



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

# GameStar

2019/09

**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



LENYŰGŐZŐ ERŐDEMONSTRÁCIÓ ÉS A SOROZAT ÚJ CSÚCSPONTJA

# GEARS 5

Tom Clancy's Ghost Recon Breakpoint | World of Warcraft Classic | Control | Remnant: From the Ashes |  
The Dark Pictures Anthology: Man of Medan | NBA 2K20 | Fantasy General II – Invasion |  
Warhammer: Vermintide 2 – Winds of Magic | Pagan Online | Ancestors: The Humankind Odyssey

www.gamestar.hu  
2019/09  
1995 Ft







**A Te világod,  
és még annál is több!**

**Hírek, tesztek az okoseszközök és  
kiegészítők világából**

**MORE** FORYOU

[moreforyou.hu](https://moreforyou.hu)



# IMPRESSZUM

## Főszerkesztő:

Vörös Lóránd (Chavalier) [lvoros@gamestar.hu](mailto:lvoros@gamestar.hu)

## Főszerkesztő-helyettes

Hajdú Gábor (Csirke) [ghajdu@gamestar.hu](mailto:ghajdu@gamestar.hu)

## Szerkesztők:

Cseh Vanda (H.A.L.) [vcseh@gamestar.hu](mailto:vcseh@gamestar.hu)  
Erdős Márton (Simánmartin) [merdos@gamestar.hu](mailto:merdos@gamestar.hu)  
Horváth Péter (HP) [phorvath@gamestar.hu](mailto:phorvath@gamestar.hu)  
Kudella Magdolna (km) [mkudella@gamestar.hu](mailto:mkudella@gamestar.hu)

## Munkatársak:

Bátky Zoltán (BZ) [bz@gamestar.hu](mailto:bz@gamestar.hu)  
Berze András (Kaci) [kaci@gamestar.hu](mailto:kaci@gamestar.hu)  
Bényi László (Grath) [grath@gamestar.hu](mailto:grath@gamestar.hu)  
Borsos Gyula (Gulius) [gulius@gamestar.hu](mailto:gulius@gamestar.hu)  
**Dragon György (Gyu)**  
Erdei Patrik (Paca) [paca@gamestar.hu](mailto:paca@gamestar.hu)  
Erdős Márton (Simánmartin) [merdos@gamestar.hu](mailto:merdos@gamestar.hu)  
Kálvin Balázs (Flatline) [balazs.kalvin@gmail.com](mailto:balazs.kalvin@gmail.com)  
Ledneczki József (Hunter) [jledneczki@gamestar.hu](mailto:jledneczki@gamestar.hu)  
Mocsáry József (Mocsy) [mocsy@gamestar.hu](mailto:mocsy@gamestar.hu)  
Molnár József (hmlonarj) [jmolnar@gamestar.hu](mailto:jmolnar@gamestar.hu)  
Rátfai Gábor (RG) [rg@gamestar.hu](mailto:rg@gamestar.hu)  
Szabó Dániel (Szada) [szada@gamestar.hu](mailto:szada@gamestar.hu)  
Stöckert Gábor (Stöki) [stokike@gmail.com](mailto:stokike@gmail.com)  
Száler Martin (Gucs) [gucs14@gmail.com](mailto:gucs14@gmail.com)  
Ujhelyi Viktor (Kivi) [kivifox93@gmail.com](mailto:kivifox93@gmail.com)

## Grafika:

Lukács Gergely (Fulton) [glukacs@gamestar.hu](mailto:glukacs@gamestar.hu)  
Béres Gábor (Gaben) [gberes@gamestar.hu](mailto:gberes@gamestar.hu)  
Berényi Teréz [tberenyi@gamestar.hu](mailto:tberenyi@gamestar.hu)  
Király Zoltán [zkiraly@gamestar.hu](mailto:zkiraly@gamestar.hu)

A GameStar magazin hivatalos fotósa:

Antal Zsani Photo

Kiadja a Project029 Media and Communications Kft.  
1139 Budapest, Váci út 85.

Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578

Web: [www.project029.com](http://www.project029.com)

Bankszámlaszám: 10300002-20328016-70073285

## Felelős kiadó:

Virágh Márton (mazur) [viragh@project029.hu](mailto:viragh@project029.hu)

## Operatív igazgató:

Babinecz Mónika [mbabinecz@gamestar.hu](mailto:mbabinecz@gamestar.hu)

## Marketingmenedzser:

Kovács Judit [jkovacs@gamestar.hu](mailto:jkovacs@gamestar.hu)

## Nyomás és kötészet:

Ipress Center Central Europe Zrt.  
2600 Vác, Nádas utca 8.

## Felelős vezető:

Borbás Gábor [info@ipresscenter.hu](mailto:info@ipresscenter.hu)

## ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

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

e-mail: [terjesztes@gamestar.hu](mailto:terjesztes@gamestar.hu)  
[piacter.project029.hu](mailto:piacter.project029.hu)

## HIRDETÉSFELVÉTEL

SmartSense Hungary Kft.

Telefon: +361 577 4316

Irodavezető: Bohn Andrea – [abohn@smartsense.hu](mailto:abohn@smartsense.hu)  
Médiaajánlatok: [smartsense.hu/kiadvanyok/](mailto:smartsense.hu/kiadvanyok/)  
e-mail: [info@smartsense.hu](mailto:info@smartsense.hu), [www.smartsense.hu](http://www.smartsense.hu)

## TERJESZTÉS ÉS ELŐFIZETÉS

A kiadványt a LAPKER Zrt., alternatív terjesztők terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hírlapkézbesítőknél, az ország bármelyik postáján (információ: [hirlapelofizetes@posta.hu](mailto: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](http://piacter.project029.hu) honlapon, vagy a [terjesztes@gamestar.hu](mailto: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, aktiváló 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 Fantasy General kódok 2019. december 21-ig aktiválhatóak, a Mimic Hunter kódokat a GameStar megjelenése után három hónapig lehet beváltani.

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 Siccontact Kft. biztosít számunkra.

## Címváltozás!

2019. június 17-től szerkesztőségünk új címet költözött. Ügyfélszolgálatunk a továbbiakban az 1139 Budapest, Váci út 85. címen érhető el (bejárat a Frangepán utca felől).



## CÍMLAPSZTORI

» 38



## SZIASZTOK!

## BÚCSÚZUNK. ELKÖSZÖNÜNK A NYÁRTÓL, DE AMI MÉG FONTOSABB, NYOLC ÉV (PLUSZ EGY HÓNAP) ÉS 97 LAPSZÁM UTÁN NYUGDÍJAZZUK A GAMESTAR TÖRTÉNETÉNEK LEGHOSSZABB IDEIG MEGTARTOTT DIZÁJNJÁT.

Októberben már egy kívül-belül megújult magazint vehettek kézbe. Aliq várom, hogy ti is lássátok, min dolgoztunk az utóbbi hónapokban. Mivel 2011 szeptemberében *Gears of War 3* címlappal vette kezdetét az említett korszak, úgy találunk illőnek, hogy a *Gears 5*-tel váljunk el tőle. (Igen, én is emlékszem, hogy a másik címlapunkon épp a *Skyrim* díszelgett akkor, de sajnos a Bethesda nem tette meg nekünk azt a szíveséget, hogy mostanra időzítse a *The Elder Scrolls VI* megjelenését.) Melleleg a The Coalition fejlesztése saját jogán is megérdemli, hogy kiemeljük a többi közül, égető szüksége volt már az Xboxnak egy minőségi címre, ami nem *Forza*.

Ahogy ilyentájt lenni szokott, a hőmérséklet csökkenésével egyes arányban nőtt az izgalmas játékmegjelenések száma; a David Lynch jó értelemben vett agymenéseit idéző *Control*, az antológiasorozatnak induló, botladozás ellenére sem reménytelen *Man of Medan* és a sokak fiatalkorát ma-

gának követelő *World of Warcraft Classic* csupán az óceánból kikandikáló jéghegy csúcsa. Ami azt illeti, az év hátralevő részében, sőt jövőre sem fogunk unatkozni, mint arról Kölnben személyesen meggyőződhetünk; bár kétségtelenül érezni lehetett az idei Gamescomon, hogy számos piaci szereplő az új konzolgeneráció színre lépését várja, és vélhetően csak akkor rukkol majd elő a nagygágyúval. Kíváncsi vagyok, hogy akad-e majd közöttük pár darab, amire akár egy emberöltővel később is szívesen emlékszünk vissza, valahogy úgy, ahogy a *Fantasy Generalka*. Szeptemberben az SSI időtlen klasszikusa, a hexatáblás körökre osztott stratégiai játékok kiválósága az egyik ajándékunk számotokra az *Island Challenge* kiegészítővel együtt. Persze gondoltunk azokra is, akik sosem áldomtak hadvezérré szerezni, nekik a hazai fejlesztésű *Mimic Hunter*t szánjuk. Az Angry Cat Studios és a Creatio 49 különleges képi világú akció-plattformere komoly kihívás elé állítja a műfaj gyakorlat szerelmeseit. Jó szórakozást kívánok mindkét játékhoz a magam és a többiek nevében, és szeretném megköszönni, hogy ez alkalommal is velünk tartottatok. Tegyetek így októberben újra, nem fogtok csalódni!

Chavalier



# TARTALOM



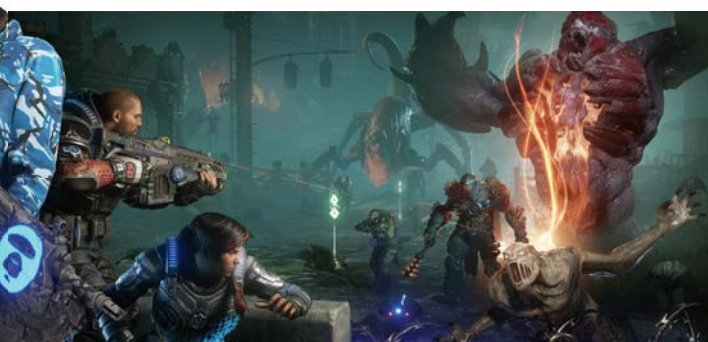
GAMESCOM 2019

12



TOM CLANCY'S GHOST RECON BREAKPOINT

32



GEARS 5

38



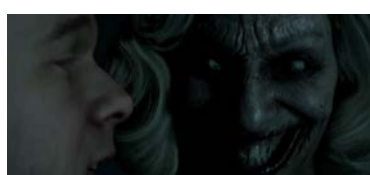
WORLD OF WARCRAFT CLASSIC

42



CONTROL

50



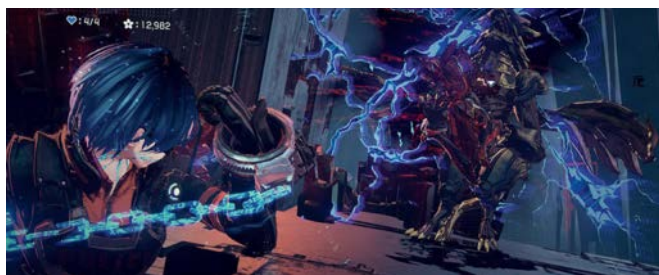
THE DARK PICTURES ANTHOLOGY: MAN OF MEDAN

56



ANCESTORS: THE HUMANKIND ODYSSEY

60



ASTRAL CHAIN

64



Mimic Hunter





# BÖNGÉSZDE

- 6 GAMESTAR PLUS TARTALOM
- 7 MEET DA TEAM
- 8 ARÉNA
- 12 GAMESCOM 2019
- 32 TOM CLANCY'S GHOST RECON BREAKPOINT
- 36 A LEGJOBB REMAKE-EK ÉS REMASTEREK

## TESZT

- 38 GEARS 5
- 42 WORLD OF WARCRAFT CLASSIC
- 46 PAGAN ONLINE
- 48 RAD
- 50 CONTROL
- 54 MXGP 2019 - THE OFFICIAL MOTOCROSS VIDEOGAME
- 56 THE DARK PICTURES ANTHOLOGY: MAN OF MEDAN
- 60 ANCESTORS: THE HUMANKIND ODYSSEY
- 62 REMNANT: FROM THE ASHES
- 64 ASTRAL CHAIN
- 66 CATHERINE: FULL BODY
- 68 FANTASY GENERAL II - INVASION
- 70 WARHAMMER: VERMINTIDE 2 - WINDS OF MAGIC
- 72 NBA 2K20
- 74 MY FRIEND PEDRO
- 75 OVERLANDERS
- 76 FIA EUROPEAN TRUCK RACING CHAMPIONSHIP
- 78 MÁSODIK MENET - NO MAN'S SKY

## HARDVER

- 80 HÍREK
- 82 A LEGJOBB CPU-HŰTŐK
- 86 USB 3.2 - JÁTÉK A SZAVAKKAL
- 98 PIACTÉR
- 90 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## EXTRA LIFE

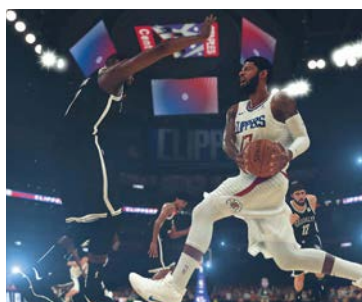
- 92 #CYBERCHONDER
- 94 BOLDOG SZÜLINAPOSOK
- 96 KODZSIMA HIDEO ÉS A KILENCVENES ÉVEK
- 98 TÁBORNOK, JÖHETNEK A SÁRKÁNYOK!
- 100 JÁTÉKVILÁG - GEARS OF WAR
- 102 SZABAD(A)JÁTÉK
- 106 THE INTERNATIONAL 2019
- 108 MÁSVILÁG
- 114 KÖVRSZÁM



FANTASY GENERAL II - INVASION 68



WARHAMMER: VERMINTIDE 2 - WINDS OF MAGIC 70



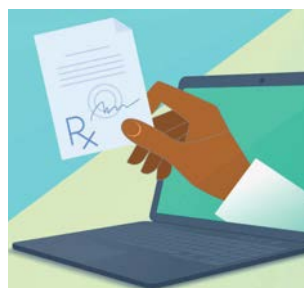
NBA 2K20 72



FIA EUROPEAN TRUCK RACING CHAMPIONSHIP 76



A LEGJOBB CPU-HŰTŐK 82



#CYBERCHONDER 92



# Fantasy General

## TELJES JÁTÉKOK

### MIMIC HUNTER

A magyar Angry Cat Studios játéka egy pár hét alatt összedobott demóként kezdte a pályafutását, végül az alkotók annyi potenciált láttak benne, hogy feltöltötték rengeteg új funkcióval és egy terjedelmes történettel, így született meg a Mimic Hunter. Ha szeretik a hardcore platformereket, akkor mindenképpen adjatok neki egy esélyt.

### FANTASY GENERAL

Az 1996-ban megjelent körökre osztott stratégia kiemelkedő mesterséges intelligenciájának köszönhetően igazi kihívás volt a műfaj kedvelőinek, de ez a retró gyöngyszem még manapság is remek szórakozást nyújt mindazoknak, akik nem vetik meg az igényes pixelgrafikát, a fantasykörnyezetet, és szabadjára engednék a bennük rejlő hadvezért.

A Fantasy General kód beváltásának határideje: 2019. december 21.

A játékok aktiválásához internetkapcsolat, valamint Steam- és GOG Galaxy-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.

GSTV



Ezúttal eltérünk a hagyományoktól, így játékok helyett a magazin készítéséről mesélnek nektek a GameStar szerkesztői. Tartásokat velünk a kulisszák mögé!

Mind ismerjük azokat a kissé letargikus napokat szeptemberben, amikor rájövünk, hogy megint nem sikerült a nyári szünetben vagy a szabadság alatt annyit pihenni, amennyit előre elterveztünk. A rossz idő beköszöntével jelentkező levertségre remek kúra lehet, ha a magazinhoz járó játékokkal kötik le a figyelmeteket, amelyekből ezúttal kettőt is kaptok: míg a körökre osztott stratégiák szerelmei a Fantasy Generalban, addig a platformerek kedvelői a Mimic Hunterben lelhetik örömeiket. Emellett érdemes csemegézni cikkeink közül, de ne felejtsetek el letölteni a minőségi magyarításokat, a király gamer háttérképeket és az ESET vírusirtó kódokat sem. Jó szórakozást!

TELJES JÁTÉKOK



MIMIC HUNTER

GAMESTAR PLUS EGYEDI KÓDOD

## TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



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

Az antivirusszoftver és a teljes biztonsági csomag legfrissebb, tízes verziója megtalálható a GameStar Pluson. A programokat 2019. október 31-ig használhatod az internetes regisztrációt követően. Telepítés előtt látogass el a **gamestar.hu/plus** oldalra, ahol add meg nevedet és e-mail-címedet az ingyenes kulcs igényléséhez. Változás, hogy immár nem kell feltétlenül telepítés közben megadni a kódot, hanem utána is lehet, a főoldalon, a [Licenc aktiválása] gombra kattintva megjelenő ablakban.



A GameStar olvasói az ESET mobilvédelmét is ingyenesen használhatják egészen 2019. október 31-ig. A regisztrációhoz látogass el a **gamestar.hu/plus** weboldal biztonsági szekciójába, majd add meg a szükséges adatokat: nevet, e-mail-címet. Probléma esetén a **support@sicontact.hu** címen kérhető segítség.



FANTASY GENERAL

**MAGYARÍTÁSOK:** Life is Strange 2 – 2. epizód, Styx: Shards of Darkness, Q.U.B.E. 2

**HÁTTÉRKÉPEK:** Gears 5, Control, Tom Clancy's Ghost Recon Breakpoint

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



# MEET DA TEAM

Talán nem az idej volt minden idők legizgalmasabb Gamescomja, de azért láthattunk érdekesítő címeket. Neked melyik nyerte el a tetszésedet a közönségkedvenc Cyberpunk 2077 mellett/helyett?



CHAVALIER

Igyekszem megtalálni az egyensúlyt a Vampire: The Masquarade – Bloodlines 2 készülete felett érzett túlzott lelkesedés és a fejlesztést végző csapat iránt tanúsított bizalmatlanságom között. Lehet egyszerre remélni és várni valamit, ugyanakkor félni is tőle?

#### MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Gears 5, GreedFall



MAZUR

Kicsit kitöltetlen csekk ez a Death Stranding, de bármennyire is próbáltam sokáig kordában tartani vadul kalapáló kicsi szívemet, csak átrogogott rajta a hype-vonat. Mármost nem most, már több videóval ezelőtt, de a Gamescomon látottak sem tudták elaltatni lelkesedésemet, sőt. Babamegőrzős túrafutár-szimulátor – készen állok!

#### MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Gears 5



MOCSY

Kimondottan unalmas és szürke volt számomra ez a Gamescom. Nagyon rossz irányba halad a játékipar, ha csak ezt az egy kiállítást nézzük, ezért teljesen új bejelentést nem is tudnék kiemelni. Maradt az új remény Star Wars fronton, a Jedi: Fallen Order. Egyjátékos kampány, no multiplayer, no mikrotranzakciók. Ennyi.

#### MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

The Legend of Zelda: Breath of the Wild



KACI

Az E3 után azzal nyugtattuk magunkat, hogy biztos mindenki a Gamescomra tartogatja a nagy durranásokat, de most úgy tűnik, hogy inkább 2020-ra spórolnak a kiadók. Legalábbis nagyon remélem, komoly csalódás volt a kölni rendezvény. Az új Ghost Reconba belenéznek, de kétekem, hogy el tudom rángatni a haverokat a WoW Classic elől.

#### MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

World of Warcraft Classic



STÖKI

Lehetne az, hogy most megerőltetem magam, és összeizzadok valami alibiválaszt, de ha egészen őszinte akarok lenni, a Cyberpunkon kívül semmi sem emelte meg a pulzusomat. Ez egy gyenge Gamescom volt, na, de kellenek ilyenek is, hogy a jobb éveket értékelni tudjuk.

#### MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Spyro Reignited Trilogy

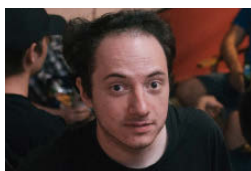


RG

Útépítőként elég zsúfolt hónapokat élek éppen, ezért azt kell mondanom, a Gamescom úgy száguldott el mellettem, mint a Szegedről Miskolcra tartó Aranyhíd expresszvonat. De ha mégis ki kellene emelni valamit, akkor a Need for Speed lenne. Talán. Azt hiszem...

#### MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

WRC 8

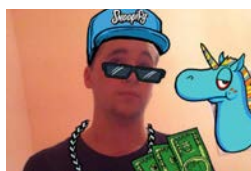


HUNTER

A Marvel's Avengerssen kívül semmi sem rázott fel különösebben. A Need for Speed Heat biztosan jó móka lesz, de annyira nem várom, mint amennyire az EA azt szeretné.

#### MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

World of Warcraft

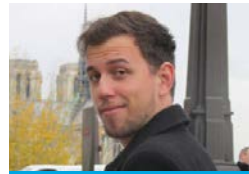


KIVI

Nagyon kíváncsi vagyok a Need for Speed Heatre, viszont nincsenek nagy elvárásaim, egyszerűen remélem, hogy a sorozat utóbbi két részénél élvezhetőbb autós játékot kapunk.

#### MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Madden NFL 20, NBA 2K20



CSIRKE

A Marvel's Avengers nagyon érdekel, a várakozásomat pedig csak még jobban fokozta Paca beszámolója. Bízom benne, hogy eddig tényleg csak rosszul választották meg a bemutatott gameplayanyagokat, és valójában egy remek játékot fogunk kapni jövőre.

#### MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Gears 5



HP

Vannak a kötelező körök, mint a reménykedés abban, hogy a Marvel's Avengers vagy akár az új Need for Speed nem lesz csalódás. Egyelőre mindkettővel szemben szkeptikus vagyok, de szeretnék kellemesen csalódní. Nagy meglepetés volt a Comanche feltámasztása is, kifejezetten kíváncsi vagyok, mit tudnak kihozni ebből.

#### MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Gears 5



PACA

A nagyobb játékok közül a Marvel's Avengers és a Tom Clancy's Ghost Recon Breakpoint hozott lázba, de nagyon várom a Darksiders Genesis-t, a GRID-et is, valamint kellő távolságtartással a Need for Speed Heatet.

#### MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Gears 5



SIMÁN MARTIN

Idén sajnos nem követtem olyan alaposan a Gamescomot, ahogy szerettem volna, de az új Comanchera így is felkaptam a fejemet. A régi verziókkal sokat játszottam, és hátha képes lesz valamelyest visszaadni a fergeteges hangulatot az új is.

#### MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Szánom-bánom, de csak az Asphalt 9-re volt időm mostanában.



GRATH

Idén nekem vakáció miatt teljesen kimaradt a Gamescom, de az alapján, amit utólag láttam, a Final Fantasy VII Remake nagyon bejött, és a Little Nightmares 2 bejelentésének is igencsak örültem.

#### MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Darkest Dungeon, Gears 5



BZ

Érdekes módon nem egy „nagy” címre, hanem az ismeretlenségéből érkező Humankind bejelentésére kaptam fel a fejem. Ha az Endless Space fejlesztői kellően örültek mixelt Civilization trónkövetelőt faragnak, az bizony érdekesen hangzik. Kíváncsi vagyok, mi süli ki ebből.

#### MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

World of Warcraft Classic

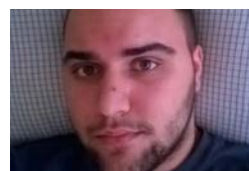


SZADA

A Marvel's Avengersre mindenképpen kíváncsi vagyok, mert annak ellenére, hogy a kiadott anyagok hagytak maguk után kívánnivalót, a helyszíni beszámolók mégis az ellenkezőjéről szóltak, ezért Csirkéhez hasonlóan merem remélni, hogy pusztán a marketinges kollégák nincsenek a helyzet magaslátán, és a játék valójában minőségi szórakozást kínál majd.

#### MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Life is Strange: Before the Storm



GUCS

Tényleg nem volt túl erős az idej felhozatal, de annak kifejezetten örülök, hogy végre kiderült, mikor jelenik meg a Mount & Blade II: Bannerlord korai hozzáférése változata, mivel elég régóta készül már a játék. Illetve kiemelném még John Romero készülő alkotását, az Empire of Sint, ami továbbra is nagyon ígéretesnek tűnik.

#### MIVEL JÁTSZOL MOSTANÁBAN?

Assassin's Creed Odyssey



# ARÉNA

Írjatok! arena@gamestar.hu



## ISKOLAKEZDÉSSSEL, JÁTÉKMEGJELENÉSEKKEL ÉS E-SPORTTAL TELI, BRILIÁNS SZEPTEMBERT MINDENKINEKI

Észre sem vettem, hogyan rohant el a semmibe a nyár, a GameStar-tábor is csak egy röpké pillanat emlékeimben. Imádtam. Az előző szám Arénáját olvasgatva ti is sejthetitek, hogy miért. Most viszont jönnek már az őszi játék megjelenések, lefutott a Gamescom, beindul a dömping. Nálunk még kis hazai extra is kerül a tortára, ugyan is szeptember 21-22-én ismét lesz V4 Future Sports Festival, aztán november 23-án PlayIT, nem lesz sok időnk szájtátásra. Reméljük, hogy nektek sem, és mindkét rendezvényen találkozhatunk majd veletek. Gyertek el!



Elég érdekes kérdésekkel bombáztatok meg ezúttal, ezt külön köszönöm; be kell vallanom, nehéz volt válaszolni rájuk. Lehet, hogy nem is tudtam érdemben, ezt majd az utókor eldönti. Még az MI által generált hirdetések témája is újra felmerült; az erről szóló levél nyáron érkezett, csak a GameStar-tábor beszámolója miatt háttérbe szorult, de most heves elnézéskéresek közepette pótlom a lemaradást. Imádom, amikor egy téma több olvasót is megihlet, és egymásra reflektálva írjuk közösen az újságot. Szóval ne hagyjátok abba, bőven van most is miről beszélni. Kicsit meg is lepődtem, hogy például Pókember kiválása az MCU-ból csak egy nagyon rövidke levelet ihletett, elég nagy port kavart a hír minden fórumon. Úgy látszik, itt már lényegesen filozofálóbb közönség verődött össze, meghagyjuk a hőbörgést másnak. Ne értsetek félre, ennek örülök, és ha elolvassátok a puliwoodos sztorit itt a rovatban, akkor majd meg is értitek, miért. Na, vágjunk is bele, mert van miről lamentálnunk.

## GRATULÁLUNK, DISNEY ÉS SONY!

Kedves HP!

### Kedves olvasó és író!

Azért írok neked, mert éppen nálatok olvastam, hogy Pókember már nem lesz a Marvel filmes univerzum része, és teljesen le vagyok törve. Egyszerűen nem hittem el, hogy amikor pont az volt a cél, hogy a Far From Home sikeres legyen, aztán ez sikerült is, éppen ez vezet majd ahhoz, hogy a Sony és a Disney összerúgja a port.

### Nem szükségszerűen ez vezetett a jelenlegi helyzethez, szerintem, de alapvetően a pénzről van szó, igen.

Éppen mindenkinek ideális állapot kezdett volna beállni, erre tessék! A Disney többet akar, a Sony macacskodik, a rajongók meg tehetetlenül nézhetik, hogy esik szét minden, ami eddig valahogy felépülni látszott.

De örülhetnek annak, hogy Tom Holland karaktere a Sony saját filmes univerzumába kerül. Kár, hogy ez persze nem annyira király még a közepes Venom mozival, de legalább lehet hova építkezni. Remélem, hogy változik majd a helyzet, de addig is igyekszem a jó oldalát nézni. Mondjuk nekem könnyű, mert nem vagyok elájulva az MCU világtól, bár kétségtelen, hogy a tudatos univerzumépítés a legjobb dolog volt, ami a képregényes filmekkel történhetett.

Szóval én most csalódott vagyok, és ha ez a GameStar magazinban is megjelenik, akkor kicsit könnyebb lesz a szívem. Figyelni fogom, HP, rajtad múlik minden. **(PeterParker)**

**Láthatod, én a szívemen viselem lelki állapotodat, íme, bekerültél az újságba. Nagyon sajnálom, hogy csalódott vagy, a szexi May néni vigasztaljon meg.**

## A REKLÁMOK, AMELYEK FIGYELNEK MINKET

Kedves HP és Vanda!

### Kedvesek vagyunk.

*(Helló, kedves olvasó – V.)*

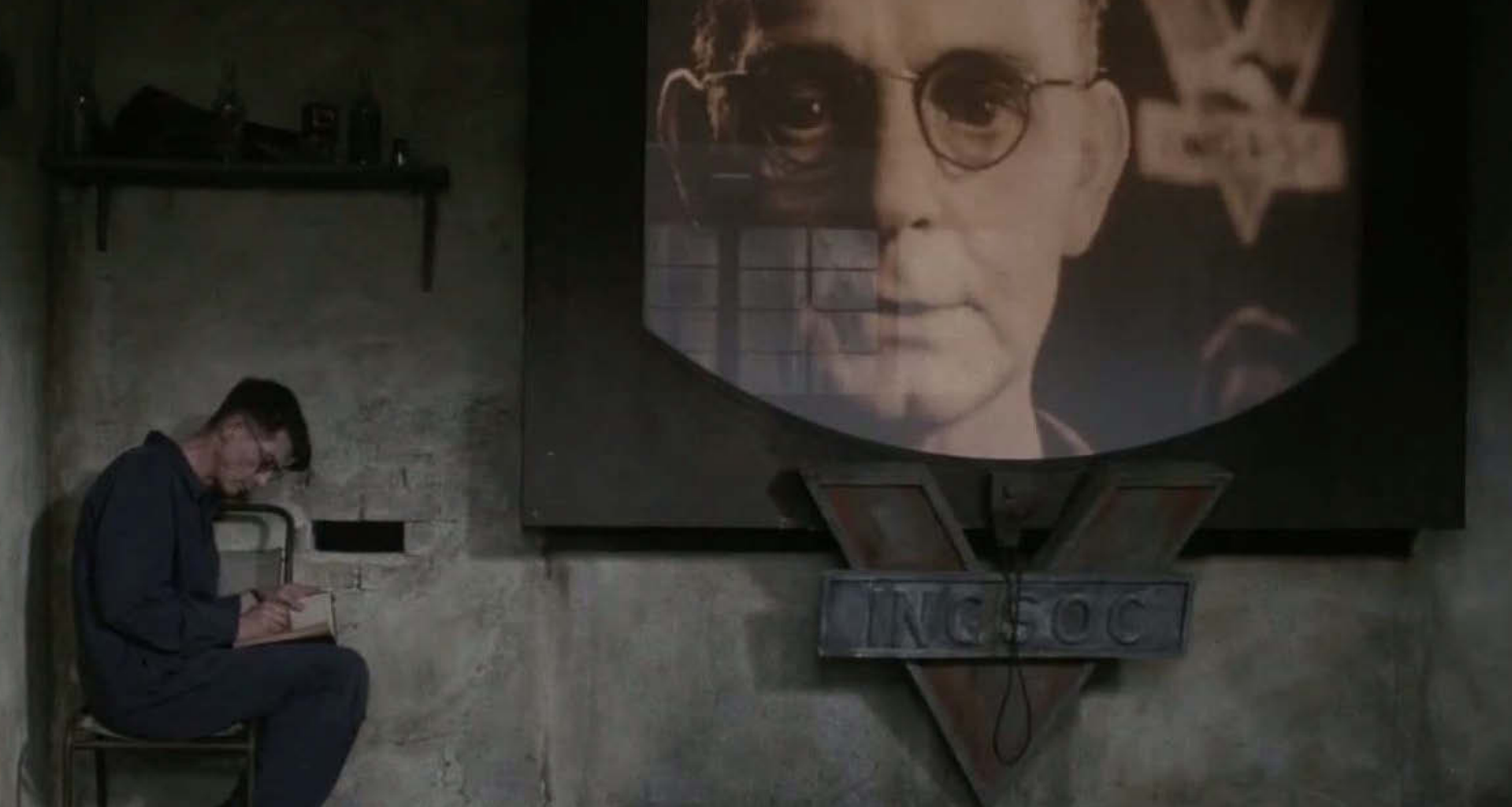
A legutóbbi számban HP olyan szívhez szólóan kérte, hogy fűzzük tovább a „Hirdetés és mesterséges intelligencia” gondolatszálat, hogy már igazán kíváncsok belőlem személyes élményeim.

**Tök jó fej vagy, hogy ezt papírra is veted, hálás vagyok nagyon. Remélem, a többiek is emlékeznek: korábban arról volt szó, hogy vajon mennyire okos a mesterséges intelligencia, amely a Google- és Facebook-reklámok megjelenéséért felel, mennyire van szükségünk arra, hogy személyre szabott hirdetésekkel lássunk. És ami még fontosabb: pontosan mi és hogyan figyel meg minket, hogyan dönt arról, mi lehet releváns számunkra.**

Előfordult már, hogy beszélgettünk valamiről otthon, amiről addig sohasem,







## ” NEM TUDOM, HOL MARADTAM LE, A RENGETEG ÖNJELÖLT MEGMONDÓEMBER KORÁBAN MIKOR LETT CIKI A KRITIKA MŰFAJA

és nem is kerestem rá, nem látogatam hasonló oldalakat. Mégis, amint leültem utána a géphez, rögtön az első hirdetés arról szólt. Olyan is volt, hogy egy gépen egy felhasználóval rákerestem valamire, majd másnap másik gépen, másik felhasználóval, teljesen más helyen, céges hálózatban, egy nem céges oldalon rögtön azzal kapcsolatos hirdetés jött föl elsőnek.

**Azért kétlem, hogy mindent átható személyes megfigyelés áldozta lenné...**

Azt se mondanám, hogy nem finomodott a rendszer, ugyanis már van olyan, hogy amit naponta többször megnézek, arról csak akkor dob fel hirdetést később, amikor komolyan, mélyebben érdekel az adott téma.

**De vajon ezt hogyan érzékeli bármi? Hányszor keresel vagy kattintasz rá az adott termékre, témakörre?**

Biztos vagyok benne, hogy a hirdetés a legkevesebb, amire ezt a rendszert használni lehet, de nem kell feltétlenül

rosszra gondolni. Nem számítok olyanra, hogy ez a levél „véletlenül” elveszik majd, és jön értem a fekete autó, mert most rátapintottam az igazságra. Én személy szerint senkit sem hibáztatok, az információ olyan érték, amiről én cégtént vagy hatóságként nem mondanék le. Ez mindig a Final Fantasy XII egyik városát juttatja eszembe, ahol az „információ” az egységes fizetőeszköz, és úgy juthatunk tovább, ha megszerzzük a megfelelő értesítéseket, és továbbadjuk a megfelelő embereknek.

**Igen, nem tűnik hatalmas utópiának a gondolat, gyakorlatilag ma már az információ a legnagyobb hatalom. A dezinformálás pedig csak tovább erősítheti ezt a pozíciót, gondolj csak a „fake news” jelenségre.**

Ennyi jutott eszembe az információgyűjtés oldaláról. Más talán majd még ír kifejezetten a hirdetési oldalról is, hiszen az is nagyon érdekes. **(D. Árpád) Írt már szerencsére, de neked is nagyon köszönöm, hogy megosztottad velünk a gondolataidat. Ha mégis jönne a fekete autó, akkor persze nem beszélünk egymással, kérlek, égesd el gyorsan az újságot, ne hogy megtalálják. Kösz!**

### VAN MÁSODIK ESÉLY?

Kedves GameStar!

**Úgy magam, mint tisztelt kollégáim nevében: hódolatunk!**

Az utóbbi időben arra jutottam, hogy a játékipar és úgy általában véve a szórakoztatóipar közönsége egy nagyon furcsa, erős ellentmondásban él: fejlődést és előrelépést várunk ezektől a területektől, ugyanakkor nem vagyunk hajlandóak elhinni és elfogadni azt, hogy valami változhat, vagy hogy megérdemel egy második esélyt.

**Hű, ez meglehetősen erős és elgondolkodtató kérdés volt, vajon hova akarsz kilyukadni? Talán nem kellene azonnal írogatnom ide, hanem tovább olvasni? Jogos.**

Elég csak arra gondolni, hogy egyes, nehezebben beinduló játékoknak (mint pl. a No Man's Sky) mennyit kell pedáloznia ahhoz, hogy levessék magukról azt a negatív (elő)ítéletet, amit az indulatos online gamerek rányomtak.

**Nyilván nincs még hozzászokva a közönség ahhoz, hogy ma mit jelent egy termék, amit megvesznek**

## f Facebook-sarok

Ha van 1 kis időm játszani akkor már inkább konzol... Egyébként Honfoglaló.

**A legjobb PC-s játék, lássuk be!**

Pedig varázsgombával egész élvezhető lehet. Mondjuk varázsgombával a könyvtáros néni BDSM kamrájában töltött óra a kiéhezettett savköpőmenyétekkel is elég élvezhető, csak nem túl higiénikus.

**Teljesen mindegy, hogy melyik játékra mondta ezt a kedves olvasó, maga a hasonlat is felszántotta az agyunkat. Savval. Amit menyétek köptek.**

A RockStar nem ellensége a saját pénztárcájának. GTA5-öt is kiadták

PC-re, előbb vagy utóbb ezt is kifogják, bár látva a GTA5 borzasztó állapotát, kérdés megéri e rá várni? Miért is fos miközben TOP5 legjátékosabb játékok között van? Csálók/hackerek amelyekbe folyamatosan beleszaladsz és szétbarmolják a játékot, Admint játszanak bármilyen hivatalos szerveren (sessionben). A teljes játék a Shark Card vásárlásra van felépítve. Ha rendes játékkal próbálsz meg fejlődni, vért fogsz izzadni a rengeteg fura játékmechanikai és retardált megoldások miatt. Nem mondom, hogy nem lehet játszani, de megállás nélkül fogod emlegetni az édesanyjukat a készítőknél. Az játék alapötletét én szeretem, de a kivitelezés majd min-

den részébe bele lehet kötni...és a Rockstar tojik mindenre, mert a pénzt így is ömlik ki belőle...Ennyi. A játékosok a pénzüikkel szavaznak. **És tényleg, minden probléma el- lenére még mindig tarolnak a GTA 5-eladások, és valóban el- kényelmesedett egy kicsit a Rockstar ebben a jólétben. Felte- hetően velünk is ezt történne.**

Amennyire vigyáz a Facebook az adatainkra a partner már az első randinál tudja a bankszámla számod. **Elindult a Facebook társkereső funkciója, méltó módon üdvözöl- te ezt a kedves olvasó, és attól félünk, hogy ez nem is annyira abszurd, mint amilyennek tűnik.**



és amit (azért joggal) elvárásokkal kezelnek. A megszegett ígéretek, a félkész termékek, a túltöltött marketing nem tett jót ennek az iparnak, de az sem reális, amit sokan gondolnak, hogy nekik 60 dollárért jár a tökéletesség. Sőt sokan úgy vélik, hogy nekik ingyen is jár, de ebbe most ne is menjünk bele.

De nem csak cégekről van szó, személyekről is: újra és újra látni olyan eseteket, amikor ismert embereket tíz évvel korábbi mondanójukért vesznek elő, és kerülnek szégyenletes színvonálú boszorkányüldözések középpontjába (elég csak James Gunnra gondolni, akinek azóta sokat fordult a szerencséje, de egy pillanatban igen kilátástalannak tűnt a helyzete). Természetesen ezzel arra akarok kilyukadni, hogy most talán élő példája is van annak, hogy ezek az indulatok meddig vezethetnek egy embert, hiszen a híresztelések szerint Alec Holowka többek között emiatt vesztette életét.

**Hú, ez itt most egy elég erős váltás volt egy sokkal kényesebb témára. Akik esetleg nem ismerik a sztorit, annyit érdemes tudni, hogy Alec Holowka, a kultikus Night in the Woods és még sok egyéb indie játék fejlesztője nemrég elhunyt. A hírt testvére közölte a Twitteren, aki azt is megosztotta a nyilvánossággal, hogy a fejlesztő mentális problémákkal küzdött. Bár nem lett kimondva sehol, hogy öngyil-**



**kos lett, Eileen Mary Holowka szerint „a végére Alec már úgy érezte, hogy túl sokat veszített”. Nem lehet figyelmen kívül hagyni, hogy pont a halála előtti héten söpört végig a játékiparon több szexuális zaklatás híre is (újra), a bántalmazott nők egyike pedig Zoe Quinn volt, aki elárulta, hogy évekkorábban közeli kapcsolatba került Holowkával, aki meghívta magához Kanadába, felajánlva, hogy segít neki játéka fejlesztésében, és**

**fizeti a hazaújtját is. Quinn eredetileg két hetet maradt volna a fejlesztőnél, ő azonban állítólag ígérte megszegve nem volt hajlandó megvenni a korábban ígért repülőjegyet, ott tartózkodása alatt megpróbálta a külvilágtól elszeparálni, majd érzelmileg és szexuálisan is bántalmazta a lányt, akiért végül a barátja utazott el és vitte haza. Miután a zaklatási vádak napvilágot láttak, Holowka fejlesztőcsapata bejelentette, hogy nélküle foly-**

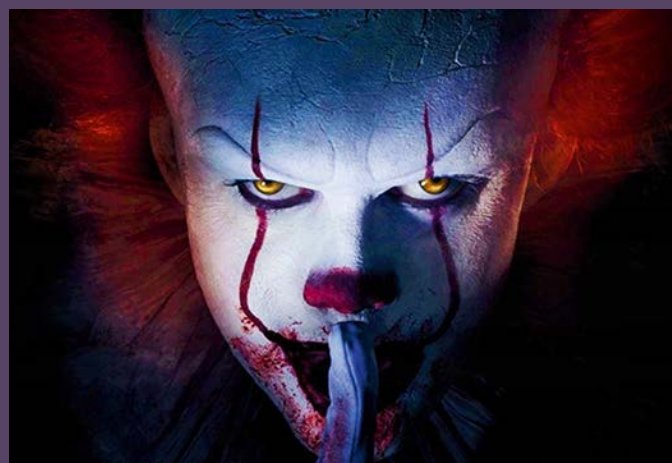
**tatják tovább, éppen készülő játékát pedig elkaszálták. Többet nem tudunk az ügyről, de ismét nagyon megosztó lett a #gamergate, a #metoo és a többi – egyébként nagyon fontos és időszerű – kezdeményezés, mivel gyakran csap át a jelenség boszorkányüldözésbe, azonnali megbélyegzésbe, elképesztően szélsőséges reakciókba, így pont az eredeti cél veszik oda, hogy férfiak és nők egyenlő felekként kezeljék egymást az élet minden területén.**

## EGY FILMKRITIKUS ÜZENETE

Teljesen megdöbbentem, amikor filmes testvérdalunk, a Puliwood Az 2-kritikája kapcsán elszabadultak a kommentindulatok a Facebookon. Persze túlzok, nem szabad meglepődni azon, hogy az emberek hülyeségeket írnak az interneten, de úgy érzem, hogy most megint valami láthatatlan határt fészegetünk a lélek sötét bugyraiban. A lényeg röviden: a Puliwood kritikusa (Blade) szerint az Az 2 nem jó film. Leírta minden problémáját, higgadtan, értelmesen, majd gyorsan neki is estek olyanok, akik jó esélyvel még nem látták a filmet, és kellemes karaktergyilkolászós hangnemben megindult az új himnusz kántálása, miszerint mindig minden kritikus csak fikázni tud. Meg hát eleve hogy képzeli, hogy lehúz egy filmet? Nem tudom, hol maradtam le, a rengeteg önjelölt megmondóember korában mikor lett ciki a kritika műfaja. Született is egy válasz

ezekre a teljesen érthetetlen kirohánásokra és cinikus megjegyzésekre, és mivel a GameStar is szokott hasonló cipőben járni, engedjétek meg, hogy megosszam veletek, tanulságos írás, és talán tudjátok, hogy mennyire kitarató szélmalomharcot vívok az online vitakultúra felemeléséért. Kösz, ha elolvassátok, és átgondoljátok a lényegét:

„Srácok, komolyan kérdezzük, hogy mi mikor írtunk olyat, vagy utaltunk valaha is arra, hogy mi HELYETTEK el akarjuk DÖNTENI, hogy nektek hogy tetszik egy adott film? Szeretnénk inkább, hogy a jövőben, ha úgy jövünk ki a moziból, hogy alig- alig állt össze az adott produkció, vagy abszolút nem tudja kitölteni a háromórás játékidőjét, akkor utána a kritikában inkább hazudjunk nektek, és olyat írjunk, ami nem tükrözi az általunk vélt valóságot? Vagy várjunk a DVD-megjelenésig, hogy a teljes szerkesztőség meg tudja nézni az adott filmet, amíg végre talál-



lunk valakit, akinek tetszik is az? És akkor jöhet az „igazi” kritika? És azal sem tudunk mit kezdeni, hogy mi „fikázunk”, vagy „szarozunk” bármit is. A lehető legtávolabb álltőlünk ez a fajta hozzáállás, és még a legrosszabb filmélményeink után is igyeckszünk építő jelleggel megközelíteni... mindent. Ha nem így lenne, akkor a csapatunk nagy része valószínűleg nem erre az oldalra írna. De

kérem mindannyiótokat, ha valamit tényleg rosszul csinálunk, vagy azt érzitek, hogy mi fikázunk, szarozunk a filmeket, akkor írjátok le, hogy miért érzitek ezt. De talán az egész csapat nevében beszélhetek, hogy abszolút nem érezzük jogosnak az ilyen megnyilvánulásokat, ne adj’ isten, vádakat. Főleg, hogy mindannyian a filmszeretet miatt csináljuk ezt az egészet.”



## A KULTUSZ KÉRDÉSE

Sziasztok!

**Szia!**

Nekem a Death Stranding kapcsán jutott eszembe egy gondolat, amit leginkább a játék- és filmipar összehasonlításával tudnék kibontani. Gondoltam, meg is osztom ezt veletek, ha HP mindig olyan szépen kéri, hogy írjunk már valami okosat ide.

**Így van, fontos számomra a szellemi inspiráció, és szerencsére az Aréna pár lelkes levélírója mindig csodálatos, üde, frissítő percekert szerez. Fátyolos a szemem is most.**

Kodzsima eleve sokat merít a filmekből, így volt ez már az MGS szériánál, és ahogy látom, a következő játéka is követi ezt a nyomvonalat. Korábban azt nyilatkozta a Death Strandingról, hogy egy teljesen új műfajt teremt majd, és elgondolkoztam azon, hogy a szokásos nagyotmondásán kívül ebben mégis lehet valami.

**Legutóbb éppen azt nyilatkozta, hogy még ő sem érti a játékot. Szerintem csak viccelt, de én sem értem a játékaikat, szóval ki tudja?**

Szinte érthetetlen számomra az a lelkesedés, amivel a játékipar övezi ezt a játékot, holott bevalótan alig értünk a koncepciójából valamit. Szerintetek elérte a játékosok tűrőhatára, gondolkodásmódja azt a szintet, ami a filmiparban egy pár évtizeddel korábban ment végbe, amikor a művészfilmek elkezdtek a mainstreamben is megjelenni? Gondolok itt a Született gyilkosokra Oliver Stone-tól, esetleg David Lynch vagy Christopher Nolan bizonyos munkáira vagy az utóbbi időkből a Birdmanre és a Visszatérőre, amelye a művészfilmekre jellemző absztraktként eszköztárral tudtak nagy tömegeket megmozgatni.

**Nagyon jó kérdés, nem tudom, hogy mi a recept, ami alapján a**



**közönség felkap egy-egy különleges szemléletű rendezőt, alkotót, író. Persze erre nincs recept, kell valami olyan újszerűség, ami meghatároz egy generációt, és amire aztán már épülhet a kitartó csodálat. Kodzsima egyediségét nehéz elvitatni, de ahogy a Gamescomon letérdeltek elé a színpadon, az egy kicsit már nekem volt kínos.**

Az indie fejlesztők már egy ideje ebbe az irányba mennek – persze ti sokkal több játékkal játszottatok, így javíthatok ki, ha tévedek –, de talán ilyenekre az AAA piacon még nem volt példa.

