

5/5

KÖVVSZÁM



GENERATION ZERO

Egy nyílt világú akciójáték a '80-as évek Svédországában. Majdnem minden olyan, mint anno, azt leszámítva, hogy a teljes lakosság eltűnt, és fura robotok járnak az utcákat. A kérdés csak az, hogy a négy játékos coopban felállás mennyi izgalmat kínál.



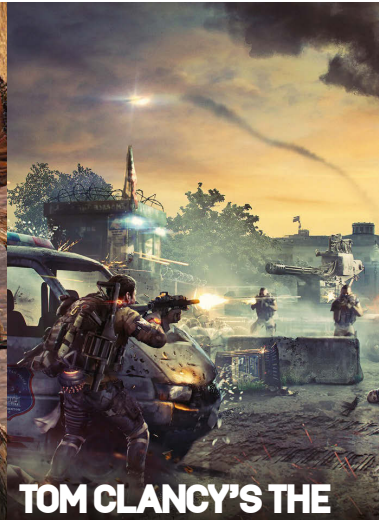
LEFT ALIVE

Veterán fejlesztőtől érkezik az új cím, amely egy 2127-es nagyvárosban, Novo Slavában játszódik. Az országot egy új hatalom szállta meg, akik ellen három főhősünk oldalán harcolhatunk. A csapat tagjai között meglehetősen nagy nevek ülnek, így reméljük, hogy egy átlagon felüli akciójátékot kapunk.



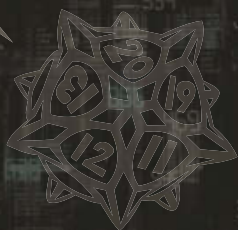
SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

A Dark Souls fejlesztőinek új játéka egy ígéretes kaland. Egy Sekiro nevű shinobit irányítunk majd, aki útra kel, hogy felkutassa vezérért, és bosszút álljon elrablói. A From Software kivágta az RPG-elemeket, és egy új harcrendszert tett a helyükre. Meglátjuk, hogy ez mennyire fog működni.



TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

Hamarosan érkezik a Ubisoftot osztott világú TPS-ARPG keverékének második része. Az elsőt sokáig tartott ráncba szedni, de reménykedünk benne, hogy a washingtoni kalandra már jobban felkészültek. Mi nagyon szeretnénk több száz órát beleölni; hogy hagyja-e ezt a játék, az majd jövő hónapban kiderül.



DOBHATSZ EGYET A VÉGZET KOCKÁJÁVAL,
ÉS TIÉD LESZ AZ EREDMÉNYŰL KAPOTT KOKTÉL,

VAGY

VÁLTSD BE A KUPONT EGY INGYENES
TÁRSASJÁTÉK-HASZNÁLATRA!



BARCRAFT

CORVIN

NYUGATI

SZEGED

DEBRECEN

BUDA

LEGION



Lenovo™

KIFINOMULT KÜLSŐ, FÉKEZHETETLEN ERŐ.

Lenovo Legion Y740



Intel® Core™ i7 Processor

NVIDIA® GeForce® RTX™ Max-Q rendszerrel
Corsair® iCUE RGB világítással

www.lenovo.com/hu

Ultrabook, Celeron, Celeron Inside, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, vPro Inside, Xeon, Xeon Phi, Xeon Inside, and Intel Optane are trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the U.S. and/or other countries.

TOM CLANCY'S

THE DIVISION 2



18
www.pegi.info

PS4

XBOX ONE

PC DVD

© 2018 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy's, The Division, The Division logo, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. © 2018 Ubisoft Entertainment. All rights Reserved. Snowdrop, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. The "B" Family logo is a registered trademark and "PS4" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox One and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft Software Platform logo (TM and ©)



UBISOFT