**Ez nehéz kérdés, mert művészi színvonalú játékok már korábban is voltak mainstream vonalon, a BioShock széria jutott most hirtelen az eszembe, ami nem indie cucc, mégis nagyon erős volt mind narratívában, mind vizuális megvalósításban, egyedi és formabontó koncepcióval rendelkezett, sőt még kényes témák feszegetését is magára vállalta. De a maga idejében a Tempest, a Super Mario Bros., a Doom, a Myst, a Final**

**Fantasy széria, a Max Payne, az Ico és a Shadow of the Colossus is formabontó volt, hogy csak pár címet soroljak nem az indie vonalról, és persze a Dontnod, a Double Fine, a Telltale és a Quantic Dream is sokat tett azért, hogy az interaktív történetmesélés életünk része legyen. Végtelenségig lehetne sorolni, hogy születtek meg a játékipar nagyjai (sok ezek közül nem is független alkotásként), amelyet nyugodtan lehetne művészi alkotásnak nevezni, nem csak szórakoztatóipari terméként állják meg a helyüket.**

Sokszor a Kodzsima körül kialakult hype-ot is olyannak érzem, mint Nolannél, hogy ha kijön egy képkocka az új alkotásból, akkor arra már fenntartások nélkül veti rá magát a nép. Szerintetek a gondolkodásra sarkalásnak tudható be, hogy ennyire várja mindenki a Death Strandinget, vagy csak a Kodzsima-kultusz miatt van? **Most már mindkettő, de ez nyilván azért van, mert az emberek már ezt várják el, hatott rájuk a Metal Gear széria, azzal együtt nőttek fel, próbálták megfejt-**

**ni jelképrendszerét, összefüggéseit, és közben imádták a játékot magát.**

Persze itt most nem arra szeretnék utalni, hogy AAA játékokban eddig nem merültek fel érdekes kérdések, inkább arra gondolok, hogy most először érezni azt, hogy a művészi koncepció és az igény, hogy valami fontos mondanivalót adjon át az alkotó, minden más játékelemet háttérbe szorít.

**Ez nagyon jó kérdés, a fenti gyors felsorolásomban is akad szerintem olyan alkotás, amelyben nem a játékmenet volt a legfontosabb, de értem, amit mondasz.**

Esetleg elképzelhető az, hogy ebben az iparban is költségvetéstől függetlenül megjelennek a művészjátékok, ahogyan a moziban a művészfilmek?

**(Sub-B)**

**Nincs olyan szerintem, hogy „költségvetéstől függetlenül”, a nap végén mindenki a pénzt számolja, de ezzel együtt tartom azt az állításhoz, amit fentebb tettem, vagyis hogy rengeteg AAA játékban is ott a művészi érték, a folyamatosan megújuló történetmesélés, szerencsés esetben ez képes tömegeket is megmozgatni. Nem csak Kodzsima tett le az asztalra nagy dolgokat, de kétségtelenül személyi kultuszépítésben nagyon jó, és nincs is ezzel semmi baj. Keltenek azok a tehetségek, akiket nem tud teljesen bedarálni az ipar, akik formabontók, megújítók, általában valami mást akarnak kitalálni, nehogy véletlenül is beálljanak a sorba. Ilyenkor járunk jól mi, játékosok, még akkor is, ha nagy részünk megelégszik azzal a sorozatgyártott gyorskaja élménnyel, amit elének tol a gépezet. Ide értem magamat is, nem akarok sznoboskodni.**

Teljesen érthető, hogy az őt ért vádak kemények, és felelősséget kell vállalnia, de tényleg úgy akarunk a közösségben pozitív változást elérni, hogy az út szélére lökünk mindenkit, aki hibát követ el?

**Nagyon jó ez a kérdés, és nem tudok rá érdemi választ adni. Ez a világ imád ítélkezni, minden fekete-fehér, mindenkit egy másodperc alatt be lehet skatulyázni, és hazudhatnám, hogy én nem követem el ezeket a hibákat, de sajnos nem vagyok jobb senkinél, akit gyakran megítélek. Már csak azért sem, mert gyakran megítélek másokat, ez már amolyan eredendő bűn, ha ezt a témakört nézzük.**

Hogy motiválunk bárkit is a pozitív változásra, ha az erre irányuló törekvéseket is legfeljebb megvetéssel honoráljuk?

**Tényleg szeretném azt gondolni, hogy lehet akarni a változást, és mindezt észrevenni, értékelni is. De a gyakorlat nem ezt mutatja, és aki tényleg elhiszi, hogy fontos, amit a neten fröcsögnek az emberek, az sajnos könnyen mély depresszióba zuhanhat. Ami pedig Holowka sztoriját illeti, ott sokkal súlyosabb ez a helyzet. Nem tudom megítélni, hogy mennyi problémája volt ennek az embernek, mennyi fájdalmat okozott másoknak, de maga is áldozat volt (ezt szintén a testvére mesélte el), ami csak azt igazolja, hogy a világ tele van bántalmazottakkal, akik másokat bántalmaznak. Egy ördögi kör ez az egész, és nem tudom, hogyan lehetne meg-törni. Talán úgy, ha kevesebbet**

**okoskodunk, hibáztatunk áldozatokat, és próbálunk jobban figyelni arra, hogy ne legyünk s\*\*gfejek. Hátha sikerül.**

Érdekes, hogy mostanság mennyi játék és film feszeget morális kérdéseket, de valahogy aligha tudunk tanulni belőlük. **(Zsombi)**

**Na és a végére bedobtam még egy nagyon fontos kérdést: honnan és hogyan lehetne tanulni kicsit többet azokról a problémákról, amelyek körbevesznek minket? A GameStar Extra life rovata is pont ezért jött létre; nem én akarok itt okoskodni erről, folyamatosan azon lesziünk, hogy szakértők válaszoljanak, írjanak, segítsenek. Köszönöm a leveled, még egy darabig gondolkodni fogok rajta, azt hiszem.**

Ez volt ebben a hónapban a mi kis csevegősarkunk, most kicsit komolyabbra sikeredett, mint általában szokott, de annyi érdekes és kemény témát dobtatok fel, hogy csak úgy kapkodtam a fejem, mindegyikről lehetne még hosszú oldalakon keresztül csacsogni. Köszönöm nektek, hogy megtiszteltetek leveleitekkel, elegánsan, értelmiségi merengéssel kezdjük ivós játékunkat: mindenki azonnal koccint, és möhön üríti poharát, amikor én azt mondom: „Vegyetek GameStart!” **HP**



**Előzetes**  
GAMESTAR & GAMESCOM 2019



Generációváltás előtti csend?

# GAMESCOM 2019

**T**AGADHATATLAN, HOGY AZ IDEI E3-HOZ HASONLÓAN A KÖLNI GAMESCOM IS KICSIT HALKABB, KICSIT VISZSZAFOGOTTABB VOLT AZ ELŐZŐ ÉVEKHEZ KÉPEST, LEGALÁBBIS A NAGY BEJELENTÉSEK TEKINTÉBEN. Ettől függetlenül persze az expón kiállító nagy kiadók, hardvergyártók és indie fejlesztők is mind-mind keményen odatették magukat, a profi szervezésről és a remek körítésről Paca és Chava tudnának részletesebben mesélni. Itthonról szemlélve viszont abszolút érezhető volt, hogy a játékvilág legnagyobb figurái már mind a következő konzolgeneráció érzésére készülnek testben és lélekben. A Sony ugyebár kihagyta az E3-at, és a német eseményen is csak saját standdal volt jelen, de külön előadást nem tartott. Pedig idén többben is úgy érezték, hogy egy gondosan megtervezett show-val kell beindítani a Gamescomot.

## SHOWTIME

Az E3-on már szinte törvényszerű, hogy a nagyobb kiadók saját kon-

ferenciákkal vezetik fel az expót, a Gamescomra viszont ez eddig nem igazán volt jellemző. Ebben az évben azonban már augusztus 19-én délutántól elindult a bejelentkezések sora. Először a Nintendo Indie World startolt el 15 órakor. A beszéd címet kapott, a japánok jó szokása szerint előre rögzített, nagyjából húszperces adás során olyan gyorsan pörögtek egymás után a különböző független csapatok játékaik, hogy ember legyen a talpán, aki mindre ugyanolyan intenzitással képes volt odafigyelni. Kis pihenőt köve-

tően, 17 órakor a Microsoft vette át a stafétát, és elindult az aktuális Inside Xbox. Érthető módon leginkább a Gears 5-re koncentráltak, de azért a műsorban bőven jutott hely más játékoknak is. Legtöbbjükről vigyorogva közölték velünk a közepesen kellemetlen műsorvezetők, hogy már a megjelenésük napjától fogva elérhetőek lesznek az Xbox Game Pass kínálatában – ami ugyebár bétastádiumban ugyan, de PC-re is elérhető. Bízunk abban, hogy a londoni X019 show-ra tartogatja a Microsoft a puska- és most ezért történhetett

meg az, hogy az említett Gears 5 mellett nem olyan egyszerű több mozzanatot felidézni az Inside Xbox-adásból, pedig volt itt szó a Tom Clancy's Ghost Recon Breakpoint-ról, a Blair Witch-ről, a Wasteland 3-ról vagy épp a Metro Exodus kiegészítőjéről. A 19 órakor kezdődött Google Stadia Connect ismét aláhúzta, hogy a Google valóban komoly sze-

## PACA ÍGY LÁTTA

### NÉGYNÉL HÚZNÁM MEG A HATÁRT

Egyébként is rettentően mozgalmas volt az évem, pláne a nyaram, és rutinos visszajáróként már tudtam, hogy a Gamescom sem lesz egy könnyű menet. Szerencsére ez alkalommal sok nehezítő körülményt sikerült kiiktatnunk: 14 órás autót helyett csak egy kétórás repterületet kellett kibírnunk oda és vissza is, nem traktáltak bennünket a csomagcsomag ellenőrzésével, és a szállásunk nem 45 percnire volt a Koelmessétől, hanem mindössze 20 percnire. Most talán a játékkínálat összetétele, esetleg a saját kimerültségem, netán a fejlesztők kitörő lelkesedésének hiánya miatt nem élveztem úgy az eseményt, mint az elmúlt években, viszont még így is leírhatatlan élmény volt a hatalmas standok között mászkálni, összefutni John Romeróval, beszélgetni fejlesztőkkel, kipróbálni és megnézni ezt-azt a megjelenése előtt. Nekem ez a néhány nap már elég volt ebből, de aki még nem vett részt a világ legnagyobb videojátékos kiállításán, annak szívből ajánlom.







CHAVALIER ÍGY LÁTTA

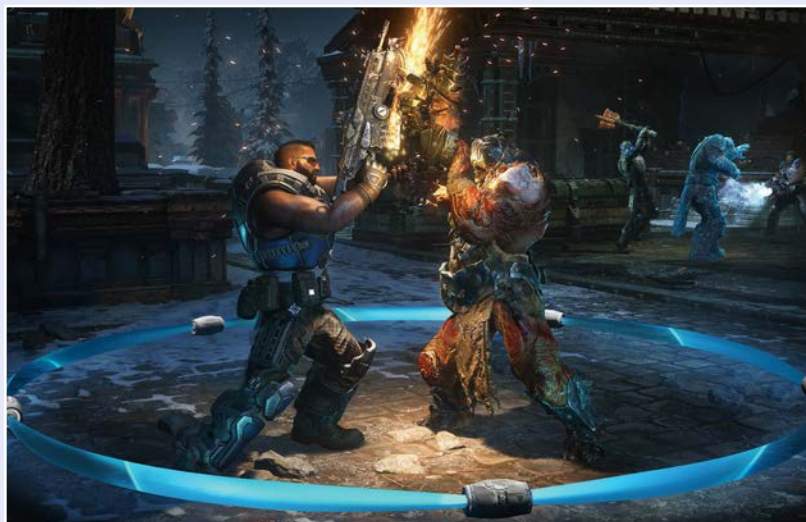
## AZ ELSŐT SOSEM FELEDEM

Ahogy a kollégáktól hallott sztorik, úgy a helyszínen forgatott videók sem tudtak felkészíteni a Koelnmesse monumentalitására, a második naptól a sokszorosára duzzadó irdatlan embertömeg látványára vagy arra, hogy reggeltől estig közel húsz kilométert hagyok magam mögött. Folyamatos a pörgés, egyik helyszínről a másikra rohanunk, gyakorlatilag kézről kézre adnak bennünket a kivétel nélkül roppant kedves és segítőkész vendéglátók, arcukról még akkor sem hervad le a mosoly, amikor az egymásra szervezett találkozók miatt huszonegy órán belül már másodjára kéri időpontja újbóli átütemezését a kétségbeesett médiamunkás (én). A járás kiismerésével (mámorító érzés elsőre megadni a helyes irányt, és nem eltévedni), pár izgalmas bemutatóval és eredményes megbeszéléssel később elkezdtem élvezni a nyüzsgést, s habár kimerítőnek találtam, még maradtam volna pár napot, hiszen oly sok mindent szerettem volna megnézni és kipróbálni, amire egyszerűen képtelenség volt időt szakítani.

letet szeretne magának kiharítani a nagy gamertortából. Ugyancsak ezt támasztja alá az az itt elhangzott bejelentés, miszerint a következő év egyik legjobban várt játéka, a *Cyberpunk 2077* Stadiára is meg fog jelenni. Nyilván esett szó a CD Projekt Red már most az egekig magasított játéka mellett más új címekről is, amelyek ugyancsak tiszteletüket teszik a Google saját streamingszolgáltatásában, sőt az *Orcs Must Die! 3*-ról azt is megtudtuk, hogy időlegesen Stadia-exkluzív lesz.

Az igazán nagy attrakciónak a 20 óra körül indult Opening Night Live ceremónia ígérkezett, amelyen több nagy kiadó, köztük a 2K, a Sega, az EA, a Koch Media és a Sony is részt vett. Különösen kellemes meglepetés volt az új

## ARCLESZAGGATÓ BEJELENTÉSEKRE EZEN A GENERÁCIÓN MÁR NEM NAGYON LEHET SZÁMÍTANI



*Comanche* játék leleplezése, hiszen 18 év után visszatér a legendás helikopteres sorozat. Végre láthattunk egy kis gameplayt a *Need for Speed Heat*-ből is, a *Watch Dogs Legiort* is csodálhattuk egy keveset, és az egyébként egy az egyben a The Game Awards stílusában pörgő show alatt több kisebb bejelentést is bedobtak, amelyek hallatán biztosan akadtak, akik felkapták a fejüket.

### HA SZÓLÍT A TERMÉSZET...

Muszáj külön kitérnünk az egész kölni rendezvény legemlékezetesebb pillanatára, mivel a *Death Stranding* egyik új előzetese legalább annyira a nézők tudatába égett, mint mondjuk nem is olyan régen, az E3-on Keanu Reeves belépője. Történt ugyanis, hogy Kodzsima Hideo továbbra is érthetetlen és egyúttal lenyűgöző játéka-nak gameplaybemutatója a Norman Reedus alakította főhős egyik rendhagyó képességét prezentálta: pisilni lehetett vele. Még azt is kimutatta a játék, hogy hány milliliter vizeletet kell még a játékosnak kipréselnie magából. 2019-ben ennél bizarrabb mozzanat nehezen képzelhető el egy expón, a közönség természetesen őrjöngve tapsolt. November 8-án végre kiderül, hogy összeáll-e valami koherens egésze Kodzsima nagy álma, mi pedig már

tényleg nehezen bírjuk átvészelni az addig hátralévő napokat.

### PANASZRA ÍGY SINCS OK

A napnál is világosabb, hogy arcleszagga-tó bejelentésekre ezen a generáción már nem nagyon lehet számítani, a fontosabb, még Xbox One-ra és PlayStation 4-re érkező címeket most is jól ismerjük. A következő generáció gépeinek bemutatása után végre majd a kiadókról is lehullik egy nagy teher, és szabadon mutogathatják portékájukat. Ha ez megtörténik, akkor talán egy jóval izgalmasabb, akciódúsabb és nagy bejelentésekben gazdagabb Gamescomra számíthatunk, de a rendezvény így is tartogatott látnivalót (egyre pontosabb képet kapunk például arról, milyen is lesz a szuperhősrajongók következő potenciális kedvence, a *Marvel's Avengers*), a helyszínen járt Chavalier és Paca anynyi élménnyel és érdekes beszámolóval tért vissza, hogy igazából nem lehet egy rossz szavunk sem, ha ezt jeleníti a kivárás, alacsonyabb fordulatszámon pörgő kölni expó. Gamernek lenni még mindig remek dolog, akkor is, ha 2020-ban, a generációváltás tényleges küszöbén talán egy picit nagyobb adrenalinlökettel jár majd az E3 és a Gamescom követése.

Csirke



## Nyugatról tüzeső és nyílzápor várható A YEAR OF RAIN

Sok mindenre számítottunk a Daedalic-tól, de egy kooperatív fókuszú RTS aligha volt közöttük. Mégis szeretné magát új területen is kipróbálni a kalandjátékokra specializálódott kiadó/fejlesztő. Az *A Year of Rain* a sok-sok évvel ezelőtt kialakított sémákat követi, magyarul az adott küldetés céljainak elérése érdekében építkezünk, termelünk, majd felállítunk egy sereget, és mindezt lehetőleg az ellenfelünknel hamarabb és hatékonyabban hajtuk végre. Három frakció lesz elérhető a végső változat-

ban, miután a játék kilép az év vége előtt induló korai hozzáférések fázisból, és mindegyiknek saját kampányt szentelnek. A Daedalic gondosan kidolgozott sztorit ígér. dacára annak, hogy egyetlen játékmódban sem hagy minket magunkra, azaz úgy multiban, mint skirmishben, de még a hadjáratok során is lesz szövetségünk, akinek csapatait valamelyik barátunk irányítja, ám ha nem érne rá, örömmel veszi át a helyét, és várja győzelemre vezető, taktikailag megalapozott utasításainkat az MI.

### CHAVALIER ÍGY LÁTTA

Hála a stilizált grafikának, a szintet lépő nevesített hősöknek és a fantasykörnyezetnek, akár a Warcraft hiába remélt folytatása is lehetne. MI társam gyorsabban terjeszkedett nálam, és jobban állta az ellenség csapásait, tehát vagy jó munkát végeztek a kóderek, vagy én rozsdásodtam be túlságosan.



### INFO

Kiadó **Daedalic Entertainment**  
Fejlesztő **Daedalic Entertainment**  
Platform **PC**  
Megjelenés **2020**



## Védd a fákat, legyél hód! BIOMUTANT

A THQ Nordic nem siettetni az Experiment 101-t, a srákok pedig kihasználják az időt, hogy a lehető legtokéletesebbre faragják a *Biomutant*-t. A játékot két évvel ezelőtt, épp a Gamescom során jelentették be, és már akkor azt mondták, hogy tartalmilag kész, csak polírozni kell. Vártuk, hogy egy megjelenési dátummal is szolgáltassanak majd nekünk az idei kölni expó alkalmából, de a prezentációt tartó fejlesztő csak annyit árult el, hogy hiába reménykednénk 2019-es megjelenésben, ebből valószínűleg inkább 2020 tavasza lesz. Tudva, hogy mindössze húsz ember dolgozik rajta, értjük, miért tart sokáig. Mindenesetre egyelőre minden jel arra mutat, hogy a végeredmény jó lesz, és egy különleges szerepjátékot kapunk összetett harcrendszerrel, érdekes, szerteágazó történettel, kidolgozott diplomáciai rendszerrel (segíthetünk majd törzseknek, de ezt mások nem fogják feltétlenül jó szemmel nézni), valamint olyan játékmenetbeli elemekkel, amelyekkel ritkán találkozhatunk. Izgatottan várjuk, úgy tűnik, megéri.

### INFO

Kiadó **THQ Nordic**  
Fejlesztő **Experiment 101**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2020**

## Csőre töltve CALIBER

Miután a FÁK országaiban lefutottak a szokásos tesztkörök, a Gamescomon találkozhatott első alkalommal az említett régió kívüli közönség a Wargaming és a 1C koprodukcójában készülő online taktikai lövöldével. Az F2P modellét követő TPS kapcsán nem győzik eléggé hangsúlyozni a fejlesztők, hogy ebben a játékban a kommunikáció, a koordináció és a kooperáció a meghatározó, és jelentősebb szereppel bír, mint a legmenőbb multis shootereken tökéletesre csiszolt reflexek. Mindenképpen négyfős, különböző

feladatköroket (mesterlövész, szanitéc, támadó, támogató) ellátó operátorokból álló csapat tagjaként veselkedünk neki a térképeknek, tehát a magányos farkasoknak nem osztanak lapot, az viszont már választásunk függvénye, hogy az életünkre törő ellenfeleket az MI irányítsa, vagy más játékosok tesztítsék meg. Hogy a *Calibert* nemzetközi viszonylatban is vonzóvá tegyék, számos ország különleges egységei kerülnek a játékba, köztük az amerikai SEAL, a lengyel GROM, valamint a német KSK legjobbjai.

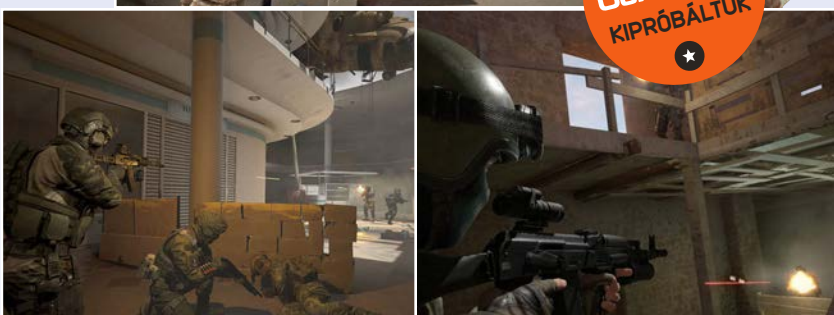
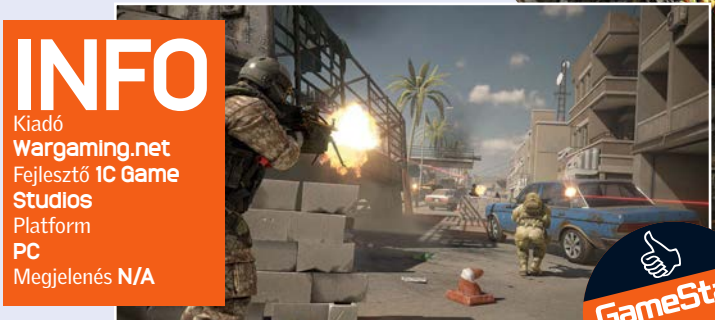
### CHAVALIER ÍGY LÁTTA

Míg én a Gamescomon ültem a gép előtt, társaim a fejlesztők stúdiójában, de nem a távolság miatt fulladt végül kudarcba az akció. Hiányos orosz nyelvismereteim okán a kommunikáció reménytelen volt, és hamar bedarált az ellenség, de vigasztal a tudat, hogy én húztam a legtovább.



### INFO

Kiadó **Wargaming.net**  
Fejlesztő **1C Game Studios**  
Platform **PC**  
Megjelenés **N/A**





## Felszállási engedély COMANCHE

Mindenképpen a Gamescom egyik legnagyobb meglepetéseként könyvelhetjük el, hogy a parlagon heverő IP-ket szenvedélyesen gyűjtő THQ Nordic felvásárolta a tizennyolc éve szunnyadó sorozatot. Az RAH-66 Comanche támadóhelikopterre épült szimulátorok annak idején úgy tettek szert kultuszra, hogy magából a gépből mindössze két prototípus készült, és közel héttmilliárd dollár után leállították a programot. Persze mindez nem zavarta a forgószárnyas masinák szerelmeseit, amíg rendszeresen megkap-

ták a Novalogictól az adagjukat. Aból, hogy az új *Comanche* fejlesztésével egy MMO-kon edződött csapatot bíztak meg, egyenesen következnek a bejelentés kevésbé jól fogadott része, miszerint előbb a többjátékos szegmens készül el, majd annyi ideig tartják korai hozzáférésben, míg tökéletesre nem csiszolják az irányítható drónok felbukkanásával remélhetőleg izgalmasabbá varázsolt játékmenetet, és csak azt követően számíthatunk kampányra. A fejlesztők szerint amúgy az sem kizárt, hogy idővel e-sport váljék játékukból.

## INFO

Kiadó THQ Nordic  
Fejlesztő Nukklear Digital Minds  
Platform PC  
Megjelenés 2020



## INFO

Kiadó Kalypso Media Digital  
Fejlesztő Yippee! Entertainment  
Platform Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One  
Megjelenés 2019



## Katonának lenni nehéz

# COMMANDOS 2 HD REMASTER

Lassan a játékiparra is rá lehet majd húzni a 34-es szabályt, csak egy kis változtatással. Ez hivatalosan úgy szól, hogy ami létezik, abból van pornóváltozat, vagy ha még nincs, lesz; esetünkben az igaz, hogy ami létezik, abból van remaster, vagy ha még nincs, lesz. A *Commandos* jogait a Kalypso Media szerezte meg még tavaly júliusban, ahogy azonban a Kite Games nemrégiben a *S.W.I.N.E.*-nal, úgy a Kalypso is egy HD felújítás segítségével teszteli a terepet, próbálja felmérni, mikorra az érdeklődés 2019-ben egy ilyen

stílusú játék iránt. A széria játéakai azal váltak legendássá, hogy kegyetlenül bántak a játékosokkal: szinte semmilyen segítséget vagy iránymutatást nem adtak, egyedül az könnyített a dolgunkon, hogy láttuk az ellenfelek látóterét. A játékmeneten és a nehézségen a Yippee! Entertainment sem fog változtatni, az irányítást, a tutorialt és a kezelőfelületet azonban modernizálják, a textúrafelbontásokat feljebb húzzák, és megteszik azokat az alapvető változtatásokat, amelyek ahhoz szükségesek, hogy a játék ma is élvezhető legyen.

**]] ESETÜNKBEN AZ IGAZ, HOGY AMI LÉTEZIK, ABBÓL VAN REMASTER, VAGY HA MÉG NINCS, LESZ**

Négy jegyet a nosztalgiajvonatra!

## CONTRA: ROGUE CORPS

Mostanában gyakran éri az a vád a Konamit, hogy elhanyagolja a videojátékokat a jövedelmezőbb szerencsejáték kedvéért, erre a kiadó szó szerint kontrázott, hogy lám, igenis aktív, ezse ágában sincs kivonulni a piacról. Márpedig a *Contra* név mindig jól cseng számos (főleg idősebb, tehát saját jövedelemmel rendelkező) gamer fülében, ezért észszerű befektetésnek tűnik egy újabb felvonással gyarapítani az 1987 óta futó szériát. Dicső elődeinek nagy többségével ellentétben a *Rogue Corps* kooperatív-

van is játszható, online és lokális multival kiegészített twin stick shooter, tehát nem oldalról látjuk a választott karaktert, hanem izometrikus nézetből. Sztori tekintetében az 1992-es *Contra III: Aliens Wars* közvetlen folytatásához van szerencsénk, emiatt az irányítható szereplők közé egyetlen újonc sem keveredett. A kiborg Kaisert, az idegen parazitával összekapcsolt orgyilkost, Ms. Harakirit, a The Gentleman néven ismert földönkívüli bogarat és az óriáspanda Hungry Beastet már jól ismerik a rajongók.



## INFO

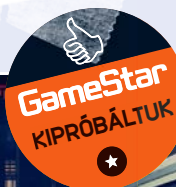
Kiadó Konami Digital Entertainment  
Fejlesztő Toylogic  
Platform Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One  
Megjelenés 2019. szeptember 24.



### CHAVALIER ÍGY LÁTTA

Nyilvánvaló, hogy a Konami a hűséges rajongók pénztárcáját veszi célba, bár bizonyára szép számmal akadnak majd közöttük olyanok is, akik képtelenek elfogadni a műfajváltást és annak minden hozadékát. Nekik üzenném, hogy fel a fejjel, legalább nem egy újabb nyerőgépet viseli a *Rogue Corps* címet.





## INFO

Kiadó **1C Entertainment**  
 Fejlesztő **RuneHeads**  
 Platform  
**PC, Mac**  
 Megjelenés **2019**

Ez egy másik  
 cyberpunkvilág

## CONGLOMERATE 451

Könnyen lehet, hogy most a cyberpunk lesz a sláger-téma a játékvilágban, amit egyáltalán nem bánunk, pláne úgy, hogy a *Deus Ex* széria pihenőre vonult. A *Cyberpunk 2077* persze mindent letarol, viszont mások próbálkozásaira is érdemes figyelni. A háromfős RuneHeads korai hozzáféréssel már májusban elérhetővé tette a *Conglomerate 451*-et, és fokozatosan bővíti a félkész verziót, de a kész változatra várunk kell még. Ha befejezik, a játék egy belső nézetű, a *Legend of Grimrockra* hasonlító, dungeon crawler szerepjáték lesz, amelyben a 451-es szektor korrump vállalatát kell jól felszerelt ügynökökből álló csapatunk irányításával elintézni. A roguelike műfajból is kölcsönöz néhány elemet: a városok utcái, az épületek belső terei véletlenszerűen állnak össze, az elhalálások pedig végzetesek lehetnek, ami nemcsak a csapatlétszámra gyakorol hatást, hanem a morálra is. Fontos, hogy jól megválogassuk a fejlesztéseket, megfelelően használjuk megszerzett forrásainkat, hiszen csak így győzhetünk a végén.



### PACA ÍGY LÁTTA

Még épp időben jön, hogy segítsen kibírni a *Cyberpunk 2077*-ig. Hangulata tökéletes, bár a rendszerei kicsit elavultnak tűnhetnek. Aki a belső nézetes dungeon crawlereket szereti, nézzon rá!



Légy az, aki lenni akarsz!

## INFO

Kiadó **CD Projekt**  
 Fejlesztő **CD Projekt RED**  
 Platform  
**Google Stadia, PC, PlayStation 4, Xbox One**  
 Megjelenés **2020. április 16.**

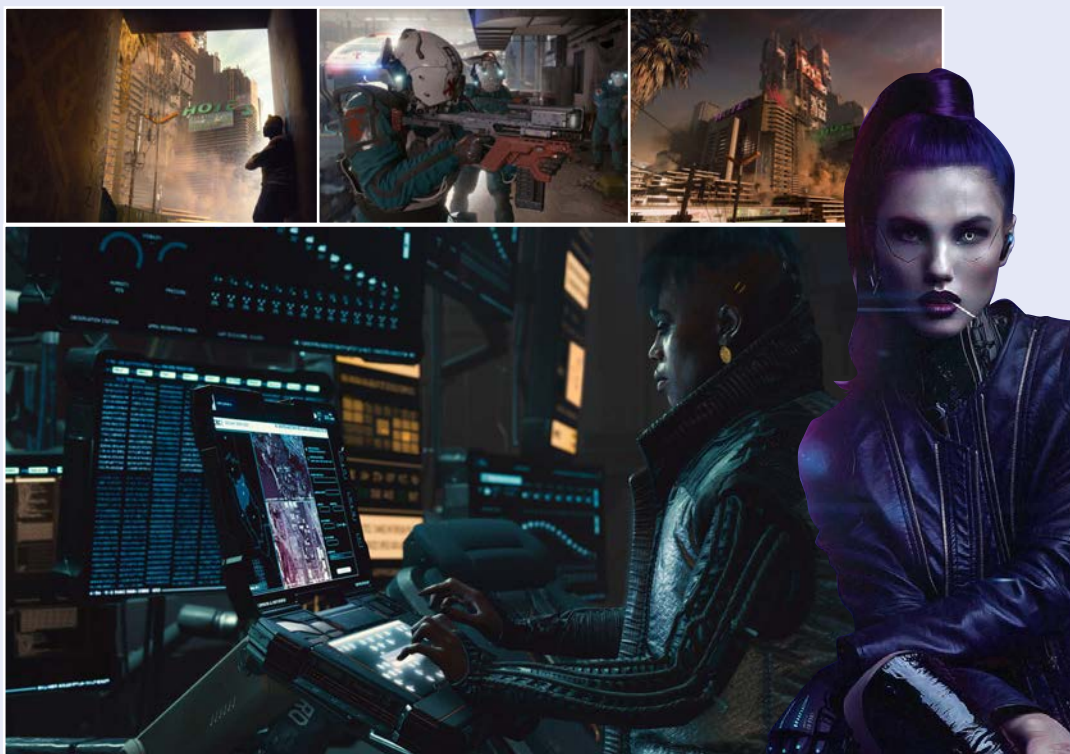
# CYBERPUNK 2077

Szűnni nem akaró lelkesedésünk és kíváncsiságunk kialakulásához már az is nagymértékben hozzájárult, hogy a *Cyberpunk 2077*-et az a CD Projekt RED fejleszti, amely a *The Witcher* játékokkal többször is bizonyított. Emellett amit eddig hallottunk róla és láttunk belőle, az mind-mind azt sugallja, hogy ez a játék nem csak egy lesz a sok közül. A tavaly nyáron kiadott gameplayvideó is meggyőző volt, de idén a fejlesztők már egy sokkal csiszoltabb, kidolgozottabb játékot tudtak megmutatni nekünk, amely jóval többet kínál majd, mint egy átlagos shooter. Ez ugyanis egy teljes értékű szerepjáték lesz, olyan klasszikus elemekkel, mint

a karakteralkotásnál a pontok elosztása. Szabadon eldönthető, erős vagy inkább lopakodásban, hackelésben ügyes karaktert szeretnénk-e, és mindkét esetben más-más játékléményre számíthatunk. Előbbiben erővel feszíthetjük szét az ajtókat, emberi pajzsként használhatjuk ellenfeleinket, és kitéphetünk lövegeket a helyükről; míg utóbbiban behatolhatunk a hálózatokba, riválisaink ellen fordíthatjuk a gépeket, vagy rávehetjük célpontjainkat, hogy végezzenek magukkal. Teljes szabadságot kapunk, hogy olyan fejlesztéseket és képességeket válogassunk össze, amelyekkel a játéklémény teljes mértékben saját stílusunkhoz tud igazod-

ni. Persze az sem elhanyagolható, hogy a város – bár kisebb lesz, mint a *The Witcher III* területe – minden pontja változatos, új élményekkel, izgalmaival vár. A történet csavaros, karakterünk múltja, valamint döntéseink nagyban befolyásolják a cselekmény alakulását, és az arcok, akikkel összehoz minket az élet, egyáltalán nem egydimenziós karakterek. Sok van még hátra a *Cyberpunk 2077* jövő áprilisban esedékes megjelenéséig, és sok mindent nem tudunk még, de továbbra is érdeklődve várjuk, milyen meglepetésekkel készül a CD Projekt RED, milyen játékelemekkel próbálják meg összehozni a jelenlegi konzolgeneráció egyik legjobb játékát.

## ” IDÉN A FEJLESZTŐK MÁR EGY SOKKAL CSISZOLTABB, KIDOLGOZOTTABB JÁTÉKOT TUDTAK MEGMUTATNI NEKÜNK





Gyertek, démonok!

## DARKSIDERS GENESIS

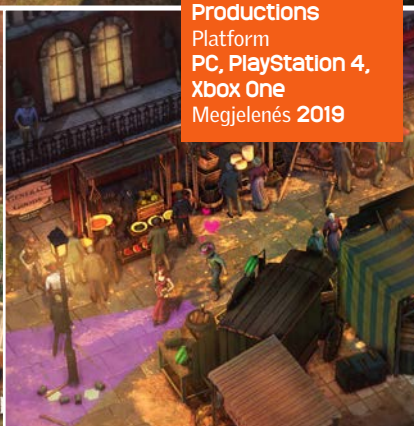
Valahol azért a THQ Nordic is érezte, hogy a *Darksiders III* nem az a játék lett, amire az első két rész rajongói vágytak. Nem tudjuk még, mit hoz a jövő a sorozat fősodra számára, ellenben az Airship Syndicate egy érdekes, az első két rész hangulatát idéző spin-offon dolgozik. A *Darksiders Genesis* egy izometrikus nézetű akció-kaland-játék lesz, amit a sorozat egyik kulcselemének számító platformrészekkel turbóznak fel. Visszautazhatunk az időben az első játék eseményei elé, és megismerkedhetünk egy új karakter-

rel, a két pisztolyt forgató Strife-fal, aki Warral együtt igyekszik megakadályozni, hogy Lucifer felborítsa a létezés egyensúlyát. A nézetet részben azért választották a fejlesztők, mert szerették volna beépíteni a lokális kooperatív módot, így egy képernyőn egyszerre két játékos játszhat, és nem muszáj együtt maradniuk. Ha egyedül játszunk, felváltva irányítjuk az apokaliptiszis két lovasát. Egy izgalmas, kidolgozott, terjedelmes kampányra számíthatunk, így a sorozat rajongóinak erősen ajánlott.



**INFO**

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



Több tiszteletet a teheneknek!

## DESTROY ALL HUMANS!

Bár az Offenburger stúdió portfóliója (*Fade to Silence*) kevés bizakodásra ad okot, a 2005-ös *Destroy All Humans!* erős alapot jelent, amire támaszkodva csak szándékosan lehetne elrontani a remake-et. Egy kis gyors-talpaló annak, aki kihagyta az eredetit: 1959-ben a Földre érkezik a furon faj képviselője, Cryptosporidium 137 azzal a megbízatással, hogy minél több emberi DNS-t gyűjtsön be. A korszak inváziós sci-fijeinek paródiájáról lévén szó, egy pillanatig sem veszi magát komolyan a játék, így az-

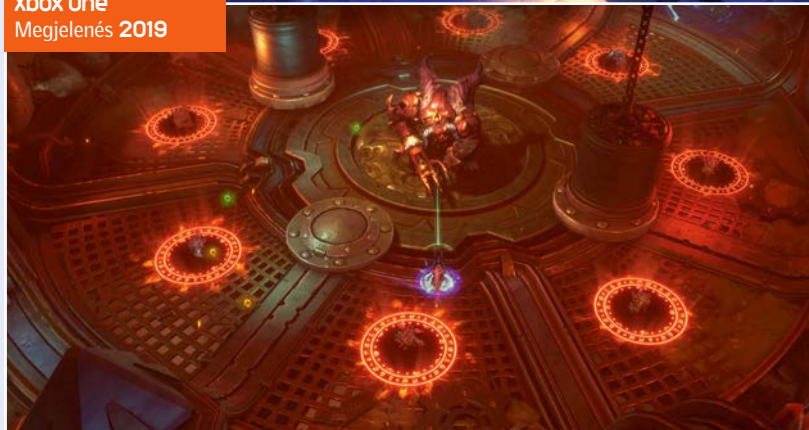
tán Crypto először a teheneket hiszi az uralkodó fajnak, de aztán megismeri valódi célpontjait, s miközben válogatott módszerekkel nekilát a betakarításnak, egy titkos kormányügynökség próbálja keresztülhúzni terveit. A sandbox jellegű dizájn még ennyi idő elteltével sem tűnik idejétmúltnak, hála a játékmeneten végrehajtott változtatásoknak, a korszerű látványának és az időtlen humornak. Mellesleg egy átgürcölt nap után teheneket lebegtetni és repülő csészealjunkkal tankokat porrá égetni jó móka.

**INFO**

Kiadó THQ Nordic  
Fejlesztő Airship Syndicate  
Platform Google Stadia, Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One  
Megjelenés 2019



gamescom



Cicája van, és nem fél használni

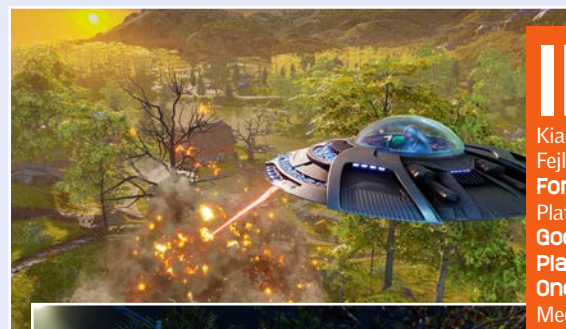
## DESPERADOS III

John Cooper bandája ötfősre hízott a Gamescom alkalmából, de a legújabb tag csak a történet közepe táján csatlakozik. A fejlesztőknek alapos okuk volt arra, hogy késleltessék a pillanatot; először is a cselekmény szempontjából úgy találták logikusnak, hogy New Orleansban érjenek össze a szálak, másrészt pedig Isabelle Moreau a képességei okán annyira komplex karakter, hogy tartottak tőle, az újonc játékosok nem boldogulnának vele. A figyelemelterelésre cuki cicát használó bűbajos minden alkalommal feláldoz

egy keveset az életerejéből, amikor átveszi az irányítást egy ellenfél felett, vagy épp mentális kapcsolatot létesít két célpont között. A kontrollált báb meghatározott körön belül szabadon mozoghat, és bármit megtehet, de ha gyanúsan viselkedik, társai simán lepuffantják. Az összeláncoltakra pedig az a szabály vonatkozik, hogy ami az egyikükkel történik, annak következményeit a másikkal is viselnie kell. Magyarán ha az A versenyző bele találna sétálni egy szakadékba, úgy B is nyakát szegi.

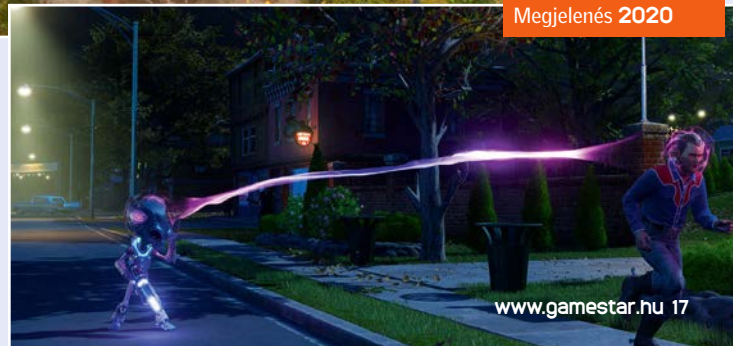


**JOHN COOPER BANDÁJA ÖTFÖSRE HÍZOTT A GAMESCOM ALKALMÁBÓL, DE A LEGÚJABB TAG CSAK A TÖRTÉNET KÖZEPE TÁJÁN CSATLAKOZIK**



**INFO**

Kiadó THQ Nordic  
Fejlesztő Black Forest Games  
Platform Google Stadia, PC, PlayStation 4, Xbox One  
Megjelenés 2020



www.gamestar.hu 17





## INFO

Kiadó **Techland Publishing**  
 Fejlesztő **Techland**  
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
 Megjelenés **2020**

Második zombi-világháború

## DYING LIGHT 2

Aiden Caldwell maga is fertőzött, ami cseppet sem jelent jót a *Dying Light 2* világában, főhősünk azonban ennek következtében nemcsak témérdek, gyorsan amortizálódó közelharc- és néhány távolsági fegyverrel irthhatja a zombikat a játékban, hanem pár emberfeletti képességre is szert tehet. Az alapszabályok nyilván változatlanok: az élőhalottak gyengébbek nappal, éjszaka viszont fordul a kocka, és pusztító fenevadakká válnak, mi pedig kúszva-mászva, falon szaladva vagy épp csáklával és siklóernyővel közlekedünk. A nemes egyszerűséggel csak The City néven futó játékterünk négyeszerese az első részben látott területnek. Összesen hét kerületre osztották fel a várost, amelyek mind saját látványosságokkal rendelkeznek. A kaland során több kisebb települést és frakciót is találunk, a különféle népségekkel beszélgetve pedig sok nehéz döntés is vár majd ránk. Ezek nem csupán morális iránytűket teszik próbára, hanem valóban komoly változásokat hajtanak végre a játékban. A coop játékok kedvelői is örülhetnek, hiszen elődjéhez hasonlóan a *Dying Light 2*-ben is adott a négyfős közös játék lehetősége.



Senki sem harcol egyedül

## INFO

Kiadó **Private Division**  
 Fejlesztő **VI Interactive**  
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
 Megjelenés **2020**

## DISINTEGRATION

Kevés félrevezetőbb trailert látunk, mint ami a *Disintegration* bemutatkozását volt hivatott felvezetni a Gamescomon. Alighogy lepörögtek a képsorok, máris attól vált hangossá az internet, hogy Marcus Lehto, a Bungie egykori kreatív igazgatója, a *HALO* társalkotója, valamint iparági veteránokból álló tettestársai pofátlanul lemásolták a *Destiny* koncepcióját, kezdve pár karakter kinézetével. Holott ennél nagyobb nem is tévedhetek volna, ha ugyanis egymás mellé helyezzük őket, nyilvánvalóvá válik, hogy a VI Interactive bemutatkozó játéka úgy felépítése, mint játékmenete tekintetében más utat követ, csupán a látványvilágán lehet kimutatni a *Destiny* hatását.

Amikor megjelenik, hagyományos egyjátékos kampány, valamint három különféle többszeplős játékmód igyekszik majd utat találni a pénztárcánkhoz. A jövőbe helyezett sztóri szertint az emberiség a kihalás szélére sodródott, ezért tudósok kitalálták az integrációnak nevezett eljárást fajunk megőrzése céljából. Sebészi úton eltávolítják az emberi agyat, majd átültetik egy robottestbe. Csakhogy (mindig van egy csakhogy) az integráltak egy csoportja megrésze-gül önnön halhatatlansága tudatától, és úgy dönt, mindenkinek alá kell vetnie magát a folyamatnak, akár akarja azt, akár nem. A kirobbanó háborúban egy gravycycle-nek nevezett repülő harcjármű pilótáját alakítjuk, akit

bevetésére elkísér gyalogszerrel küzdő, egyszerű utasításokkal irányítható legénysége is. Az, hogy melyik csapatra voksolunk, nem csupán a brigád öltözködését és a gravycycle festését határozza meg, hanem azt is, hogy milyen elsődleges és másodlagos fegyverrel rendelkezünk (pontlövő ágyú, gyógyító sugár, gránátvető stb.), valamint hogyan változik az MI vezérelte társak összetétele.

A többjátékos módok közül csak egyet láthatunk, amelyben a támadó félnek a térképen található két energiamag valamelyikét kell eljuttatnia egy kilövőálláshoz három alkalommal, a védekezőnek pedig értelemszerűen az előbb vázolt terv megakadályozása a feladata.

**A VI INTERACTIVE BEMUTATKOZÓ JÁTÉKA ÚGY FELÉPÍTÉSE, MINT JÁTÉKMENETE TEKINTETÉBEN MÁS UTAT KÖVET, CSUPÁN A LÁTVÁNYVILÁGÁN LEHET KIMUTATNI A DESTINY HATÁSÁT**



**CHAVALIER  
 ÍGY LÁTTA**

Csak a multihoz volt szerencsém, amit két győztes meccs (egyszer támadóként, másszor védőként) alapján szórakoztatónak találtam, de ennyiből nehéz megítélni, hogy hosszabb távon is fenn tudná-e tartani az érdeklődést. Sok múlhat a további játékmódokon és a kampányon.





Házhoz jön a pokol

## DOOM ETERNAL

Már a három évvel ezelőtti reboot sem óvatoskodott, ám az *Eternal* látán határozottan olyan benyomása támad az embernek, hogy teletömtek szteroidokkal. A játékművet szerves részévé vált glory killek tudatos alkalmazása nélkül egyszerűen kudarcra van ítélve a játékos, oly kevés löszert és elsősegélycsomagot helyeztek el a pályákon. Emiatt muszáj közel férfkőzni a legyengített ellenfelekhez, hogy pusztá kézzel adjuk meg nekik a kegyelemdőfést. Az eredményül kapott animációk kivétel nélkül kegyet-

lenül erőszakosak, szó szerint zsigerig hatolva versenyre kelnek a *Mortal Kombat 11* kivégzéseivel. A pokolfajzatok körében végrehajtott eszelős tempójú tombolásunkat olyan új eszközök könnyítik meg, mint a páncélra applikálható lángszóró, gránát- vagy rakétavető, a super shotgunból csákyaként kilőhető kampós lánc, az energiakard, nem beszélve a falmászásról, a falon futásról, valamint a szertorna-korlátlan végzett gyakorlataira emlékeztető mozdulatsorokról, amelyekből hősiünk akrobatikusabbá válik.

### CHAVALIER ÍGY LÁTTA

Meglepett, hogy rövid tutorialal indult a demó, de tényleg ez a legkevésbé fájdalommentes módja annak, hogy elültessék a tudatunkban, jócskán kibővült a Doom Slayer eszköztára és mozgáskultúrája. A többi pedig épp olyan, amilyennek lennie kell: pörgős és véres, azaz pokolian szórakoztató.



## INFO

Kiadó Bethesda Softworks  
Fejlesztő Id Software  
Platform  
Google Stadia, Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One  
Megjelenés 2019.  
november 22.



Csodás a hatalma

## DRAGON BALL Z: KAKAROT

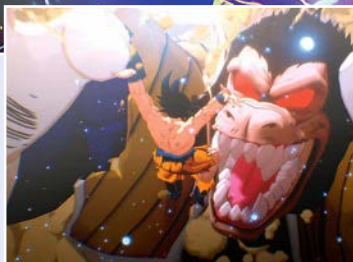


A Bandai Namco sorra gyártja az animék alapján készülő játékokat, de igazán jól csak a *Dragon Ball*-adaptációk sikerültek az elmúlt években. A *Xenoverse*-ek és a *FighterZ* után egy akció-RPG következik, amely egyrészt bővíti az univerzumot, másrészt lehetővé teszi, hogy új szemszögből éljünk újra ikonikus eseményeket, megmagyaráz pár dolgot, befoltozza a történetben tátongó lyukakat. A *Kakarot* Goku történetét dolgozza fel nagyjából a Saiyan Saga kezdetétől a Cell Saga végéig, de nemcsak őt, hanem

Gohant, Vegitát, Ifjú Sátánt (Piccolót) és Future Trunksot is irányíthatjuk, közben pedig Krillin, Tien Shinhan, Chiaotzu és Yamcha segítenek bennünket. Elverhetjük Raditzot, Nappát, Dermesztőt (Frieza), Cuit és más legendás gonoszokat, valamint legalább egy új karaktert, Bonyut. Amikor nem küzdünk, izgalmas kalandok, melléküldetések után nézhetünk a nyílt világban: repkedhetünk, edzhetünk, és persze ehetünk is, hiszen tudjuk, a kaja mennyire fontos szerepet játszik az ifjú harcos életében.

## INFO

Kiadó Bandai Namco Entertainment  
Fejlesztő CyberConnect2  
Platform  
PC, PlayStation 4, Xbox One  
Megjelenés 2020.  
Január 17.



### PACA ÍGY LÁTTA

Nem gondolom, hogy azok, akik nem ismerik tüzetesen a *Dragon Ball*t, lelkesedni tudnak majd érte, viszont nem is nekik szól, hanem a fanoknak, akik pedig valószínűleg nem lesznek szomorúak. Még sok mindenen múlhat a siker, de maga az irány jó.

Drónversenyzés veszélyek nélkül

## DRONE CHAMPIONS LEAGUE – THE GAME

Az utóbbi néhány évben számos területen elterjedté váltak a drónok: használja őket a katonaság, az amatőr és profi videósok, és persze azok, akik nem szédülnek bele a versenyzetetésükbe. A *Drone Champions League*-ben könnyű, szélesebb masinák száguldoznak mindenféle csavaros akadálypályákon, olyan pilóták irányításával, akik egy különleges szemüveget viselve a drónok szemszögéből láthatják az eseményeket. A *DCL – The Game* kétféle közönségnek szól: egyrészt azoknak, akik szeretnék indul-

ni a ligában és kockázat nélkül gyakorolni (pár ilyen drónt összetörni nem egy kellemes és költséghatékony dolog), másrészt azoknak, akik szeretnék amatőrként átélni a versenyzés élményét. Különböző beállítások segítenek finomhangolni az élményt, a PC-s játékosok pedig akár egy drón távirányítóját is használhatják a vezérléshez. A kétszáz legjobban teljesítő játékost egyébként összehívják majd Cannesba, ahol, ha a legjobb formájukat hozzák, hivatalosan szerződötetett versenyzők lehetnek a valódi ligában.



## INFO

Kiadó THQ Nordic, Drone Champions League  
Fejlesztő Climax Studios, Drone Champions AG  
Platform  
PC, PlayStation 4, Xbox One  
Megjelenés 2019.  
december





## A vadnyugat nem egy játszótér EL HIJO

Senkinek sem kegyelmezett a vadnyugat világa, de El Hijo számára különösen nehéz az élet. A hatéves kisfiút farmjuk leégése után édesanyja szerzetesek gondjára bízta, ő azonban szökni akar. Mivel nincs emberfeletti ereje, erőszakot nem alkalmazhat, csak ügyességét, kreativitását, egyszerű eszközeit használhatja a felnőttek figyelmének elterelésére. Megbújhat az árnyékokban, kocsarakban, zavart kelthet játékokkal, de mindig résen kell lennie. Három helyszínt járhatunk majd be, és mindhárom eltérő veszéllyel állít szembe: meglá-

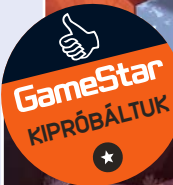
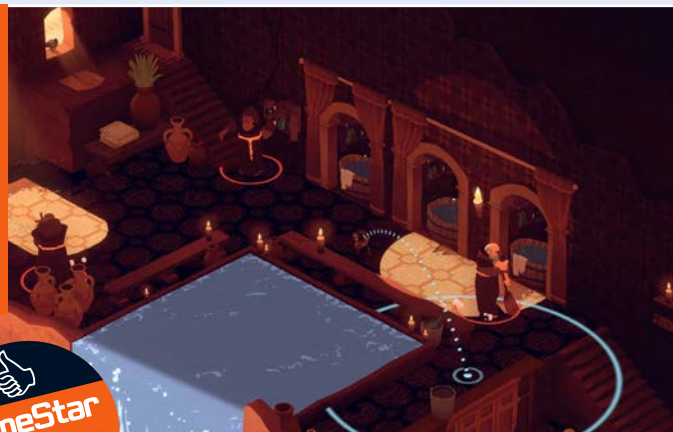
togathatunk egy kolostort, egy sivatagot, illetve egy bűnözőkkel teli várost. Minél előrébb járunk, annál bonyolultabb lesz a feladatunk, és nemcsak az új mechanikák, hanem a meglévő új-fajta alkalmazása miatt is. Játékmenete, kreatív, egyedi, egymással kombinálható mechanikái mellett látványvilága is kiemelkedő. Ha a világot nem is váltja meg, az alapján, amit eddig láttunk belőle, egy kiemelkedő lopakodós ügyességi-logikai játék lehet, amit a műfaj kedvelőinek kiemelten érdemes lesz figyelemmel kísérniük.

### PACA ÍGY LÁTTA

Mindig érdekes olyan lopakodós játékot látni, amelyben az ellenfelek kiiktatása nem opció, és ez az egyik legvonzóbb dolog az El Hijóban is. Meg persze a látványvilága, bájos mivolta.

## INFO

Kiadó **HandyGames**  
Fejlesztő **Honig Studios**  
Platform **Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **N/A**



## INFO

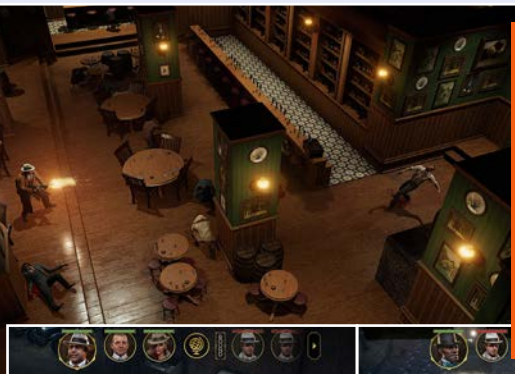
Kiadó **Paradox Interactive**  
Fejlesztő **Romero Games**  
Platform **Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2020**

## Ballonkabátok és dobtáras géppuskák

### EMPIRE OF SIN

Először az idei E3-on hallottunk John Romero új maffiás játékáról, és az *Empire of Sin* a Gamescomot sem kerülte el. A '20-as évek Chicagójában játszódik, a szesztilalom kellős közepén. Alapjairól kell felépítenünk saját bűnözői birodalmunkat, amelynek pilléreit hűséges gengszterek jelentik, akik bármikor készek a nevünkben vért ontani az utcákon. Ha minden jól megy, folyamatos terjeszkedéssel egyre nagyobb szezletet fogunk magunkévá tenni Chicago városából – aztán persze saját házunk táját is meg kell védenünk a rivális bandáktól. Az XCOM-szerű harcrendszer is komoly taktikai mély-

séget kínál, de ezenfelül is érdemes lesz alaposan elmerődni a megfelelő stratégiákon, hiszen csak rajtunk múlik, hogy kivel kötünk szövetséget, és kinek vágjuk el a torkát, ádáz háborút folytatunk a törvény embereivel szemben, vagy nem egyszerűséggel csak megkenjük a korrupt zsarukat. Az mindenesetre biztosan nem lesz rossz döntés, ha minden lehetséges riválisunkhoz küldünk egy téglát, aki a szervezetbe beépülve lát el bennünket infókkal. Számos eltérő út vezet a chicagói világ trónjáiig, szóval az eltérő játéktípusok kedvelői mind-mind megtalálhatják saját számításukat.



## Az űr a legvégső határ EVERSPACE 2

Bár kétségtelenül jelenleg is akad pár komoly űrszimulátor a piacon, a zsáner még korántsem kezdte el untatni szerelmeseit, szóval mindig elfér egy újabb izgalmas cím. Az *Everspace* folytatásának bejelentésekor pedig teljesen biztos, hogy sok űrszimulátor-rajongó örömteli kurjantást hallott – már amennyiben az űrszimulátor-rajongók szoktak kurjongatni. A fejlesztők ígérete szerint az alapok tisztelete mellett temérdek újdonság érkezik majd a második részbe. Központi szerep jut a felfedezésnek, az űr

végtelenségét kutatva nemcsak jelentős zsákmányra tehetünk szert (amellyel nyilván hajónkat turbózzhatjuk fel), hanem összefuthatunk más űrkalandorokkal is, rövid távú érdekszövetségek vagy hosszú barátságok is szülehetnek a hangtalan űr sötétjében. Maga a játék csak két év múlva fog megjelenni a jelenlegi tervek szerint, de egy korai hozzáférési verzió már elvileg 2020 második felére is elkészülhet – szóval lehetőségük nyílik majd a pilótáknak kicsit korábban is beleszótolni mindabba, amit az *Everspace 2* kínálhat.

## INFO

Kiadó **ROCKFISH Games**  
Fejlesztő **ROCKFISH Games**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2021**





Emlékeink darabokban

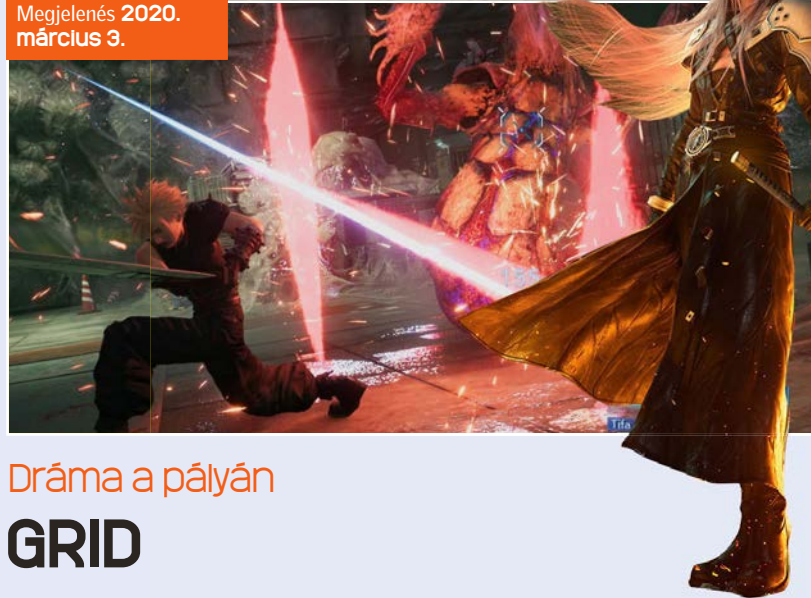
# FINAL FANTASY VII REMAKE

Még mindig nem hevertük ki teljesen a bejelentést, miszerint több részre (legalább kettőre) szabdalva juthatunk csak hozzá az egyik legjobb *Final Fantasy* epizód remake-jéhez. Sebeinkre gyógyír viszont a tudat, hogy tavasszal már kézbe is vehetjük az első felvonást, ami pedig a Square Enix által megcélzott minőséget illeti, elég nyilvánvaló, hogy a Capcom-féle *Resident Evil 2* szolgált referenciaként. A Gamescomon élőben tartott bemutató alapján pazar látványra számíthatunk, miközben akciójáté-

kok megoldásait idéző (értsd: valós idejű) harcokban fenjük borotvaélesre Cloud Strife embernagyságú kardját. A küzdelmek taktikus jellegét feltők kedvéért szeretnénk leszögezni, hogy pánikra semmi ok, ugyanis bár mikor aktiválhatjuk az idő drasztikus lassításával együtt járó taktikai nézetet. Így aztán nyugodtan válogathatunk a varázslatok, illetve kiegészítők közül, és átgondolhatjuk, miként is tudnánk adott helyzetben a leghatékonyabban kihasználni a csapattagok eltérő képességeit.

## INFO

Kiadó Square Enix  
Fejlesztő Square Enix  
Platform PlayStation 4  
Megjelenés 2020. március 3.



## Dráma a pályán

### GRID

Belegondolni is szédítő, hogy hamarosan rajthoz áll a *TOCA* sorozat tizedik darabja is. A Fernando Alonso és e-sport-csapatja, az FA Racing Esports aktív részvételével készülő *GRID* nem a pofás látványnak, a szokásosnál nagylelkűbb visszatekerési lehetőségeknek, a be- és kikapcsolható segédleteknek, de még csak nem is a valós helyszíneknek köszönheti különlegességét, hanem az MI-nek, amely 400 különböző viselkedési mintát és vezetési stílust állít szembe velünk. Ez a megoldás garantálja, hogy a gépi ellenfelek sok-

félék legyenek, mindegyikük máskor kezdjen kockázatos előzésbe, blokkolja előrehaladásunkat, más helyzetben hibázzon, és ugyanezen múlik, hogy ki-nél mikor szakad el a cérna, hány veszélyeztetés vagy koccanás után orrol meg ránk, és akar utána mindenáron felülmúlni bennünket. A fejlesztők hangsúlyozták, hogy ha durvulásunk hatására valaki bepöccen és a nemezi-süinkké válik, az nem azt jelenti, hogy törleszteni akar, és az első adódó alkalommal úgy belénk száll, hogy a fal adja a másikat.

### CHAVALIER ÍGY LÁTTA

Szükségtelen a műfaj szakértőjének lenni ahhoz, hogy érzékelje az ember a különbséget más versenyjátékokhoz képest. A tülekedés a mezőny sűrűjében és a nemezisrendszer olyan izgalmakat tartogat, amelyeket a riválisok is megirigyelhetnek. Nem csodálkoznék, ha követőkre találna a GRID.



## INFO

Kiadó Codemasters  
Fejlesztő Codemasters  
Platform Google Stadia, PC, PlayStation 4, Xbox One  
Megjelenés 2019. október 11.



## Az emberiség regényes története

### HUMANKIND

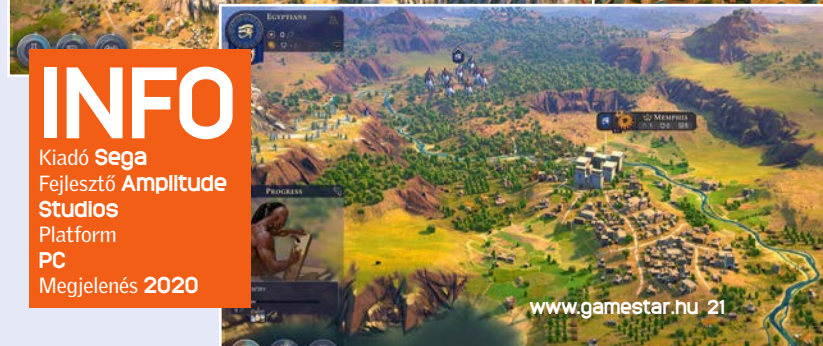
Az *Endless* játékokról ismert Amplitude már megalapítása óta álmódosított arról, hogy készít egy *Civilization*-szerű játékot, amelyben az emberiség teljes történelmét újraírhatjuk. A *Humankind* egy körökre osztott stratégiai játék, amelyben hat érában keresztül kell terelgetnünk népünket. A bronzkortól a modern korig hatvan kultúra tagjai felett vehetjük át az irányítást, és az érákon átlépve mindig választhatunk az adott kor népei közül. Visszaköszönnek történelmi események, ismert szemé-

lyek, legendás építmények, amelyek felhasználásával saját ízlésünk szerint formálhatjuk a világot. A városépítés, a kereskedelem, a diplomácia és a harcok egyaránt szerepet játszanak a játékmenetben, ügyesen kell menedzselnünk mindent, hogy a világ uraként végezzünk. Az egyjátékos mód mellett egyszerre nyolc játékos által játszható multiplayer mód is érkezik. Egyelőre nem tudunk róla ennél többet, de így is nagyon izgatottan várjuk, és a *Civ* rajongóinak különösen ajánljuk.



## INFO

Kiadó Sega  
Fejlesztő Amplitude Studios  
Platform PC  
Megjelenés 2020





Vámpírok bájja

## IMMORTAL REALMS: VAMPIRE WARS

Számos különböző stratégiai játék található a Kalypso Media felhozatalában, és az *Immortal Realms: Vampire Wars* sem olyan lesz, mint a többi. A Palindrome Interactive csapata egy vámpíros stratégiai játékot talált ki, amely egy sötét, háborúk sújtotta világban játszódik. Három vámpírklán, a Dracul, a Nosferatus és a Morioa áll egymással szemben, amelyek mindegyike egyedi egységekkel, képességekkel rendelkezik, saját mechanikákat, karaktereket vonultat fel. A játékmenet hasonló

a Heroes játékokéhoz, a harcok körökre osztottak, de kiegészítették kártyákkal, amelyek kombinálásával súlyos csapatot mérhetünk riválisainkra. Három játékmódra számíthatunk: a kampány során 12 küldetést játszhatunk végig, a Sandbox-módban szabadságot kapunk, míg a Skirmish-módban kemény harcok várnak ráink. A fejlesztők úgy írják le, mint a *Total War*, a körökre osztott stratégiák és a vámpírok kombinációját, akinek ez mind tetszik, vessen rá egy pillantást, hátha bejön.

**A FEJLESZTŐK ÚGY ÍRJÁK LE, MINT A TOTAL WAR, A KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIÁK ÉS A VAMPIROK KOMBINÁCIÓJÁT**

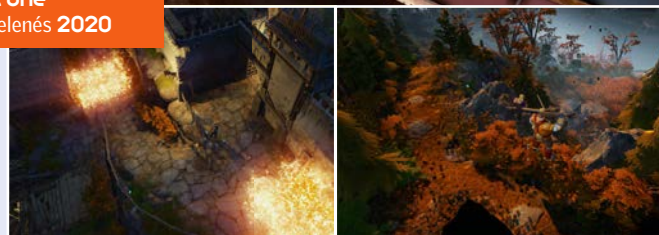
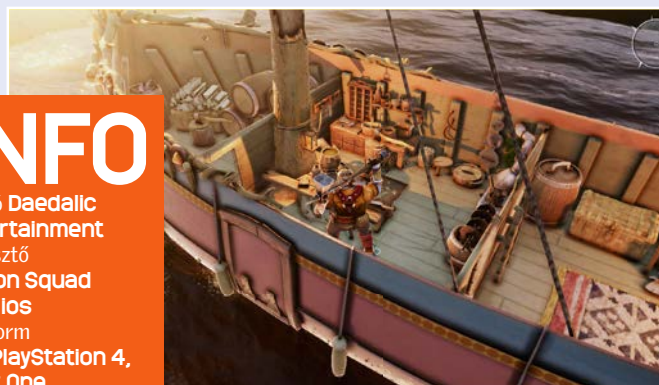
### INFO

Kiadó **Kalypso Media Digital**  
Fejlesztő **Palindrome Interactive**  
Platform **PC**  
Megjelenés **2019**



### INFO

Kiadó **Daedalic Entertainment**  
Fejlesztő **Action Squad Studios**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2020**



Ki vizályt vet, háborút arat

## IRON HARVEST

Jakub Rózalski lengyel illusztrátor festményei képezik az 1920+ néven ismert univerzum alapját, amely a népszerű Scythe társasjáték mellett jövő ilyenkor már ennek az ambiciózus RTS-nek is otthont ad. Három birodalom (Polania, Rusviet és Saxony) kiűzött hőseinek és közönséges bakáinak szemszögéből ismerjük meg az alternatív múltat, amelyben a technikai fejlődés dielempunk fordulatot vett, és mire véget ért a nagy háború, a lábakon lépkedő kolosszális hadi gépezetek ugyanolyan hétköznapi látvány-

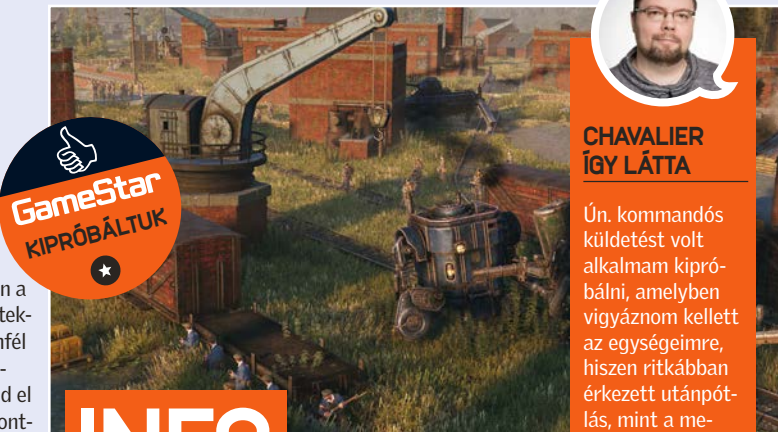
nyá váltak, mint a mi valóságunkban a tankok. Ezekkel a pusztító szerkezetekkel és a rendkívül sokoldalú, az ellenfél fegyvereit megszerezni és alkalmazni képes gyalogsággal foglaljuk majd el sorra az adott térképen található kontrollpontokat, amelyek az építkezéshez és a gyártáshoz szükséges erőforrások termelésében jeleskednek. Egységeink megfelelő pozicionálása, a fedezékek nyújtotta taktikai előny kiaknázása és a hősök képességeinek eredményes használata jelenti az egyenes utat a győzelemhez.

Egy szívdobbanásnyi idő

## IRON DANGER

Több szempontból is újszerűnek hat a finn stúdió taktikai szerepjátéka. Egyrészt inspirációként nemzetük folklóráját és a Kalevalát, Elias Lönnrot 19. századi hőskölteményét használták fel, amikor megalkották az *Iron Danger* mek ott-hont adó steampunk világot, másfelől ahhoz hasonló mechanika köré építették a szóban forgó RPG-t, amelyet legutóbb a *SUPERHOT*-ban láthattunk. Mivel a történet szerint a főhős Kipuna képes uralni az időt, a mindössze kétfős kalandozó partit terelgetése közben leghatásosabb

eszközünk a történetek semmissé tételére lesz. Ezt úgy kell elképzelni, hogy minden cselekedet bizonyos szívdobbanásnyi ideig tart, és mi addig lépkedhetünk vissza-dobogásonként haladva, és annyiszor próbálkozhatunk újra, más irányba terelve az eseményeket, míg elégedettek nem leszünk a végeredménnyel. A fejlesztők kísérleteztek nagyobb létszámú csapattal is, de már egyetlen további személy hozzáadása is megsokszorozza a permutációk számát, ami irdatlan terhet rótt volna rájuk.



**INFO**  
Kiadó **Deep Silver**  
Fejlesztő **King Art Games**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2020. szeptember 1.**



**CHAVALIER  
ÍGY LÁTTA**

Ún. kommandós küldetést volt alkalmam kipróbálni, amelyben vigyáznom kellett az egységeimre, hiszen ritkábban érkezett utánpótlás, mint a menetrendet percre pontosan betartó MÁV-szerelvény. A *Company of Heroes*-séra emlékeztető játékmenet már most pöpec, de nagy szükség lenne a pause-gombra.



Robinson és Péntek Űrkalandja

# JOURNEY TO THE SAVAGE PLANET



Ha a képeket elnézve a *No Man's Sky* jutna eszetekbe, nyugalom, nem vagyatok egyedül. Az igazsághoz persze hozzátartozik, hogy az *Assassin's Creed III* és a *Far Cry 4* korábbi fejlesztőit tömörítő Typhoon Studios első alkotása nem próbál meg többnek látszani annál, ami. Természete szerint explorációs játék, amelyben a lövöldözés és az otthonról hozott vagy a helyszínen talált kütyük és organikus eszközök kombinatív használata is szerephez jut. Ám a mindenkori környezettel összefüggő fejtörők és feladatok meg-

oldása, valamint az ugrádozást és a jetpack használatát igénylő ügyességi részek sem szorulnak háttérbe. A nagyjából tízórás – emiatt még véletlenül sem teljes árú – *Journey to the Savage Planet*ben az önmagára a negyedik legjobb csillagközi felfedező vállalként hivatkozó Kíndred Aerospace megbízásából egy intelligens élettől mentesnek hitt planéta feltérképezése vár ránk. Az élővilág katalógizálása helyett hamar égetőbb problémákkal kell szembenoznünk, de mint kiderült, nem egyedül.

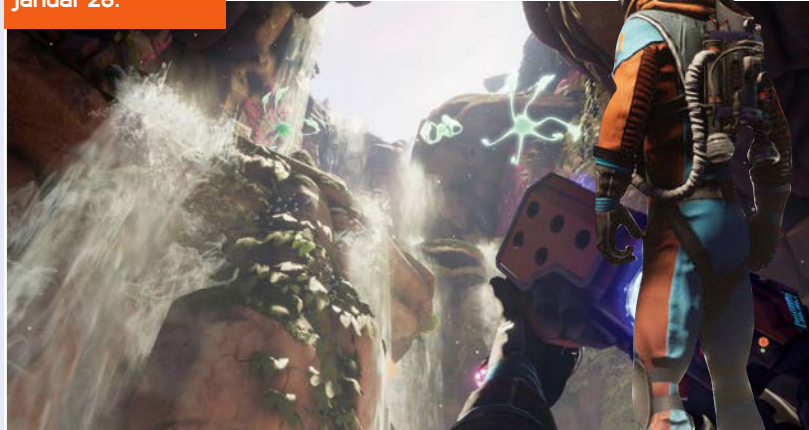
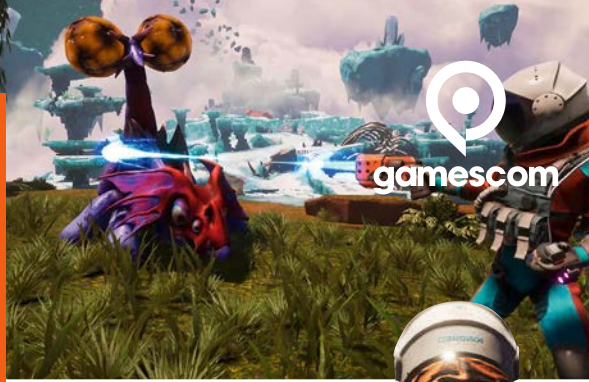
## CHAVALIER ÍGY LÁTTA



Fél óra egyszerűen kevés volt ahhoz, hogy ráérezek az ízére, vagy akár befejezzek egy küldetést. De remek ötletnek tartom, hogy már a megjelenés pillanatától elérhető a kétfős coop, így van rá esély, hogy ne fulladjon ki a koncepció még azelőtt, hogy végére járnánk a központi rejtélynek.

## INFO

Kiadó 505 Games  
Fejlesztő Typhoon Studios  
Platform  
PC, PlayStation 4, Xbox One  
Megjelenés 2020.  
Január 28.



Nagy lépés ez a kerbaloknak

# KERBAL SPACE PROGRAM 2

Nem is különbözünk annyira a kerbaloktól, ezektől a cuki kis zöld lényektől, akik pont úgy a csillagok közé vágnak, mint mi, emberek. Az első *Kerbal Space Program* annyira komplex, mégis oly szórakoztató volt, hogy azonnal népes rajongótábor szerzett, sőt még oktatásra is használták a játékot. Abban az alapjairól kell felépíteni a kerbal nép teljes űrprogramját, szponzorálni kell a fejlesztéseket, az űrhajókat, hogy végül tényleg eljuthassanak a kis zöld pajtások az űrbe. A folytatásban is hasonló lesz a feladatunk, az alkotók viszont azt mondták, hogy az alap-

kőig bontották vissza a játék teljes rendszerét, és innen építették fel újra. Rengeteg újdonságot lengettek be, javítottak a látványvilágon, immár kolonizálhatunk (a kolóniákat pedig nyilván fenn is kell tartani, folyamatosan nyersanyagokat kutatgatunk azért, hogy fejlesszük őket), és csillagközi utazásokra is indulhatunk a kerbalokkal (már most megmutattak pár elég érdekesnek tűnő, szélsőséges környezeti hatásokkal tarkított planétát), sőt komoly modolhatósági potenciált is rejt a játék, illetve nem maradtott ki a multiplayer sem.

## INFO

Kiadó Private Division  
Fejlesztő Star Theory Games  
Platform  
PC, PlayStation 4, Xbox One  
Megjelenés 2020



Fejedelmi zsákmány lehet

# KING'S BOUNTY II

Voltaképp két, egészen más műfajt képviselő játék ötvözeteként írható le a *King's Bounty II*. A három választható hős valamelyikével eleinte még gyalogszerrel, később már lóháton ülve keresztül-kasul bejárjuk Antarárt, NPC-kkel elegyedünk szóba, küldetéseket vállalunk, kincses ládákat fosztogatunk, megszőkött csirkeket hajkurászunk, és csupa olyan ügyekbe ütjük bele az orrunkat, amelyekbe kezdő hőspalánták szokták, mielőtt képessé válnának arra, hogy akár fél kézzel is lenyomjanak egy kifejlett vörös sárkányt. Olyan alkal-

makkor pedig, amikor a szép szó már nem elég, és érvek helyett előkerülnek a szekercék, egy hexagonális felosztású harcmezőn találjuk magunkat. Az ütközetekben ugyan avatárunk nem vehet részt közvetlenül, ám néhány gondosan megválasztott varázslattal megoldozhatja a szemben álló felet, de csak azt követően, hogy előtte körültekintően elhelyeztük csapatainkat (közelharcosok az arcvonalba, lövészek a hátsó sorokba). Eztán ellenfelünket körről körre felmorzsolva tehetünk pontot a vita végére.

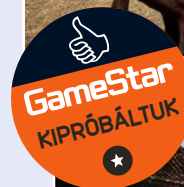
## CHAVALIER ÍGY LÁTTA



Itt-ott sorjás még, csak az orosz szinkron készült el, és néhány lépcsőnek többször is neki kellett futnom, mire rájött a hősöm, hogy nem fal előtt áll, de az alapok már a helyükre kerültek. Így például a lövészek kizárólag arra a célpontra tudnak tüzet nyitni, amelyiket nem takarja el valamilyen tereptárgy.

## INFO

Kiadó 1C Entertainment  
Fejlesztő 1C Game Studios  
Platform  
PC, PlayStation 4, Xbox One  
Megjelenés 2020





Királyok csatája

## KNIGHTS OF HONOR II: SOVEREIGN

Tulajdonképpen a THQ Nordic első nagyobb stratégiai játéka lesz a *Knights of Honor II: Sovereign*, amely a középkori Európába kalauzol el bennünket. Mindenképp bizakodásra ad okot, hogy a kiadó nemcsak az IP-t vette meg, hanem a fejlesztéssel megbízott, frissen alakult fejlesztőcsapat élére is egy *Knights of Honor*-veteránt állított. Kifejezetten a keményvonalas RTS-rajongókat célozzák meg a folytatással, az ilyen tervek mellé pedig bizony komoly teljesítményt is le kell majd tenni. A *Knights of Honor II: Sovereign*-ben birodalmunk gazda-

ságának teljes igazgatása mellett sosem vehetjük le a figyelő tekintetünket az egyházi ügyekről sem, illetve a diplomácia és a hadviselés terén is folyamatosan palléroznunk kell magunkat ahhoz, hogy ne végezzé majd a súlyllesztőben dinasztánk. Mindez ráadásul valós időben zajlik, szóval nem is tőprenghetünk a stratégiákon úgy, mint a hasonló, ám körökre osztott címekben. Csaknem tizenöt éve az első *Knights of Honor* egy jó, de korántsem tökéletes játék volt, most itt a remek alkalom annak minden hibáját orvosolni.

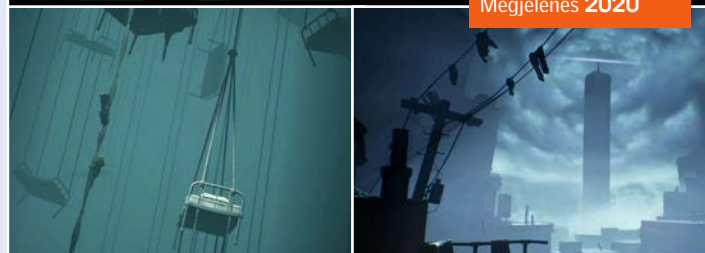
### INFO

Kiadó THQ Nordic  
Fejlesztő Black Sea Games  
Platform PC  
Megjelenés 2020



### INFO

Kiadó Bandai Namco Entertainment  
Fejlesztő Tarsier Studios  
Platform Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One  
Megjelenés 2020



A rémálmodban nem vagy egyedül

## LITTLE NIGHTMARES II

A Bandai Namco leginkább nagy költségvetésű játékokkal foglalkozik, viszont pár éve felkarolta a Tarsier Stудиost, amely egy nagyon különleges, végre nem belső nézetes horror-játékon dolgozott. A *Little Nightmares* egy rettentően nyomasztó, de varázslatos platformer, amelynek folytatásától még keményebb terrorra számíthatunk. A főszereplő ezúttal Mono lesz, egy fiatal fiú, aki egy közeli torony által közvetített hümmögés miatt eltorzult világban találja magát. Annyiban szerencsés, hogy nincs

egyedül: Six, az első rész sárga ruhás kislánya segít, irányítja őt. Mono elhatározza, hogy elindul és felfedezi a torony rejtélyeit, valamint megmenti Sixet a végzetétől – ehhez azonban a világ lakóinak is lesz egy-két sava. A játék nagyjából hasonló hangulatot kínál majd, mint elődje, így aki azt szerette, ezt semmiképp ne hagyja ki, de ha egy *Inside*- vagy *Limbo*-szerű, kicsit félelmetes, ám inkább elgondolkodtató platformerre vágytok, lehet, hogy ez túl horrorisztikus lesz számotokra.

” A LITTLE NIGHTMARES EGY RETTENTŐEN NYOMASZTÓ, DE VARÁZSLATOS PLATFORMER, AMELYNEK FOLYTATÁSÁTÓL MÉG KEMÉNYEBB TERRORRA SZÁMÍTHATUNK

Más majom így nem verekszik

## MONKEY KING: HERO IS BACK

Nálunk kevésbé ismert az a 2015-ös kínai animációs film, amelyből most a Sony közreműködésével készül játék. A *Monkey King: Hero is Back* főszereplője, a majomkirály egykor szabadon mászkálhatott menny és pokol között, azonban feldühítette az isteneket, akik bezárták egy jégkretrebe. Ötszáz évvel később szörnyek támadnak meg egy falut, és egy, a heggyekbe menekülő gyermek rátalál a majomkirályra, aki segíthet a nehéz helyzet megoldásában. Mivel tudtunk ezt-azt a harcművészetekről, változatos

módokon ütheti és rúghatja le a rosszarcúakat. A játék különlegessége, hogy odafigyelték benne az apróságokra: ha gyengén ütünk meg egy szívósabb ellenfelet, a főszereplő megrázza a kezét, ha pedig a padot, amivel verekszünk, odavetjük célpontunknak, ő zsonglőrködni kezd vele, így mi könnyebben elintézhetjük. A cselekmény a filmet követi, így aki azt látta, annak azért, aki meg nem, annak azért lehet jó élmény. Könnyed akció-kalandjáték lesz ez bájos és humoros elemekkel, nézzetek rá!

### INFO

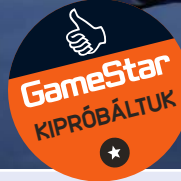
Kiadó Oasis Games  
Fejlesztő HEXADRIVE INC.  
Platform PC, PlayStation 4  
Megjelenés 2019. október 17.







Lesz miért bosszút állni



## INFO

Kiadó  
Square Enix  
Fejlesztő Crystal Dynamics, Eidos Montréal  
Platform  
Google Stadia, PC, PlayStation 4, Xbox One  
Megjelenés 2020. május 15.

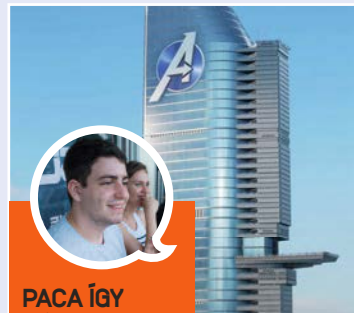
# MARVEL'S AVENGERS

Néhány éve tudjuk, hogy a Square Enix felügyelete alatt a Crystal Dynamics és az Eidos Montréal dolgozik a Bosszúállók franchise adaptálásán, de a *Marvel's Avengers* csak az idei E3 során mutatta meg magát – és láttára nem volt mindenki boldog. Sokan kritizálták a karakterek kinézetét és a játék látványát az első előzetes alapján, de most, hogy kipróbáltuk, megerősíthetjük: a helyzet egyáltalán nem rossz, a franchise remek kezekben van. A *Marvel's Spider-Man* az Insomniac magasra tette a lécet, amit, ha átugrani nem is képes, legalább érintenie kell minden azt követő játéknak, viszont a *Tomb Raider*kkal és a *Deus Ex*ekkel már bizonyítottak a *Marvel's Avengers* fejlesztői, most sincs különösebb okunk az

aggodalomra. A történetbe az A napon csatlakozunk be, amikor a Bosszúállók a második, San Francisco-i bázisuk megnyitását ünneplik. A parádéba némileg belezavar Taskmaster és serege, valamint egy rejtélyes erő, amely lerombolja a fél várost, és elsüllyeszti a csapat anyahajóját, fedélzetén Amerika Kapitánnyal. A Bosszúállók szétszélednek, a város védelmét az AIM nevű szervezet vállalja el, amely drónokkal és robotokkal gondoskodik a biztonságról. Öt évvel később azonban újabb fenyegetés jelenik meg, ezért a csapat ismét összeáll, hogy megtorolja az A nap tragikus eseményeit. Az egyedül játszható sztorimód során átvehetjük az irányítást minden fontosabb szereplő felett, beleértve a Kapitányt is – még kérdéses, hogy hogyan terelgethetjük őt

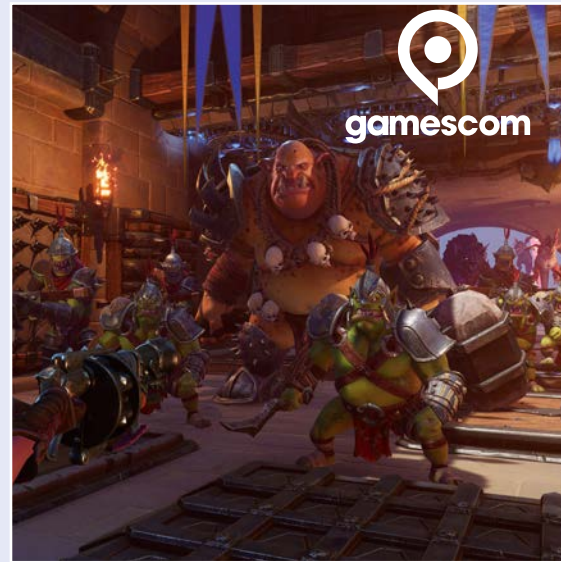
halála után, de a tutorialmódban belekóstolhatunk, milyen őt irányítani, és mint mindenki másét, úgy az ő mozdulatait is rendszeresen kidolgozták. Megjelenik még Hulk, Vasember, Thor és a Fekete özvegy, akik mind-mind a maguk módján harcolnak, és ez mindannyiuk esetében fantasztikusan néz ki; remek élmény Thor kalapácsát dobálni, akrobatikus mozdulatokat végrehajtani az Özvegygel, vagy Stark öltözkéiben repkedni. A kiegészítő küldetésekben összeállhatunk barátainkkal, hogy együtt nézzünk szembe a kihívásokkal, és megszerezjük a képességeinket javító páncéldarabokat. A fejlesztők folyamatosan bővíteni fogják, de minket már a sztori és a játékélmény is lázba hozott, kíváncsian várjuk, milyen lesz a végeredmény.

**A MARVEL'S SPIDER-MANNAZ AZ INSOMNIAC MAGASRA TETTE A LÉCET, AMIT, HA ÁTUGRANI NEM IS KÉPES, LEGALÁBB ÉRINTENIE KELL MINDEN AZT KÖVETŐ JÁTÉKNAK**



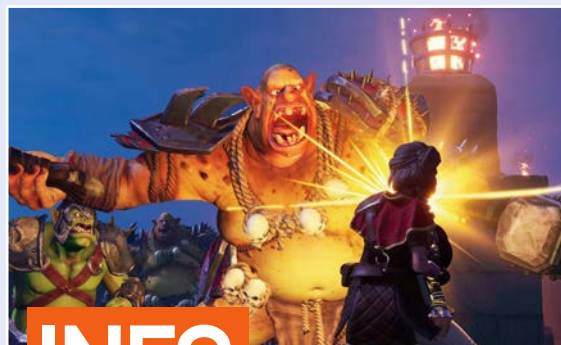
PACA ÍGY LÁTTA

Amilyen közömbös voltam vele kapcsolatban az első trailer után, most annyira várom. Simán elhiszem, hogy felér majd a Spider-Manhez, egyedül attól félek, hogy muszáj lesz grindolni, ha a legjobb cuccokat akarjuk megszerezni.



## AZ ORKOKNAK HALNIUK KELL ORCS MUST DIE! 3

Időlegesen Stadia-exkluzívként kezdi ugyan meg 2020 nyarán pályafutását a harmadik számozott *Orcs Must Die!* játék (így aztán a Google saját műsorában jelentették be az érkezését), de aki elég türelmes, az később akár PC-n vagy konzolokon is belekezdhet az orkirtásba – a platformok pontos sorát később fogják bejelenteni. Gyakorlatilag pontosan arra számíthatunk az *Orcs Must Die! 3*-tól is, mint amit annyira szerettünk a korábbi részekben: különféle fegyverekkel és telepített csapdákkal védhetjük bázisunkat a zöld népségtől, akik végeláthatatlan hordákban törnek ránk. Persze a több mindig jobb elvet követve itt is az egekbe tolják a számokat a fejlesztők: egyszerre akár ötszáz ellenséges ronda is érkezik egy hullámban. Minden adott tehát, hogy az akcióval kevert tower defense játékok kedvelői ismét egy remek címmel örülhessenek. A fejlesztők külön kiemelték, hogy a Stadia technológiája remek megoldás számukra, mivel így egyrészt egyszerre temérdek orkot tud kezelni a játék, másfelől pedig minden egyes játékos ugyanolyan látvány és teljesítmény mellett élvezheti a harmadik részt.



## INFO

Kiadó  
Robot  
Entertainment  
Fejlesztő Robot Entertainment  
Platform  
Google Stadia  
Megjelenés 2020





## Korrupzt zsaruk és neonfények

# NEED FOR SPEED HEAT

**I**MMÁR HARMADIK ALKALOMMAL FUT NEKI A GHOST GAMES A NEED FOR SPEED SOROZAT ÚJRAÉLESZTÉSÉNEK, DE A CSAPAT ŐSZINTÉN REMÉLI, HOGY MOST SIKERREL FOG JÁRNI. A két évvel ezelőtt megjelent *Payback* minden szempontból tragikus ballépés volt, előrehaladási rendszere, irányítása, a véletlenszerűen sorsolódó fejlesztések förtelmes szisztémája miatt csak a nagyon toleráns játékosok tudták élvezni. Szerencsére a hülye ötletek nagy részét elvetették, és a *Heat* valódi előrelépést jelenthet a sorozat számára; még ha várhatóan nem is veszi el a trónt az *Underground*tól.

## INFO

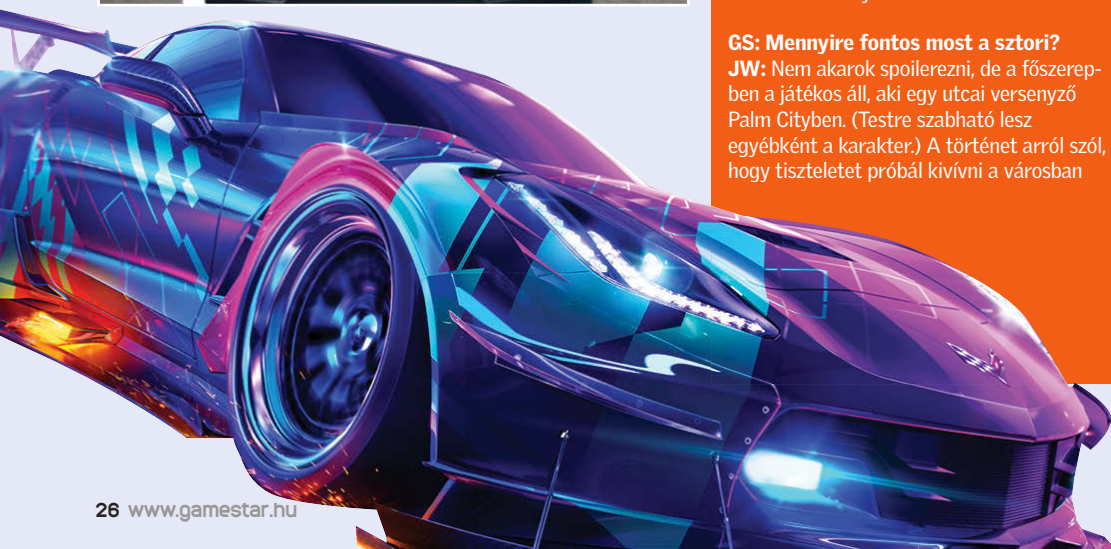
Kiadó **Electronic Arts**  
Fejlesztő **Ghost Games**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019. november 8.**

Ezúttal vegyesen kap szerepet a legális, kötött pályás, tuningautós versenyzés (á la Pro Street) és az illegális éjszakai futamok. Nappal szervezett bajnokságokon indulhatunk a Miamihoz hasonló Palm City városában, éjszaka viszont megnyílnak az utcák, amelyeken hemzsegnek a rendőrök, akik egyebek mellett nehezen összegyűjtögetett pénzünkre pályáznak. Ahogy leszáll az éj, készek bármit bevetni, hogy megállítsanak minket, de nap közben visszafogottabban viselkednek. Bármikor válthatunk majd a két napszak között, és a fő, a történetet előregördítő versenyek mellett kiegészítő eseményeken is részt vehetünk, gyűjtögetni valók után is kajtathatunk. A legális versenyekért pénzt kapunk, az illegálisakért pedig kiérdemelhetjük a közösség tiszteletét. Verseny-

típusok tekintetében számíthatunk körversenyekre, A-ból B-be tartó sprintekre, valamint driftekre is.

A fejlesztési rendszer a klasszikus módon fog működni: kiválasztjuk a kívánt alkatrészeket, majd kifizetjük őket, és nem kell a szerencsében bízunk, hogy épp valami olyat sorsoljon a gép, ami előremozdít minket. Természetesen nemcsak a belsőt, hanem a külsőt is csinosíthatjuk, a festések, lökhárítók, spoilerlek mellett akár neont is szerelhetünk járműveinkre.

Bizakodásra ad okot, amit eddig elárultak a játékról, ugyanakkor a Ghost Games többször is csalódást okozott már, mert ha az ígéretek jól is hangzottak, a végeredmény nem olyan volt, amilyet szerettünk volna. Még egy esélyt mindenképp megérdemelnek, hátha.



## ”EZÚTTAL VEGYESEN KAP SZEREPET A LEGÁLIS, KÖTÖTT PÁLYÁS, TUNINGAUTÓS VERSENYZÉS (Á LA PRO STREET) ÉS AZ ILLEGÁLIS ÉJSZAKAI FUTAMOK

### ÚJRA A RAJTVONALNÁL

Néhányszor megpróbálta már újraindítani a Ghost Games a Need for Speed szériát, zömmel sikertelenül. Most tényleg úgy érzik, hogy menni fog. A Gamescomon leültünk pár szóra John Wikberg producerrel és Yoni Rabinowitch vezető játékkervezővel.

**GameStar: Miért választottátok épp az Underground és a Pro Street között egyensúlyozó irányt?**

**John Wikberg:** Ennek rengeteg oka van. Visszatekintettünk az elmúlt 25 évre, megnéztük, mi az, amit mi szerettünk, egyben próbálunk felnőni az elvárásokhoz; a sorozat legjobb elemeit akarjuk újra elővenni és koherens élményként tálalni.

**GS: Mennyire fontos most a sztóri?**

**JW:** Nem akarok spoilerezni, de a főszerepben a játékos áll, aki egy utcai versenyző Palm Cityben. (Testre szabható lesz egyébként a karakter.) A történet arról szól, hogy tiszteletet próbál kivívni a városban

magának, felhívni a rendőrök figyelmét, akik szintén nagy szerepet játszanak a sztóriában. Aztán a dolgok eszkalálódnak.

**GS: Most is csak győzelemmel lehet előrehaladni?**

**JW:** Két részre bontottuk a fejlődési rendszert: nappalra és éjszakra. Nappal minden a győzelemről szól, a küzdelemről, a törekvésről. Éjszaka viszont nem kell mindent megnyerni, a részvételért is jár majd valami, de minél jobb az elért eredmény, annál nagyobb a jutalom is. Lesznek versenyek, amelyeken csak a győzelem ér, de nem ez az általános.

**GS: Hogyan működik majd a testreszabás?**

**YR:** Visszatértek a neonok, és már a játék kezdetétől használhatjuk őket. Sokféle van, más effektek is, a többségük gyűjtögetéssel szerezhető meg. A Need for Speed Studio alkalmazással már most lehet autókat alkotni.

**GS: Van multiplayer mód a játékban?**

**YR:** Igen, a megszokott többjátékos élményt kínáljuk, 16 játékos mázskál a városban, akikkel találkozni lehet, meghívni őket versenyekbe. Lehet teljesen offline is játszani, de sokkal szórakoztatóbb online.



## INFO

Kiadó **Versus Evil**  
 Fejlesztő **Obsidian Entertainment**  
 Platform  
**Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One**  
 Megjelenés **2019**



Van száz szabad órád? És kétszáz?

## PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE ULTIMATE EDITION

Miután az első résszel is ugyanez történt, senkit sem lepett meg különösebben, hogy a *Pillars of Eternity II: Deadfire* a legteljesebb kiadással mutatkozik be konzolokon még karácsony előtt. A kiadó tudatosan választotta ezt az időszakot, mert ugyan kockázatot jelent az ünnepi szezon átlagon felüli játéksűrűsége, az évnek ebben a szakaszában nagyobb eséllyel vállalkoznak az emberek legalább száz órát felelő kalandokra. Ráadásul a játékidő ennél hosszabbra nyúlhat, ha az elsődleges cselekményszálon túl meg

akarjuk ismerni a csekélyebb jelentőséggel bíró történeteket is, majd pedig rávetjük magunkat mindhárom kiegészítőre. A *Versus Evil* házon belül készíti a konzolátiratokat, és szabja kontrollerekre a kezelőfelületet, mivel a Microsoft tulajdonába került Obsidian figyelmét épp egy másik projekt köti le, de ez nem jelenti azt, hogy aggodnunk kellene a végeredmény miatt. Mellesleg épp kapóra jön, hogy a bárkior megállítható real-time harcok mellett már körökre osztottat is választhatunk.



## INFO

Kiadó **Kalypso Media Digital**  
 Fejlesztő **Gaming Minds**  
 Platform  
**Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One**  
 Megjelenés **2020**



Rumot veszek, bármit eladok

## PORT ROYALE 4

Brit, francia, holland és spanyol lobogó alatt bonthat vitorlát, aki a karibi térség leggazdagabb kalmárjává szeretne válni. E tekintetben és sok minden másban épp ugyanolyan a *Port Royale 4*, mint bármelyik elődje. Ami szemlátomást változott, az a műholdfelvételek alapján készült, nagyjából 12 millió négyzetkilométernyi területet lefedő térkép, amelybe egészen addig belenyithatunk, amíg tisztán kivehetővé nem válnak a városok utcáin sétáló polgárok. Átdolgozták a városépítést, körökre osztották, és ezáltal

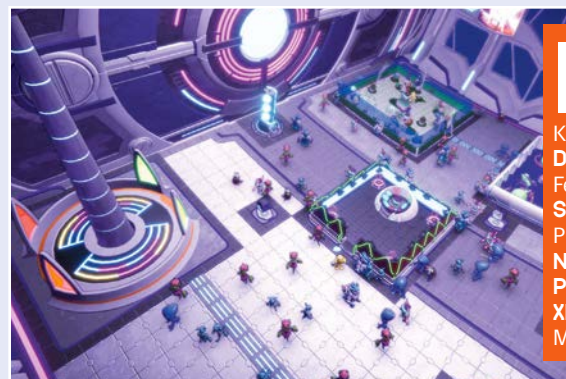
taktikusabbá tették a tengeri ütközeteket, valamint már szimulálják az uralkodó szélirányok hajózásra gyakorolt hatását is. Mivel nem akarták túlzottan megnehezíteni a játékosok dolgát, a vonatkozó mutatók nem változnak, de így is figyelembe kell majd venniük a hajózási útvonalak megtervezésekor a viharzónákat és a zátonyokat. A sikerhez vezető út kulcsa hatékony termelési lánc kialakítása, majd az áru eljuttatása a legtöbbet fizető kikötőbe, és sosem hagyni, hogy hajóink üres raktérrel szeljük a habokat.

Zimmer frei

## SPACEBASE STARTOPIA

Idestova tizennyolc éve, hogy az azóta megboldogult Mucky Foot megnyitotta úrállomásai sorát, amelyeken a játékosok a legkülönfélébb földönkívüli lényeket látták vendégül, és igyekeztek ott-tartózkodásukat kellemessé varázsolni. Ezt a nemes hivatást szeretnék visszahozni a köz tudatba a *Dungeons* széria fejlesztői, megtartva a rájuk jellemző humort, és annyi játékelemet átveve az elődből, amennyit csak lehetséges a némiképp megváltozott felhasználói szokások mellett. Visszatér tehát VAL, az állomás MI-je, aki hasz-

nos tanácsokkal lát el bennünket, ugyanakkor szarkasztikus megjegyzéseivel sem fukarkodik. Száznál is több faj képviselőinek óhaját lesve rengeteg teher nyomja majd vállunkat a szálláshely kialakításától kezdve az étkezés és tisztálkodás feltételeinek megteremtésén át az egészségügyi ellátás biztosításáig és a szórakoztató létesítmények megnyitásaig. Ahhoz, hogy minden igényt kielégítsünk, folyamatosan tervezkednünk kell, akár egyedül játszunk, akár társaságban, esetleg másokkal versengve.



## INFO

Kiadó **Kalypso Media Digital**  
 Fejlesztő **Realmforge Studios**  
 Platform  
**Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One**  
 Megjelenés **2020**



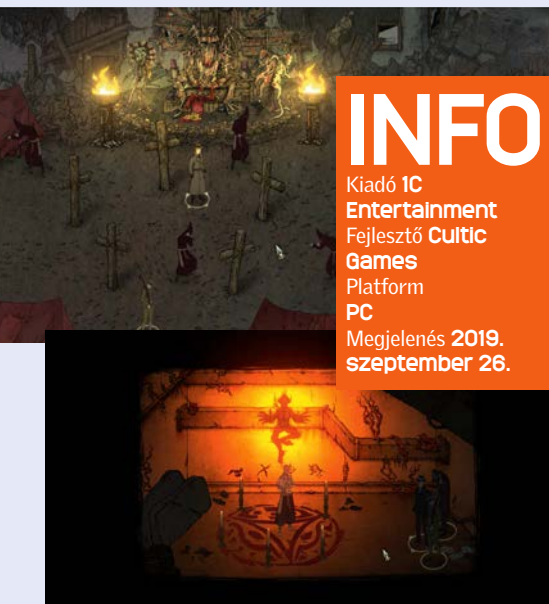




Ügyis elbuksz

## STYGIAN: REIGN OF THE OLD ONES

Semmi jóval nem kecsegtet egy olyan alapfelállítás, amelyben Cthulhu eljövételét sikertelenül próbálták megakadályozni, és az általunk ismert világ tulajdonképpen megsemmisült. Csupán a lét és a nemlét határán ragadt Arkham maradt meg az emberiségnek, de a kataklizma túlélőinek helyzete kétségbeesettebb az elmúlásnál is, hiszen az egyik oldalról fanatikus szektások fenyegetik őket, akik elől csakis a chicagói maffia helyi ágának ölelő karjaiba menekülhetnek, hogy kizsigerejlék, majd elhajítsák őket, amint hasznavehetetlenné válnak. Az általunk létrehozott karakter ilyen reménytelen körülmények között jár utána egy rakás rejtélyes ügynek abban bízva, hogy valamiképp véget vethet a rémálomnak, vagy legalább olyan kiutat lel belőle, amely nem egyenlő az öngyilkossággal. A *Stygian* az eddigi legsokrétűbb RPG-nek ígérkezik, amelyik magáévá tette az asztali szerepjáték szabályrendszerét, lehetőségeinket karakterünk származása, fizikai és szellemi képességei, hitvilága, sőt még az életkora is jelentősen befolyásolja.



## INFO

Kiadó **1C Entertainment Games**  
Fejlesztő **Cultic Games**  
Platform **PC**  
Megjelenés **2019. szeptember 26.**



Hogy mutatna a koponyád a falon?

## INFO

Kiadó **Sony Interactive Entertainment**  
Fejlesztő **IllFonic**  
Platform **PlayStation 4**  
Megjelenés **2020**

# PREDATOR: HUNTING GROUND

## SPOTS

Tavasszal lehetett először hallani arról, hogy a *Friday the 13th: The Game* fejlesztői összeálltak a Sonyval egy ragadozós játék kedvéért. A *Predator: Hunting Grounds* cselekménye érintőlegesen kapcsolódik ugyan a legutóbbi mozifilméhez, ám mivel szerepe elhanyagolható, felesleges a döntés helyességét firtatni. Ettől persze még sajnálatos tény marad, hogy Dutch, Blain, Billy, Dillon vagy a többiek helyett jellegtelen katonák néznek szembe a földönkívüli vadással. Egyenlőtlen küzdelmük egy aszimmetrikus felosztást követő online multiplayer akciójátékban ölt testet; eszerint a négyfős kommandóknak különféle feladatokat kell végrehajtania a célterületen, mielőtt sor kerülne a he-

likopteres kivonásra, a ragadozót irányító játékos szándéka pedig értelemszerűen az övékével ellentétes. Mivel a predator a mindenkire egyformán veszélyt jelentő, MI vezérelte fegyveresektől nem szerezhet trófeát, csakis az említett négyestől, miután csuklópengéivel vagy vállra szerelt plazmaágyújával kicsinálta valamelyiküket, még az illető koponyáját is magával viszi. Szívósabb, erősebb, jobb a fegyverei, tudja magát álcázni, és még hőlátással is rendelkezik, továbbá egyetlen szempillantás alatt felkapaszkodik egy nagyobb fa törzsén, hogy a vastkosabb ágakon végigrohanva, hatalmasakat szökellve közelítse meg áldozatát, vagy meneküljön el szorult helyzetéből. Az em-

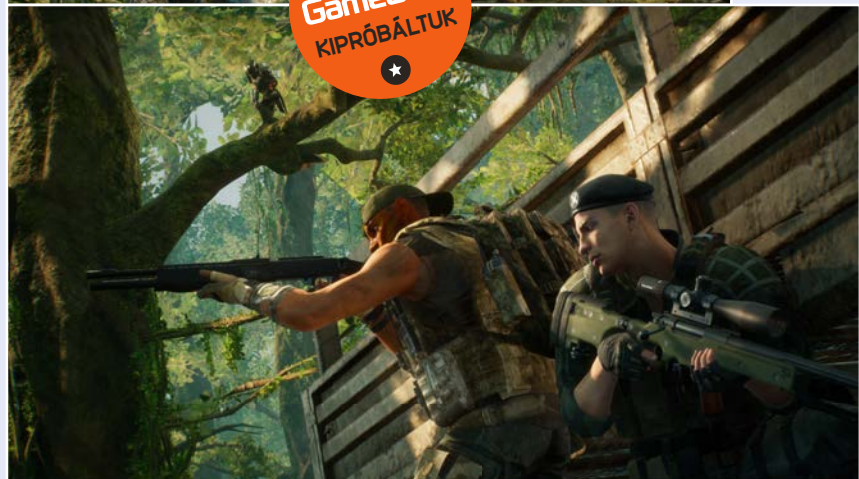
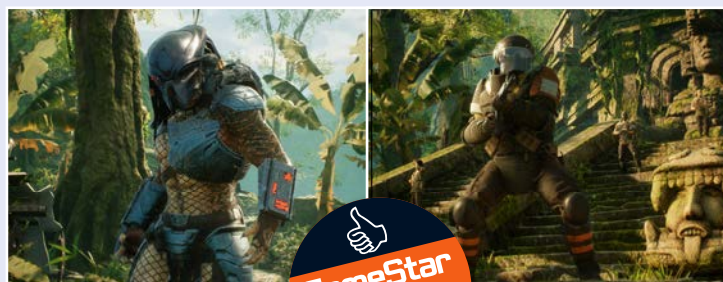
berek oldalán belső nézetre vált a kamera, az irányítás a lövöldékben megszokott sztenderdet követi. Mivel elég sérülékenyek, és a predatorral egymagukban képtelenek elbánni, elengedhetetlen a folyamatos kommunikáció a kommandósok között.

A *Predator: Hunting Grounds* legnagyobb gyengéjének az előző konzolgenerációt idéző látvány tűnik, a filmekből vett hangok viszont hibátlanok, és az atmoszféra megteremtésén túl a mecsekre is hatással vannak, mert az emberek csapta zaj még akkor is nyomra vezetheti a ragadozót, ha sárral kenik be magukat, ám az ő hollétét is elárulja kereplése és gyógyításkor hallott üvöltése.



**CHAVALIER  
ÍGY LÁTTA**

Ragadozóként elsősorban a gyanútlan ellenfelek becserkészése szerzett örömet, és a tudat, hogy akkor is könnyedén elbánok velük, ha lebuknék. Ám amint fordult a kocka, és valamelyik zsoldos szerepében találtam magam, az izgatottságot aggodalom váltotta fel, ami elterelte figyelmem a játék külleméről.





## Amikor a sima zombik már unalmasak

# SYNCED: OFF-PLANET

Nagyjából annyi is össze lehetne foglalni a *Synced: Off-Planetet*, hogy újabb *The Division*-klón készült zombikkal. De ezek nem sima zombik, hanem valamiféle nanobotok által megfertőzött lények, úgynevezett „nanozombik”. Innováció? Aligha, és az eddig látott CG-trailer, illetve gameplayanyag sem volt sokkal érdekesebb, mint a ray tracingre fókuszáló új videó a Next Studios játékaról. Alapvetően a játékmenet, de még a kezelőfelület is a Ubisoft játékát másolja, szóval tényleg valami nagyon egyedit kellene villantania a későbbiekben

a *Synced: Off-Planetnek* ahhoz, hogy komolyabban megtapadjon a vásárlók tudatában. Persze azért a zombikkal kevert *The Division* így sem ördögtől való ötlet, sőt amikor New York vagy Washington, D.C. kietlen utcáit jártuk (mazur, HP és Csirke), többször is felvetődött, milyen jó lenne mindez zombikkal. Nos, most lehetőségünk lesz arra, hogy mindezt megtapasztalhassuk. Egyelőre még azt sem tudjuk, melyik évben várható a túlélőelemekkel vegyített PvPvE akciójáték érkezése, szóval bőven van még idejük a fejlesztőknek a csiszolgatásra.

### INFO

Kiadó **Tencent**  
Fejlesztő **Next Studios**  
Platform **PC**  
Megjelenés **N/A**



### INFO

Kiadó **HandyGames**  
Fejlesztő **Paintbucket Games**  
Platform **PC**  
Megjelenés **2020**

## A történelem szégyenfoltja

# THROUGH THE DARKEST OF TIMES

Amikor Adolf Hitlert kinevezték kancellárrá, tömegek ünnepelték. Ők még nem sejtették, mit zúdít majd a világ nyakába, de akadtak, akik már a korai jelekből kiolvasták, hogy a Führer és nemzetiszocialista talpnyalóinak hatalomra jutása háborúhoz vezet, nem beszélve egyes kisebbségek – leginkább a közellenségnek kikiáltott zsidóság – dehumanizálására és fizikai megsemmisítésére való törekvésről. Egy kétfős berlini csapat (a *Spec Ops: The Line* fejlesztői) ezt a sötét korszakot és a német fővárost választotta

stratégiai játéka kulisszájaul, amelyben az ellenállás megszervezése és voltaképp a nácik uralmának túlélése a cél. Nem változtathatjuk meg a történelmet, de tanulni lehetünk minden fontos eseménynek, és csakis rajtunk áll, adott helyzetben miképp reagálunk. Tagokat toborzunk, feladatokkal bízunk meg őket, és minden elérhető eszközzel igyekszünk megakasztani egy-egy fogaskereket az olajozottan működő gépezetben, hogy ha csak átmenetileg is, de borsot törjünk a német nép valódi ellenségeinek orra alá.

## Gyakorolni, gyakorolni, gyakorolni

# YOOKA-LAYLEE AND THE IMPOSSIBLE LAIR

Két éve már, hogy minden létező platformon megjelent a közösségi finanszírozásban készült *Yooka-Laylee*. A Rare egykori veteránjaiból álló csapat akkor a *Banjo-Kazooie* szellemi örökösével lepte meg a műfaj rajongóit, ez alkalommal viszont egy másik Rare-legendá, a *Donkey Kong Country* szolgált inspirációként. Emiatt a kamera oldalról mutatja a kameleon és a denevér kettősét, amint káprázatosan részletgazdag, cukki ellenfelekkel és furmányos csapdákkal telezsúfolt pályákon szökelnek és

gurulnak végig. Amikor viszont az ún. Overworldben mázskálunk, felülnézetből követhetjük nyomon őket a teljesen 3D-s környezetben, ahol kisebb fejtörők és a pályákat átalakító módosítók (elég egy kapcsoló, és víz árasztja el az egyik helyszínt) várnak ránk. Pazar látvány, stabil 60 fps, tűpontos irányítás és rengeteg, az ábrázolásmódot megváltoztató (cel-shading, Game Boy stílus) vagy az irányokat felcserélő (a fentből lent lesz, a jobb ballá válik) tonic gondoskodik szórakozásunkról hosszabb távon.

### CHAVALIER ÍGY LÁTTA

Remek móka az azonnali győzelmet ígérő Impossible Lair, ha kiváló reflexekkel rendelkezik az ember, vagy már alaposan kiismerte az összes kihívást, amivel meglepheti a játék. Ellenkező esetben viszont úgy jár, ahogy én, és már az első kanyarban elfogyasztja minden tartalék életét.

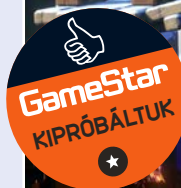


## NEM VÁLTOZTATHATJUK MEG A TÖRTÉNELMET, DE TANÚI LEHETÜNK MINDEN FONTOS ESEMÉNYNEK



### INFO

Kiadó **Team17**  
Fejlesztő **PlayTonic Games**  
Platform **Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Megjelenés **2019. október 8.**





## Háború egy asszony szerelméért

# TOTAL WAR SAGA: TROY

**NEM ARATOTT OSZTALAN SIKERT AZ ELSŐ TOTAL WAR SAGA JÁTÉK, A THRONES OF BRITANNIA, DE A SZÉRIA MINDEN RAJONGÓJÁT SIKERÜLT KÁRPÓTOLNI A TÖRTÉNELEM EGY HOSZSABB IDŐSZAKÁT FELŐLELŐ THREE KINGDOMSSZAL.** A Saga alsorozatot azért indította el a Creative Assembly, hogy rövidebb ideig tartó történelmi eseményeket ismertethessen meg velünk. Időközben a Saga széria részévé tették a *Shogun 2*-höz 2012-ben megjelent *Fall of the Samurai* DLC-t is, viszont a következő teljes értékű rész várhatóan 2020-ban érkezik, és a trójai háború időszaka-

## INFO

Kiadó **Sega**  
Fejlesztő **Creative Assembly Sofia**  
Platform **PC**  
Megjelenés **2020**



## MESÉS TÖRTÉNELEM

Mindannyian ismerjük Trója városának történetét, csak épp nem tudjuk, mi igaz abból, amit Homérosz leírt, és így nehéz történelmileg hiteles játékot összeállítani. A világgalkotáshoz való hozzáállásáról is kérdeztük a vezető játékfejlesztőt, Todor Nikolovot.

**GameStar: Mit tanultatok a Thrones of Britanniából?**

**Todor Nikolov:** Sok lecke forrása volt. Egyértelművé tette számunkra, hogy hogyan alkossunk meg bizonyos dolgokat a Troyban. Ilyen például a több nyersanyag rendszer: többféle város van, mindegyik más nyersanyag-gal működik.

**GS: Miért választottátok Tróját?**

**TN:** A trójai egyértelműen a világ egyik legfontosabb háborúja, habár őszintén szólva nem tudjuk, valóban lezajlott-e. Története túlélte a sötét korokat. Az ősi görögök úgy gondolták, Akhilleusz leszármazottai, a rómaiak meg úgy, hogy trójai menekültektől származnak.

**GS: Hogyan kezelitek a történelmi hűséget?**

**TN:** Egyrészt adtak a történelmi feljegyzések, amelyekből nincs sok, régészeti leletek, amelyek megmutatják, hol feküdtek a városok,

és azok hogyan néztek ki, milyenek voltak az egységek, hogyan viselkedtek a harcban, hogyan viszonyultak egymáshoz a városállamok. A személyek kapcsán viszont a régészet nem tud segíteni. Nem ismerjük a királyok neveit; itt jön képbe az Iliász. Megadja a karakterekhez kapcsolódó történeteket, Mükéné városának sztoriját, Agamemnónt.

**GS: Van még olyan új játékélem, amit kiemelnél?**

**TN:** Az istenek és szíveségek rendszere például érdekes. Az istenek közül héttel lehet interakcióba lépni, elnyerni kegyeiket, és így bónuszokat szerezhetünk, de ha nem teszünk kedvükre, elveszítjük azokat. Tetteink hatással lehetnek arra is, hogyan viszonyulnak ellenfeleinkhez az istenek, sőt belviszályok is kialakulhatnak közöttük. Jó kihívás lehet úgy végigjátszani a játékot, hogy minden isten haragszik ránk.



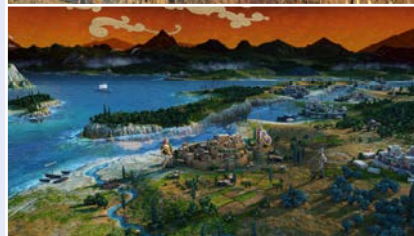
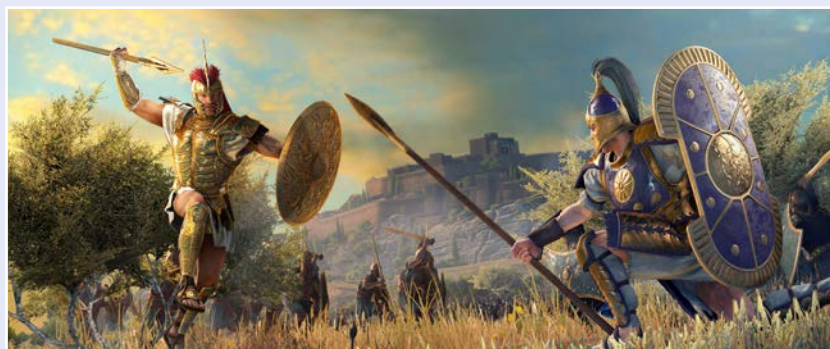
kát dolgozza majd fel, amennyire lehet, hűen a történelemhez, de jelentősen merítve az Iliászból és az Odüsszeiából. Megjelennek benne olyan legendás alakok, mint Párisz, Heléné, Akhilleusz és Hektor, valamint olyan ikonikus hadigépek, mint a trójai faló. Négy görög és négy trójai frakció felett vehetjük át az irányítást, mindegyik eltérő nehézséget és élményt kínál majd, valamint nyolc megölhetetlen hőst, akik egy az egy elleni csatákkal motiválhatják seregeiket, és gyorsíthatják meg a győzelmet.

Természetesen egy ilyen történelmi kort nem lehet mitológiai, természetfeletti elemek nélkül feldolgozni, a bolgár fejlesztőcsapat (a Black Sea Studiosból átalakult Creative Assembly Sofia) azonban érdekes megközelítést választott: minden megma-

gyarázható, de az emberek bizonyos történéseket az isteneknek fognak tulajdonítani. Árész, Héra, Pallasz Athéné, Apollón, Aphrodité, Poszeidón és Zeusz segítségét kérhetik, és attól függően, kihez lesznek hűek, más és más események mennek végbe. Hasonlóan realiztikusan viszonyulnak a mitológiai alapú egységekhez is: a minótauros példának nem egy embertestű, bikafejű szörnyeteg lesz, hanem egy hatalmas bárdot lóbáló, kígyúrt fickó, fején egy bika koponyájával. Új játékelemként jelenik meg a nyersanyagmenedzsment is, étellel, fával, bronzsal, kővel és arannyal kell ügyesen zsonglórködnünk. A koncepció nagyon izgalmas, a téma közkedvelt, a csapat pedig már néhány DLC-vel bizonyította, hogy nem ügyetlen; minket nagyon felpörgetett.



## A JÁTÉK A TRÓJAI HÁBORÚ IDŐSZAKÁT DOLGOZZA MAJD FEL, AMENNYIRE LEHET, HŪEN A TÖRTÉNELEMHEZ, DE JELENTŐSEN MERÍTVÉ AZ ILIÁSZBÓL ÉS AZ ODÜSSZEIÁBÓL







Tűz a víz alá

# WORLD OF WARSHIPS: SUBMARINES

**K**IMONDOTTAN MOZGALMAS ÉV AZ IDEI A WARGAMING SZÁMÁRA, HISZEN ALIG NÉHÁNY HETE RAJTOLT EL HIVATALOSAN IS A KORAI HOZZÁFÉRÉS BÉKLYÓITÓL MEGSZABADULT PAGAN ONLINE, a Gamescomon nemzetközi közönség előtt is bemutatkozott a *Caliber*, jókora frissítés alakította át a *World of Warplanes*-et, és eközben rendezvényekkel és játékon belüli eseményekkel (köztük a rajongók által régóta visszakövetelt tankversennyel) ünnepli magát a *World of Tanks*. A cég bejárta a brandjei közül azonban a legizgalmasabb történések a *World of Warships* háza táján zajlanak.

Régóta foglalkoztatja már a Lesta Stúdió annak gondolata, miként lehetne helyet találni a tengeralattjáróknak is a játékban. Tavaly halloween alkalmából már belekóstoltunk a szép lassan kikristályosodó vízió első módozatába, és most készen állnak arra, hogy a közönség elé tárják az át dolgozott verziót. Ennek következtében az ősz folyamán egy több hétig tartó teszt-fázis erejéig három nemzet három-három

büszkeségét próbálhatjuk majd ki. Az amerikaiakat a Cachalot (Tier VI), a Salmon (Tier VIII) és a Balao (Tier X) erősíti, a német farkasfalkát az U-69 (Tier VI), az U-190 (Tier VIII) és az U-2501 (Tier X) képviseli, míg a szovjetek az S-1 (Tier VI), L-20 (Tier VIII) és K1 (Tier X) alkotta flottillába vetik minden bizalmukat. A fejlesztők tudatosan húzták meg a hatos Tiernél a határt, mivel úgy vélik, újoncok kezébe tengeralattjáró nem való, ugyanis eredményes irányításukhoz nem árt némi rutin. A kínálat szűkösnek tűnhet, s bár idővel bővülni fog (a japánok következnek, majd a kikutható és prémium példányok), a folyamat nem folytatható az örökkévalóságig, mert nemcsak a ténylegesen megépült modellek fogynak el hamar, hanem a tervezőasztalon ragadt projektek is. Mivel a vízalatti vadászok felbukkanása fenekesűl felforgatja a tengeri ütközeteket, ahhoz, hogy az említett hajóosztály állandó szereplője maradjon a játéknak, mindent alárendeltek az egyensúly megteremtésének. Emiatt a merülést korlátok közé szorították: szelhetjük a habo-

kat a felszínen, leereszkedhetünk periszkópmélységig, majd pedig annál is mélyebbre, de alapjáraton csupán ebből a három variációból választhatunk. A végző merülési mélységet kizárólag a megfelelő képességek birtokában tudjuk elérni. Az ehhez hasonló kompromisszumok ellenére roppant izgalmasnak ígérkezik az ellenséges hajók becserkészése hidrofón segítségével, ahogy a kilőtt torpedók szonárimpulzussal történő célra irányítása is, de leginkább a halálos fogócska miatt gyorsul majd fel a szívverésünk, ami a tengeralattjárók és az elhárításukra legalkalmasabb rombolók között alakulhat ki. Hanyatt-homlok menekülve kerülgetni a mélységi bombákat, hogy valamiképp kikeveredjünk hatókörükből, majd elrejtőzni az ellenség elől, olyan élmény, amit minden virtuális kapitánynak meg kell tapasztalnia. Még akkor is, ha amúgy a szokásosnál hosszabb tanulási görbe szükséges az olyan mechanikák magabiztos kezeléséhez, mint a szonár használata, az oxigénkészlet menedzselése vagy a tengervenék feltérképezése.

## INFO

Kiadó **Wargaming.net**  
Fejlesztő **Lesta Studio**  
Platform **PC**  
Megjelenés **N/A**





**Előzetes**  
TOM CLANCY'S GHOST RECON  
BREAKPOINT

Drónok szigete

TOM CLANCY'S

**GHOST RECON**

**BREAKPOINT**



## INFO

Kiadó **Ubisoft**  
Fejlesztő **Ubisoft Paris**  
Platform  
**Google Stadia, PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden A *Wildlands* folytatása, amelyben állig felfegyverzett, magasan képzett katonákat kell likvidálnunk. Megjelenés **2019. október 4.**  
PEGI **18+**



**O**LYAN, MINTHA MÉG EGY ÉV SEM TELT VOLNA EL A GHOST RECON SZOROZAT ELŐZŐ RÉSZE, A *WILDLANDS* MEGJELENÉSE ÓTA, PEDIG VALÓJÁBAN 2017 MÁRCIUSÁTÓL JÁTSZHATJUK A BOLÍVIAI REBOOTOT. Valószínűleg azért van bennem ez az érzés, mert a Ubisoft csapatai folyamatosan tölték bele az újabb és újabb tartalmakat; nem két fegyverre meg egy neonszínű halászsapkára kell gondolni, hanem új küldetésekre, egy különálló PvP-módra és egy egyedi battle royale-variációra, amely mindössze pár hónappal ezelőtt érkezett.

Nem is akartuk elhinni, amikor az E3-on őszre tervezett megjelenéssel jelentették be a *Breakpoint*-ot, mert nem éreztük még úgy, hogy elérkezett a továbblépés ideje. (Meg hát amúgy is esedékesebb egy új *Splinter Cell*, de ebbe kár is most belemenni.) A játék tényleg jön, már bőven játszható állapotban van, és erről először a kölni Gamescomon, majd pár nappal később, augusztus végén egy párizsi sajtóeseményen győződhettünk meg, egyedüli magyar résztvevőként.

### NÁLAD HOL A TÜRÉSHATÁR?

Az első pillanattól kezdve érezhető, hogy a *Breakpoint* a *Wildlands* közvetlen folytatása, hangulatát tekintve viszont mégis nagyon más. A játékelmény alapjaiban nem változott, csak átvették a – lehetőségekhez és felhasználói igényekhez mérten – közel tökéletesre csiszolt mechanikákat, a *Wildlands* életpályája során fokozatosan továbbfejlesztett lövöldözést, javították a járművezetést. Aki az előző játékkal játszott, azonnal bele fog rázódni ebbe is, csak pár apróságot kell megtanulnia. Ott lesz például a bivouac, avagy a rögtönzött tábor, amelynek felállításával bármikor megpihenhetünk néhány rövid pillanatra, hogy fejlesszük magunkat, fegyvereinket, kasztot váltsunk, tárgyakat készítsünk vagy osztogassunk a haveroknak, és megváltoztassuk a napszakot, ha erre van szükség.





Ezúttal nagy hangsúlyt kap a PvP-mód is

A túlélésért való küzdelem egyébként is komoly hangsúlyt kap, ugyanis a történet szerint magunkra maradunk, miután egy rejtélyes eset Auroa szigetére csábítja a szellemek különleges alakulatát, viszont megérkezéskor drónok kapják szét a minket és társainkat, összesen 32 jó katonát szállító helikoptereket. Az hamar kiderül, hogy nem vagyunk annyira egyedül, mint amennyire ezt a bejelentés óta próbálják elhitetni velünk, ugyanis némi lopakodást és egyszerű harcot követően egy rejtett lázadó tábornál lyukadunk ki, aminek még saját boltja is van, bejáratánál pedig helikopter, valamint motorok és autók állnak.

Ez nem jelenti, hogy megpróbáltatásaink mindössze fél órán át tartanak: a rendelkezésünkre álló fegyverek és eszközök eleinte messze nem olyan profik, mint amilyenekhez hozzászoktunk, de ahogy fokozatosan haladunk előre, úgy férhetünk hozzá hasznos cuccokhoz: éjtörményhöz, éjjellátóhoz, fejletlenebb kiegészítőkhöz, stukkerekhez, egymáshoz. Ráadásul ha lesérülünk, karakterünk sántítani kezd, vagy nem biztos, hogy olyan stabilan tudja fog-

ni fegyverét, mint addig. Ezen kötszerrel javíthatunk, de az akció hevében kizárt, hogy elég időnk marad kötözésre, ha nem keressük azonnal menedéket. Alapvetően mindig túlerővel nézünk szembe (főleg, ha sorra kerülnek elő a dróntankok, amelyek bár nem elpusztíthatatlanok, nem is robbannak fel két lövéstől), de egy taktikai akciójátéknál ez egyébként is alapvető. Ugyanakkor érdemes tudni, hogy a kevésbé páncélozott katonák egy, a sisakot viselők két fejlődésbe biztosan belehalnak, tehát nem golyófogókra vadászunk majd, a realizmus ilyen fokát megőrizték ez alkalommal is.

#### ELSZIGETELTEN A SZIGETEN

Auroa természeti adottságainak előnyeivel és hátrányaival egyaránt találkozhatunk: sokat segít például az, hogy lehasalhatunk a földre, bekenhetjük magunkat sárral, és így elrejtőzhetünk, nyugodtabban drónozhatunk, mintha csak egy fa mögé álltunk volna be. Ellenben a havas területeken lecsúszunk, a vízben mászás lelassít minket, és állóképességünk sem marad mindig ugyanolyan tartós. A sziklák re-

## ” AZ ELSŐ PILLANATTÓL KEZDVE ÉREZHTŐ, HOGY A BREAKPOINT A WILDLANDS KÖZVETLEN FOLYTATÁSA, HANGULATÁT TEKINTVE VISZONT MÉGIS NAGYON MÁS

mek fedezéket nyújtanak, ha kooperatív játékok esetén egy csapattársunk elhullik, és szeretnénk felkaparni őt a földről – nem kell a tűzvonalon kellős közepén guggolva életet lehelni bele, hanem elcipelhetjük. A pályatervezésnél odafigyeltek arra, hogy a lehető legkevésbé alkalommal legyen menthetetlen a helyzet.

Szerencsére a *Far Cry* játékokkal ellentétben itt nem keserítik meg az életünket kerek erdő állatkái, nem marcangolnak szét a medvék vagy a méhészboszok, miközben tökéletes taktikánkat készítjük elő; ugyanakkor az ellenfelek sokkal jobban taktikáznak, sokkal okosabbak, jobban felszerelték, veszélyesebbek – elvégre exghostokról beszélünk. A sziget felett a korábbi szellemekből álló Wolves frak-

ció, azaz egykori bajtársaink vették át az irányítást a *Wildlands* egyik utolsó hozzáadott küldetéséből megismert Cole D. Walker vezényletével, tehát lépten-nyomon elit katonákkal találjuk szembe magunkat, nem holmi csúzlis lázadókkal. Az sem véletlen, hogy épp Auroán telepedtek le, ugyanis itt található a Skell Technology vállalat székhelye, amely alapvetően civil és katonai használatra gyárt drónokat – ők készítik például a Sam Fisher vezette Fourth Echelon eszközeit, illetve nekik köszönhető a *Rainbow Six: Siege*-ben szereplő Twitch elektromos tűket lövő drónja is. A cég vezetője, Jace Skell egy jó szándékú fickó, aki hisz abban, hogy a robotok segítségével egy biztonságos világot teremthet, de az nyilván nem nagy meglepetés, hogy ha



## NINCS MINDEN INGYEN

Vegyesen járnak majd ingyenes és fizetős extra tartalmak a megjelenést követően. A két sztori-DLC, a Deep State és a Transcendence csak a Year 1 Pass vásárlóinak lesz elérhető, az új kasztokat azonban bárki választhatja majd. Ugyanakkor a béreltel rendelkezők az első évben érkező három kaszthoz a többiekénél egy héttel korábban férhetnek hozzá, kapnak egy bónusz missziót (Siren's Call), illetve egy fegyverekkel és ruhákkal teli csomagot (Special Operations Forces Pack).



# Előzetes

TOM CLANCY'S GHOST RECON  
BREAKPOINT



Valószínűleg nem látjátok, de ezen a képen a sárban bújjik egy katona.



Néhány drón egész durva fegyverzettel rendelkezik



## HA TÚLÉLED...

A Wildlands tökéletes példája volt annak, hogyan lehet egy játékot életben tartani, értékes extrákkal bővíteni még jóval a megjelenése után is, és a Ubisoft nem akart visszafordulni, a Breakpoint esetében is hasonlóan sok kiegészítő tartalomra számíthatunk a megjelenést követően. Az első évben három nagy hullám várható: az első epizódot idén őszől nagyjából február végéig, a másodikat tavasztól a nyár egy részéig, a harmadikat nyártól ősziig élvezhetjük. Folyamatosan, ütemesen érkeznek majd a tartalmak a kvázi szezonokban, az első szakaszban például bekerül majd az első raid, amely egy aktív vulkánhoz vezényel minket, és csak egy harcedzett, négyfős csapat fogja tudni teljesíteni a kihívást. Nem tudni még, mi egyéb várható, de készüljetelek, érdemes lesz hetente visszanézni.

fegyvereket pakolnak távolról vezérelhető vagy automata drónokra, nem lesz jó vége, amikor azok rossz kezekbe kerülnek. Walker kezei pedig eléggé rosszak, katonai tapasztalata mind őt, mind csapatának többi tagját sokkal veszélyesebbé teszi, mint amilyenek a bolíviai drokartel tagjai voltak az előző játékban.

A bejelentéskor azt gondoltam, hogy azzal, hogy most egy teljesen fiktív szigetre megyünk, a központi téma pedig a technológia és a harcászat veszélyes kombinációja lesz, a Ubisoft meg akarja úszni, hogy egy kidolgozott történetet kelljen alkotnia, de az első öt küldetés után már egy kicsit másképp vélekedem erről. A bevezető missziók során is volt pár csavar, az átvezetőkön keresztül a múlt szeleteit is megismerhetjük, amelyek segíthetnek megérteni (a Megtorló főszerepét is játszó Jon Bernthal által alakított) Walker és a többiek motivációját. Ennyi alapján nehéz megmondani, mi lesz belőle a végére, és mekkora jelentőséggel bír majd a sztori, de már most többet kaptam, mint amire számítottam. Átvették egyébként az *Assassin's Creed Odyssey* dialógrendszerét is, így néha több opció közül jelölhetjük ki a nekünk szimpatikusabbat, interaktívak lesznek az átvezetők (ha nem is mind, egy részük biztosan). Nem tudni még, ezek befolyással lesznek-e valamire, vagy csak megadják a döntési helyzet illúzióját.

## MINDEN ÖSSZEFÜGG

A *Wildlands*-ben a PvE és a PvP két különálló szegmens volt, most azonban minden összefügg. Az egyjátékos módban gyűjtögetjük a fegyvereket, felszereléseket, amiket aztán a *Ghost War*-ba is átvihetünk, illetve mindkét

módban azokat a képességeket használhatjuk, amelyeket az egyikben feloldottunk. Természetesen odafigyelnek arra, hogy a magas szintű játékosokkal szemben az alacsonyabb szintűek ne szenvedjenek hátrányt, és néhány passzív skill, hasznos eszköz nem él PvP-ben. Ilyen például a hőérzékelős szemüveg, helyette sötétben csak az éjjellátóval tájékozódhatunk, de az sem segít mindig. Más cuccokat azok is felvehetnek a pályákon, akik a PvE-ben olyan kasztot választottak, amely számára az adott eszköz (vagy hasonló hatású párja) nem elérhető. A fegyverek egységesen sebeznek, a felszerelések által nyújtott bónuszok esetében pedig korlátokat vezettek be, hogy a lehető leginkább csak az egyéni képességeken múljon a győzelem, nem azon, ki mennyit grindolt a jobb cuccokért. A matchmaking során a rendszer figyelembe veszi korábbi teljesítményünket, és ennek megfelelően sorsol össze más, hozzáunk hasonló képességű játékosokkal. Biztosan fogják még a megjelenés után is balansolni, mert gyakorlatilag nem lehet akkora és olyan összetettséggel közösséggel tesztelni, amilyen majd az éles start után kialakul, de jó, hogy már most figyelmet fordítottak a kiegyensúlyozottságra. Négy kaszt közül választhatjuk ki a nekünk legszimpatikusabbat, mindegyik más előnyöket, képességeket és eszközöket ad: a field medic drónjával feltámaszthatja elhullott csapattársait, magát, valamint gyorsabban húzhatja fedezékbe a többieket, és kevesebb idő alatt éleszthet újra; az asszaultnak kisebb visszarúgással kell számolnia, jobban bírja a sebzéseket, minden öléssel töltődik az életereje, illetve egy folyamatos sebzést garantáló gázgránáttal felszerelve szállhat csatába; a Panther egy füstködben bújva rejtőzködhet, illetve egy spray segítségével láthatatlanná válhat a drónok számára, gyorsabban mozog, és a fegyvereire szerelt hangtompítók nem csökkentik a sebzését; míg a Sharpshooter erősebb lövedékeket használhat, megjelölheti a közeli ellenfeleket szenzorával, illetve hatékonyabban bánik a mesterlövészpuskákkal. Egészen egyértelmű, melyik kaszt milyen játékmódban lesz a leginkább hasznos.





Ellenfeleink harcedzett, jól felszerelt katnák



Auroa a drónokat gyártó Skell Technology bázisa



## HA TE MONDOD

**Eric Couzian kreatív vezető, Ubisoft Paris: „Játszhatsz egyedül, játszhatsz másokkal, de nagyon fontos volt számunkra, hogy a váltás során egyetlen perc se menjen kárba.”**

hoz illik a legjobban, de előnyeik leginkább kooperatív menetek során kerülnek előtérbe, nem pedig akkor, amikor egyedül, gépi társakkal indulunk bevetésre. Lényegesen jobb, átláthatóbb ez a rendszer, mint a *Wildlands* és *Ghost War* sokkasztos megoldása.

### SZELLEM SZELLEMNEK FARKASA

Az előző *Ghost Recon* játékot alapvetően úgy alkották meg, hogy a PvP csak egy kiegészítő élmény legyen, és a coop kapja a hangsúlyt (ami aztán a megjelenés utáni tartalmak miatt megfordult valamelyest), itt viszont határozottan úgy tűnik, hogy a csapat mindkét módot egyenrangúnak tekinti. Míg a PvE-szekcióban kapunk egy sztorit, számos mellékküldetést és később majd raideket is, a *Ghost War* egy teljes értékű kompetitív élményként jelenik meg. Aki a *Wildlands*-ben játszott, annak az alapfelállítás nagyjából ismerős lesz: két négyfős csapat áll egymással szemben, céljuk pedig a ki-

választott mód függvényében változik. Szabadon eldönthetik, milyen csapattöszetéssel állnak neki az ütközeteknek, de jó, ha vegyes a felállítás, és minden szerepkörre jut valaki. A meccsek elején, amikor még mindenki ismerkedik a tereppel, egy sharpshooter például megbillentheti az erőviszonyokat, az akció hevében pedig jó, ha a medicnek nem kell a csataterén szaladgálnia, hanem kiküldheti drónját, és azzal szedheti fel vagy gyógyíthatja pajtáit (a halál nem végleges; amíg legalább egy ember él egy csapatból, addig az újra négyfősre hízhat). Kezdetben két játékmód lesz. Az Elimination során az ellenfél csapat tagjainak kiiktatása az elsődleges feladat, és hogy ne csak bujkálásból álljon az egész, a terület közepén, több irányból is jól látható helyen található egy antenna, amit meghackelve felfedhetjük az ellenfelek pozícióját. A jelölgetés (avagy pingelés) szintén segít, illetve ha valakin elegendő ideig tartjuk rajta a célkeresztet, megjelöljük, amiről ő is értesül,

és lehet, hogy ezért menekülőre fogja, de elképzelhető, hogy amikor biztonságban érzi magát, valaki a mieink közül épp olyan pozícióban helyezkedik el, ahonnan tökéletesen rálát a delikvensre. A másik mód a Sabotage, amelyben persze lehet úgy is nyerni, hogy elintézzünk mindenkit a másik csapatból, de az elsődleges cél az egyik fél részéről egy bomba telepítése a két kijelölt hely valamelyikére, a másikérol pedig ennek megakadályozása. A meccset az Eliminationban egy, a teret szűkítő kék zóna (ami battle royale játékokból lehet ismerős), a Sabotage-ban pedig egy ketyegő óra pörgeti fel, így nem jut végtelen idő a taktikázásra, egyszerűen kell megfontoltnak és bátrnak lenni a sikerhez.

A rendelkezésekre álló nagyjából három óra még kevés volt ahhoz, hogy elmélyülhessek a *Breakpoint*-ben, de az egyértelműen látszott, hogy az egész formula sokat fejlődött a *Wildlands*-hez képest (még ha a látvány vagy is kívánnivalót, de ezt, mivel még nem a végleges változatot tették elénk, egyelőre megengedően kezelem), a Ubisoft Paris határozott célokat és irányt tűzött ki a játék számára. Az is világos,

hogy ez olyan játék lesz, amit kooperatíván érdemes játszani, mert úgy mérőfeldekkel jobba válik az élmény, jobban működik a taktikázás, élvezetesebbé válnak a tűzharcok. Ezzel együtt viszont egy kicsit félek, hogy a bevetések önméltóvá válhatnak, ahogy az a *Wildlands* esetében is megesett. Most még változatosak voltak a küldetések; volt bennük egy extra réteg, nem pusztán annyit kaptunk feladatként, hogy takarítsunk ki egy házat, hanem egy esetben például túszt kellett menteni, ami megfelelő koordináció nélkül nagyobb feladatnak bizonyult, mint azt az ember elsőre gondolná. Remélem, ez a koncepció végig megmarad, mert a bolíviai kaland során már a sztori negyedénél érezhettük, hogy ebben nem lesz sok izgalom a továbbiakban. Van még mit simítani az egészen, de amely problémákat nem oldják meg a megjelenésig, azokról úgy is szól majd a lelkes és hangos közösség, és akkor már nem maradhatnak tétlenek. Hosszú és fényes jövő állhat a *Breakpoint* előtt, reméljük a legjobbakat, és egy hónap múlva már – remélhetőleg – készek leszünk ítéletet mondani felette.

Paca





FUSSUNK NEKI ÚJRA!

## A LEGJOBB REMAKE-EK ÉS REMASTEREK

**NEM VOLT MÉG OLYAN KONZOLGENERÁCIÓ, AMELY SORÁN ANNYI REMAKE ÉS REMASTER ÉRKEZETT, MINT MOST, A PLAYSTATION 4, AZ XBOX ONE ÉS A NINTENDO SWITCH KORÁBAN.** A kereskedelem minden területén tombol a nosz-

talgia: a boltok tele vannak Tom és Jerry-s, Miki egeres, jóbarátokos pótlókkal, újra divatba jött a vinyl, a játékiparban pedig többféleképp próbálják meg nekünk eladni régi kedvenceinket. A Nintendo két retró konzolt is sikerrel piacra vitt, a Sony belebukott a próbálkozásába a PlayStation

Classical, és hamarosan megtudjuk, a Mega Drive Minivel betalál-e a Sega, vagy csúfosan elhasal. A legnagyobb klasszikusokat többé-kevésbé eredeti formájukban felsorakoztató gépeknél viszont sokkal izgalmasabban azok a kiadások, amelyek látványt, irányítását, különböző elemeit a

mai kor igényeihez igazították. Most olyan játékokat és csomagokat sorakoztattunk fel és állítottunk rangsorba, amelyeknél nemcsak hogy azonnal láthatóak voltak a változtatások, de ezek hatására egy sokkal jobb, élvezetesebb játékot kaptunk.

Paca

### TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Sokaknak örökké a gúlamellő Lara Croft marad az egyetlen, igazi és pótolhatatlan kedvencünk, de a Crystal Dynamics 2007-ben, a sorozat születésének tizedik évfordulójára alkalmából kiigazította a formáit. A *Tomb Raider: Anniversary* az első játék felújított, kiegészített és egy kicsit átalakított változata: bizonyos területeket kivettek, módosítottak egyes fejtörőkön, illetve hozzá is adtak ezt-azt, és javítottak az irányításon. A végeredmény kiváló; azoknak is érdemes kipróbálni, akik az eredetit nem ismerik.



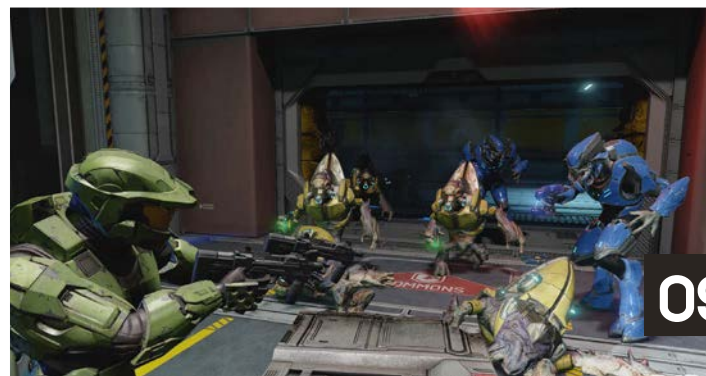
10

### BÁRMI A THE LEGEND OF ZELDA SOROZATBÓL

A Switch sikere részben annak köszönhető, hogy olyan játékok jelennek meg rá picit feljavítva, amelyek a Wii U-n nem tudtak elég nagy sikert elérni – a Nintendo viszont nem most kezdte a remasterelgetést. Eddig kilenc *Zelda* játékot keverték újra, és többnyire nemcsak a látványt javították, hanem a tartalmat is kiegészítették. Próbáltunk választani, de nem tudtunk egyet kiemelni, sőt lehet, hogy ha egyet választunk az eddig megjelentek közül, cserélnünk kellene az ősszel érkező *Link's Awakening*-re.



08



09

### HALO: THE MASTER CHIEF COLLECTION

Hamarosan a PC-sek is megtudják, miért kedvelik milliók a *Halo* sorozatot, de az Xbox One-tulajok már 2014 óta játszhatják az eredeti Xbox megjelenése óta élő és bővülő széria minden részét. Bár a multi nem működött túl jól az első néhány héten, ma a *Halo: Combat Evolved*, a *Halo 2*, a *Halo 3*, a *Halo 4*, a *Halo 3: ODST* és a *Halo: Reach* is tökéletesen, szebb látvánnyal, kényelmes irányítással játszható. A *Halo 2* kapta a legtöbb szeretetet: a látvány és a hangok feljavítása mellett pár extra átvezetővel bővítették.



07

### YAKUZA KIWAMI

A Sega egyik legjobb döntése volt, hogy nyugati piacokra lokalizálta a *Yakuza* sorozatot, ahogy az is, hogy a tizedik évfordulót nem sokkal lekésve felújította, kibővítette az első részt, és *Yakuza Kiwami* néven először Japánban, majd másfél évvel később a világ más tájain is kiadta. Továbbfejlesztették a harcrendszert, megtoldották pár extra jelenettel a történetet, és bevezettek egy rendszert, amelynek lényege, hogy a rivális Madzsima Goro véletlenszerűen megjelenik, és kihívja a főszereplőt mindenféle párbajokra.



06



## THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL EDITION

A LucasArts sok legendás kalandjátékot tudhat magáénak, de legtöbbször talán a *Monkey Island* szériát ismerik. Az 1990-ben megjelent első részt 2009-ben ismét kiadták újratekintett zenékkel, szinkronnal, játékmotívumokkal, részletesebb, kidolgozottabb grafikával és új játékelemekkel, így azok, akiknek az eredetivel már kifolyik a szemük, modern látvánnyal játszhatják újra minden idők egyik legjobb kalandjátékát. Persze a retró élményre vágyók visszafordulhatnak a régi megjelenítésre is.

04



## CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY

2017-ben az Y generáció tagjainak rá kellett döbenniük, hogy bár gyermekkorukban sokat játszottak a *Crash Bandicoot*tal, valójában nem jutottak túl az első néhány pályán. A remasterek az újratervezés miatt egy kicsit még nehezebbek lettek, de ez nem gátolta meg, hogy 2019. februárjával bezárólag több mint 10 millió példány fogyjon el az első három játékot tartalmazó gyűjteményből. A *Vicarious Visions* kiváló munkát végzett, az *N. Sane Trilogy* azok számára is remek élmény, akik az eredetiket nem ismerték.

02



## SHADOW OF THE COLOSSUS

2018-at már a *God of War*, a *Spider-Man* és a *Detroit: Become Human* is magabiztosan nyerte a Sony, de ott volt még a *Shadow of the Colossus* remake-je, amit a témában tapasztalt Bluepoint Games alkotott meg lenyűgöző precizitással. A játékmotívum nem változott, a bossok a régiok maradtak, csak az irányításon faragtak valamennyit, hogy kényelmesebb legyen. A látvány döbbető lett, sikerült a kolosszusok testén mászkálás élményét új szintre emelni. Akinek megvolt az eredeti, mindenképp menjen neki ennek is!

05



## RATCHET & CLANK

Ha nem tudjuk, hogy remake-ről van szó, nem is tűnik fel, hogy a *Ratchet & Clank* alapját egy 2002-es játék képezi – igaz, készítői nem is ragaszkodtak görcsösen az alapanyaghoz. Az Insomniac Games teljesen a nulláról építette fel az egészet, számos játékmotívumot, fegyvert adott a meglévőkhöz, miközben részben megőrizte az eredeti játékmotívumát, történetét. Az, hogy egy kimondottan rossz animációs filmmel együtt jelent meg, kétségtelenül ártott neki, de szerencsére nem kerekedett akkora baj, ami túlzott mértékben befolyásolta volna az élményt.

03



## RESIDENT EVIL 2

Nem könnyű követni, hogy melyik *Resident Evil* játék milyen formában mely platformokra jelenik meg épp, de a *Resident Evil 2* remake-je régóta a rajongók kívánságlistájának élén tanyázott. A Capcom újraalkotta a sorozat második részét, a fix kameraállást TPS-nézetre cserélte, az irányítást modernizálta, a látványt és a játékmotívumot a *Resident Evil VII*-nél is használt motornak köszönhetően jelentősen feljavította. Az eredmény egy fantasztikus horrorjáték lett, amely joggal vívta ki a kritikusok és játékosok elismerését.

01



## GRAND THEFT AUTO V

Épp szeptemberben tölti be hatodik életévét a *GTA V*. Nem sokkal az új konzolok debütálása előtt jelent meg PS3-ra és Xbox 360-ra, megmutatta, mit lehet kihozni az öreg masinákból, majd egy évvel később érkezett a PS4-es és Xbox One-os még szebb, még jobb változat. Az, hogy a látványon javítottak, csak egy dolog; a legdurvább a belső nézet, amelynek köszönhetően a teljes játékot végigjátszhattuk úgy, mintha eleve FPS-nek tervezték volna. Nem volt tökéletes, de működött, és tiszteletre méltó, hogy ezzel is foglalkoztak.



# TESZT

A legújabb játékok bemutatói

## BÖNGÉSZDE

- 38 GEARS 5
- 42 WORLD OF WARCRAFT CLASSIC
- 46 PAGAN ONLINE
- 48 RAD
- 50 CONTROL
- 54 MXGP 2019 – THE OFFICIAL MOTOCROSS VIDEOGAME
- 56 THE DARK PICTURES ANTHOLOGY: MAN OF MEDAN
- 60 ANCESTORS: THE HUMANKIND ODYSSEY
- 62 REMNANT: FROM THE ASHES
- 64 ASTRAL CHAIN
- 66 CATHERINE: FULL BODY
- 68 FANTASY GENERAL II – INVASION
- 70 WARHAMMER: VERMINTIDE 2 – WINDS OF MAGIC
- 72 NBA 2K20
- 74 MY FRIEND PEDRO
- 75 OVERLANDERS
- 76 FIA EUROPEAN TRUCK RACING CHAMPIONSHIP
- 78 MÁSODIK MENET – NO MAN'S SKY



Ez már háború

# GEARS 5

## INFO

Kiadó Xbox Game Studios

Fejlesztő

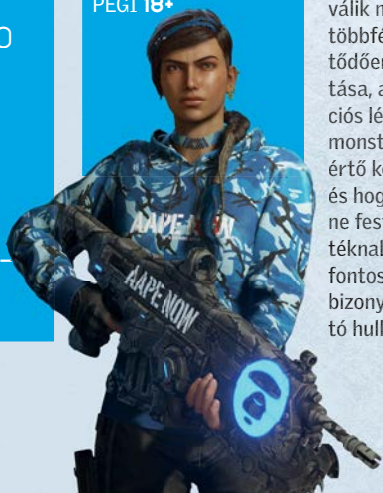
The Coalition

Platform

PC, Xbox One

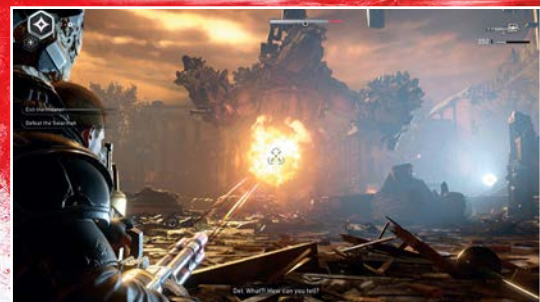
Röviden

A fedezékharcos lövöldék királya az egyik legjobban összerakott részzel búcsúzik a Xbox One konzolcsaládtól. PEGI 18+



**KERÜLGETHETNÉM A FORRÓ KÁ-SÁT, ÉS HÚZHATNÁM AZ IDŐT NAPESTIG, DE INKÁBB PÖR-GESSÜK FEL A LANCERT, ÉS VÁGJUNK A SÁSKAHAD KÖZEPÉBE.** Amennyiben előbb Sera, a *Gears of War* szériájának ott-hont adó bolygó történeti áttekintésére, az Inga Háborúk és a Felemelkedés Napját követő invázió összefoglalójára vagy kíváncsi, kérlek, lapozz a 100. oldalra. Én addig itt várok...

Folytathatom? Remek, köszönöm. Szóval a *Gears 5*-re (most már csak így röviden, hogy könnyebb legyen PÓP!), Tactics és egyéb utótagokkal bővíteni, miközben nem válik megjegyezhetetlen címszörnyeteggé) többféleképpen tekinthetünk; magától értetődően a *Gears of War 4* közvetlen folytatása, a sorozat fősodrának következő evolúciós lépcsőfoka, másrészt technológiai demonstráció, minek köszönhetően láthatjuk, értő kezekben mire képes az Unreal motor, és hogy a generáció vége felé miként kellene festenie minden tripla A kategóriás játéknak Xbox One X-en. Ám az előbbieknél is fontosabb volt, hogy az Xbox Game Studios bizonyítsa, képes kivergődni a két éve tartó hullámvölgyből, és a *Forzákon* kívül más,



értékelhető játékot is le tud tenni az asztalra. Végül csak kevés hiányzott, hogy a széria abszolút tetőpontja, a *Gears of War 2* legyőzőre találjon.

## KEZDŐKNEK

A Rod Fergusson vezette fejlesztőcsapat hamar rájött arra, hogy a már PC-re is kiterjesztett Game Pass révén olyan játékosok milliói számára válik majd hozzáférhetővé a *Gears 5*, akik korábban egyáltalán nem mutattak érdeklődést Marcus Fenix és kompániája iránt. De most, amikor tulajdonképpen aprópénzért bármit végigjátszhatnak az emberek előfizetésük időtartama alatt, nagyobb valószínűséggel vetnek



# ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

90-99%

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

80-89%

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

70-79%

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

60-69%

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

1-59%

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



Ha hordázás közben valamilyen okból megszakadna a kapcsolat, MI társak veszik át a többi játékos helyét, hogy be tudjuk fejezni mind az ötven hullámot

Az Escape szereplőivel még nem találkoztunk korábban



## BARÁTUNK, DAVE JACK

Ő itt Jack. Jack imád elektronikus zárat feltörni, számítógépes rendszerekbe behatolni és parancsszóra feladatokat végrehajtani. Sőt ha kell, lábhoz hozza, amit szeretnénk. Nem futamodik meg a harctól sem, küzd, amikor arra van szükség, és legjobb tudása szerint védelmezi barátait. Négy passzív (életerő, álcázás, elektromos csapás, valamint különböző módszerek a cooldown időtartamának csökkentésére), ugyanennyi támogató (szkennelés, energiapajzs, láthatatlanság, páncélerősítés) és három offenzív képességgel (bénítás, elektromos csapás, irányítás) rendelkezik, amelyeket továbbfejleszhetünk a pályákon elszórt komponenseket felhasználva. Az aktív képességek utijához mellékküldetéseket teljesítve férhetünk hozzá. Jack amúgy robot (ha nem lett volna egyértelmű), de ismeri a tréfát, és vannak érzései.

## A GEARS 5 A SZÉRIA, AZ XBOX GAME STUDIOS ÉS NEM UTOLSÓSORBAN AZ XBOX ONE KONZOLCSALÁD LEGSZEBB JÁTÉKA

egy pillantást a szóban forgó fedezékharcos lövöldére is, mintha le kelene szurkolniuk érte a teljes árat. Elsősorban tehát nekik szól a külön menüből is elindítható, akárhányszor megismételhető kiképzőtábor (Boot Camp), amivel a The Coalition két legyet üt egy csapásra; egyfelől megtanítja a laikusoknak az alapokat, és lehetőséget ad a berozsdásodott rajongóknak a gyakorlásra, másrészt leválasztja az oktatómódot a kampányról, így abban bőven elegendő az újdonságok ismertetésére koncentrálni.

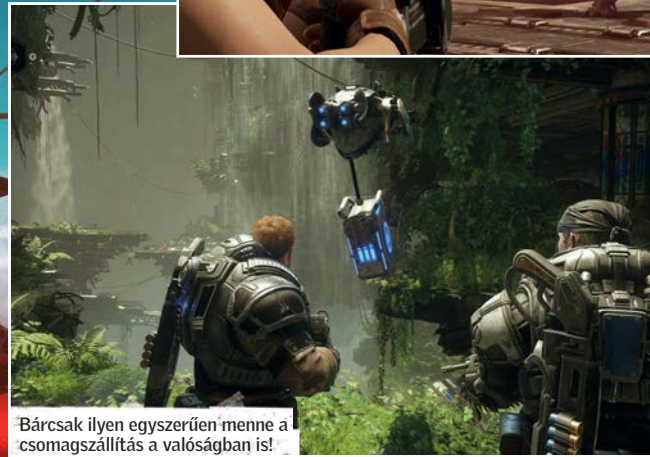
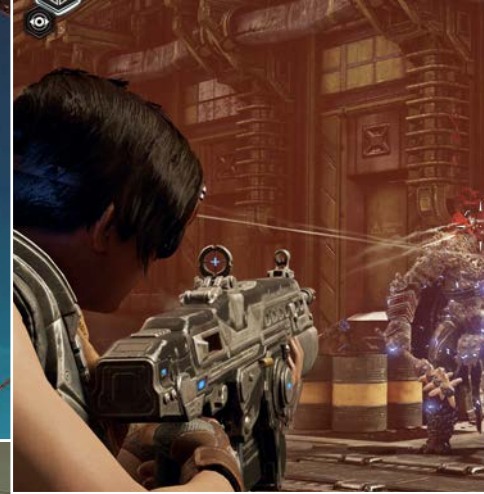
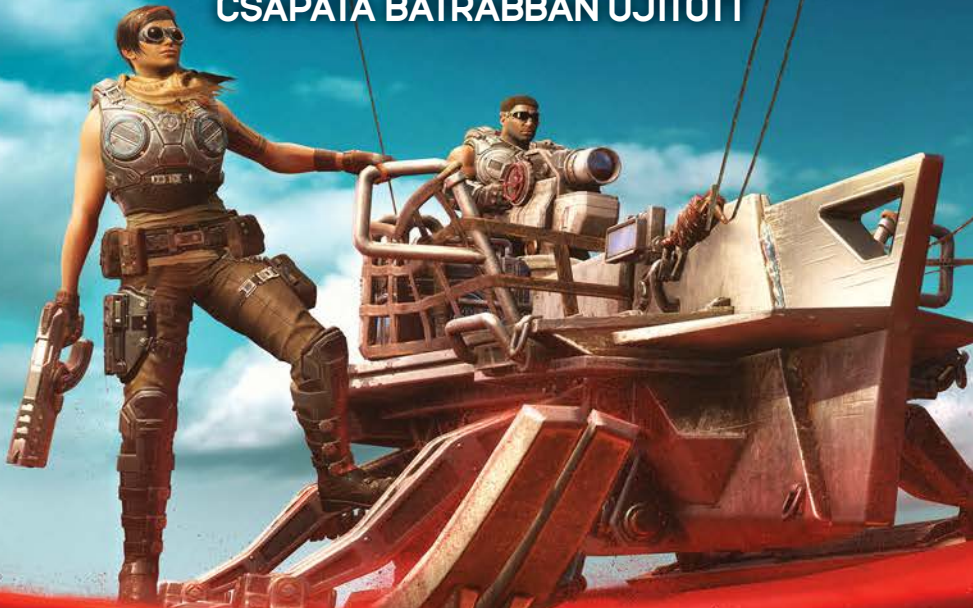
És voltaképp a *Gears of War*ban járatlan tömegeknek köszönhetjük az ötödik rész egyik legjobban lehet elévült fejlesztését, a szóló kampányban utasításokkal terelgethető, kooperatív módban a harmadik játékos által közvetlenül vezérelhető robotot, Jacket. A barátságos kis drón már MI társaként is megbolygatja a 2006-os első rész óta betokosodott, folytatásról folytatásra alig változó játékményt, kooperatív módban teljesebb ki azonban igazán. Mivel Jack lebeg, számára a fedezékek nem sokat jelentenek, amúgy is álcázza magát, amikor megközelíti az ellenséget, hogy aztán meglepje valami huncutsággal. Elvakíthatja, sőt lefagyaszthatja őket, elektromos csapást helyezhet a lábuk elé, de a legnagyobb felfordu-

lást akkor okozza, amikor rövid ideig átveszi az irányítást valamelyikük felett. A bossok és a velük majdnem egyenértékű swarmek, snatcherek, illetve halálos pörgő-forgó maszszává összeálló piócák nem állíthatók át az oldalunkra, különben borulna a játékegyensúly, és odalenne a kihívás nyújtotta élvezet. Jack képességeinek használata nem igényel pontos célzást, a megfelelő fejlesztések birtokában akár segítség nélkül is felkel a padlóról, és mivel támogató szerepből fakadóan senki sem vár tőle nyaktörő műveleteket, önfeláldozó hősiestetteket, egy rutintalan játékos is elboldogul vele. És ami még fontosabb, sikerélményben lehet része, miközben mindvégig hasznos tagja marad a csapatnak. A többiek pedig roppant hálásak lesznek, amikor segítségével épségben átjutnak a lángokon, kinyitja előttük a zárt ajtókat, ellenséges tűzben is odaviszi a lőszeresládát, megmutatja, hol lapulnak a rosszfiúk és így tovább.

Végezetül még a multihoz is hozzányúltak a fejlesztők az újoncok miatt, de úgy tették ezt, hogy közben a hardcore közönség kedvenc játékmódjainak ne essék bántódásuk. Az Arcade-módot nem kizárólag kezdőknek szánták, azokra is gondoltak, akik Versusban rendszeresen a Gnasher rosszabbik végén találják



## ” KÉTSÉGTELENÜL JÓT TETT A GEARS 5-NEK, HOGY ROD FERGUSSON CSAPATA BÁTRABBAN ÚJÍTOTT



Bár csak ilyen egyszerűen menne a csomagszállítás a valóságban is!

magukat, és mire ez a felismerés átszalad gondolataik labirintusán, már szét is kapta őket a tapasztalt ellenfél. A hozzáférhető fegyverek a választott karaktertől függenek, nem a térkép megadott pontjain hevernek, hanem az ölések, asszisztok, felámsztások után kapott jutalomért cserébe tudjuk menet közben megvásárolni őket. És hogy senki fejlődését ne gátolja ügyetlenkedése, még az is fizetőszeközkhöz jut, akit folyton felkoncolnak a többiek, ráadásul amit megszereztünk, azt nem veszítjük el csak azért, mert valaki lepuffant. Az

eredmény egy kicsit kaotikusabb, kevésbé kiszámítható mézárszék, amit most még érthető módon sokan választanak, de nem garantált, hogy később is találunk annyi játszópajtást, mint a hagyományos módok valamelyikében.

### HALADÓKNAK

Mert aki már több mint egy évtizede örömet leli abban, hogy elszabadult flippergolyóként pattog faltól falig, szélesebben lerohanja a fedezéke mögött kétségbeesetten tüzelő ellenfelét, majd a sörétesből egyetlen közvetlen közelről leadott lövéssel véres cafatokra robbantja, az gyaníthatóan a megszokott élvezeteket részesíti előnyben. Ha pedig már a megszokásnál tartunk, feltétlenül szót kell ejtenem aggodalmamról, miszerint a

megjelenéskor elérhető hét térkép hamar elveszíti az újdonság varázsát, pláne akkor, ha ugyanezeket a helyszíneken kell szembenéznünk a hordával is. A kisebb-nagyobb, hol szimmetrikus, hol aszimmetrikus arénák kidolgozottsága amúgy példás, mindegyik hangulata más, akár csak a Sera történelmében játszott szerepe. Remek adaléknak tartom továbbá, hogy muszáj számotartanunk különféle környezeti veszélyforrásokat is, ha nem akarjuk szügyenszemre baleset áldozataként végezni. Kellemetlen, ha az ember alatt beszakad a jég, vagy épp áthajt rajta egy száguldó vonat. Hasonlóképpen régi ismerősként üdvözölhetjük a kooperatív Horde játékmódot, aminek pillanatnyilag a legfőbb nyúgje, hogy nem kapott dedikált térképeket. Tetszettek viszont az

átgondolt csapatmunkát még inkább előtérbe helyező változtatások, mert nem mindegy, hogy milyen összeállításban vágunk neki az ötven hullámból álló megmérettetésnek. A karakter kiválasztásakor fontosabb a rokonszenvnél, hogy milyen fejleszhető képességekkel bír, és mi az ultija, valamint hogyan tudjuk ezeket összehangolni a többiekével. Persze egy szedett-vedett, a fabrikátort ötletszerűen használó banda is lehet eredményes, ám nehezebb fokozatokon már kevésnek bizonyulhatnak a magánakciók, legyenek bármilyen jók is az adott játékosok. Szintén nem kimondottan rutintalanoknak való (bár könnyebb szinteken ők is elboldogulnak) az Escape-mód. Háromfős PvE-küldetésekről van szó, amelyek lényege, hogy belülről

## MAZUR MÁSVÉLEMÉNYE

Három éve (mamma mia... már három éve?), miközben a Gears of War 4-gyel játszogattam, egészen vegyes érzések kavargtam bennem. Egyrészt jó volt látni, hogy a The Coalition szépen átvette a stafétabotot, és egy igazi, dögös Gears játékot csináltak – viszont vagy az a bizonyos szikra hiányzott belőle, vagy rosszabb, maga a sorozat kezdett elfáradni, de igazán nem tudott lekötöni, és talán be sem fejeztem végül. Ennek ellenére (vagy épp emiatt) őszinte kíváncsisággal vártam a Gears 5-öt. Kicsit úgy voltam vele, mint az aranyos, öreg bácsikkal a maratonon: szurkoltam is, aggódtam is, lelkesedtem, és titokban kicsit sajnáltam is. Szerencsére a Gears 5 még véletlenül sem öregurasan szakította át a célszalagot, és ékes bizonyítéka lett, hogy bőven van még erő a Gearsben. Végre sikerült kicsit merészebben hozzányúlni a formulához, de az új ötletekkel felrázott játékmenetben még mindig ott a régi hangulat is – ahogy Marcus Fenix is kitart, és már őszülő szakállal, de velünk együtt gyártja a löküstreszeléket, rendületlenül.

Nem csak lövöldözésből áll a Gears 5, akadnak nyugodtabb pillanatok is



### HA TE MONDOD

**Rod Fergusson stúdióvezető, The Coalition: „Olyan játékot készítettünk, amely dacára annak, hogy egy franchise sokadik része, mind közül a leginkább felhasználóbarát, és értelmes módon vezet be rejtelmeibe az újoncokat.”**

Hiába szereltek gránátvetőt a Lancer legújabb változatára, a láncfűrészes modell sosem megy ki a dívtárból





Némelyik ellenfél legyőzése több odafigyelést követel, a tetőtől talpig páncélozott wardenek csak a fejükön sebezhetők. Persze előbb még le kell lőnünk a sisakjukat



kell elpusztítanunk a sáskák fészkeit. Bármennyire elborult is az ötlet, három, egyedi passzív és aktív képességekkel bíró játékos önként felbájtálja magát egy snatcherrel, hogy később kivágja magát a burokból, majd beidőzítse egy mérgeanyagokat a levegőbe juttató bombát, aztán ha ezzel végzett, megkeresse a kijáratot. Persze minimális felszereléssel kezdünk, fegyvert és lőszerrel alig találunk, nagyobb részt azzal harcolunk, amit áldozatainktól elveszünk. És itt máris megmutatkozik a kooperatív játékmódok örök érvényű igazsága: idegenekkel tizedannyira sem szórakoztató, mint barátokkal. Ha nem tudnak, vagy nem akarnak kommunikálni a játékosok, az azt eredményezi, hogy mindenki rohan, amerre lát, nem segítenek szorongatott helyzetbe került társaikon, és még akkor is felszedik a másik elöl a zsákmányt, ha tudják, hogy amaz percek óta késsel kénytelen harcolni, mert nem jut lőszerhez. Az Escape mellett pillanatnyilag az szól, hogy négy saját térképből választhatunk, és a mellékelt szerkesztővel további-

## CSIRKE MÁSVÉLEMÉNYE

Kezdetektől fogva nagyon szerettem a Gears of War szériát, az Xbox 360-as korszakban az összes epizód gyűjtői kiadása ott figyelt a polcomon. A számozott negyedik rész viszont, bár még mindig tudott szórakoztatni, annyira azért nem mosott el, mint a korábbi játékok. Nos, a Gears 5 ezzel szemben a kanapéra szegezte a hátsómat. Imádtam az új történet-szálat, küldetésről küldetésre vártam, hogy még több titokra derüljön végre fény. Külön élveztem, hogy a sorozat védjegyének számító szűkebb terek mellett immár hatalmas szabad tájakon is suhanhatok, és mellékküldetéseket is teljesíthetek. Drónpajtasunk pimpelgetésével is jó volt elütni az időt, pontosan ilyen kis apróságokra vágyom egy efféle játék kampányától. A Gears multiszkepciójában híresen béna vagyok, úgyhogy csak módjával kezdtem belőle csipegetni, de az újkevert hordamódban még számomra is termett babér, úgyhogy mindenki számára van remény. Köszönöm szépen, tessék majd a hatodik epizódból is félretenni nekem egyet.

akat készíthet a közösség, nem muszáj megvárni a The Coalition ütemezetten érkező tartalmi bővítményeit. A többi játékmódra csak később terjesztik ki ezt a lehetőséget. Sajnos sok örömet nem leltem benne, hamar elfárad a koncepció, és ezen színtem az újabb missziók sem képesek sokat javítani. De az is vitathatatlan tény, hogy ha csak pár percnyi társas élményre van ideje az embernek a Gears 5-on belül, akkor ez a legegyszerűbb módja.

## MAGÁNYOS FARKASOKNAK ÉS BARÁTI TÁRSASÁGOKNAK

De ha nem szorít időszűke, feltétlenül játsszátok végig a kampányt haverokkal is (vagy legalább kóstoljatok bele), miután csendes magányotokban, senkitől sem zavartatva megismertétek a Gears 5 cselekményét. Történetmesélés terén (is) szintet lépett a The Coalition, s bár voltak kétségeim, hogy jól fog-e elsülni, végül nagyszerű ötletnek bizonyult áthelyezni a fókuszot JD-ről Kaitre, így a második felvonástól már a démonaival küzdő lányt irányítjuk. Kait származása és annak lehetséges következményei bizonytalanná teszi helyzetét a COG-on belül, csupán néhányan tartanak ki mellette. A széthúzást pedig tovább erősíti, hogy fény derül az ifjabb Fenix sokáig őrizgetett titkára. De ez egyáltalán nem baj, mert ami nekik rossz, az nekünk jó: érzelmi válsághelyzetben akaratlanul is többet mutatnak meg magukból a karakterek, rétegzettségük újabb dimenziói tárulnak fel előttünk, bár néhányukat – mint Cole-t és Fahzt – nem tudták kiszabadítani az írók abból a skatulyából, amelybe kezdetektől fogva belegyömöszölték őket. Veszteség, harag, csalódottság, önmarcangolás, csupán néhány az érzelmek széles skálájából, amelynek tanúi leszünk a nagyjából 10-12 órás sztori során, amely nem csak a főbb szereplők eddig ismeretlen jellemvonásaira világít rá,

hanem felelevenít és más kontextusba helyez olyan múltbéli eseményeket, mint a COG és az UIR konfrontációjának természete, valamint a sáskák eredete. Összességében nagy élvezettel játszottam végig a kampányt, de néhány apróság nem hagy nyugodni. Nem sokkal a finálé előtt egészen váratlan döntéshelyzet elé állítottak, amelynek drámai hatását nem kérdőjelezem meg, de a szükségességét igen, mivel mindaddig egyszer sem volt hasonlóra példa. Jelentőségét tekintve egyszerűen nem mérhető ahhoz, amikor kiválasztom a kért erősítés összetételét. További kifogásaim közé tartozik még a cliffhangerszerű befejezés, a harmadik felvonástól tapasztalható tónusváltás, valamint hogy egymást követik az open world-jellegű szakaszok. Igen, a széria történetében először hatalmas és nyitott, szabadon bejárható pályákat is felfedezhetünk. A jégbe fagyott tundra és az azzal erős kontrasztot képező vörös homoksvatag opcionális mellékküldetéseket is tartogat számunkra, amelyek teljesítése nélkül lemondhatunk arról, hogy kihozzuk a maximumot Jackból. A zsákmány reményével kecsegtető helyszíneken azonban a harc megszokott módon zajlik. Fedezékbe vonulunk, az ellenség szintén, és vagy addig tüzelünk egymásra, míg kiürülnek a táruk, vagy ésszel játszunk, kiaknázzuk a környezet adta lehetőségeket (a veszélyes anyagokkal teli tartályok nem csupán dekorációs célt szolgálnak, ahogy a vízfelszín borító jégtábla sem), taktikánkat tudatosan Jack trükkjeire építjük, amikor pedig szükséges, lopakodunk és csendben gyilkolunk. Ha így teszünk, akkor cserébe azt az élményt kapjuk, amit a The Coalition szánt nekünk. Az irdatlan távolságok áthidalására egy könnyű skiff (vitorlás szán) szolgál, amelyet jó érzés vezetni, de utasként legfeljebb a tájban gyönyörködhetünk. Abban mondjuk lehet is. A Gears 5 a széria, az Xbox

Game Studios és nem utolsósorban az Xbox One konzolcsalád legszebb játéka. Már a külsők is ámulatba ejtenek, de a belső terek részletgazdagsága láttán eláll az ember szava. Igaz, akad pár kevésbé gondosan kidolgozott zug, mintha nem jutott volna mindenre ugyanannyi figyelem. De ez sem változtat a tényen, hogy a The Coalition mesterien bánik az Unreal motorral, 4K-ig terjedő dinamikus felbontással kisajtolta a multinálszemrevalóbb kampányból is a 60 fps-t Xbox One X-en. Persze ugyanennyire fontos az egységes vizuális stílus és hogy részről részre bőkezűbben bánunk a színekkel, nyoma sincs már az első epizód barna-szürke sivárságának. Kétségtelenül jót tett a Gears 5-nek, hogy Rod Fergusson csapata bátrabban újított, noha hagyott bőven mozgásteret a folytatás számára. Sajnálom, hogy nem voltak ennél is merészebbek, és nem forgatták fel annyira a formulát, mint tette a Ubisoft az Assassin's Creeddel. Ha ugyanis ahelyett, hogy a cél előtt megtorpannak, konokul elmennek a falig, most új királyt avatnánk.

Chavalier



### HARDVER

Windows 7 SPI/10 (64 bit), AMD FX-6000/Intel i3 Skylake, 8 GB RAM, AMD Radeon R9 280/Nvidia GeForce GTX 760 (Windows 10)/Nvidia GeForce GTX 1050 (Windows 7), DirectX 12, 80 GB szabad hely

- + lehegerlő látvány
- + érettebb, kiforrottabb kampány
- + Jack
- + változatos multiplayer
- ugyanazonok a térképeken kénytelen osztozni a Horde- és a Versus-mód
- vérszegény Escape-mód
- a rajt környéken tapasztalható hálózati problémák

### CHAVALIER

Kis híján sikerült eloroznia a második rész koronáját.

88

A nyitott pályák miatt sokkal frissebbnek hat a Gears 5, mint elődje





Visszatért a legenda

# WORLD OF WARCRAFT CLASSIC



## INFO

Kiadó **Activision-Blizzard**  
Fejlesztő **Blizzard**  
Platform **PC**  
Röviden

A World of Warcraft 13 évvel ezelőtti, kiegészítők előtti korát felidéző kiadása.  
PEGI 12+

**M**INDEN, AMIRE VÁGYTAM, ÉS MINDEN, AMITŐL RETTEGTEM. VALAHOGY ÍGY TUDNÁM RÖVIDEN ÖSSZEFOGLALNI, HOGYAN ÉRZEM A WORLD OF WARCRAFT CLASSICKAL KAPCSOLATBAN. Ezeket a sorokat hajnalban, zsinórban a sokadik hosszúra nyúló éjszaka után, kialvatlanul írom, pont úgy, mint a gimis történelemleckét több mint tíz évvel ezelőtt. És mint akkor, most is csak az jár a fejemben, hogy ha végre túlleszek a mai feladataimon, akkor végre visszatérhetek Azerothra, ahol annyira még a teendő. Két héttel és 120 játékorával a hátam mögött még mindig nem tudom eldönteni, hogy életem legjobb vagy legrosszabb döntése volt-e visszatérni ahhoz a játékhoz, ami néhány évvel ezelőtt már elrabolt egy hatalmas szeletet az életemből. De az biztos, hogy piszkosul élvezem.

### ITT ÜGYSEM JÖSSZ ÁT

„Nem. És ezt nem is akarjátok. Azt hiszitek, hogy akarjátok, de valójában nem” – válaszolta az akkor még csak producerként dolgozó, ma már a Blizzard elnökeként tevékenykedő J. Allen Brack, amikor a 2013-as BlizzConon a közönség soraiból egy kapucnis srác feltette a kérdést: elgondolkodtak-e már azon, hogy visszaállítják a *World of Warcraft* egyik korábbi állapotát külön szerverként?

A Blizzard évekig próbálta a szőnyeg alá söpörni a kérdést, és ha bármilyen fórumon felmerült, azonnal határozottan elutasították a dolgot. A csak „Wall of NO” néven emlegetett válaszokat a rajongók össze is rendezték, és évről évre elővetették, amikor valahol előkerült a téma. De néhány évvel később a cég végül mégis kötélnék állt, és augusztus 27-én megnyitották kapuikat a *World of Warcraft Classic* szerverei. Az ide vezető út persze nem volt könnyű. Rengeteg rajongó fáradhatatlan munkája van abban, hogy a Blizzardnál egyáltalán beszédtema lett egy ilyen projekt. Több elképesztően sikeres privát szervernek kellett felvennie a harcot az idő közben kiegészítőktől hemzsegő *WoW*-val, hogy megfontoljanak egy ilyen lépést. De most itt van, és teljesen nyilvánvaló, hogy a küzdelem nem volt hiábavaló.

### #NOCHANGES

A *World of Warcraft Classic* a játék 2006-os, 1.12-es változatát állítja vissza, amelyet az alapjáték legteljesebb, legkiforrottabb verziójának gondolnak a fejlesztők. Persze nem egyszerűen arról van szó, hogy újra letölthetjük a régi fájlokat: a Blizzardnál is tisztában voltak vele, hogy ennek nem lenne jó vége. Az élményt akarták visszaállítani, ezért létrehoztak egy hibridet, és a *World of Warcraft* jelenlegi kódzáisába fűz-

ték vissza az eredeti tartalmat. Bizonyos dolgok, amelyek anno komoly technikai limitációk miatt működtek úgy, ahogy, ma már sokkal könnyebben megoldhatóak, ezeket a korlátozásokat viszont szándékosan beleerőltették a játékba, hogy a lehető legautentikusabb legyen a végeredmény. Erre jó példa a spell batching néven emlegetett mechanika, amely a gyakorlatban azt jelenti, hogy a varázslatokat nagyobb időintervallumokban rögzíti a rendszer. Ennek köszönhetően előfordulhat, hogy ha két mágus egyszerre nyomja meg a gombot, akkor képesek egymást birkává változtatni, ami a mai *WoW*-ban, ahol a szerverek sokkal gyakrabban kapnak inputot, már nem történhetne meg. Rengeteg ilyen és ehhez hasonló módosítást kellett végrehajtania a fejlesztőcsapatnak, hogy „visszabuttítsák” a játékot, az új forráskód pedig amellett, hogy rengeteg új hibát szült, számos olyan bugra is rávilágított, amelyről nem is tudtak a fejlesztők az elmúlt 15 évben. Rengeteg tesztelésre volt szükség, de a bétában részt vevő játékosoknak hála a hibák jelentős részét sikerült kiszűrni, így a megjelenés napján sokkal simább élményben volt részünk, mint korábban. Vannak persze kisebb különbségek, de a rajongók kötötték az ebet a karóhoz a 2017-es bejelentés óta, és azzal voltak tele a fórumok, hogy ha bármi is szignifikánsan megváltozik, akkor bizony nem







Stranglethorn Vale önmagában is egy halálos zóna, és akkor a vérszomjas játékosokról még nem is beszélünk

Úgy örültünk Gnomeregan teljesítésének, mintha legalábbis ötösünk lett volna a lottón

jönnek vissza játszani. Az olyan életminőség-javítónak szánt feature-ök, amelyek az évek során kerültek be a játékba, mint a Dungeon Finder, a meeting stone-ok idézőképessége vagy épp az aréna, természetesen nem kerülhettek be. A legkomolyabb különbséget a layering névre keresztelt technikai megoldás jelenti, amit direkt a *Classic* kedvéért fejlesztett ki a Blizzard. Ez egy olyan technológia, amely lehetővé teszi, hogy minden szerveren gyakorlatilag több rétegnyi virtuális világ helyezkedjen el. Ezek koherens egészet alkotnak, ugyanakkor jóval több ember (a régi limit sokszorosa) léphet be egyszerre a szerverekre. Erre azért volt szükség, mert ha az eredeti rendszer mellett maradnak, létrehozna több tucat szerveret, és aztán a játékosok fele az első hónap után úgy dönt, hogy ez mégsem tetszik neki, akkor rengeteg szerver halt volna ki, ami nem tett volna jót a közösségnek. A kiegészítőben használt sharding, ami ennél jóval kisebb szeletekre darabolja a játékot, itt nem jelentett volna megoldást, már csak azért sem, mert hatalmas ellenérzéssel viseltetnek irányába a rajongók. A layering egy elfogadható kompromisszum, ami ugyan bizonyos szinten kihasználható, de a fórumokon még mindig sokan próbálják kelteni a pánikot hamisított képekkel. Szerencsére ez is csak egy időszakos megoldás, és a Blizzard ígérete szerint még a második fázis előtt kivesszük a játékból (a fázisokról keretes írásunkban olvashattok.)

### FEDEZD FEL ÚJRA

Magyar idő szerint augusztus 27-én 0:00-kor rajtolt el a játék, és már az ezt megelőző napokban nyilvánvalóvá vált, hogy a Blizzard alábecsülte a *Classic* népszerűségét. Európában ösz-

szesen hat angol nyelvű szerveret jelentettek be, amelyekre már augusztus 13-tól lehetett regisztrálni, hogy lefoglaljuk karakterünk nevét. Miután ezek pillanatok alatt beteltek, folyamatosan indítottak újabbakat, ma pedig ott tartunk, hogy 23 különböző szerver közül választhatnak a játékosok, a legteljettebbekről pedig egy ideig ingyenesen migrálhatták át karaktereiket azok, akiknek elegendő lett abból, hogy már délelőtt sem tudnak azonnal belépni a játékba, csúcsidőben pedig nem ritka, hogy négy-öt órás sorokat kell kiállni, hogy bejusson az ember. Az általunk választott szerveren szerencsére csak az első néhány napon volt ezzel probléma, köszönhetően annak, hogy nem mentünk a tömeg után. Az egyetlen RP-PvP szerveren indítottam karaktert, ahol a szerepjáték aspektus is fontos szerepet kap: sokan adják át magukat a fantaszyvilágnak, in-game eseményeket szerveznek. A könnyed szerepjáték sokat dob az élményen, kifejezetten élvezem a fejlődés közbeni interakciókat másokról, az RP címke pedig elriasztja a trollokat és a fiatalabb játékosokat, aminek köszönhetően valószínűleg a lemorzsolódás is kisebb lesz ezen a szerveren. Hogy aztán igazam lesz-e, az néhány hónap múlva kiderül.

A rajt napján már este nyolckor ott ültem a gép előtt, izgatottan frissítve a játékot, miközben új infók után túrtam a fórumokat. Aztán éjfél ütött az óra, és elszabadult a pokol. Nem túlozok, amikor azt mondom, hogy szabályosan sokkhatás alá kerültem, és annyira el voltam foglalva a bennem kavargó érzelmekkel, hogy nemhogy videót, még egy screenshotot is elfelejtettem készíteni. A human kezdőn több száz másik játékos első szintű karakterével örültünk annak, hogy évek óta tartó vára-

**ÚJRA OLYAN ÉLMÉNYEKEL GAZDAGODTAM, AMELYEKRE ÖRÖMMEL FOGOK VISSZAEMLEKEZNI MÉG HÓNAPOK MÚLVA IS**

### REKORDEREK

Sokan azt mondják, hogy a *World of Warcraft Classic* már egy sokkal könnyebb játék, mint amilyen anno volt, és ez bizonyos szinten igaz is. Az elmúlt több mint egy évtizedben rajongók milliói megszámlálhatatlan játékórát öltek abba, hogy tökéletesítsék stratégiájukat, és megalkossák a tökéletes fejlődési útvenalakat, begyakorolják a legnehezebb harcokat. Ennek köszönhető, hogy Joana anno beállított négy nap 21 órás rekordját most Jokerd alaposan túlszárnyalta, amikor három nap hét órányi játékidő után lépte meg a 60-as szintet. A másik elképesztő rekord az <APES> guild nevéhez köthető, akik a szerverek elindítása után öt nappal leverték a játék jelenlegi két legnehezebb raid bossát, Ragnarost és Onyxia-t is. Ragnarost korábban a *WoW* megjelenése után 165 nappal tudta csak legyőzni a világszű.





## FÁZISOK

A World of Warcraft Classic tartalmi frissítései fázisokban kerülnek majd be a játékba. A második fázis a szerverpopulációk stabilizálódása, a layering kivezetése után indul majd, ezt ideális esetben két-három havonta követi egy újabb adag tartalom.



**ELSŐ FÁZIS:** Molten Core, Onyxia, Maraudon, nincs hivatalos PvP-rendszer



**MÁSODIK FÁZIS:** Dire Maul, Azuregos, Kazzak, Honor-rendszer bevezetése, PvP-rangok bevezetése



**HARMADIK FÁZIS:** Blackwing Lair, Darkmoon Faire, Alterac Valley és Warsong Gulch (PvP)



**NEGYEDIK FÁZIS:** Zul'Gurub, Zöld sárkányok, Arathi Basin (PvP)



**ÖTÖDIK FÁZIS:** Ahn'Qiraj kapunyitás, AQ20 és AQ40, itemizáció átdolgozása (Tier 0.5 bevezetése)



**HATODIK FÁZIS:** scourge-invázió, Naxxramas, Silithus és EPL PvP-küldetések

kozásunknak vége. Aztán mindenki nekiesett a küldetéseknek. Pontosabban csak esett volna, ugyanis akkora volt a lag, hogy mire megütöttem volna egy farkast, az már rég arrébb sétált. Szinte teljesen játszhatatlan volt a játék, de ez senkit sem érdekelt: hajnali 5-ig püföltük a billentyűzetet hatalmas vigyorral az arcunkon. Próbáltunk haladni, hogy megelőzzük a tömeget, de közben valójában nem siettünk sehová: nekem ez már a sokadik karakterem, de eddig szinte mindig csak átrohantam a világon, fittyet hányva a küldetések köré felhúzott sztorira. Most ki akarom élvezni. Persze nem feltétlenül megyek be a stormwindi könyvtárba elolvasni a teljes lore-t, de azért igyekszem annál többet befogadni, mint hogy most épp hány disznót kell megölni, hogy kész legyen a küldetés. Az első hétre még szabadságot is vettem ki, így ha keresek egy guide-ot, és megpróbálom a lehető leggyorsabban ledarálni az optimális útvonalat, már 1v1 60 lehetnék. Ehelyett a cikk írásának pillanatában 37-es a karakterem (valahol 44-es szintnél van a féltáv), de olyan élményekkel gazdagodtam, amelyekre örömmel fogok visszaemlékezni még hónapok múlva is. A vanilla WoW itemizációja mai szemmel már nagyon furcsának hat, ugyanakkor pont ez teszi különlegessé. Rengeteg olyan tárgy van, amiről első ránézésre lehetetlen megállapítani, hogy pontosan kinek is szánták, az igazán hasznos cuccok viszont hosszú ideig velünk maradnak. Nincs instant gratifikáció, mindenért meg kell küzdeni, de pont ezért tud az ember jobban örülni egy statok nélküli, szürke vállvert-

nek húszas szinten, mint egy bármilyen epic cuccnak a BfA-ban. A képességeket sem csak úgy kézhez kapjuk, minden páros szinten vissza kell battyogni a trainerhez, aki nagyon drágán megtanít nekünk néhány új varázslatot, így nem is biztos, hogy érdemes mindent azonnal megvenni. Van értelme spórolni, okosan gazdálkodni. Az sem elhanyagolható, hogy 40-es szinten kapunk majd először hátast, amire száz aranyat kell összpörölni. Csak hogy perspektívába helyezzem: az én 37-es warrioromnak jelenleg 25 aranya van, pedig nem költöttem el hülyeségekre.

### MI TESSZÜK AZZÁ, AMI

A *World of Warcraft Classic* fantasztikus élmény, de nem kizárólag a játék miatt, sőt. Kár is lenne tagadni, bizony sok szempontból eljárt felette az idő. Grafikailag sehol sincs a mai játékokhoz képest (bár nagyon durván felhúzhatjuk a részletességet, sokan a retró hangulat miatt megmaradtak az eredeti beállításoknál), hiányzik belőle rengeteg kényelmi funkció, és hát a mechanikák sem olyan összetettek, mint amilyenekkel a mai MMO-kban találkozunk. A *Classic* a rajongók miatt olyan, amilyen. Ez a játék még tényleg a közösségi élményre lett építve. Manapság látjuk ugyan a többi játékost, de valójában egy single-player játékot játszunk, nincs szükségünk arra, hogy másoktól segítséget kérjünk. Mindezt le tudunk verni egyedül, egyetlen gomb megnyomásával pedig már ott is találjuk magunkat a kiválasztott dungeonban egy teljes csapattal. Itt ilyen nincs. Az erősebb ellenfelek ellen csapatba kell szerveződni, ha pe-





## HA TE MONDOD

**Ion Hazzikostas rendező, Blizzard:** „2004-ben nem voltunk ilyen nehéz helyzetben. Akkor az embereknek haza kellett sétálniuk a dobozos játékkal éjfélkor, nem mindenki ugyanakkor akart belépni, mint most.”

dig egyetlen dedikált NPC fejét kell elvinnünk, amire mások is áhítoznak, akkor ez hatványozottan igaz. Ilyenkor nem ritka, hogy a játékosok ahelyett, hogy megpróbálnák mások előtt ellopni a tárgyat, libasorba rendeződve várnak a sorukra néha akár egy órát vagy többet is. A világban szinte nem tudsz úgy elszaladni egy pap vagy druida mellett, hogy ne rakná rád a saját buffját. Sohasem láttam, és lehet, hogy soha többé nem is fogod, de fontosnak érzi, hogy ha csak ezzel a kicsivel is, de segítsen. Arról is több beszámolót olvastam, hogy társak híján egy hordás és egy szövetséges játékos együtt csinált meg olyan küldeté-

seket, amelyekhez egyébként csapat kellett volna. Több száz játékos ölt napokat abba, hogy táskákat varrjon, és ingyen osztogassa azokat az alacsony szintű karaktereknek, mert tisztában van vele, mennyire szűkös lehet csak elférni az első néhány órában. Ez a sok apróság teszi igazán különlegessé az élményt. Azok a segítőkész emberek, akik néha hosszú percek vagy akár órákat is hajlandóak segíteni másoknak, pedig semmi előnyük nem származik belőle. És ebben az is közrejátszik, hogy ez a játék pontosan ugyanolyan frusztráló, mint régen. Egy halál után nem ritkán öt-tíz percig tart, mire visszafutunk a

hullánkhoz a temetőből, és órákig kell grindolni a trollokat, hogy összegyűjtünk tíz trollfület, mert az csak ötszázalékos valószínűséggel esik. Hát az isten szerelmére, miért nincs minden trollnak füle?

### TALÁLKOZUNK A CSATAMEZŐN

Magamnak is nehezen vallok be, de jobban élvezem a *World of Warcraft Classic*ot, mint gondoltam, és jobban szórakoztam az elmúlt két hétben, mint bármivel, amiből tesztet kellett írnom a GameStar magazin hasábjaira. Nagyon otthon érzem itt magam, hiszen egy évtizeddel ez-

előtt már jóval több időt töltöttem itt, mint amennyit őszintén be mernék vallani, és mégis annyira más, annyira újszerű az egész azokhoz a játékokhoz képest, amelyek az utóbbi időben piacra kerültek. A következő másfél-két évben még biztosan jól elleszünk azokkal a tartalmakkal, amelyek folyamatosan kerülnek be a játékba, és hogy ezt követően milyen irányba indul majd a Blizzard, azt még ők maguk sem tudják. Talán folytatják a hagyományos kiegészítővel, talán horizontálisan bővítik a tartalmat. Egy biztos, én ott leszek, amíg megint el nem rontják. Tíz éve azzal vicceltünk, hogy a *WoW*-ot csak a *WoW2* tudja majd legyőzni. Most úgy néz ki, hogy végül a *WoW Classic* fogja.

KACI

**HARDVER:** Windows 7 (64 bit)/macOS 10.12, Intel Core 2 Duo E6600/AMD Phenom X3 8750/Intel Core i5 2.0 GHz, Nvidia GeForce 8800 GT 512 MB, AMD Radeon HD 4850 512 MB/Intel HD 4000, 2 GB RAM, 5 GB szabad hely

- + utánozhatatlan közösségi élmény
- + fantasztikus hangulat
- + kifogyhatatlan tartalom
- még csak lvl 37-es a karakterem
- sosem lesz pénzem mountra
- sokáig tart visszafutni, ha megölnek a hordások

**KACI**  
Nem csak a nosztalgia viszi el a hátán.

90







A százholtas pagony

# PAGAN ONLINE

**A Z ISTENEK TITOKZATOS MÓDON ELTŰNTEK LAKHELYÜKRŐL, A PANTHEONBÓL, ÍGY RAJTUNK, HALHATATLAN HŐSÖKÖN MŰLIK, HOGY KIDERÍTŚÜK, MI TÖRTÉNT VELÜK.**

Ilyen egyszerű, mégis nagy potenciállal rendelkező felütéssel indít a szláv mitológiából is táplálkozó *Diablo*-klón, a *Pagan Online*, amely rengeteg változáson ment keresztül az elmúlt hónapokban, köszönhetően egy igencsak aktív Early Access-időszaknak. A fejlesztést végző Mad Head Games mindent megtett annak érdekében, hogy a visszajelzéseknek megfelelően bővítsé, átalakítsa akció-RPG-jét – elmondásuk szerint elolvastak minden egyes értékelést, hogy teljesebb képet kapjanak arról, milyenné formálják a *Pagan Online* jövőjét. Ennek érdekében a korai hozzáférés alatt masszív játékmenetet érintő változtatásokat hajtottak végre, és a játékosok újdonságok iránti szomját csillapító további tartalmakat pakoltak bele, hogy a teljes változat megjelenésekor már egy megújult játék fogadja a bővülő közösséget. Lássuk hát, hogy mit tud felmutatni fantasyterületen a Wargaming.net legújabb üdvöskéje.

## ITT ÉLNED, HALNOD KELL

A játék legelején az éppen elérhető tíz harcos közül kell ráböknünk valaki-

## INFO

Kiadó **Wargaming.net**  
Fejlesztő **Mad Head Games**  
Platform **PC**  
Röviden A *Diablo* szériára hajazó, izometrikus nézetű akció-RPG a *World of Tanks*et is jegyző stúdiótól. **PEGI 12+**



re: lehet az Lukian, a mágus, Kingewitch, az emberi berserker, Istok, a törp tank, Anya, a korbácos harcosnő vagy éppen a dupla pengés, fagyvarázslatokkal vigéckedő Elden. Persze a többiek is megérik a pénzüket, változatos összetételű bagázs ez, egyikkel sem tudunk mellélőni. Ennek ellenére érdemes alaposan megfontolni választásunkat, ugyanis néhány szintlépésig és a karaktershardok összeszedéséig kénytelenek vagyunk választottunkkal boldogulni. Szerencsére a készítő minden segítséget megadnak a döntéshez: leírást kapunk mindegyik opcióról, átböngészhetjük a képességfákat, és a tutorialpálya végén megmásíthatjuk elhatározásunkat, ezután joggal léphet érvénybe a „távózás után reklamációt nem fogadunk el” elv. Akkor sem érdemes az első kőza szörny elé vetnünk magunkat bánatunkban, ha hosszú távon megunjuk a gondjainkra bízott hőst, mivel a sztoriban haladva kevés grindolással is feloldhatjuk a következő lánglelkű halhatatlant

(a Hero Forge-ban mind a tízet kipróbálhatjuk egy gyakorló pályán, így nem hasraütés-szerűen kell választani). Talán sokak számára negatívan hathat, hogy nem váltogathatjuk kedvünk szerint a harcosokat úgy, mint leldér elf a fehérneműt, mindazonáltal a kihívás mértékének növelése, az ismeretlen feltérképezése és az eltérő taktikák begyakorlása miatt a játékmenet előnyére válik ez a fejlesztői döntés. Kozmetikai okokból pedig akkor is ajánlott felhasználni a shardokat, ha már a miénk az adott karakter, mivel némi kitarással pofás skinekre tehetünk szert. De húzzon bármelyik eternális figurához is a szívünk, garantáltan emlékezetes játékélményben lesz részünk. Részben a karakterek személyre szabott képességeinek és változó nagyságú mobilitásának köszönhetően, részben pedig a *Diablo*-játékokon nevelkedett veteránok számára különöncnek ható irányítás miatt: a *Pagan Online*-ban kizárólag a támadásokhoz használjuk az egér gombjait,







a mozgásért a WASD billentyűk felelnek. Elsőre szürreálisnak tűnhet, és idő kell, mire megszokja az ember, mindazonáltal ha ráérzünk az izére, akkor legalább olyan élvezetesnek találhatjuk, mint a mechanikus rágcslóval kijelölődést, sőt! Ezzel a beállítással sokkal inkább előtérbe kerül a játékosok ügyessége és tapasztalata, hiszen nagyobb hangsúlyt kap a pozicionálás, többet számít a skillek időzítése, és komplexebbé válik kimenekülésünk a szorult helyzetből. Noha rajongói nyomásra a Mad Head Games berakta az évek során már jól ismert sémát is alternatívaként, mindenképpen ajánlatos egy esélyt adni a WASD-módnak az öreg rókáknak és újoncnak egyaránt – már csak azért is, hogy átfogóbb képet kapjanak az alkotói szándékról.

## HAJOLJ BELE A KARDOMBA!

Amiképpen a puding próbája az evés, úgy egy ARPG vizsgálja a harcrendszert, elvégre lehet akármilyen csillo-

gó-villogó jelmezbe bugyolálva a világ megmentője, és rendelkezhet bármilyen gondosan kiépített háttérrel, ha a harctéren nem pezsdi fel a vérünket, akkor lóttek az élménynek. A *Pagan Online*-ban a jól felépített karakterek és a kellemesen szokatlan irányítás mellett a különféle taktikát igénylő szörnyek, a loot gyűjtögetése, az ideiglenes kihívások teljesítése, az interaktív pályaelemek és a ranglétrákra felkerülés is sokat hozzátesznek ahhoz, hogy örömmel vessük bele magunkat a csatákba, vagy esetleg rossz szájíz nélkül ismételjünk. Temérdek tartalom várja a kalandozókat (a kampány mellett sokféle extra küldetést és feladatot is teljesíthetünk egyedül vagy partiban), könnyű észrevétlenül órákig a képernyő előtt ragadni, ám még szélesebbre húzódná a fogyasztók mosolya, ha kevésbé lenne kötött a mozgás, némileg szabadabbá válna a felfedezés, és az egyes pályákat még részletesebben kidolgozták volna. Utóbbi mellesleg ér-

## GAMESCOM

Azok a szerencsések, akik részt vettek az idei Gamescomon, és meglátogatták a fejlesztőcsapatot a helyszínen, egy exkluzív ajándékkal, egy játékbeli kisszárkánnyal lettek gazdagabbak, amely a karakterekkel tart a küldetések során. Egyelőre nem tudni, hogy utólag megvásárolható lesz-e.

vényes a képességfákra is, amelyeket ugyan alaposan átgúrtak a korai hozzáférés alatt szerzett tapasztalatok alapján, és átláthatóbbá, illetve szerteágzóbbá váltak, de még mindig lenne hová fejleszteni, hogy akár olyan változatos buildeket is létrehozassunk általa, mint amelyek a 2012-ben indult *Diablo III*-ban rohanganak. Süssünk el akármilyen elemi varázslatot, csapjuk a földhöz mázsás szerencsénket, vagy csak szórjuk meg a csatateret nyilvesszőkkel, a látványra garantáltan nem lesz panaszunk; szemképrázttató látni, ahogy az általunk előhívott vizuális effektek találkoznak az ellenfelek pofás támadásaival. Jóllehet, egyes területek kidolgozásánál nem fogott olyan erősen a fejlesztői ecset, mint a többinél, mindazonáltal az átvezető, valamint a gyűjtőhely, a Pantheon kidolgozása magáért beszél. Persze elengedhetetlen, hogy a játék központja cirógassa az érzékszerveinket, elvégre nem csupán innen indíthatjuk világmentő hadjáratunkat, de itt gyűlnek össze segítők is, akik között akad simlis kereskedő, rutinos kovácsmester és a vadászatrét rajongó harcos is, hogy árukkal, varázsitokkal, tárgykészítéssel és célokkal támogassák meg missziókat. A grafika tehát teszi a dolgát, és többnyire minőségi módon egészíti ki a játékmenetet, de ugyanez elmondható a dallamokról is, amelyek finoman megbújnak a háttérben, és akkor törnek elő, amikor szükség van rájuk.

## MENJ MÉG EGY KÖRT A PAGANBA!

A *Pagan Online*-t úgy tervezték meg, hogy akár többször is élvezettel fus-

sunk neki egy-egy megmérettetésnek, csak éppen új felszereléssel, több harci tapasztalattal és erősebb képességekkel a birtokunkban, az ellenfelek gyenge pontjait kiismerve. Ha mindehhez hozzávesszük azt, hogy tíz különféle harcost hívhatunk táncba, rogyásig zsúfolták tennivalókkal a játék térképét, és mindösszesen két családi mozizás árába kerül a beszerzése, máris más a törp leányzó fekvése. Való igaz, a Wargaming.net legkisebb gyermeke nem hibátlan, lenne rajta mit csiszolni, de kétségünk sincs afelől, hogy a *World of Tanks*hez és a kiadó más játékaikhoz hasonlóan a Mad Head Games akció-szerepjátéka idővel kiforrja majd magát, akkor pedig komolyan számolnia kell vele még az éppen szunnyadó *Diablo* szeriának is.

SZADA

### HARDVER

Windows XP SP3, 2,66 GHz CPU, GeForce GTX 650Ti/ATI Radeon HD 7850 VGA, 4 GB RAM

- + hangulatos grafika, zene
- + élvezetes harcrendszer
- + változatos karakterek
- + újfajta irányítás
- + rengeteg tartalom
- tömegjelenetnél megakad
- korlátozott mozgás
- hosszú töltési idő

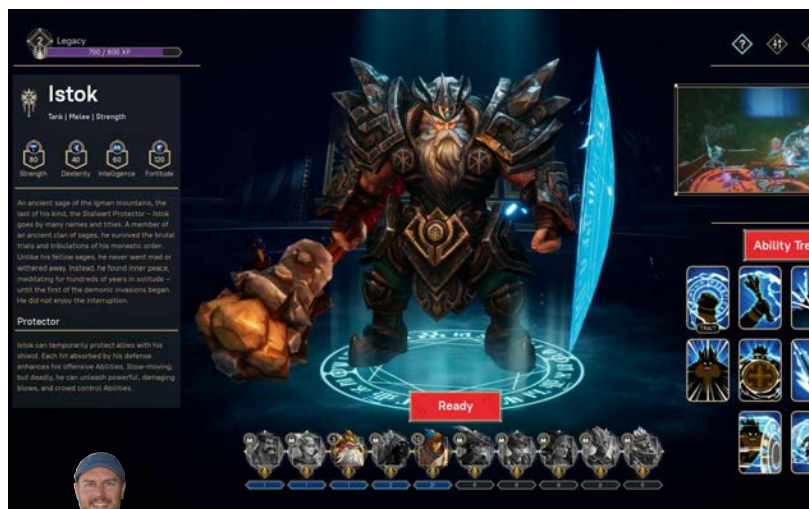
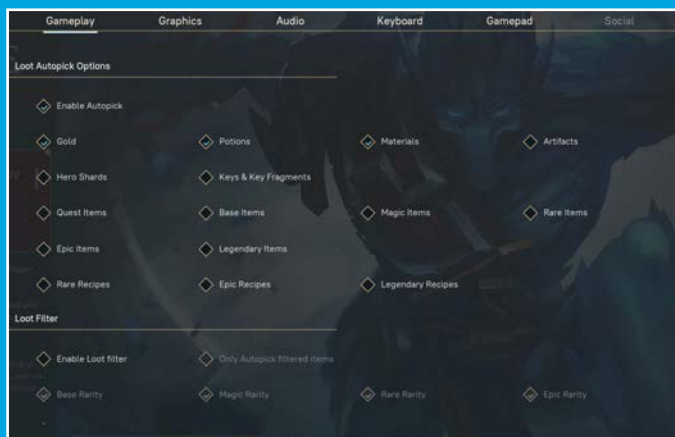
### SZADA

Biztató kezdet, ígéretes jövő.

80

## HA MÁR LOOT, LEGYEN KÖVÉR

Ha esetleg ti is azonnal belevertétek magatokat a játékba, és nem kalandoztatok el túlságosan a menüben, akkor azzal szembesülhettek a játékmenet során, hogy a zsákmány minden egyes darabját (beleértve az aranyat is) egyenként kell felszedgetnetek. Aggodalomra azonban semmi ok, a fejlesztők gondoltak erre is: a beállítások között megtalálhattok egy opciót, amellyel részletesen megszabhatjátok, hogy karakteretek milyen tárgyakat vegyen fel automatikusan: kizárólag az aranyat, az étellexirt, vagy esetleg a különböző ritkaságú felszereléseket is és így tovább. De nem csak az automatikus tárgyfelvétel működik, hanem a lootfilter is, amellyel még inkább testre szabhatjuk, hogy milyen portékák kerüljenek hozzánk. Érdemes elbabrálni vele, ha a harc hevében vagy a por eloszlása után nem akartok azzal foglalkozni, hogy kirostáljátok az inventory tartalmát.



## HA TE MONDOD

Jacob Beucler termékigazgató, Wargaming.net: „Az igazán jó játékoknak időre van szükségük ahhoz, hogy kiforriják magukat, a megjelenés csak az első lépés.”





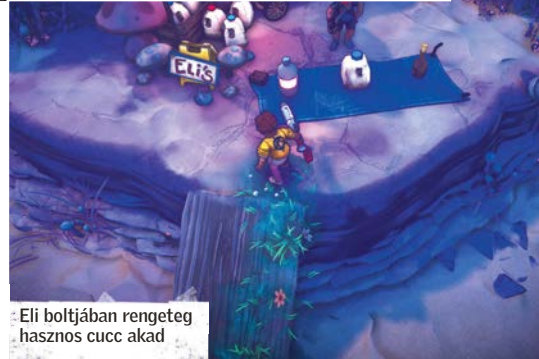
Bizalomgerjesztő bejárat

## KONTROLLERREL A SZABAD VILÁGÉRT

A Rad előrendelői a kezdetben elérhető három választható karakter mellett két, új stílusú főhőssel is belevághatnak a kalandokba, a hagyományos baseballütőt pedig egy hatalmas, joystick alakú husángra cserélhetik.

## Kalandozás két világvége után

# RAD



Eli boltjában rengeteg hasznos cucc akad



A templomtornyok ereje szó szerint felvirágoztatja a környéket

## EGYIK KEDVENC JÁTÉKKATEGÓRIÁM A ROGUELIKE, MERT AZ EMLÍTELT STÍLUSÚ ALKOTÁSOKBAN SZÁMTALAN ÓRA UTÁN IS LEHET ÚJDONSÁGOKAT FELFEDEZNI.

Rengeteget játszottam a *The Binding of Isaac* és folytatásával, a *Rebirth*tel, de rajtuk kívül is számos hasonló címet kipróbáltam, viszont a *Rad* játékménét leginkább az *Isaac* alapötletéhez tudom hasonlítani. A Double Fine Productions legújabb alkotása egy olyan különleges világban játszódik, amely nem egy, hanem két apokaliptiszt is átvészelt, a technológia pedig a furcsa varázslatok és kütyük mellett nem fejlődött tovább, hanem megrekedt a '80-as években. A planéta tele van veszélyes szörnyetegekkel, radioaktív hulladékkal és furcsa helyszínekkel, nekünk pedig ebben a környezetben kell helytállnunk főhősünkkel, egy, gyakorlatilag önfeláldozó küldetésre vállalkozó tinédzserrel, hogy jobbá tegyűk a világot.

### A MUTÁCIÓ JÓ, ÉRTEM?

A sztori szerint a világ első apokaliptisztjét az akkori civilizáció vezetői, az ősi (ancient) vezérek okozták, majd a gyógyító (mender) vezetők próbálták helyrehozni a dolgokat, de ők csak egy második világégést idéztek elő, miután alig maradt valami a bolygóból. Egy bátor tinin múlik a világ sorsa, aki mindössze egy különleges baseballütővel lép ki a radioaktív sugárzástól és félelmetes ellenségektől hemzsegető Fallow világába. Előtte alkalmassá teszik a testét arra, hogy el tudja viselni a sugárzást, és mutációk segítségével haladjon előre egy szebb és jobb jövőért. Ezek a mutációk teszik igazán egyedivé a *Rad* játékménét, hiszen nagyon sok múlik azon, hogy milyen képességekre teszünk szert egy végigjátszás, vagyis run során. Adott

## INFO

Kiadó **Bandai Namco Entertainment**  
Fejlesztő **Double Fine Productions**  
Platform **Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One**  
Röviden A '80-as évek hangulatát idéző roguelike, amelyben egy tinédzserrel kell felvirágoztatnunk a posztapokaliptikus világot.  
PEGI 12+



mennyiségű ellenség legyűrése után mutálódik főhősünk, és az ilyen Exo mutációból egyszerre három aktiválható. A karakter kinézete ezeknek megfelelően változik, de sokkal fontosabb, hogy új képességek birtokában még hatékonyabban harcolhatunk. Kinőhet például a szárnyunk, amivel nagyobbat lehet ugrani, eldobható bumeránggá alakulhat a karunk, vagy éppen mérget köpő kobrafegyűnk is lehet. Az Exo képességeken módosítanak az ún. Endo mutációk, amelyekkel például gyorsabban szaladhatunk, vagy messzebbre dobhatjuk a már említett bumerángkarunkat. Néhány mutáció viszont nem túl hasznos, még a többivel kombinálva sem, így könnyen lehet, hogy emiatt az adott run kudarcba fullad. Viszont végtelen alkalommal lehet újra belevágni Fallow felfedezésébe, a proceduráisan generált pályák ugyanis gyakorlatilag sohasem lesznek ugyanolyanok, mint amit korábban láttunk. Sokkal szórakoztatóbb a játék, ha szerencsénk van a mutációkkal, és az adott pályák kiosztása sem túl bonyolult, mintha egymásnak ellentmondó vagy haszontalan képességekkel próbálnánk boldogulni a labirintusszerű szinteken.

### VÉGTELEN TÖRTÉNET

A *Rad* alaptörténete egyáltalán nem bonyolult, és a játék sem tolja az arcunkba a sztorit minden pálya elején. Ugyanakkor, ha sikeresen megbirkózunk a kellő mennyiségű pályával, akkor akár nyolc különböző befejezést is láthatunk. Emellett számtalan mutáció, tárgy, ellenség és a történethez kapcsolódó titok is felbukkan a végigjátszások során, így a maximalista játékosoknak jónéhányszor végig kell püfölniük magukat Fallow világán. A játék ábrázolásmódja 3D-s, de mindvégig felülnézetből irányítjuk főhősünket, és a mozgásrendszer sem túl összetett. A szaladgálás mellett ugrással és bukfenéccsel térhetünk ki a támadások

elől, fő fegyverünk, a baseballütő mellett pedig a mutációkra fogunk hagyatkozni a küzdelmek során. Egy pályaszakaszt akkor tekinthetünk teljesítettnek, ha aktiváltuk a szint összes templomát, majd legyőztük az aktuális bosszt. Kalandjaink során fizetőeszközöket és kulcsként használt floppokat is gyűjtünk, ezekkel a pályákon elhelyezett boltokban hasznos tárgyakat vehetünk, illetve a következő végigjátszásokra is tartalékolhatunk, hogy a halálunk alkalmával ne vesszen el minden. Márpedig rengetegszer fűbe harapunk, mert mindössze három életponttal kezdünk. Ha nem figyelünk oda, már a legelső pályán beletörök a bicskánk a játékba, viszont kellő gyakorlással és az irányítás kitapasztalásával sikerre vihetjük főhősünket. Annak, aki kedveli a roguelike címeket, mindenképp érdemes kipróbálnia a *Rad*et, mert sok újdonságot ugyan nem mutat fel, de rengeteg szórakoztató játékórát eltölthetünk a '80-as években ragadt, lepusztult bolygón.

Kívi

### HARDVER

Windows 7/10 (64 bit), Intel Core i5-2400 3,1 GHz/AMD FX-8350 4 GHz, 4 GB RAM, Nvidia GTX 780 3 GB/AMD RX 470 4 GB, DirectX 11, 6 GB szabad hely

- + kombinálható mutációk
- + kellően nehéz, de tanulható játékmén
- + nagyszerű hangulat
- nem túl érdekes történet
- néha frusztráló játékelemek
- időnként túl hosszú töltésidő

### KÍVI

Kihívásokkal teli roguelike, amit a stílussal ismerkedők is élvezhetnek.

# 79



# BORDERLANDS 3



## MÁR KAPHATÓ

[BORDERLANDS.COM](http://BORDERLANDS.COM)

18  
www.pegi.info

PC

XBOX ONE

PS4

gearbox  
SOFTWARE

2K

©2019 Perion, LLC. Published and distributed by 2K, Gearbox and Borderlands, and the Gearbox Software and Borderlands logos are registered trademarks, all used courtesy of Gearbox Software, LLC. 2K and the 2K logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. The "B" Family logo is a registered trademark. "PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are property of their respective owners.



# Teszt

» CONTROL



Koherens, letisztult képi világot teremtettek a Remedy grafikusai



Meglepetésre inkább a másodlagos küldetések bosszarcai dolgoztatják meg az embert



Ki irányít?

# CONTROL

**JESSE FADEN HOSSZÚ IDEJE VÁRTA MÁR A PILLANATOT, AMIKOR VÉGRE BELÉPHET ZACHARIAH TRENCH IRODÁJÁBA, HOGY VÁLASZT KÖVETELJEN FIVÉRE HOLLÉTÉRE, ÁM MEGLEPETÉSÉRE HOLTAN TALÁLJA AZ IGAZGATÓT.** Mondjuk a néhány másodperccel korábban hallott durranás már sejteni engedte, hogy masiniszta-ját vesztett vasúti szerelvény sebességével siklik ki a gondosan felépített(?) terv. A korosodó férfi a hátán fekszik a vastag szőnyegen, a jobb oldali halántékán tisztán kivehető a bemenni nyílás, a másik oldalon pedig roncsolt lyuk tátong, ahol a lövedék távozott némi vér, csontszilánk és agyvelő kíséretében. Jutott belőlük bőven az asztalon paksamétákba rendezett iratokra és a polcra kitétt fotográfiára is. Nem messze a holttesttől, alig karnyújtásnyira szokatlan kinézetű stukker hever. Te mit tennél ebben a helyzetben? Kírotonál az irodából segítségért kiáltva, esetleg magad hívnád a mentőket, vagy inkább ellenkezővel mindazzal, amit a józan ész diktál, kézbe vennéd a feltehetően gyilkos fegyvert? Jesse Faden ez utóbbi mellett dönt, csak kicsit hezitál, de mégsem ellenkezik sokáig. Mintha dróton rángatnák.

## INFO

Kiadó **505 Games**  
 Fejlesztő **Remedy Entertainment**  
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
 Röviden Természetfeletti befolyás alá került nem lineáris TPS a Max Payne és az Alan Wake fejlesztőitől.  
**PEGI 16+**



Hát persze, hogy így tesz, hiszen én irányítom – mondom magamban. Akkor miért érzem már az első percben úgy, hogy nem hozám beszél a negyedik falat áttörve, hanem valaki máshoz? Meg egyáltalán mi keresnivalója van a Federal Bureau of Control székelyül szolgáló betonmonstrumban? Nagyjából tíz órát ölel fel a központi cselekményszál, amely az előbb említett rejtélyekről lerántja a leplet, de a *Control* ennél jóval többet kínál, és noha nem kötelező mélyebbre ásni, határozottan javasolt.

### SOKÁIG ÚGY TÜNT...

Mielőtt továbbmennénk, nem árt röviden tisztázni az FBC szerepét ebben a történetben. Egy titkos kormányügynökségről van szó, amelyet természetfeletti jelenségek tanulmányozására és hatásaik kordában tartá-

sára hoztak létre. Miközben a magukat normálisnak gondoló emberek jót derülnek az alufólia-sisakos futóbolondok képzelgésén, és imádnak megborzongani a nyilvánvaló kitaláción alapuló városi legendákon, addig az FBC minden esetet tüzetesen megvizsgál, részletesen dokumentál (rég volt már, hogy ekkora élvezet okozott egy játék lore-jának megismerése feljegyzések, hang- és filmfelvételek formájában), amikor pedig szükségesnek látja, beavatkozik. Feladata teljesítésében még a szövetségi pénztárcáknál is nagyobb segítséget jelent az ügynökség New York-i központja, az ún. Oldest House (a legrégibbi ház). A brutalista építészeti stílus összes ismertetőjegyét magán viselő komplexumot a manhattani Thomas Street 33. szám alatt álló, 170 méter magas felhőkarcoló inspirálta. Mellesleg az ablaktalan, távközlé-



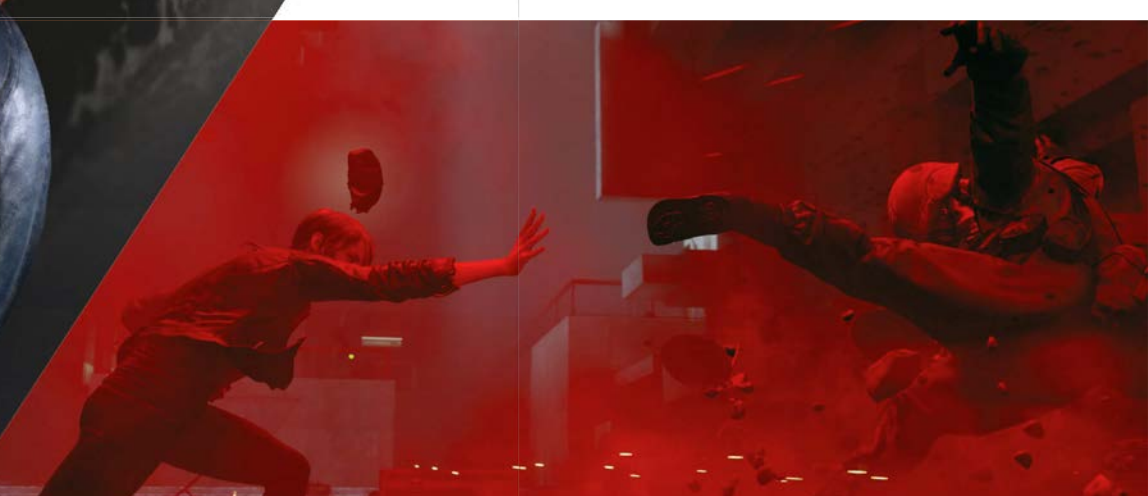
Nem szégyen harc közben visszahátrálni a legközelebbi kontrollpontig





## REMEDY UNIVERZUM

Sokáig tartotta magát a rajongók meggyőződése, miszerint a finn csapat játéka a Death Rally és a mobilis Agents of Storm kivételével ugyanannak a világnak az alkotóelemei. A Control részben megerősítette ezt a teóriát, mások mellett ugyanis az FBC ügynökei is vizsgálták Alan Wake bestselleríró eltűnését és a megmagyarázhatatlan Bright Falls-i eseményeket.



### HA TE MONDOD

**Sam Lake író, Remedy Entertainment:**  
„A mozaikdarabkák összeillenek, teljes egészet alkotnak, ugyanakkor olyan világot akartunk, amely rejtélyekkel teli, és számos elemét a játékosnak kell felfedeznie, összeraknia és értelmeznie.

si feladatokat ellátó betontorony számos összeesküvés-elmélet szereplője, sőt még egyes sajtóorgánumok is az NSA tömeges megfigyelési botrányaihoz kötik.

Bár folyton változó belső tereivel az Oldest House maga is megannyi tálny forrása, és felfedezése korántsem veszélytelen, mégis megteremti az ahhoz szükséges feltételeket, hogy az FBC titokban és zavartalanul tudjon tevékenykedni, mellesleg az évek során kidolgozták azokat a módszereket, amelyekkel le lehet horgonyozni a mi valóságunkban az épület instabilabb részeit is. Ezeknek a kontrollpontoknak a megtisztítása a játékművet integráns része, hiszen a procedúrát követően gyorsutazási állomásként szolgálnak, valamint itt automatikusan visszatöltődik Jesse megcsappant életereje, elvállalhatunk pár extra kihívást jutalomért cserébe, és végül de nem utolsósorban fejleszthetjük megszerzett képességeit, valamint különleges fegyverét.

#### ... HOGY BIZTOSAN TARTJÁK A GYEPLŐT...

Ahogy az Excaliburt is kizárólag az arra méltó forgathatta, úgy a legendás kardhoz hasonlóan a hatalom egy

eszközeként nyilvántartott szolgálati fegyvert sem foghatja kézbe más, csak akit az kiválaszt. Ráadásásként a formáját és funkcióját szabadon változtató stukkert birtokosa egyúttal megőröklí az igazgatói pozíciót is. Ezért aztán a világ legtermészetesebb dolga, hogy e sorsdöntő pillanattól mindenki Jesse beosztottjának tekinti magát, bár attól még a teendők országrésze rá hárul majd, ugyanis nélküle a kétségbeesés szélére hajszolt ügynökök képtelenek volnának úrrá lenni a káoszon, amelyet a Hiss (sziszegés) néven emlegetett, másik dimenzióból származó entitások felbukkanása okozott. Már is elvesztetted a fonalat? Semmi gond, kell egy kis idő, míg minden a helyére kerül, és értelmet nyer, de ez is a koncepció része. A Hiss parazitaként veszi birtokba a gazdatestet, és az esetek túlnyomó többségében beéri azzal, hogy maga mellé állítja a fegyveres kollégákat. Ebből fakadóan a ránk támadó ellenfelek nagyrészt hétköznapi módszerekkel próbálnak eltenni minket láb alól, de ahogy fokozatosan haladunk előre a történetben, és megismerjük a toronyház különböző célokot szolgáló szintjeit és szárnyait, úgy bővül a repertoár, és jelennek meg komolyabb akadályt jelentő rosszfiúk. Esetükben már



A leghétköznapiabb tárgyak is különleges hatalommal bírhatnak az FBC meggyőződése szerint

## AZ FBC EGY TITKOS KORMÁNYÜGY-NÖKSÉG, AMELYET TERMÉSZETFELETTI JELENSÉGEK TANULMÁNYOZÁSÁRA ÉS HATÁSAIK KORDÁBAN TARTÁSÁRA HOZTAK LÉTRE

erőtérrel, repülésről, telekinézisről és egyéb természetfeletti képességekről beszélünk. Amikor pedig több ilyen trükkös fickóval zárunk össze, akkor valóban élet-halál harccá válik a küzdelem. Ennek elsődleges oka az, ahogy a Remedy az életerőt kezeli. Várakozhatunk akár az idők végezetéig is, nem töltődik vissza magától, és mivel elsősegélycsomagok sincsenek, az egyetlen megoldás a szellősen elhelyezett kontrollpontok használatán kívül az agresszív letámadás. A legyőzött ellenfelek (de már a megebesítették is) ugyanis életszilánkokat hagynak hátra maguk után, amelyeket túlpörgött ro-

botporszívóként szedünk össze, hogy időt nyerjünk, s ezáltal pedig életet is, ahogy a mondás tartja. De nem kell megijedni, Jesse eszköztára tökéletesen alkalmas arra, hogy bármilyen összezapás helyszínéről győztesként távozzon, az elpusztíthatatlan ellenfelekkel szemben pedig döntetlenre hozza a meccset. Először is a már említett szolgálati fegyver talán a legsokoldalúbb, amivel játékban találkoztam. Küldetések teljesítése révén újabb és újabb formáját fedezzük fel, így egy szempillantás alatt átalakítható sörétesé, géppisztolyá, meszterlőveszpuskává, sőt még rakétavető-





## BRUTALIZMUS KEZDŐKNEK

A múlt század közepén divott építészeti stílus elnevezése a francia bétont brut (nyers beton) szóból ered, kiindulópontjának pedig a legtöbben Le Corbusier 1952-ben átadott Marseilles-i lakókomplexumát, az 1600 fő befogadására tervezett Unité d'Habitation tartják. Erődszerű megjelenése, a díszítőelemek szinte teljes hiánya, a formát megelőző funkció szerepe elsősorban a briteknél talált követőkre, de különösen népszerű volt a vasfüggöny innesső oldalán is. Részben emiatt azonosították később egyes művészettörténészek a brutalizmust a totalitárius berendezkedésű, elnyomó rezsimekkel.



Dr. Darling imádja a kamerát, videós ismertetői segítenek megérteni az Oldest House-ban történeteket



## MAZUR MÁSVÉLEMÉNYE

Sok jót lehet írni a Controlról – Chava szépen sorra is vette ezeket –, de a legnagyobbat talán azzal fűjöm a dicsőséglufin, hogy én bizony A Plague Tale óta nem élveztem ennyire egy játékot sem. A történet, a játékmenet, a látványvilág, a hangulat... minden téren jól eltalált, friss vagy okosan felfrissített elemekből összerakott konstrukció, és ami szintén nagyon fontos, egy igazi Remedy játék. Nagyon tetszik, hogy finn barátaink továbbra is izgatottan kísérleteznek a videojáték mint történetmesélő platform lehetőségeivel (annak ellenére is, hogy az első egy-másfél óra táján nagyjából olyan riadtan és megzavarodva bámultam, mint szarvas a fényszóróba). Nagyon tetszik az is, hogy bár mindenki mást akar egy ilyen jellegű játéktól – még több harcot, több gigászi bosszatát, több olvasgatni valót a világ háttéréről –, a Remedy ezeket szépen kipakolta opcionális extraként a saját ritmusában egyébként hibátlan főkampány mellé. Persze nagyon örülnék én is egy Alan Wake 2-nek, de az az igazság, hogy szerintem boldog leszek a Control folytatásával is.

vé is. Hatékonyságán pedig módosítók sokaságával javíthatunk, de mindegyik formához legfeljebb hármát (szintenként egyet) társíthatunk. Igaz, szabadon variálhatjuk ezeket, amit pedig feleslegesnek ítélünk, lebonthatjuk újabb módosítók készítéséhez és fegyverfejlesztéshez nélkülözhetetlen alkotóelemekre.

Emellett a fegyver nem igényel utántöltést, pár másodperccel azután, hogy kiürült a tár, már ismét tüzelhetünk. Mindazonáltal tartsuk szemmel a töltöttséget jelző indikátort, és vonuljunk fedezékbe, lendüljünk mozgásba, de semmiképp se eresszünk gyökeret a kényszerű tűzszünetek alkalmával. Még jobb, ha magunk is a természetfelettihez nyúlunk, azaz szemrebbenés nélkül használjuk a megszerzett képességeket. Személyes kedvencem a telekinézis; nehéz tárgyakat vagdosni törekeny emberekhez pusztán az akaratunkkal, fenemód jó érzéssel tölt el. (Majd beszélek róla óránként húszszerért a pszichológusomnak.) És nem utolsósorban pokolian jól néz ki, amikor kiszakítok egy víztartályt a helyéről (a folyadék a fizika törvényeinek engedelmeskedve a padlóra ömlik), majd letaglózom vele az utamba tévedő szerencsétlen őr. Egyébként ha az ellenség háta mögül rántok magamhoz egy tárgyat, már az ideutón felborítja, és kis szerencséjével végez vele. Más-

ként, de hasznosnak bizonyul az a képesség, amelynek segítségével az oldalunkra állítható a legyengített ellenfél. Egy sima fegyveres csak arra jó, hogy megossa a többiek figyelmét és tüzejét, ám ha egy gyógyítót kapunk ki a tömegből, az onnantól bennünket (és alkalmanként szövetségeseinket) támogat. Ugyancsak jól jön majd a levitáció is, mivel bizonyos helyekre máshogy képtelenség eljutni, de a törmelékekből és tereptárgyakból rögtönzött pajzs is megéri a pénzét. Jesse adottságait három módosítóval egészíthetjük ki, és akárcsak a fegyverek esetében, ezeket is kedvünkre cserélgethetjük, hogy megtaláljuk az adott szituációhoz leginkább passzoló kombinációt.

A többfunkciós fegyver és a képességek együtt a Remedy legélvezetesebb harcrendszerét eredményezik a Max Payne-ben debütált bullet time óta. Nyilván igazságtalan lenne összevetni

a helyenként horrorba hajló Alan Wake lassabb tempójú, fényforrások használatára támaszkodó mechanikájával, ha mindenképpen méricskélni szeretnénk, alkalmasabb lenne a feladatra a stúdió ezt megelőző játéka, a Quantum Break. Az időutazós sci-fiben is akadt jó pár különleges képesség, de azok a választott téma okán mind az időmanipulációhoz kötődtek, óhatatlanul is korlátozva a fejlesztők mozgásterét, míg a Control esetében semmi nem gátolta a Remedyt abban, hogy olyan kunsztokkal kísérletezzen, amelyek kivétel nélkül fokozzák a játékélményt, és cseppet sem tűnnek erőltetettnek.

### ... DE A VÉGÉRE...

Nagyon tetszik az a megoldás, ahogy a csapat a tennivalókat strukturálta, illeszkedik a Control nem lineáris, metroidvania jellegű felépítéséhez; koncentrálnak kizárólag a fontosabb eseményekre, senki sem kényszer-





A rögtönzött pajzs megvéd a lövedékektől, a robbanásoktól, a telekinetikus csapatoktól is, de közben az oldalunk és a hátunk támadható marad



AHTI: I truly need an assistant.

Ahti kulcsszerepe kezdettől fogva nyilvánvaló

## ÚGY ÉREZTEM, MINTHA EGY REMEDY-ÖSSZEST TARTANÉK A KEZEMBEN

rít az Oldest House legeldugottabb zugainak felkutatására. Az alkalmankénti Hiss-betörésekről kapott riasztásokat is figyelmen kívül hagyhatjuk, és voltaképp a mellékküldetések nagyjára sem muszáj áldoznunk szabadidőnkéből, elég azokra, amelyeket kipipálva Jesse újabb képességekkel gyarapodik. Bár aki így tesz, csak a felszínt kapargatja, egy lecsupaszított, pont a legizgalmasabb elemeitől megfosztott élménynek válik a részesévé, és félt, hogy csalódásként, rossz befektetésként könyveli el a *Control*-t.

A már említett riasztások kezelése a leghatékonyabb módszere a ritka összetevők gyűjtögetésének. Ilyenkor a szokásosnál keményebb küzdelmekre kell számítani, és az sem kizárt, hogy közben életben kell tartanunk pár szövetséges ügynököt, akik könnyen járulékos veszteséggé válhatnak, ha óvatlanul bánunk Jesse képességeivel. Ha azt látod, hogy az utolsó, még életben lévő beosztottad épp közelharcot vív egykori kollégájával, ne, ismétlem, ne vágj hozzájuk gázpalackot! Kudarcért nem jár jutalom, és ha csak egyszer is el találnánk halálozni, mielőtt lejárna az adott riasztás visszaszámlálója, keresztet vethetünk az egészre.

A mellékküldetések remek lehetőséget kínálnak arra, hogy az épület olyan ré-

szeibe is ellátogassunk, ahova a sztori morzsáit követve sosem tennénk be lábunkat. Igaz, hogy a vonatkozó feladatok nem a legváltozatosabbak (többnyire ölni kell, esetleg gépezeteket működésre bírni úgy, hogy telekinézissel a helyükre juttatjuk az energiaforrásokat, és azon sem szabad meglepődni, ha a takarítózsemélyzet munkáját szózzák a nyakunkba), de cserébe a legdurvább bosszarcokkal épp az ilyen kitérők kecsegtetnek. Természetesen a zsákmány sem megvetendő; ha meg akarjuk ismerni Jesse adottságainak határait, akkor szükségünk lesz az ilyen módon megszerezhető képességszaktokra is. És lássuk be, egyáltalán nem



mindegy, hogy mennyi ideig tudunk biztonságosan a levegőben tartózkodni anélkül, hogy lezuhanánk, hány csapást visel el pajzsunk, mekkora károkat okoznak a gondolatunk erejével hajigált tereptárgyak, mennyi életerővel és a képességek használatához szükséges energiával rendelkezünk.

### ... CSAK KICSÚSZOTT A KEZÜKBŐL

Míg az *Alan Wake*-et Stephen King inspirálta, addig a *Control*-t nyilvánvalóan David Lynch. Mintha egyenesen a Twin Peaks harmadik évadából származna a megfoghatatlan igazgatótanács, a dimenziókon keresztül is kommunikációs csatornaként használt forródrót, az asztrális sík vagy épp a motel, amelyre a hármas szabály érvényes. A szándékosan kusza történet értelmezésében sokat segít, ha megismerjük a lore-t, de még így sem kapunk választ a bennünket foglalkoztató kérdésekre mindegyikére, ahogy az NPC-k némelyike mindvégig megfejthetetlen rejtély marad. Közülük mind jelentősége tekintetében, mind pedig különösége miatt kiemelkedik a takarító, Ahti.

A rajongók felé tett gesztusként is értelmezhető, hogy visszatért több színész/szinkronszínész a korábbi játékokból. James McCaffrey (Max Payne hangja és a harmadik részben már az arca is) alakítja Trench igazgatót, míg Alan Wake hangja (Matthew Porretta)

a kutatórészleget vezető Dr. Darlington, akin keresztül Same Lake csapata kiélhette az élőszeréplős filmbetétekkel kapcsolatos fétisét. A Jesse Fadent megszemélyesítő Courtney Hope a *Quantum Break* legfontosabb női karakterét játszotta, és ugyaninnen igazolták Sean Durrie-t, akit utóbb Shawn Ashmore váltott a főszerepben.

Részben miattuk is úgy éreztem, mint ha egy Remedy-összest tartanék a kezemben, amely felül tudott emelkedni a *Quantum Break* legtöbb hiányosságán, és misztikusságával bátorítóan megsimogatja az *Alan Wake* folytatásában hiábavalóan reménykedő játékosok buksiját. Amikor pedig megsemmisítettem az Oldest House limitációi dacára is változatos helyszíneken véghezvitt pusztítás nyomait, határozottan a *Max Payne* parázs tűzharcai jutottak eszembe. Egyenesen imádtam azt a szakaszt, amelyen Jesse képességeinek mindegyikét kihasználva suhantam végig folyton változó környezetben, ellenfelek tucatjaival végezve, miközben a Poets of the Fall *Take Control* című száma dübörgött.

Csak hogy minden erőnye dacára komoly gondokkal küzd még a *Control*, és rettentő fontos a vásárlók bizalmának megtartása érdekében, hogy ezeket a lehető leghamarabb javítsák. A konzolváltozatok az Xbox One X kivételével vért izzadnak, hogy elérjék a 30 fps-t, sőt hevesebb összecsapások során a harmadára zuhan a képráfrítási sebessége. X-en hasonlót csakis akkor tapasztaltam, amikor a menüből viszszaléptem a játékba, de azt minden alkalommal, és másodpercekig tartott, mire összeszedte magát a rendszer. Szomorú lennék, ha ezen a banánhéjon csúszna el a Remedy, amikor szinte minden mást sikerült kiválóan vagy legalábbis jól megoldania.

Chavalier

#### HARDVER

Windows 7/8.1/10 (64 bit), Intel Core i5-4690/AMD FX-4350, 8 GB RAM, Nvidia GTX 780/AMD Radeon R9 280X

- + élvezetes harcrendszer
- + remekül használható képességek
- + izgalmas lore
- + ügyesen rétegzett tartalmak
- technikai gondok kínozzák
- az elsődleges cselekményszálnál érdekesebb a háttér
- funkciója betöltésére alkalmatlan térkép

#### CHAVALIER

Még csak megérteni sem muszáj ahhoz, hogy élvezd.

80



# Teszt

» MXGP 2019 – THE OFFICIAL  
MOTOCROSS VIDEOGAME



Ellenfeleink gyakran centiméterekre vannak tőlünk, szóval elég óvatosnak kell lennünk



Ha sikerül megfelelően rajtolnunk, akkor már a futam elején szert tehetünk némi előnyre

## MIND EGYÉNISÉGEK VAGYUNK

Rengeteg olyan tárgy van a játékban, amelyekkel saját ízlésünk szerint alakíthatjuk át versenyzőnk vagy motorunk kinézetét. Lecse-rélhetjük például sisakunkat vagy bakancsunkat, de járgányunk kicsinosításához is számos alkatrész áll rendelkezésünkre.



A levegőben is tudjuk irányítani motorunkat, aminek hála biztonságosan landolhatunk

Itt aztán jól jön a sárvédő

# MXGP 2019 – THE OFFICIAL MOTOCROSS VIDEOGAME

## OKKAL SZÁMÍT EXTRÉM SPORTNAK A MOTOKROSSZ.

A versenyzőknek tükörsima aszfalt helyett a sokszor sártól tocsogó, egyenetlen földútból kialakított pályákon kell száguldozniuk, ahol bizony gyakoriak a balesetek. Korábban már több videojátékban is átélhettük ezt az egészen izgalmas élményt, nemrég pedig befutott a legfrissebb ilyen alkotás, amelyeknek vannak pozitívumai, de összességében nem lett kiemelkedő darab.

### VIGYÁZZ, BUKKANÓ!

Az olasz székhelyű Milestone igazi vete-ránnak számít a versenyzős játékok műfa-jában, és korábban több valódi tornának is elkészítette már videojátékos változatát. A srácok most ismét elővették MXGP sorozatukat, hogy fialtassák a licencet, aminek eredménye a jó hosszú nevű MXGP 2019 – The Official Motocross Videogame. Az új részt az MXGP- és MX2-bajnokságok idei szezonja köré építették fel, tehát rengeteg ismerős névvel találkozhat az, aki figyelemmel követi a szcénát. Ahogy belépünk a játékba, azonnal létrehozhatjuk saját pilótánkat, akinek a fizimiskája mellett megváltoztathatjuk többek között a teljes nevét, becenevét, illetve egyedi számot is adhatunk neki. Ezt követően letesszük voksunkat az egyik motormárka mellett, hogy megkaphassuk első kétkerekűnket, illetve szponzor sem árt, aki támogat bennünket karrierünk során. Ha mindennel végeztünk, kezdetét is veszi az idény, és rögtön az első versenyünkön találjuk magunkat. Nincs túl sok tapasztalatom a motoros játékokkal, így a legelső bevetésem nagyjából any-

## INFO

Kiadó **Milestone**  
Fejlesztő **Milestone Platform**  
PC, PlayStation 4, Xbox One  
Röviden A moto-krossz-világbajnokság 2019-es szezonjának hivatalos videojátéka egy tapasztalt fejlesztőcsapat műhelyéből.  
PEGI 3+

nyiból állt, hogy össze-vissza bukdácsoltam, amíg a többiek simán leköröztek. Ezzel csak azt akarom kihangsúlyozni, hogy a kezdők számára picit nehézkes lehet beletanulni az irányításba, mert még arra is figyelni kell vezetés közben, hova helyezük súlypontunkat a motoron, ami főleg az élesebb kanyarokban, valamint az ugratások közben nagyon fontos. Továbbá erősen javasolt a kijelölt útvonalon maradni, és a kanyarokat sem szabad levágni, úgyhogy erre is figyelniünk kell motorozás közben. A Milestone fejlesztői dinamikus változó időjárással is kiegészítették alkotásukat, ami eléggé megnehézítheti a sokszor amúgy sem könnyű futamokat, de azért van jó oldala is, ugyanis sokat dob a hangulaton, amikor verseny közben beborul az ég, és elkezd szakadni az eső. Ha megunnánk a hivatalos szezont és a tabellán lépkedést, belekóstolhatunk a számos egyéb játékmód valamelyikébe. Például elérhető egy szerkesztő, amivel egyedi pályákat alkothatunk meg, és ha úgy gondoljuk, akkor akár meg is oszthatjuk remekműveinket a közösséggel. A Playgroundban pedig többek között szabadon motorozgathatunk, ami kifejezett felüdülés lehet a szigorúbban szabályozott futamok után.

### MARADJUNK INKÁBB AZ ASZFALTNÁL

Kétség sem fér hozzá, hogy a Milestone a legnagyobb motokrosszrajongóknak alkototta meg ezt a játékot, és emiatt ugyan vonzó lehet egy bizonyos réteg számára, de a többségnek inkább csak fejfájást fog okozni. A fejlesztők szép körítést rittyentettek a játékhoz, így a zenéssel és a hangokkal nem igazán lesz problémánk, továbbá

az eltérő játékmódok és a tengernyi testre szabási lehetőség is hatalmas pozitívumok. Sajnos azonban mindez kevés, ha maga a játékmenet nem elég szórakoztató. A futamok hangulatosak, és a néhol igencsak furcsa fizika ellenére talán még autentikusnak is nevezhetők, de ha nem rajongtok a témáért, hanem csak egy szórakoztató versenyjátékot kerestek, akkor inkább kerüeljétek el az MXGP 2019 – The Official Motocross Videogame-et. Ám ha vérbeli rajongói vagytok a sportnak, és szívesen átélnétek a világbajnokság izgalmait, érdemes lehet lecsapnotok a játékra. Ha máskor nem, akkor egy leárazás során.

Gucs

#### HARDVER

Windows 7 64 bit, Intel Core i5-4460 3,2 GHz/AMD A10-7850K 3,7 GHz, 8 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 760 2 GB/AMD Radeon R7 370X 2 GB, 15 GB szabad hely

- + hivatalos licenccel
- + klassz testreszabási lehetőségek
- + egy-két érdekes játékmód
- néha döcögős irányítás
- megkérdőjelezhető fizika
- nem túl kezdőbarát

#### GUCS

Nem egyszerű sárban motorozni.

# 78





ANTHONY DAVIS



# NBA 2K20



NEXT

## MÁR KAPHATÓ

WELCOME TO THE NEXT



© 2005-2019 Take Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries. 2K, the 2K logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The NBA and NBA member team identifications are the intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams. © 2019 NBA Properties, Inc. Officially licensed product of the National Basketball Players Association. All rights reserved. The "PS" Family logo and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. The ratings icon is a trademark of the Pan European Game Information organisation. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved.





Érdekes minden levelet, feljegyzést elolvasni, így válik teljessé a történet

Nincs túlságosan jó bőrben az SS Ourang Medan legénysége



A szellemhajó nem ereszt

## THE DARK PICTURES ANTHOLOGY: MAN OF MEDAN

**U**GYAN NAGYJÁBÓL EGY ÉV-TIZEDDEL EZELŐTT MÉG LITTLEBIGPLANET DLC-K KÉSZÍTÉSÉVEL KEZDETT EL BETÖRNI AZ ISMERTEBB JÁTÉKFEJLESZTŐK KÖZÉ A SUPERMASSIVE GAMES CSAPATA, MÁRA MÁR TELJESEN EGYÉRTELMŰ, HOGY A NARRATÍV HORRORJÁTÉKOK MŰFAJÁVAL KÖTJÜK ÖSSZE NEVÜKET. A 2015-ös *Until Dawn*nal azonnal maguk mellé állították a zsáner szerelmeseit, azóta viszont nem tudták ezt a sikert hibátlanul megismételni. A 2017-es *Hidden Agenda* és a tavaly megjelent *The Inpatient* sem fog felkerülni a túlélő-horrorok panteonjának nagyjai közé, bár kétségtelenül mindkét játéknak megvoltak a saját emlékezetes pillanatai. Sajnos nem a *Man of Medan* lesz a Supermassive Games nagy visszatérése, pontosan azok az elemek hiányoznak ebből a játékból is, amelyek négy évvel ezelőtt a csúcsra vitték az *Until Dawn*-t. Ez pedig azért aggályos, mert a közeljövőben kizárólag a *The Dark Pictures Anthology* bővítésére koncentrálnak a gárda (félélvonta akarnak előrukolni egy új játékkal), ez pedig jelen körülmények között rizikós vállalásnak tűnik; ha az írócsapat nem köti fel azt a bizonyos gatyót, a Supermassive Games a következő években is megmarad az erős közepes szinten, ez pe-

dig tulajdonképpen senkinek sem jó. Sem a fejlesztőcsapatnak, amelynek nemrég még olyan szépen csengő neve egyre jobban elhalványul, sem pedig nekünk, játékosoknak, akik egy olyan zsigeri élményre vágyunk, mint amit 2015-ben megkaptunk.

### BOLONDOK ARANYA

Négy amerikai fiatal, Alex (Kareem Alleyne), testvére, Brad Smith (Chris Sandiford), barátjánője, Julia (Arielle Palik) és Julia bátyja, Conrad (Shawn Ashmore) egy gondtalanul ígérkező hajókirándulásra indul azzal a céllal, hogy bűvárkodjanak egy jót. A *The Duke of Milan* nevezetű túrahajó kapitánya, Félicité „Fliss” DuBois (Ayisha Issa) csatlakozik hozzájuk ötödik karakterként. A sztori elején még minden rendben van, találnak egy második világháborús repülőgéproncsot a víz alatt, az első merülés után viszont gyorsan felpörögnek az események. A cég hamar egy végtelenül para szellemhajón találja magát, ahol elvileg a titokzatos mandzsuriai arany várja őket, de igazából annak is örülhetnek, ha egyáltalán ép bőrrel megússzák az egész kalamajkát. A *The Dark Pictures Anthology: Man of Medan* pedig természetesen azon fog dolgozni, hogy ezt ne sikerüljön összehoznunk. Döntéseink következtében vagy épp egy elrontott quick time event mi-

## INFO

Kiadó **Bandai Namco Entertainment**  
 Fejlesztő **Supermassive Games**  
 Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
**Röviden** Az *Until Dawn* alkotói egy horrorantológiába kezdtek, az első történet rögtön egy kísértethajóra vezet bennünket.  
**PEGI 16+**



## FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK

A Man of Medan stáblistáját követően egyből meg is nézhetjük a következő fejezet előzetesét, vagyis a The Dark Pictures Anthology második történetének kedvcsinálóját. A Little Hope alcímet viselő új horrorkaland kisvárosi borzongást ígér pici Blair Witch-utánérzéssel. Will Poulter már biztosan szerepel majd benne.

att bármikor életét veszítheti valamilyen szereplő, ez pedig természetesen alaposan átírja a több eltérő végkifejlet felé sodródó sztorit. Azt mindenképpen nagy piros pontként kell felírunk a fejlesztőknek, hogy ránk bizzák, mennyire akarunk szívni a gombnyomkodással: beállíthatjuk akár azt is, hogy a quick time eventek esetében ne időre menjen a nyomás (persze, ha hibás gombra csapunk le, az így is bajt jelent), azokban az esetekben pedig, amikor nem elég csak egyszer lenyomni, hanem villámsebessen és folyamatosan püfölni kell mondjuk az X-et, kiválthatjuk ezt az adott gomb hosszú lenyomásával. Az első végigjátszásnál szinte a befejezésig sikerült úgy egyengetnem a csapat sorsát, hogy mindenki megúsza a kalandot, de konkrétan a legeslegutolsó quick time eventnél mégis elbuktam. Az utolsó fejezet újrajátszásánál (erre csak az első végigjátszás után van lehetőségünk) nagyon örültem neki, hogy az említett módokon megkönnyíthetem a dolgokat, így feleslegesen nem szökött az egekbe a vérnyomásom. Kár, hogy a Man of Medan egyébként sem emeli meg gyakran az ember pulzusát, pedig túl-

élő-horrorként épp ez lenne a feladata – jó, pár jump scare miatt fel fogunk ugrani a fotelünkben, de azért értitek, hogy mire is gondolok.

### FORDULATOT NE KERESSI

Már a 2018-as Gamescomon is arról meséltek a fejlesztők, hogy a The Dark Pictures Anthology minden játéka egy-egy többé-kevésbé ismert városi legendát dolgoz majd fel. Az SS Ourang Medan története inkább ez utóbbi (kevésbé ismert) kategóriába sorolható, ami azt vetítené előre, hogy legalább a csattanó nagyot fog ütni, hiszen nem fűjjük kívülről sztorit. Nos, erről szó sincs, és talán ez mondható a játék egyik legnagyobb hibájának. Szinte attól a pillanattól tudni fogjuk, hová fut ki ez az egész, hogy lábunkat a szellemhajú fedélzetre tesszük. Nincs nagy csavar, nem csap majd senki a homlokára egy furmányos fordulat következtében. A kiszámíthatóság az egész játékmenet során markánsan jelen van, így pedig eléggé világos, mikor kerülünk olyan komoly döntési helyzetbe, amikor az egyik főszereplő élete a tét. Ha már a karaktereknél tartunk, kénytelenek vagyunk arra is kitér-

ni, hogy hiába szerződöttetek le egy egészen jó színészgárdát a társaság megformálására (legalább Shawn Ashmore neve biztosan ismerős lesz azoknak, akik látták az X-Men filmeket – ezekben Jégembert alakította –, vagy játszottak a Quantum Breakkel), a hanyag írás miatt pár sablonos személyiséggyejen túl nem sok olyan vonásuk van a szereplőknek, ami egyedinek van emlékeztetnek mondható. Döntéseink fényében egyébként újabb karakterjellemzőket oldhatunk fel, erőszakossá vagy önfeláldozóvá is válhatnak a hősök, ha épp ebbe az irányba terelgetjük őket, sőt az is számít, egymással ápolott kapcsolataik merre tolnak el. Az a baj, hogy ezek tükrében sem válnak izgalmasabbá. Persze mindettől még nem lesz sétalopp a játék, az alapvetések pedig most is ugyanannyira működnek, mint a Supermassive Games korábbi címeiben. A recept remek, biztosan nem lesz két végigjátszás teljesen ugyanolyan, csak míg korábban egy gourmand boltban vettük az alapanyagokat, most megelégedtek a sarki közért felhozatalával.



## A MAN OF MEDAN NEM EMELI MEG GYAKRAN AZ EMBER PULZUSÁT, PEDIG TULÉLŐ-HORRORKÉNT ÉPP EZ LENNE A FELADATA



Hőseink itt még csak nem is sejtik, mi vár majd rájuk

Egy könnyed bűvárkodásnak indult az egész...

A kurátort csak imádni lehet





## A VILÁG LEGLAZÁBB KÖNYVTÁROSA

Mindenképp érdemes külön is szót ejteni a kurátorról, aki a jelek szerint az egész széria narrátora lesz, ő tölti be az összekötő kapocs szerepét. A Pip Torrens által megformált személy dolgozószobájában ücsörögve ismerhetjük meg az egész történetet, tulajdonképpen ő lesz a mesélő, aki néha két fejezet között még egy kicsit segít is közelebb kerülni a nagy megfjtéshez, már ha elfogadjuk a felkínált információmorszákat – erre mondjuk pont semmi szükségünk sem lesz, hiszen ahogy említettem, pofonegyszerű a nagy rejtély megoldása. A kurátor szerepeltetése ennek ellenére kiváló döntésnek bizonyult, elég egy pillantás a fickó tökéletes slicked back fade frizurájára, és máris le akarunk ülni vele, hogy közösen elkortyolgassunk egy single malt whiskyt. Öröm hallgatni, ahogy választékosan felvázolja azt a keretrendszert, ami játzóterünké válik a nagyjából négy-öt órát felölelő horrorhistoria során. Szerepeltetésével egyértelműen a Mesék a Kriptából franchise-ból ismert „Crypt Keeper” nevű bábut ültették át sa-

ját antológiájukba a készítőik. A ronda zombibábunál pedig mindenképpen kedvesebb látvány a szemnek Pip Torrens karaktere.

A kurátor kommentárjai mellett a felfedezhető titkok és a különféle zugokban elrejtett festmények lesznek a legnagyobb segítségünk. Míg előbbiekből tényleg egy csomóra bukkanhatunk a kaland során (legyen szó akár feljegyzésekről, levelekről vagy egy töltényhüvelyről), az utóbbiakból csak egy párat dugtak el a fejlesztők, jelentőségük viszont annál nagyobb. A festményeket megérintve ugyanis felvillan pár képkocka a lehetséges jövőből, így előre sejtethetjük, hogy milyen módon érhet szomorú véget az egyes karakterek saját kis meséje, ha nem vigyázunk rájuk eléggé. Csak pár másodperces bepillanásokról van szó, de így is jobban tesszük, ha minden rejtett zugba bekukkantunk, hát-ha lapul ott egy fontos részletet rejtő festmény.

## KÖZÖS BORZONGÁS

Valószínűleg nehezen áll majd meg az ember egy végigjátszás után (különösen, ha útközben pár szereplőt

idejekorán ért utol a vég), ha viszont ránk hallgattok, akkor a második és az összes, utána következő nekifutásnak már nem egyedül ugrotok neki.

A *The Dark Pictures Anthology: Man of Medan* legnagyobb újítása egyben a játék pozitívumai között a legmarkánsabb pontnak is tekinthető: a két felkínált multiplayer mód hatalmasat dob az élményen.

Két többjátékos mód közül választhatunk. A *Movie Night* egy nagy közös interaktív filmnézéssé varázsolja a játékot, amelyben maximum öten vehetünk részt oly módon, hogy egymásnak passzolgatjuk a kontrollert, és mindenki egy adott karakter irányításáért felel. Simán el tudom képzelni, hogy összeszokott baráti társaságok számára remek közös program lehet együtt végigjátszani a *Man of Medan*-t, szórakoztató lehet hangosan rákiabálni a másikra, hogy ne nyisson be egy veszélyesnek tűnő szobába, vagy épp biztatni, miközben megpróbál egy gonosz quick time eventtel boldogulni. Már ez a mód is úde frissességet rejt magában, de a másik új opció, a *Shared Story* még ennél is izgalmasabb. A *Movie Night* csak off-

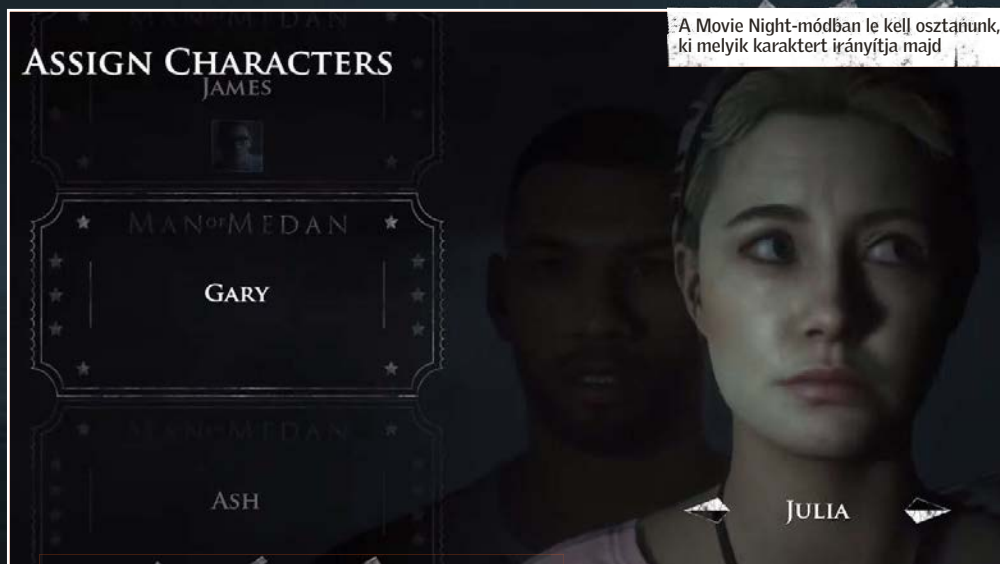
A hajón legrosszabb rémálmaink elevenednek meg

line játszható, szóval a pajtasokkal együtt kell lecsücscsennünk a kanapéra, a *Shared Story* viszont egy dedikáltan online játékmód. Itt egyszerre fut majd a cselekmény két párhuzamos szálon, a két játékos pedig a helyzettől függően két külön karaktert irányít. Nem lesz rálátásunk arra, hogy a másik épp mit is csinál egészen pontosan, szóval habitusunk

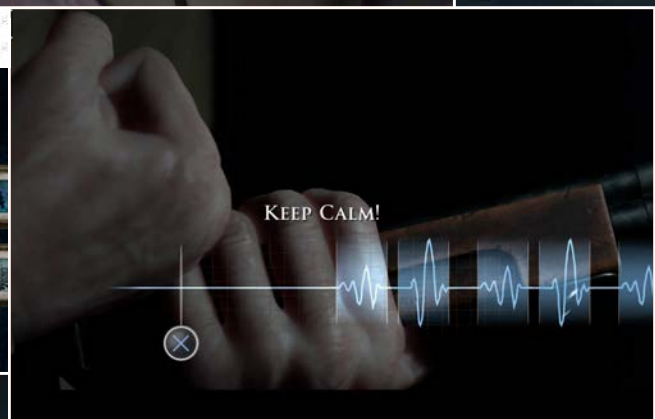
## MÍTOSZ ÉS VALÓSÁG

Az SS Ourang Medan elvileg valóban létezett, eltérő újságcikkek alapján valamikor a '40-es években történt meg rajta a játékban látotthoz egészen hasonló tragédia: a legénység tagjai szörnyű arckifejezésekkel az arcukon, kitékert pózokban lelték halálukat. A Malakka-szoroson áthaladó, Silver Star nevű amerikai hajó fogta az indonéz SS Ourang Medan segélykérését, ők találták meg a kihalt hajót és a tetemeket rajta, majd megpróbálták egy közeli kikötőbe vontatni a szellemhajót. Az SS Ourang Medan azonban valamiért kigyulladt a mentés közben, majd miután a mentőegységek lemenekültek róla, felrobbant és elsüllyedt. A teljes történethez viszont az is hozzátartozik, hogy a kutatók nem találtak a Lloyd's Register nyilvántartásában SS Ourang Medan nevű hajót, a Silver Star hajónaplójában pedig sosem szerepelt az említett mentés. A nyilvántartás hiányára persze az is lehet indok, hogy egy csempészhajóról volt szó, amely illegális rakományt szállított.

## ÉRDEMES EGYSZER MINDENKÉPPEN KIPRÓBÁLNI A SHARED STORY MÓDOT, ITT AKÁR TELJESEN ÚJ JELENETEKBE IS BELEFUTHATUNK



Az utolsó, aranykeretes festmény a következő részbe enged egy nyúlfarknyi bepillantást







A megtalált titkokat bármikor újra átnézhetjük

PICTURES

RB



## HA TE MONDOD

**Pete Samuels ügyvezető igazgató, Supermassive Games: „A kurátor minden játékban szerepelni fog, neki saját története van, ami átível az egész szérián.”**

függvényében rajtunk áll, hogy segítjük társunkat, vagy épp ellene dolgozunk annak érdekében, hogy csak mi ússzuk meg ép bőrrel az egész szellemhajós rettenetet. Már csak azért is érdemes legalább egyszer mindenképpen kipróbálni a Shared Story-módot, mert itt akár teljesen új jelenetekbe is belefuthatunk. Egyedül játszva az események szépen sorban követik egymást, így viszont bizonyos szegmensekre kevesebb idő jut. A Shared Story során párhuzamosan futnak az események, ennek köszönhetően pedig egyes jelenetek jóval hosszabbá válnak (értelemszerűen azért, hogy egyik játékos se lógassa a lábát, míg társa teljesen máshol kalandozik), sőt akár új döntési helyzetek is előkerülhetnek. Nem lehetett könnyű úgy összefésülni a történeteket, hogy sose kelljen egymásra várnunk a játékosoknak, de a Supermassive Games csapatának sikerült megoldania ezt a feladatot, ezért pedig bizony megérdemelnek egy hatalmas pacsit. Még odáig is simán elmerészkednék, hogy ha csak egyetlen végigjátszásra lesz kedvetek vagy időtök, akkor rögtön ezt válasszátok, vétek lenne kihagyni azt a játékmódot, amely során a *The Dark Pictures Anthology: Man of Medan* erényei leginkább kidomborodnak.

### SZEBB JÖVŐ ÍGÉRETE, VAGY HALOTT ÜGY?

Kettős kép marad meg az emberben, miután lepörög a stáblista, és teszi a kontrollert. Egyértelmű, hogy a *Man of Medan* még csak meg sem

tudta karcolni azt a szintet, amit az *Until Dawn* képviselt. A legnagyobb jóindulattal is csak közepesnek mondható történet és a pár megvillanáson túl teljesen feledhetőnek mondható karakterek alaposan rányomják bélyegüket az összképre. Az első napos frissítés sokat javított a kifejezetten siralmasnak mondható technikai hibák garmadáján, amelyekkel a teszt során találkozunk. Csak azért nem szentelek ennek több helyet, és nem is sorolom a negatívumok közé, mert amikor a nagyközönség is belekezdhetett a *Man of Medan*-ba, addigra már nagyrészt kigyomlálták őket, mindenestre nem volt épp a legkellemesebb élmény a Mariana-árok mélységeibe zuhanó fps-szám mellett játszani Xbox One X-en.

A szellemhajó belsejének látványvilága valóban megkapó, az Unreal Engine 4 szépen teljesít, egyedül talán az arcok és a mimikák tűnnek kicsit furának. A fix kamera és a kis darabos irányítás néha meg tudja tréfálni az embert, olykor egész nyakatekert mutatvány volt, míg sikerült úgy forognom egy karakterrel, hogy interakcióba léphessenek a mellette lévő tárggyal.

A többjátékos módok (különösen a Shared Story) azonban még a gyengébb alapok mellett is remekül sülték el. Ha az antológia következő részei esetében fordulatosabb, érdekfeszítőbb, jobban megírt történeteket kapunk (elvileg 39 városi legendát tartottak érdemesnek a fejlesztők arra, hogy esetleg játék formájában is adaptálják őket, szóval bőven lesz mi-

ből válogatni), emlékezetesebb karakterekből áll majd össze a szereplőgárda, akkor bőven benne van a pakliban az is, hogy a későbbiek folyamán a nyolcrészesre tervezett *The Dark Pictures Anthology* játéka a műfaj legnagyobbjai közé emelkednek. Én személy szerint azonban nagyon aggodom a feszített munkamenet miatt, hiszen ha minden jól megy, akkor évente két új résszel akarják bővíteni az antológiát, kapkodva pedig nem lehet kellő figyelmet szentelni azoknak az apró, ám annál fontosabb részleteknek, amelyek tekintetében hiányt szenvedett a *Man of Medan*. 2020-ban kiderül, hogy a kétkedőknek vagy a bizakodó rajongóknak lesz-e majd igaza.

CSIRKE

#### HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i5-3470/AMD FX-8350, 8 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 750 Ti/AMD Radeon HD 7870, DirectX 11, 80 GB szabad hely

- + az alapok még mindig a helyükön vannak
- + szórakoztató többjátékos módok
- + játékosbarát beállítások
- jóval sötétább, mint az *Until Dawn* volt
- szürke karakterek
- kiszámítható cselekmény

#### CSIRKE

Ennél jóval többre lesz szükség az antológia következő történeti esetében.

71



# Teszt

ANCESTORS: THE HUMANKIND ODYSSEY

Kis lépésnek tűnik, mégis fontos, amikor a tárgyakat a két kezünk között váltogathatjuk

A vaddisznót épp kígyó-gyíjtják a betegségéből



Pár millió éve még nem volt szükség horgászengedélyre



„Kedves cica, álmos cica, bújj hozzám”



Fejlődjenek szépen azok a neuronok!

Sokat akar a majma, de nem bírja a karja

# ANCESTORS: THE HUMANKIND ODYSSEY

## INFO

Kiadó Private Division  
Fejlesztő Panache Digital Games  
Platform PC  
Röviden Túlélőjáték, amelyben nem egyénileg, hanem jelenlegi és eljövendő fajként kell életben maradni.  
PEGI 16+



**H**AGYJUK, HOGY EGYESEK SZERINT „A MAJOMTÓL SZÁRMAZUNK” ELMÉLET CSAK GONOSZ ÖSSZEESKÜVÉS, ÉS AZ EGÉSZ EMBERSZTORI (PÉLDÁUL) ÚGY KEZDŐDÖTT, HOGY EGY LÁTHATATLAN ILLETŐ EGY KERTBEN GYÚRT EGY TÖKÉLETESEN KIFEJLETT EMBERPÁRT, AKIKET CSUPÁN EGY-EGY LEVÉLKE TARTOTT SZEMÉRMESÉN FELÖLTÖZVE. Maradjunk az evolúciónál és annál a ténynél, hogy a ma ismert ember kialakulásáig több millió éves egyedfejlődés vezetett az első olyan főemlőstől kezdve, amely a fa ágai helyett részint már a „földszintet” választotta, és egyre több időt töltött felegyenesedve. Így pedig aztán felszabadultak a kezei, amelyekkel egyre több feladatot tudott elvégezni, ennek következtében nagyon lassan, de fejlődésnek indult az agya, kialakult a kezdetleges kommunikáció, megkezdődött a tűz használata, majd meggyújtásának képessége, és így tovább. És az egész folyamat végén itt ültsz te, és olvasod ezt a tesztet, hogy aztán eldönts, kipróbálsz-e a Ubisoftot egykori fenegyerekének, az *Assassin's Creed* szériát elindító Patrice Désilets-nek grandiózusra álmo-

dott evolúciószimulátorát. Én mindenesetre kipróbáltam, és előjáróban annyit mondanék, hogy nem rossz, de azért volt vele jó néhány majom... ízé, bajom.

## EZ ITT AZ ŐSKOR, ITT NINCS PITE, KUSS!

Már a játék legelején orrba vág az üzenet: ez itt, kérem szépen, a sok millió éve történet lenyomata, a fejlődés és a kinyíló értelem szimulációja, tehát nem segítünk sokat. Oké, ez idáig fair, szegény australopithecusnak se segített senki egy kontrollerral. Mindezt a narratíva szempontjából teljesen meg is értem, de sajnos idővel kiderül, hogy ez a megközelítés egy játékban nem feltétlenül működik. De kezdjük szépen az elejétől!

A játék legelején egy kisebb csoporthoz tartozó pithecusként kezdünk, nagyjából nulla tudással. Minden, ami körülvesz bennünket – a dzsungel, a csoport többi tagja, a növények, az állatok, a lehetőségek és a veszélyek – teljesen ismeretlen. Az első feladatunk az, hogy szépen elkezdjünk mindent megvizsgálni és lehetőség szerint kipróbálni. Amikor aktiváljuk a „kereső” üzemmódot, előbukkannak a környe-

zetünkben található érdekességek, amelyek a kezdetekben leginkább ismeretlenek. Odatotyogunk, megvizsgáljuk, megjegyezzük – ezután a hasonló tárgyak, környezeti elemek már ismerős ikonnal jelennek meg, amikor körülnézünk. A felfedezett dolgok egy részét megpróbálhatjuk használni, és később, amikor agyi képességeink fejlődnek (erre nemsokára visszatérünk), már komplex módon is kezelhetjük őket.

## IDEGHÁBORÚ

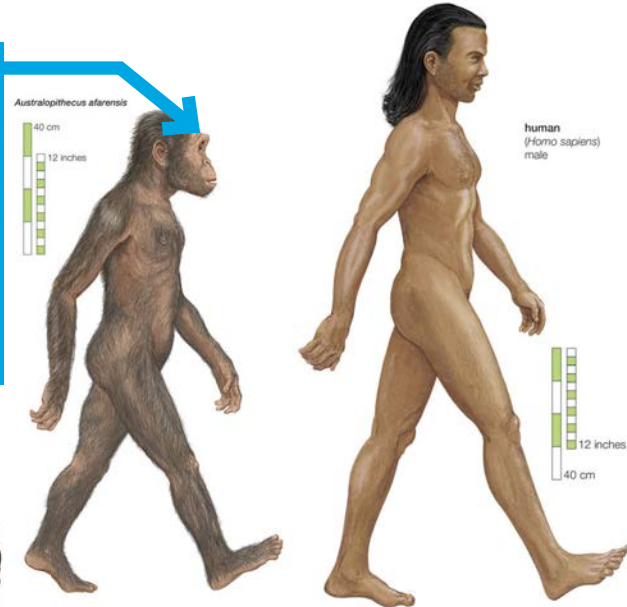
Az első hírek alapján forradalmának kikiáltott tanulási, fejlődési módszer elsősorban tényleg jól néz ki: ahogy egyre több tapasztalatot szerzünk valamilyen téren, alvás közben belekotorhatunk kedvenc előemberünk agyába, és idegsejtüket összekötögetve tanulhatunk új dolgokat, például azt, hogy külön használjuk a két kezünket, az ágakat lecsupaszítva és kihagyva hatékonyabb fegyverünk legyen és így tovább. Egy idő után viszont tisztán látszik, hogy ez csak egy új köntösbe burkolt, XP-alapú fejlődési fa.

Annyi csak a különbség, hogy ha épp aktuális majmunk elhalálozna, a fel nem használt vagy „lelocked” ismeretek elvesznek, és a következő generációnak újra fel kell fe-



# MAJOM, AKI MONDJA

Még manapság is gyakran hallani leegyszerűsítve, hogy az ember a majomtól származik, ami persze ebben a formában... majomság. Leegyszerűsítve az embernek és a ma élő emberszabású majmoknak olyan közös ősei voltak, amelyek evolúciója több ágra szakadt, és az egyik végén ott állunk mi, egy csomó másikon meg a csimpánz, a gorilla és az orangután. Az is hibás, amikor a játékban is szereplő fajokat ősembereknek nevezzük: ezt a szakaszt előember néven ismerjük, és nyolcmillió éve jelent meg, latinul a -pithecus névrészlettel jelezzük a fajtákon belül, hogy ezek már eszközhhasználó, részben felegyenesedve járó, az állatvilágból lassan fejlettebbé váló lények voltak. Az első ősemberek kétféle millió éve jelentek meg a Homo habilis kialakulásával. Biológiailag a mai ember, a Homo sapiens „csupán” 330 ezer éve jelent meg a földön, és a minden szinten maival egyenértékű alfaj, a Homo sapiens sapiens mindössze 30 ezer éve járja a világot.



Az érzékek kiélesítésével kideríthetjük, mi és merre található a környezetünkben



Tinder Live, i. e. 8 000 000

deznie mindezt. Ez is életszerű, ahogy az is, hogy amint mi magunk valamilyen új tudásra teszünk szert, a csoportunk összes jelenlegi tagja is tudni fogja azt. Mindenesetre a fejlődést szokni kell, mert kapásból nem lesz egyértelmű. Nagyon fontos, hogy tilos túlzottan kötődni az általunk irányított előemberhez, mert millióféle módon elhunyt, aztán jön a következő generáció. Persze akkor is válhatunk, ha már elég utódot nemzettünk, vagy úgy véljük, már egész sok mindent elsajátítottunk – később lehetőségünk lesz akár millió éveket is átugrani egy kicsit fejlettebb előember fajra.

## HA KÉRDEZIK ODAHAZA: NA, MILYEN VOLT AFRIKA? HAHAHA!

A játék megvalósítása a legtöbb szempontból pazar. Gyönyörű az őskori esőerdő, a majmok mozgása megkapóan hihető, és a fák lombjai között ugrálni is lélegzetelállító élmény. Érdekes mó-

don nekem pont az előemberek kidolgozása tűnt kissé elnagyoltnak, a szőr vagy az arckifejezések bennem a pár évvel ezelőtti játékokat idézték fel. Összességében azonban simán beránt a grafika és az atmoszferikus zene, el lehet veszni az élményben rendszeren. Aprópó, elveszni. Térképünk nincs (újra hangsúlyozom, egykori pithecusainknak sem volt), ezért a navigáció kissé esetleges, a körülnéző üzemmódban meghatározhatunk a közelünkben lévő érdekes pontokat, és nagyjából látjuk, ha túl messzire kóválygunk, merre van a biztonságot jelentő családi fészek. Amennyiben túlzottan elköszálnánk ismeretlen környékre, először az ismeretlenlől való félelem fogja el aktuális hőünket, majd egy idő után elveszítjük a kontrollt felette, és a karakter fejvesztve rohan vissza a már ismerős földre. Az intróban látható „minden mindenre veszélyes” elv valahol igaz, tényleg tele van minden prédára leső vad- dal, de egy idő után simán kiismer-



## HA TE MONDOD

**Patrice Désilets vezető tervező, igazgató, Panache Digital Games: „Nem vicces játékot akartam készíteni, hanem elmesélni az emberiség odisszeáját. A túlélés odisszeáját.”**

hető a legtöbbje, és amúgy is inkább földközélen vagyunk veszélyben. Az ágak között tarzanozva a legtöbb ragadozót elkerülhetjük, csak arra figyeljünk, hogy egy-egy nagyobb ugrás után legyen hol megkapaszkodnunk, a nagy esés nem tesz jót a fejlődő szervezetnek.

## ZSÁKUTCA, VAGY VALAMI ÚJ KEZDETE?

Érdekes, hogy akaratlanul is meny-nyi szálon kötődik az *Ancestors: The Humankind Odyssey* az *Assassin's Creed* sorozathoz. Mindkettő a történelemre épül, és annak a valós tényeken alapuló, de szabad újraértelmezésén. Mindkettőben baromi sokat ugrálunk és mászunk, és mindkettő olyan játék, amelynek az első része még csak nagy ígéretet hordozott, de legalább ennyi kérdőjelet és hiányosságot is hagyott maga után. Az *Ancestors* kapcsán most azt érzem, hogy ez lehet ismét egy első játék a sorban, amelyben az új lehetőségek, mechanikák és a mögöttes tartalom már adott, de egy következő játékra vár, hogy ezt tényleg minden szinten megkapó, barátságos és „behúzó” játékelményé gyűrje össze – ahogy az *AC2* is az első rész összes jó újítására támaszkodott, de mégis itt ért össze szerethető és játszható egészé. Aztán persze az is lehet, hogy az *Ancestors* épp az élmény kiforratlansága, a repetitív játékmennet, a kissé sehová sem tartó történet (pontosabban annak hiánya) miatt eltűnik a manapság folyamatosan masz- szív felhozatalban, és pár év múlva csak egy apró érdekességként emléke- zünk majd rá.

Ha Patrice Désilets *AC*-szerű sorozatot szeretne indítani az evolúciós kaland-

ból, akkor sok mindenben csiszolnia kell egy igazán ütős folytatáshoz. A fenti példák alapján több érthető és követ- hető játékmechanikai fejlesztésre, át- láthatóságra lenne szükség, technikailag pedig sokkal barátságosabbra kell faragni az irányítást (kontroller nélkül irdatlanul szétszórt, de nekem kontrollerrel sem volt az igazi), a harcrend- szert, az ugrálás közbeni kamerakeze- lést és így tovább. Mert tudom, hogy pont az volt a cél, hogy minél jobban átadják az eszköz és fejlett tudás nél- küli előember valós küzdelmeinek hoz- sadalmasságát és majdnem kilátás- talan természetét, de ami működik az életben, az bizony nem mindig élvezetes játék formájában. Szóval őszintén megvallva az *Ancestors* jelenlegi válto- zatát nem sokszor fogom újra előkap- ni, de nagyon reménykedem a jelenlegi játék tapasztalatai után felturbózott folytatás sikerében. Ha lesz.

BZ

### HARDVER

Windows 7 (64 bit) Intel Core i5-2500K/ AMD Phenom II X6, 8 GB RAM, GeForce GTX 760 (4 GB)/Radeon HD 7950 (3 GB)

- + gyönyörű környezet
- + érdekes és komplex játékötlet
- elsőre nehézkesen átlátható
- ezután viszont eléggé repetitív
- kissé elnagyolt karaktergrafika

### BZ

Az evolúció nem játék, ezért játékot is nehéz csinálni belőle.

# 65



Harc a gyökerekkel

# REMNANT: FROM THE ASHES



Az ent az egyik legjobban összerakott boss

## INFO

Kiadó Perfect World Entertainment  
Fejlesztő Gunfire Games  
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One  
Röviden A Darksiders III-at is készítő Gunfire Games kemény akciójátéka.  
PEGI 16+



**S**OULSLIKE JÁTÉKKAL JÁTSZANI OLYAN, MINT PROGRAMOZNI: GYÜLÖLÖD AZ EGÉSZET, MAGADAT IS MINDEN PERCEL EGYRE JOBBAN, DE MINDEN FÁJDALOMÉRT KOMPENZÁL, AMIKOR VÉGRE SIKERREL JÁRSZ. Talán épp így alakult ki az egész műfaj: diühös programozók akarták átadni játék formájában a kódolás élményét. Nagyon vékony a határ a szimplán nehéz és a soulslike műfajba sorolható, szigorú, de igazságos játékok között, amelyek meggyötörnek, kifacsarnak, ugyanakkor minden hibából tanulhatunk, és lassan építkezve a játék mesterévé válhatunk. Ezen a vékony határon táncol a *Remnant: From the Ashes* is, amelynek néhány bossfightja kimondottan szórakoztató, mások viszont az elvárható minimumot sem ütik meg.

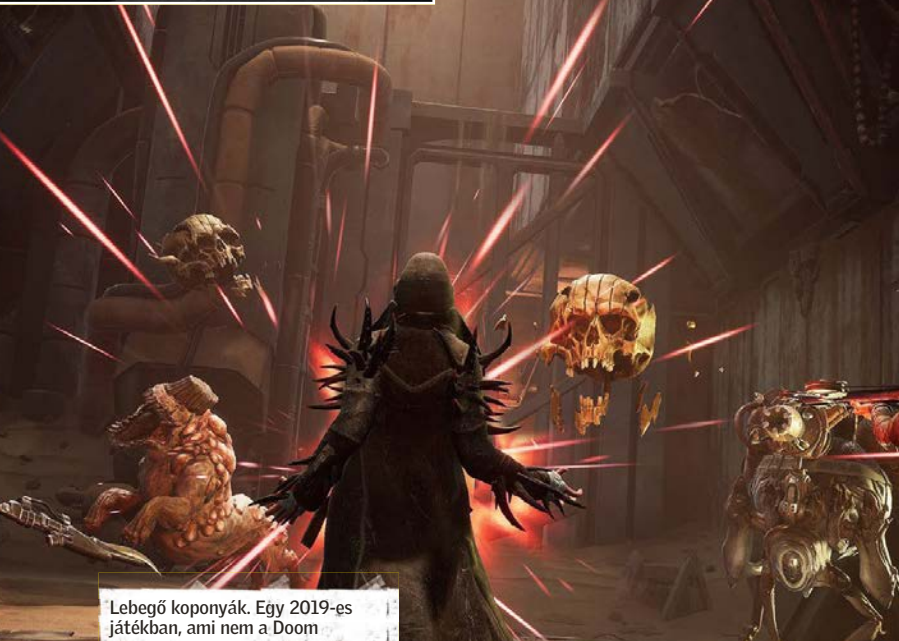
### HŰ, DE ELPUZTULT A VILÁGI

Mostanában nagyon sok játékban találkozunk azzal az alaphelyzettel, hogy a világ szinte teljesen elpusztult, mert idegenek, szörnyek vagy természeti csapások tépázták meg. A *Remnant* cselekménye is az apokaliptis utáni időkben zajlik, most épp egy másik dimenzióból érkező gonosz entitás kavarta fel az egyszerű emberek életét. Bár a mi dimenziókat egy óriási gyökér-

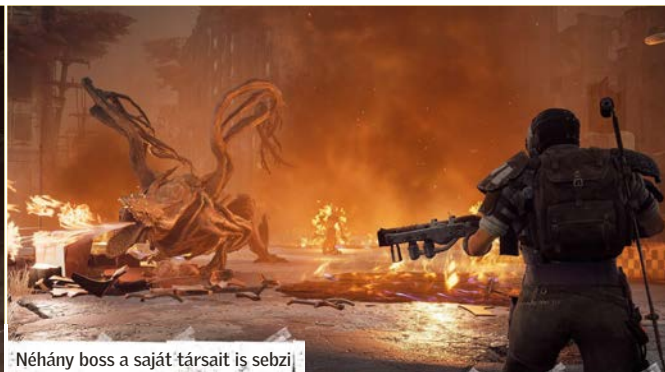
zet szövi át, és gyökérlényekkel kell megküzdenünk, átléphetünk más létsíkokra is, ahol például lebegő koponyákkal (ez anynyira '90-es évek, hogy szinte meg is könynyeztem), vinnyogó gnómszerű gömbökkel meg emberinek tűnő, külsejüket tekintve egyiptomiszerű katonákkal és kutyákkal hoz össze bennünket az élet. A karakterdizájnban mind a kreativitás, mind az egységesség hiányzik; a gyökerek még csak-csak elfogadhatók, de a többi ellenfél megalkotásába nem fektettek sok energiát. A világépítés kapcsán általánosságban úgy érezhetjük, hogy random válogattak össze mindent, nem volt kijelölt irány a dizájnban, nem készült értelmezhető lore, és ugyan érdekesen indul a történet, és vannak jó elemei, látszik, hogy csak tölteléknek használták; az NPC-k is teljesen egydimenziósak. Egyszer egy óriási enttel harcolunk, aztán egy szimpla banditával és bandájának tagjaival csaphatunk össze. Az is közrejátszik ebben, hogy a készítők roguelike elemeket használtak, így minden terület véletlenszerűen áll össze, az első végigjátszás során csak a nagyobb bossok nagyjából felével találkozhatunk, a kisebbek közül pedig alig néhányat ismerhetünk meg. A pályagenerálás meglepően jól működik, de ahogy az az ilyen játékok esetében lenni szokott, itt is belefuthatunk korábbi ismerős területekbe, blokkokba. A mobokkal és egy-két szívósabb ellenféllel megtömött összekötő zónák közé be-

ékelődnek a boss harcok területei, amelyeken található egy checkpoint, ahol újratölthetjük életerőnket és lőszerünket, illetve egy kódos bejárat, amelyen átlépvé megindul a főellenséggel folytatott harc. Ezen túl is sok az olyan elem, amely egy az egyben visszaköszön a *Souls* játékokból, de annyiban kegyesebb, hogy legalább nem veszítünk semmit az elhallozásokkal, nem kell visszacapatnunk a lootért. Igaz, az elhasznált főzetek (amelyek életerőnket töltik, boostokat adnak, vagy leveszik a különböző rontásokat) nem töltődnek újra, így ha felhasználtuk őket a harcok közben, de nem jártunk sikerrel, vissza kell utaznunk a bázisra, ott bevásárolnunk, és csak ezt követően érdemes ismét nekilátni.

A boss harcotól szintén több egyediséget vártam volna. Nehezek, de – egy-két kivételtől eltekintve – nem azért, mert meg kell tanulunk, ki mit milyen ütemben csinál, hanem azért, mert amikor már épp fogytán van a lőszerünk, és az utolsókat rúgjuk mind mi, mind a főellenség, a játék bedob egy jó adag mobot. Gyorsan be lehet őket darálni, viszont épp annyi időre vonják el a figyelmet a bossról, hogy az be tudja vetni azonnal ölé támadását, és ilyenkor igazából csak azt dönthetjük el, ki által halunk meg. Az egyik harc alkalmával megfordul a helyzet, nem támadunk, hanem védelmeznünk kell valakit, de nagyon nehéz ezt úgy kivitelezni, hogy nemcsak a saját életünkért küzdünk, hanem az övére is figyelni kell. Fizi-



Lebegő koponyák. Egy 2019-es játékban, ami nem a Doom



Néhány boss a saját társait is sebzí



Egyszerre három játékos játszhat együtt kooperatíván



kai képtelenség olyan gyorsan darálni a támadókat, amilyen tempóban jönnek, és nem húzhatunk fel pajzsot, nem használhatunk tömegoszlató fegyvereket (gránátot, rakétavetőt, csapdát stb.); ilyenkor sokkal többet számít a véletlenszerűség és a szerencse, mint az egyéni képességeink. Ezt egyébként úgy sikerült abszolválnom, hogy az egyik nekifutásnál kettővel kevesebb támadó jelent meg.

### ABBÓL FŐZÜNK, AMINK VAN

Mivel az erőforrásaink végesek, nem használhatunk durva páncélzatot és bivalyerős fegyvereket, illetve a loot is meglehetősen szegényes, de egész korrekt és használható eszközöket kapunk. A játék elején három specializáció közül választhatjuk ki a játéktílusunkhoz leginkább illőt. A hunter egy precíz puskával, valamint egy egyszerű karddal szerelkezhet fel, valamint kezdő modját aktiválva a falakon át is láthatja ellenfeleit (ahogy társai is); az ex-cultist induló felszerelése középtávra jó, és modjával élet-erőt képes tölteni; a scrapper pedig abszolút a közelharcban tündököl, sörétes puskájával és kalapácsával szétcsaphat támadói között, modjával pedig lángra lobbanthatja célpontjait. Akármit is választunk, nincsenek kötöttségek; döntésünk csak a kezdő állapotot határozza meg, skilljeinket, modjainkat, fegyvereinket szabadon variálhatjuk, cse-

rélgethetjük, miután megvásároltuk vagy lecraftoltattuk őket az erre szakosodott arcoknál, a bossoktól elcsent alapanyagok felhasználásával. A *Remnant* alapvetően egy shooter, így a lövöldözés a kulcseleme, a közelharcot inkább a kisebb moboknál, lőszerpórolás céljából érdemes alkalmazni. Egyébként pont a lövöldözés hangsúlyossága miatt érthetetlen, hogy miért nem építettek bele fedezékrendszert; bár elbújhatunk tereptárgyak mögé, jó eséllyel úgy is ki-  
lőnek minket.

Egyedül játszva a játék sajnos nem nyújtott olyan élményt, amelyet vártam volna. Sem a történet, sem a játékmenet, sem az ütközetek nem tudtak elragadni, nehezen vonzoltam át magam a körülbelül 10-15 órán át tartó sztorin. Ugyanakkor miután összeálltam két másik játékosal, más lett az élmény, mert szórakoztatóbb volt úgy küzdeni, hogy felosztottuk a feladatokat, és míg valaki csak a boss legyűrésével foglalkozott, valaki más darálhatta a mobokat, és gondoskodhatott arról, hogy a többiek életben maradjanak. Ez csak az örökös szabályra újabb példa, amely szerint minden játék jobb coopban, de ez nem igazán a fejlesztők érdeme.

A *Remnant: From the Ashes* jó esetben is egy közepszerű játék, amelybe néhány órát bele lehet temetni, ha nincs más, de sem soulslike-ként, sem kooperatív élményként

## MÁS VILÁG

A játék egyik különlegessége, hogy pályái véletlenszerűen állnak össze, és a boss harcok sem mindenkinél pont ugyanazok. Ha elakadunk, kipróbálnánk valami mást, újragenerálhatjuk a világot, és megmaradnak a fejlesztéseink, fegyvereink, így akár többször is nekifuthatunk. Kicsit olyan ez, mint egy New Game Plus-mód, de minden alkalommal változik az élmény.

nem nyújt semmi extrát. Technikai oldalról rendben működik, a lövöldözés tud élvezetes lenni (a közelharc kevésbé), de a nehézségi szint olcsó felpumpálása (mint amikor azért durvább egy boss harc, mert sokkal több az ellenfél életereje és segítőinek száma, nem azért, mert olyan mozdulatokat vet be, amelyeket sok gyakorlással és tapasztalatszerzéssel lehet kikerülni) nem arról árulkodik, hogy a Gunfire különleges akart alkotni.

Paca

### HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i3-7350K  
4,2 GHz, AMD Radeon RX 470, 8 GB  
RAM

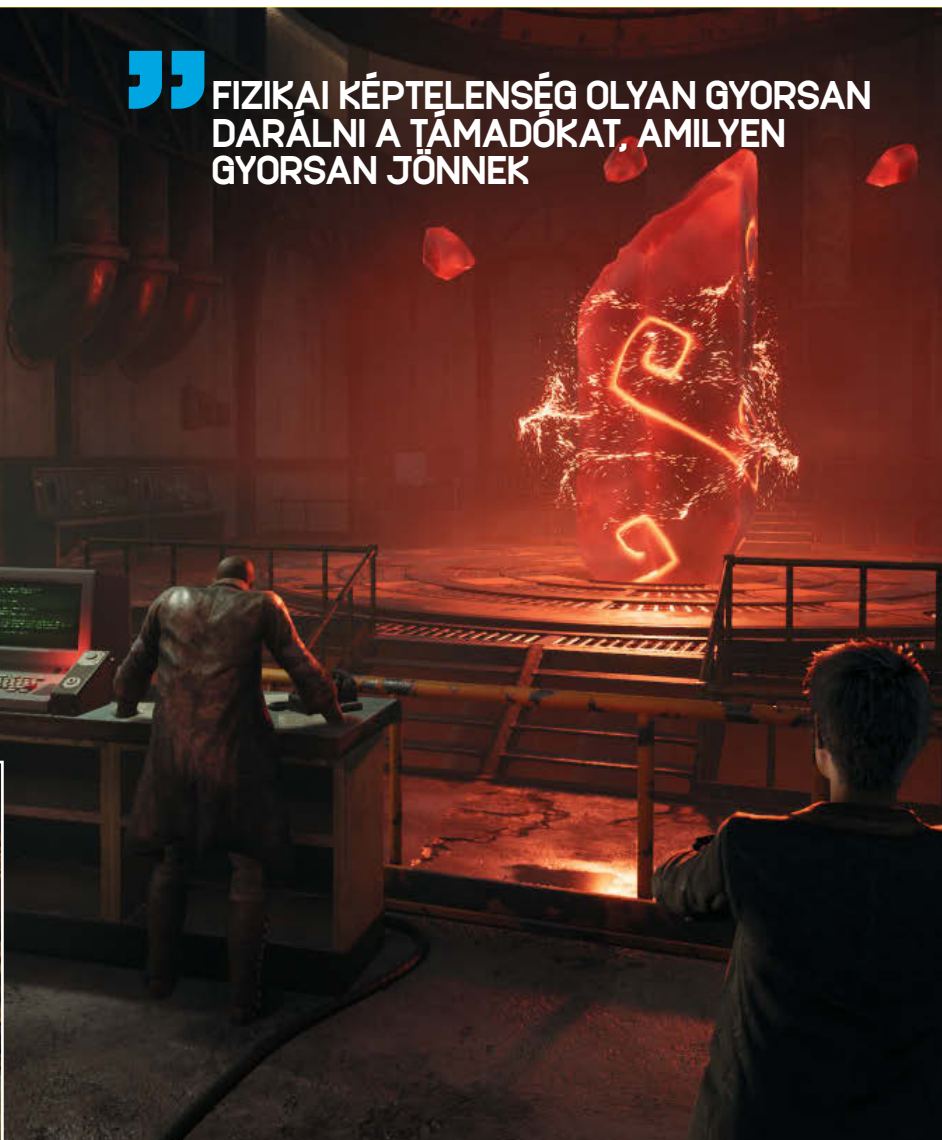
- + néhány harc élvezetes
- + simán fut
- hiányzik belőle az irány és az egyediség
- nem a jó okokból nehéz

### PACA

Vannak jó elemei, de összességében semmi különleges.

# 75

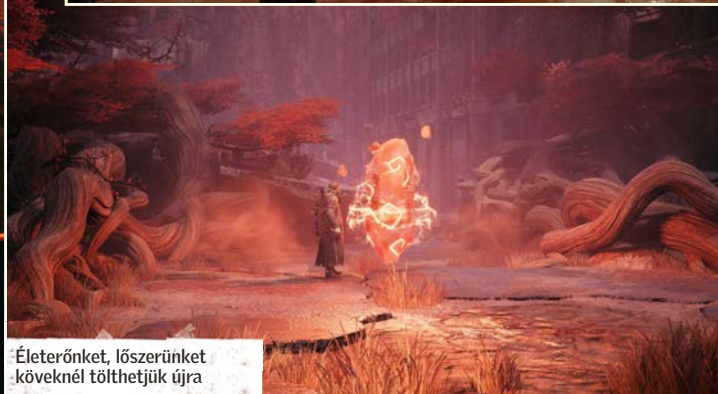
## FIZIKAI KÉPTELENSÉG OLYAN GYORSAN DARÁLNÍ A TÁMADÓKAT, AMILYEN GYORSAN JÖNNEK



Nincsenek kasztok, csak kezdő szettek



Életerőnket, lőszerünket köveknél tölthetjük újra







Bár a cikkben szereplő képeket nem az IRIS bekapcsolásával szereztem, mivel ebben a nézetben látszanak igazán a ládák és a felporszívózkodó redshiftszennyeződés, a játék nagy részében muszáj lesz aktiválni



A sátán kutyáját gumibottal bírjuk jobb belátásra



Az efféle térkapuk néha apró zsebdimenziókba vezetnek, ahol egyetlen, ám trükkös harc vár ránk

## A REJTETT MULTIPLAYER

Még a fejlesztők is easter eggnek hívják az Astral Chain kooperatív módját, amely csak a JoyCon kontrollerekkel játszható. Ezt bekapcsolva a második játékos az éppen aktív légiót irányíthatja, ami főleg a komplexebb platformrészeket jelent nagy nehezítést.

Fényesebb a kardnál a lánc

# ASTRAL CHAIN

## ROSSZUL KEZDŐDÖTT A TALÁLKOZÁSOM AZ ASTRAL CHAINNEL...

Nemcsak az intróban vázolt sztori volt irritálóan klisés, de az első néhány óra során még azt is nehezemre esett elhinni, hogy ez tényleg annak a Platinum fejlesztőtudóinak a munkája, amelyik a *Bayonettákkal*, a *Metal Gear Risinggel* és a *Vanquishsel* megmutatta, hogy külső nézetes akciójátékok terén verhetetlenek. Jó három-négy óra kellett hozzá, hogy nehezteléseim nagyjából elmúljon, majd újabb néhány, hogy mindez lelkesedésbe csapjon át – még szerencse, hogy az *Astral Chain* sokkal hosszabb, mint azt a fejlesztői bemutatók alapján sejtteni lehetett.

## LÁNCHORDA

Tudjuk le gyorsan a kötelező köröket: világvége van, az emberiség maradéka egy utolsó, úszó városba húzódott vissza, de a kitiinpáncélos, vörösén izzó szemű szörnyek már azt is igencsak veszélyeztetik. Egy, csak egy szervezet áll az emberiség pusztulásá-

## INFO

Kiadó **Nintendo**  
Fejlesztő **Platinum Games**  
Platform **Nintendo Switch**  
Röviden **Akciójáték** az akciójátékok mesteritől: az *Astral Chain* a jövőbe vezet, ahol láncra vert kimerák és egy futurisztikus gumibot segítségével küzdhetünk a világvége ellen.  
PEGI 16+



nak az útjában; és a Neuron természetesen újonc rendőrökre bízta a nemes feladatot – ezek leszünk mi. Mivel japán játékról van szó, természetesen mindez tetemes mennyiségű latinosan hangzó szakzsargonnal van leöntve. Noha a játék során megismerjük az egész dimenzióváltós örület háttérét, és van egy (nem annyira rejtett) csavar is a családi drámával megfajelt történetben, az *Astral Chainnek* ez a része azért nem egy telitalálat. Nyilván a *Bayonetták* sem tartalmaztak magas irodalmat, de ott legalább annyira elvadult volt a sztori, hogy az ember elfelejtette elemezgetni, miközben tátott szájjal nézte az eseményeket – sajnós innen ez az örült vagányság teljesen hiányzik. Az imént családi drámát mondtam: karakterünket egy ikerpár tagjai közül választhatjuk ki, és bizony a kedves papa is részese lesz a történetnek. A két karakter közt semmi játékmotívumbeli eltérés nincs, de ami még rosszabb, a mi választottunk mindig egy személyiség (és szinkron) nélküli alak csupán, bármelyikkel is legyünk, csak a tesónak vannak érzelmei. És ahogy említettem, hangja is exkluzív: elképesztően idegesítő, hogy saját karakterünk csak némán néz minden helyzetben – arról nem is beszél-

ve, hogy a drámának is alaposan betesz egy ilyen mamlasz figura.

## TORONYÓRA LÁNCCAL

Szerencsére a dolgok sokkal jobbra fordulnak, amint elhagyjuk a high-tech rendőrőrs épületét, kilépünk az urbánus vadonba, és arra koncentrálnunk, ami a dolgunk: az akcióóra. Illetve nem egészen, hiszen ebben a játékban tényleg rendőrt alakítunk, ez pedig rengeteg kötelezettséggel jár. A pályák legtöbbje nyomozással kezdődik: kimegyünk a városba, felszedjük a szemetet, megoldjuk a helyiek kisebb-nagyobb gondjait, majd nekiállunk felderíteni, hogy a legutóbbi vörös török mögött ezúttal éppen mi is áll. Spoiler: mindig valami kegyetlen kimerá, merthogy a másik dimenzióból érkező ellenfeleink ezt a nevet viselik. Ahogy kergetjük a bestiát, előbb-utóbb elkerülhetetlenül átkerülünk ebbe a másik világba is, amelyet mintha kizárólag vörösén irizáló gránittömbökből faragtak volna ki – senki sem nevezte pokolnak a helyet, pedig egyértelműen ez volt az ihlet.

A küldetések meglepően tartalmasak lettek, sokkal több munka van bennük, mint mondjuk a *Devil May Cry 5* szintjeiben (most nyil-





ván nem a grafikáról beszéltek). Nem egy közülük két óránál is hosszabbra nyúlik – igaz, ebben az is benne volt, hogy igyekeztem minden sarkot felderíteni, minden civil feladatot megoldani. Noha mesgik, hogy tényleges nyomozásra is szükség van, ez rém egyszerű feladat: beszélünk mindenkivel, megbírogatunk minden, a detektívnetben sárgán ragyogó tárgyat, majd válaszolunk az ezekhez kapcsolódó egyszerű kérdésekre. Ez az IRIS nevű speciális filter amúgy annyira hasznos (ezzel messziről látszik minden láda, minden mellékes feladat, minden eltakarítandó kimerányom), hogy a játék nagy részét ezt bekapcsolva játszottam – néha egyenesen meglepett, hogy milyen szép színes e nélkül a program.

### LÁNCTALANÍTÓ KEZELÉS

Bár sokat fogunk mázskálni is, a játék lelke természetesen a harc – ez az a pont, ahol a Platinum csak ritkán hibázik. Ez most sem történt meg, de ahogy említettem, itt a szokásosnál türelmesebbnek kell lenni. Kezdetben még nincs sok eszközünk a harcban,

olyannyira, hogy az egyetlen támadógomb rémesen kevésnek fog tűnni. Igaz, már a játék legelején változtatunk futurisztikus fegyverünk közelharc és távolsági módjai közt, de más taktikai lehetőségünk még nincs. Szerencsére itt jönnek be a képbe azok a bizonyos asztrális láncok. A megfelelő hardverrel felszerelve bizonyos emberek képesek uralni egyes kimerákat – ha durván akarunk fogalmazni, láncra vert és harcra kényszerített rabszolgákat tudunk így szerezni. Összesen öt ilyen lény található a játékban, de nekem az utolsó csak a huszadik óra táján lett meg – szerencsére nincs szükség mindegyikre ahhoz, hogy a harcrendszer kiteljesedjék. Alaphelyzetben ezek a légióknak nevezett társak automatikusan harcolnak körülöttünk, méghozzá típusától függő stílusban – szabadságuknak pedig természetesen a lánc hossza szab kíméletlen határt. Amint tudunk már változtatni két-három ilyen bestia között, az *Astral Chain* megvillantja igazi tudását – és a kicsit lassú, itt-ott majdnem unalmas játékból egy igen élvezetes akciógorgia kerekedik. Noha

az egyetlen támadógomb miatt sosem válik *Bayonetta*-szintűen változatos örjögéssé a program, a légiókat kísérve azért belép a képbe egy rakás másik játékelem is. Talán a legfontosabb az időzítés kiemelt szerepe: minden tökéletes elvetődéskor, az utolsó pillanatban megidézett légióknál vagy épp a befejezett kombóknál felvillan az oldalunkon levő eszköz, és ha ebben a pillanatban nyomjuk le a bal ravaszt, kapunk egy különösen hatékony bónusztámadást. Amikor az alapok már a kezünkben vannak (az irányítást szokni kell), a küzdelmek lényege az lesz, hogy ezeket a helyzeteket minél nagyobb számban kreáljuk és használjuk ki, ha kell, változtatva fegyverünk három alakja, illetve az épp aktív légiók közt is.

### LÁNCRÁ VERT LÉGIÓK

Tovább növeli az *Astral Chain* második felének vonzerejét a példás ellenfél-változatosság: több tucat eltérő kimerá létezik, köztük egész trükkösek is. Dizájnjuk mondjuk nem erős, de a hatalmas, felhőkarcolónyi föllelfelektől az apró repülő példányokig mindenfélével találkozhatunk – az egyik legravaszabb például pajzzsal védi a többieket, amit csak a köztük levő kötelék elvágásával tudunk háttalanítani. Ez az elsőként megkapott, kardos légió tagjainak egyik speciális képessége, de mindegyik ilyen lény rendelkezik pár hasonló, igen hasznos húzással, mind a csaták során, mind azokon kívül. A farkasszerű légió tagjaira ülve például elképesztő sebességgel száguldhatunk, akár egy máskülönben áthatolhatatlan szélviharban is – ráadásul e lény kiváló szaglását is kihasználhatjuk, amikor valakinek a nyomát kell fel-

keresni. A harmadik légió egy nagydarab harcosra hasonlít – a páncéljára ülve mi is lebeghetünk (hasznos, amikor lassító trutyi fedi a talajt), de vele nagy súlyokat is megmozgathatunk: titkokat rejtő páncélajtókat tépeltünk fel, vagy épp a vörös dimenzióban blokkokat manipulálhatunk vele. Noha az *Astral Chain* sosem jut el a Platinum legjobb játékeinak szintjére, ha adunk neki időt, így is remekül képes szórakoztatni – arról nem is beszélve, hogy jóval méreteesebb, mint várnánk. A harcokon kívüli dolgok opcionálisak (szerencsére, mert nem minden minijáték jó), de a küzdelmek egy idő után piszok élvezetessé válnak. Igaz, néha túl nagy a káosz ahhoz, hogy pontosan tudjunk félrevezetni, de szerencsére az *Astral Chain* egész megbocsátóra hangszerezte. Általában nem szoktam az ilyen játékokban újrajátszani a pályákat, de itt azon kaptam magam, hogy rendre betöltök egy-egy korábbi szintet, hogy egyre jobb eredményeket érjek el minden fejezetben – ez pedig önmagában is rengeteget elárul a program minőségéről.

Grath

- + két-három légió után a harcrendszer remek lesz
- + kellemesen tartalmas küldetések
- + érezhető fejlődés
- nagyon lassan indul be
- néha a kamera nem bírja a tempót
- karakterünknek nincs szinkronhangja

#### GRATH

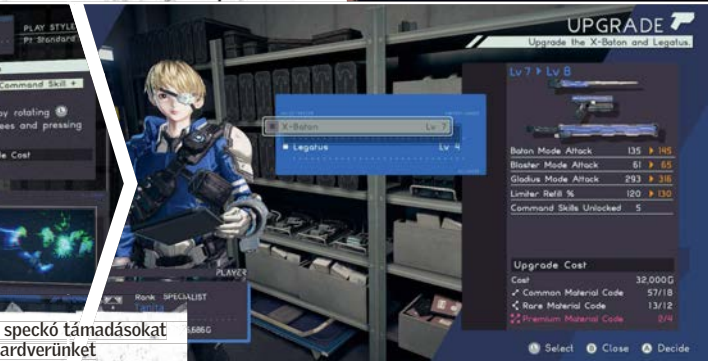
Nem a Platinum legjobbja, de az első órák szintjénél sokkal élvezetesebb.

80

Az *Astral Chain* legélvezetesebb pillanatait ezek a kivégző mozdulatok adják



Bár a civil zónák picik, a mellékküldetésekkel és a titkos helyek megkeresésével sok idő megy el



Fejlesztésünk két fő iránya: a légióknak passzív bónuszokat, illetve speckó támadásokat vehetünk, valamint erősíthetjük fegyverzetünket és légiókezelő hardverünket





A Stray Sheep kocsmában dumálhatunk a vendégekkel, SMS-ezhetünk a választottunkkal, vagy iszogathatunk is



Esténként rémálmokban kell kockából álló falakat megmásznunk. A nehézséget a különböző kockák helyes elrendezése adja

## HOL VANNAK A PHANTOM THIEFEK?

Ha Catherine-rajongóként véletlenül a Persona 5-öt is szereted, akkor érdemes lehet benézned a Full Body DLC-i közé. Ugyan a bővítmény a teszteléskor még nem volt elérhető, de megjelenéskor már ott lesz egy Persona 5 tartalmi csomag, amely kedvenc istenölő tinicsapatunkat húzza be Vincent rémálmaiba.



A kapuzárási pánik közepén dagonyázó Vincent új szerelmeire lel

Úgy öregedett, akár a jó bor... nagyrészt

# CATHERINE: FULL BODY

**SZOKÁSA AZ ATLUS CSAPATÁNAK, HOGY NÉHÁNY ÉVVEL MEGJELENÉSÜK UTÁN RÁNÉZZEN KORÁBBI CÍMEIRE, ÉS MEGÁLLAPÍTSA, HOGYAN TUDNA JAVÍTANI AZOKON.** A *Catherine* esetében meglehetősen sokat várattok magára a bővítés, de végre itt van a *Full Body*, és már angolul is elérhető, hogy egy általunk nagyobb eséllyel beszélt nyelven dobjon be minket az immáron négyszöggyé formált szerelmi káoszba.

### A BÁRÁNYOK ZUHANNAK

Főhősünk Vincent Brooks, aki már hatodik éve él boldog párkapcsolatban szerelmével, Katherine-nel. Lassan elérkezik az ideje, hogy szerelmüket az oltár elé vigyék, amit a hölgy szorgalmazna, Vincentet viszont kiveri a hideg verejték a „holtomiglan-holtodiglan” gondolatától is. Egy kínos beszélgetés után daliás hősünk azonnal megy is inni a Stray Sheep kocsmába, ahol egy haverokkal átdumált estét követően felbukkan egy lengén öltözött, szőke álomnő. Mint később kiderül, a hölgy neve Catherine, és nagy örömmel kínál egy szabad és vad kapcsolatot Vincentnek. Catherine és Katherine az alapjátékban is szerepeltek, de a *Full Body*-ban egy harmadik nő bonyolítja az amúgy sem egyszerű szituációt. Vincent belebotlik egy elveszett, amnéziás lánykába, aki a nevén kívül csak annyit tud felidézni, hogy nagyon szeretne zongorázni. Természetesen a mi hősünk szerez neki melót a Stray Sheepben, és egy lakást is intéz neki, később pedig kiderül,



## INFO

Kiadó **Sega**  
Fejlesztő **Atlus**  
Platform **PlayStation 4**  
Röviden **Horror**  
puzzle-játék és  
randiszimulátor  
keveréke, amelyben a  
zavarodott, kapuzárási  
pánikkal küzdő  
hősünket kell kiánsunk  
párkapcsolati válsá-  
gából.  
**PEGI 18+**

hogy ezt a lány Catherine-nek hívják. Miután hősünk így-úgy mindnyájukkal összekeveredik, rémálmok kezdik gyötörni, amelyekben egy hatalmas falat kell megmásznia, és ha nem sikerül neki, akkor nemcsak álmában, de a valóságban is meghal. Mindez a kórhítás a játékmenet tekintetében annyit tesz, hogy nappal a kocsmában lógunk, haverokkal beszélgetünk, választott szerelmünkkel (vagy szerelmeinkkel) telefonálgatunk, este pedig egy horrorvilágban logikai feladványokat oldunk meg. Mindeközben angyalok és démonok kínoznak minket egy olyan, istenek által rendezett tradíció részeként, amiről mi (és az összes többi, rémálomtól szenvedő, hűtlen férfi) semmit sem tudunk. Az alapkoncepció elég erős ahhoz, hogy az eredeti játék 2011-es megjelenése óta gyűjtse maga köré a rajongókat, de ez nem jelenti azt, hogy nem lett volna mit javítani rajta, az Atlus pedig (nagyrészt) ott nyúlt hozzá a játékhoz, ahol kellett.

### TESTES VÖRÖSBOR

Amikor ezek a srácok bővítenek egy játékot, akkor nem csak hozzácsapnak egy DLC-t az alapsztorihoz, gyakorlatilag megkétszerezik az adott cím tartalmát, és ez történt a *Catherine*-nel is. A rémálombeli puzzle-részek teljesen új elemekkel gyarapodtak, a sztori számtalan, anime stílusú átvezetővel és rengeteg plusz szállal bővült, és még az extra játékmódokhoz is kaptunk új játszható karaktereket és pályákat. Az egyetlen probléma az egész csomaggal a már korábban említett harmadik leányzó, Qatherine (akit többnyire Rinként emle-

getnek a szereplők). A vele kapcsolatos csavar ugyan tökéletesen beleillik egy olyan románcközpontú sztoriba, mint a *Catherine*-é, de az Atlus mondanivalójának integrálása csak erős bukfenck árán sikerült. A játék központi konfliktusa a szabadság és biztonság ellentéte, előbbit Catherine képviseli, utóbbit Katherine. Rin nemcsak hogy nem passzol egyik oldalhoz sem, de egy ponton a játék konkrétan felteszi a kérdést, hogy „hé, akarsz Catherine-nel járni?”, ez pedig erősen büzik a kényszermegoldás szagától. Míg a másik két hölgynek a párbeszéd és a kocsmában kapott SMS üzeneteken keresztül bonyolíthatjuk kapcsolatunkat, Rinhez kapunk egy igen/nem kérdést, ami semennyire sem elegáns. Kár érte, mert ha ezt a problémát sikerült volna csak egy kicsit okosabban megoldaniuk a fejlesztőknek, akkor egy hibátlan, közel tökéletes bővítés pumpált volna friss vért a *Catherine*-be.

Hunter

- + a grafikai felújítás sokat segített
- + új puzzle-elemek
- + rengeteg új sztorieleme
- a Rinnel kapcsolatos döntés
- egy-két új zene nem lett az igaz

#### HUNTER

Egy hajszál elválasztja a tökéletességtől, de még így is feledhetetlen.

89





## OLVASSA A GAMESTAR DIGITÁLIS VÁLTOZATÁT!

Nem kell tárolni, virtuális könyvespolcán bármikor elérni



Ajándékba  
is vásárolható



Kiadványát  
több eszközön  
is elérheti



Pár kattintással  
azonnal olvasható,  
előfizethető



Csak még egy kört, mágusmester!

# FANTASY GENERAL II – INVASION

## INFO

Kiadó **Siltherine Ltd.**  
Fejlesztő **Owned by Gravity**

Platform

PC

Röviden Körökre osztott stratégia, barbárok trollokkal és mágusokkal. Csak erős idegzetűeknek!  
PEGI 12+

**HUSZONHÁROM ÉV BORZASZ-TÓAN HOSSZÚ IDŐ.** Az igazat megvallva nem is nagyon rémlik sok minden a kilencvenes évek második feléből, de az akkori játékok közül a *Fantasy General* beleégett az emlékezetembe. Túlzás lenne azt állítani, hogy ez a kedvenc *Panzer General*-klónom, de az első háromban biztosan ott van.

### „ZENE NÉLKÜL MIT ÉREK ÉN?”

A *Panzer General* első része a kilencvenes évek első felének sikerjátékai közé tartozott. A sikert a kiadó igyekezett meglovagolni, így sorra jöttek a hasonló témájú folytatások. A *Fantasy General* a jobbák közé tartozott, de hamar elűnt volna a sülyesztőben, ha a zenéje nem lett volna kiemelkedő. A mai napig érdemes meghallgatni valamelyik videomegosztón a repertoárját, valami egészen elképesztő élményt nyújt még most is, el lehet képzelni, hogy mekkorát ütött közel negyed évszázada. A folytatás sajnos ezen a téren nem követte a nagy elődöt, semmitmondó zenéjét (kivéve a főtemát, az az egyetlen értékelhető muzsika) hamar kikapcsoltam, és a háttérből az első rész klaszikus dallamait hallgattam. Szerencsére a játék többi része egészen korrekt lett, bár gyanítom, hogy csak a körökre osztott stratégiákért hoztam hasonlóan megszállot-

tan rajongók fogják igazán értékelni az nüansznyi részleteket.

### IDE NEKEM A TROLLOKATI

A kerettörténetnél sablonosabb történetvezetést rég láttam. Adott a maroknyi, éhező barbár törzs egyike a karizmatikus vezetővel, és a másik oldalon ott van a gazdag, ereje teljében lévő birodalom. Ez utóbbi nem éri be a térkép kétharmadával, a szétforgácsolódott barbár hordák legelőre fáj a foga. A szimpatikus barbár törzsfőnök azonban szembe száll a túlerővel, innentől persze a mi ügyességünkön, szerencsénken és taktikai érzékünkön múlik a sikerünk. Na meg persze azon, hogy hányszor vagyunk hajlandóak visszatölteni egy-egy mentett állást rossz döntéseink után. Mindjárt az elején le kell szögezni, hogy a játék nem sétálgalopp, minden tértépen hatalmas túlerővel nézünk szembe, szegényesek az erőforrásaink, és gyorsan elkenik a szánkat, ha nem figyelünk oda. A *Panzer General*-ból megtanulhattuk, az igazán profi tábornokoknak nem fér bele az, hogy végleg elveszítsenek egy egységet, hiszen így értékes erőforrásokat pazarolnak el, amelyek nélkül a későbbi pályákon esélyük sem lesz a garantált túlerővel szemben. Minden egység szent, mindegyiket életben kell tartanunk az adott pálya végéig. Ez kezdetben még nem olyan nehéz, mivel két egység összecsapásakor csak megsebesítik egymást a küzdő felek. A gondok akkor kezdődnek, amikor arra

kényszerülünk, hogy sérült osztagokat is a frontvonalra küldjünk. Ilyenkor számolnunk kell azzal, hogy a sebesültek közül többen végzetes találatokat kapnak, ilyen esetben csökken az adott csapat harcértéke. Az utolsó ember elhullása az osztag végét jelenti, ezt mindenféleképpen el kell kerülnünk. A barbárok mellett idővel trollok is csatlakoznak a sereghez, ők sem legyőzhetetlenek, de azért van annyi előnyük, hogy regenerálódnak az életerejük minden körben. Az emberek is kipihenhetik a sérüléseket, ehhez viszont táborot kell verniük, és egy egész kört kell eltölteniük pihenéssel, teljes nyugalomban. A sikeres támadások után tapasztalati pontokat kaphatunk, ezek összegyűjtésével fejlődhetnek csapataink. Több lesz az életerejük és magasabb a harcértékük. A térképen elszórva található különféle barlangokat és a letűnt koroknak emléket állító romvárosokat. Ezeket átkutatva értékes fegyverekhez, páncélokhoz és varázstárgyakhoz juthatunk. Varázstárgyat minden egység hordhat, ezek passzív vagy aktív képességekkel ruházzák fel a viselőiket. A fegyverek és a páncélok az adott egységek továbbképzéséhez elengedhetetlenek, ezzel a módszerrel válnak az alacsony szintű egységekből félisteni képességekkel felruházott superharcosok. A lényeg az, hogy a harcmodorunknak megfelelő egységeket fejlesszük tovább, így nagyobb eséllyel vesszük a későbbi akadályokat. Nem árt azonban igyekezni, mivel bizonyos szá-



## HŐSKIADÁS

Aki egy kicsit mélyebben a zsebébe nyúl, megveheti a Hero Editiont a játékból, amely a digitális soundtrack és a digitális artbook mellett tartalmaz egy rövid előzményhadjáratot is, amelynek során megismerhetjük a főszereplő múltját. Övön aluli húzás, egy ilyen tartalomnak a normál verzióban volna a helye.

Az íjászokkal támogatott megerősített védelmen keresztül nem egyszerű feladat



mű kör után a térség kiürül, a romvárosok nem adnak több kincset a felfedezőknék.

### „I NEED A HERO”

Számos hős fog csatlakozni hozzánk, akik különleges képességekkel felvértezett harcosok, célszerű minél többet megnyerni közülük. Mindjárt az első pályák egyikén mellénk szegődik egy vak varázslónő, történetesen a barbár törzsfőnök testvére, így családi alapon tesznek rendet a harcmezőn. A mások alapvetően gyenge harcosok, de mágijákkal könnyedén megfordíthatják a küzdelem kimenetelét. Magas szinten kimondottan erős lényeket tudnak megidézni, ezek nagyon jó golyófogók, érdemes őket használni a későbbi csatákban. Pusztulásuk nem okoz morálcsökkenést saját egységeinkben: nem veszítenek harcértékükből, ha a mellettük álló megidézett lényeket szagatják darabokra az ellenséges fjaszok nyilai. A varázslatokhoz mana is kell, ezeket a mágikus ligetek elfoglalásával tudjuk biztosítani mágusainknak. A közönséges csapatokhoz hasonlóan a hősök is szintet léphetnek, ilyenkor skillpontokat oszthatunk szét egy képességfán, ahol aktív és passzív képességeket szerezhethetünk meg.

### DÖNTSENEK HELYETTEM A TETTEIMI!

Menet közben számos alkalommal kerülünk olyan helyzetbe, amikor kénytelenek leszünk dönteni. Olykor egyértelmű, mit kell tennünk, és nem kell túlságosan nagy kép-

zelőerő a következmények felméréséhez, de az is előfordul, hogy csak később szembesülünk a negatív hatásokkal. Az egyik pályán boszorkányokba botlunk, akik kérdés nélkül megátkozzák egész csapatunkat. Egy feltétellel hajlandók csak leszedni az ártó mágiát, ha visszavisszük hozzájuk az egyik eltévedt boszorkánynövendéket. Később meg is találjuk az ifjú boszorkánylányt, akiről kiderül, hogy akarata ellenére tartják fogva a gonosz öreglányok. Ekkor döntenünk kell, hogy visszavisszük őt a gazdáinak, vagy éppen megmentjük Grállovagként. Csak a következő pályán szembesültem vele, hogy a boszorkányok átka permanenssé vált, így az összes ezt követő pályán hátrányba került teljes hadseregem. Ilyenkor nincs más hátra, mint visszatölteni egy állást, és kínosan ügyelni arra, hogy még véletlenül se térjünk be a boszorkányok tanyájára. Összesen 33 jól kidolgozott pályán kell átvergődnünk, és egyre erősebb ellenfelek keserítik meg az életünket. Ez egy kimondottan méretes kampány, nagy kár, hogy egyelőre csak a barbárok oldalán teljesíthetjük a kihívásokat, a birodalomhoz nem csatlakozhatunk. Skirmish-módban lehetőségünk nyílik kipróbálni a birodalmi csapatokat is, de azért ez nem ugyanaz, mint egy hadjárat.

A *Fantasy General II* korrekt folytatás, nem fog benne csalódní, aki szereti ezt a játéktílust. Kimondottan nehéz játék, nagyon oda kell figyelnünk a fejlesztésekre, igazán majd

## SLITHERINE, A MODERN SSI

A brit cég közel kétszáz stratégiai játék fejlesztésében és kiadásában vett részt, ezek közül az egyik leghíresebb munkájuk a Panzer Corps, amely a legendás Panzer General szellemi örököse. Az említett játék arra is lehetőséget kínál, hogy 150 különböző küldetésben (Grand Campaign) hódítsuk meg a világot a német hadsereg oldalán, és ténylegesen megnyerjük a virtuális második világ-háborút. Akinek ez nem lenne elég, az választhatja a nyugati szövetségeseket, de akár az oroszok oldalán is beszállhat a buliba. Elképesztő mennyiségű tartalmat zsúfoltak bele egyetlen játékba, érdemes adni neki egy lehetőséget, ha szereted ezt a stílust.

a második nekifutásra tudjuk értékelni azokat a finom taktikai megoldásokat, amelyek miatt szeretjük ezt a műfajt. Pillanatok alatt bele lehet ölni 30-40 órát, és gyakran elhangzik az a bizonyos mondat: „Csak még egy átkozott kör, és aztán tényleg megyek aludni.” Nagyban bízom benne, hogy a készítő az elkövetkezendő hónapokban új tartalmakkal tartják életben a címet. Jó lenne, ha ez a stílus minél több mostani játékoshoz eljutna.

Mocsy

### HARDVER

Windows 7/8/10 (64 bit), Dual Core CPU  
2,5 GHz, 4 GB RAM, DirectX 11, 2200  
MB szabad hely

- + 33 küldetés
- + döntési lehetőségek
- + mágia használata
- gyakori visszatöltés
- véletlenszerű erőforrások
- biztosan csal a gép

### MOCZY

Régen azért minden jobb volt. Majdnem minden.

70



**Jan Wagner lead designer, Owned by Gravity:**  
„Négy különböző területet hódíthatunk meg. Ezek mindegyike egyedi kihívást jelent, alaposan meg kell fontolnunk, hogy melyik területen keresztül támadjuk meg a nagy ellenfelet, a birodalmat.”





Bolond lyukból bolond szél fúj

# WARHAMMER: VERMINTIDE 2 – WINDS OF MAGIC



**R**ENGETEG IZGALMAS DOLGOT ÍGÉRT A WINDS OF MAGIC, AMIÉRT MÉG AZOK IS VISZATÉRTEK A VERMINTIDE 2-HÖZ, AKIK NÉHÁNY HÓNAPJA MÁR LETETTÉK A JÁTÉKOT. A Fatshark erre a pakkra már nem mint egyszerű DLC-re, hanem kiegészítőként hivatkozott, így érthető volt a rajongók izgatottsága, főleg azért, mert az ígérek több tucat órányi újszerű játékmélynről szóltak. A hatalmas siker azonban elmaradt, mert ezek végül nem teljesen úgy sülték el, ahogy szerettük volna.

## NE HERGELD A BIKÁTI

A *Winds of Magic* egy vadonatúj pályával, a beastmen néven emlegetett új ellenséges frakcióval, magasabb szintkorláttal és talensekkel, új fegyverekkel és egy egyedi játékmóddal csalogatta vissza a játékosokat, akik már kezdtek kicsit belefáradni a patkányhordák kaszabolásába. Mindig örülünk egy kis vérfrissítésnek, még ha a bikaszzerű lények nem is forgatják fel a játékmenet alapjait. A fejfel nekünk rohanó

bestigor vagy a társait maga körül erősítő standard bearer is megköveteli, hogy kellő odafigyeléssel járjunk el, az agresszív Minótauros miniboss pedig képes megizzasztani a felkészületlen csapatokat. Az őket vezető új pálya tartogat kihívásokat, főleg a küldetés vége felé, a kiégett meteorkráter viszont kifejezetten ingersegény. Persze ha valaki imádja a szürkésbarna textúrákat, az nem fog panaszkodni, de összességében nem ez a pályatervezés alfája és ómegája. Karaktereinket immár 35. szintre fejleszthetjük, ezzel együtt pedig új talensek közül is választhatunk, de említésre méltó nem nagyon akad közöttük. A hero power mindössze 50-nel nő, szinte észrevehetetlen, hogy erősödött a karakterünk. Bár mind az öt hős kapott egy-egy új fegyvert is, ezeket csak Sienna és Saltzpyre használhatja az összes subclass-szal, a többiek cuccait, például Bardin dobófejszéit vagy Kerillian pajzsos-lándzsás kombóját csak bizonyos specializációkkal vehetjük fel, ami szomorú hír azoknak, akik nem pont ezeket szeretik.

## KEZDHETED ELŐLRŐL

És aztán ott van a Weave játékmód, ami a bejelentés után valahogy úgy képzeltünk el, mint a *Diablo* riftjeit. Rövid pályarészek véletlenszerűen kisorsolt bossokkal és ellenfelekkel, különböző módosítókkal: pont valami ilyesmire vágytak azok, akik már csukott szemmel is végig tudják darálni az ezerszer látott küldetéseket. A Weave azonban a kampánytól teljesen független. A nulláról kezdjük a fejlődést, nem vihetünk be már megszerzett fegyvereket, és az itt gyűjtött lootot sem hozhatjuk magunkkal a kampányba? Akkor mi értelme van az egésznek? Ki akar elkezdni a nulláról grindolni, ha hosszú távon nem kap érte jutalmat? Ráadásul még botok sincse-

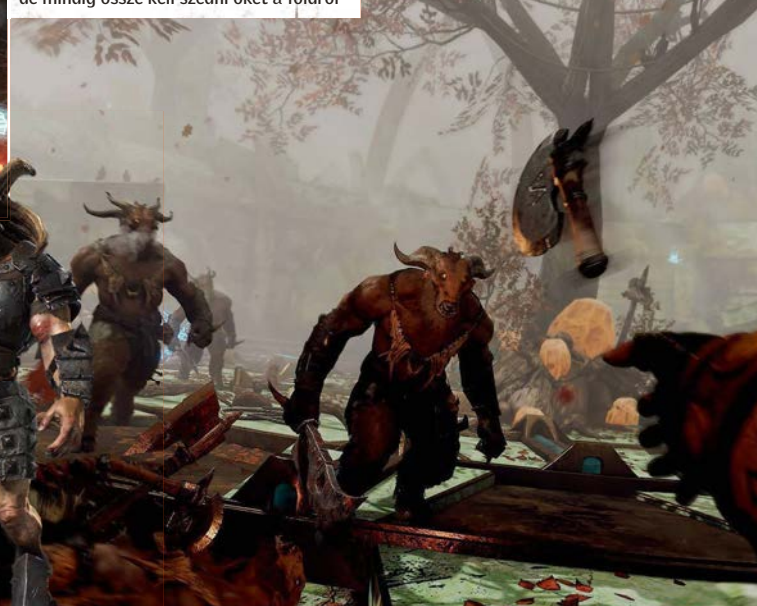
## INFO

Kiadó **Fatshark**  
Fejlesztő **Fatshark**  
Platform **PC, PlayStation 4, Xbox One**  
**Röviden** A folyamatosan bővülő Vermintide 2 első nagyobb kiegészítője, amelyben jó ötletek találkoznak gyenge megvalósítással.  
**PEGI 18+**

Nem sokat tudunk nézelődni az új pályán, amely elég ingersegényre sikeredett



Bardin dobóbaltái kifejezetten hatásosak, de mindig össze kell szedni őket a földről



## LÉGY TE MAGAD A KÁOSZI

A rajongók már az eredeti Vermintide megjelenése óta rágják a Fatshark fülét, hogy a Left4Dead-ben hatalmas sikert aratott Versus-mód ide is kerüljön be, irányíthatunk mi a patkányokat és egyéb szörnyeket a játékosok ellen. Imáink meghallgattak, már lehet jelentkezni a versus bétára, így hamarosan erre is lesz lehetőség.







Az új ellenfelek elleni harcnak egész más a hangulata, mint a patkányok elleni küzdelemnek

## MÁR AZ ÖVÉKHEZ MÉRIK MÁSOK JÁTÉKAIT

Kölnben járva beugrottunk egy kis beszélgetésre a Fatsharkhoz, mert kíváncsiak voltunk a stúdió terveire a Vermintide franchise jövőjét illetően. Kérdéseinkre Mats Andersson, a játékok egyik tervezője válaszolt.

**GameStar: Hosszú út vezetett a Vermintide 2-ig. Visszatekintve helyes döntés volt a kooperatív játékokat állítani a Fatshark fókuszába?**

**Mats Andersson:** Ami azt illeti, pont az első rész munkálatai során csatlakoztam a csapathoz, de azt tudom, hogy már a korábbi játékok is (mint a Lead & Gold, a Krater és a War of the Roses) abba az irányba mutattak, amely felé végül elindultunk. Mondhatjuk, a Vermintide hozta meg számunkra az áttörést. Az első rész, amely már két és félmillió eladott példány felett jár, nagyon hamar elérte az egymilliót. Úgy értem, egy hozzánk hasonlóan kis stúdióhoz képest. Egészen pontosan hat hónap kellett hozzá, de a folytatásnak ugyanehhez már elég volt harminc nap.

**GS: Milyen érzés, hogy folyton a Left 4 Deadhez hasonlítják a Vermintide-ot?**

**MA:** Nyilvánvaló a párhuzam, mert ha zanzásítva szeretnéd összefoglalni, akkor ez egy Warhammer Left 4 Dead, és részben ettől is válik azzá, ami. De ha mélyebbre ásol, és figyelembe veszed a különféle dizájdöntéseket, akkor egyértelmű lesz számodra, hogy a cél életre kelteni a Warhammer világot és annak zsigeri összecsapásait saját szemszögből nézve. Fogtuk a formulát, és annyira átglyúrtuk, hogy a Vermintide önálló játék legyen. Ha ugyanis olyasmit teszel a játékosok elé, ami számukra teljesen ismeretlen, nem tudják, mihez kötni, az nehézségeket okozhat,

mert mi van, ha túl sokáig tart, mire megértik, hogy miként is kellene vele játszani? Márpedig ahhoz, hogy a játékosokat, hogy foglalkozzanak vele, és el kell érned, hogy eközben jól érezzék magukat. Ezért ismerős közeget és helyzetet teremtesz, amibe belépve nem bizonytalanodnak el, és ha akkor fokozatosan megismerteted velük a nűanszní eltéréseket, az egyedi, kizárólag a Vermintide-ra jellemző megoldásokat, az megkönnyíti számukra az alkalmazkodást. Tehát nincs semmi baj egy kis hasonlítgatással, még jól is tesz, ha kedvező ránk nézve.

**GS: Mindez arra ösztönöz, hogy megpróbáljátok felülmúlni?**

**MA:** Abszolút. Úgy értem, ez teljesen normális a játékiparban, ahol ilyen sokan dolgoznak, és mindenki rajongó. Kezdként arról álmodsz, hogy egy napon majd csinálsz egy játékot, amelyik majdnem olyan jó lesz, mint... Aztán megváltozik a nézőpontod, jobban átlátod az ipar működését, megismersz más fejlesztőket, az erőforrások hatékony felhasználási módját, és rájössz, hogy képes vagy túlszárnyalni az ismert és bizonyított stúdiókat. Ezt a szemléletváltást tapasztalom most a Fatsharknál, a megalapozott önbizalmat, hogy egyre többen hasonlítják a Left 4 Deadet a mi játékunkhoz, nem pedig fordítva; hivatkozási

nek, ami ellehetetleníti a szóló játékosokat. Lehetett volna ez sokkal jobb, valami könnyed móka, ami feldobja a monoton farmolást, de így nem igazán nyerte el a rajongók tetszését. Szintén közepesen főlölesnek érződik az új, cataclysm nehézségi fokozat, ami valóban brutálisan nehéz, emiatt kifejezetten szórakoztató, ha összeszokott csapattal tolja az ember, de semmivel sem kapunk érte jobb lootot, mint az egygyel könnyebb szinten. Legalább valami exkluzív dolgot berakhattak volna. Így sajnos szinte minden elemével kapufát lőtt a kiegészítő. Ha csak így megy, akkor inkább maradjanak a kisebb DLC-eknél.

Kaci

### HARDVER

Windows 7 (64 bit), Intel Core i5-2300/  
AMD FX 4350, 6 GB RAM, GeForce GTX  
460/Radeon HD 5870, 65 GB szabad hely

- + a beastmen frakció fejriffíti a harcokat
- + a cataclysm nehézség tényleg kihívás
- az új pálya nagyon ingerszegény
- nincs átjárás a kampány és a Weave között
- az új nehézségért nem jár extra loot

### KACI

Lehetett volna ez sokkal, de sokkal jobb is.

62

alapként használják szakújságírók. Főleg a fiatalabb kollégákon jó látni ezt a felismerést.

**GS: Hogyan tovább most, hogy megjelent a Winds of Magic kiegészítő?**

**MA:** Először is ott a PvP, vagyis a Versus-mód, ami szerintem hatalmas dolog. Az optimális játékmenet kialakításán dolgozunk, nagyon szórakoztató, most is ezzel játszunk az irodában. Légyegében vesszük a Vermintide élményét, hozzáadunk további játékosokat, akik megpróbálnak meggátolni célod elérésében, és ez rengeteg új taktikai és stratégiai lehetőséget hordoz magában. Visszakanyarodva a Winds of Magichez, a kiegészítő új alapokra helyezte a közösség kiszolgálását azáltal, hogy megjelentek a kihívásokat nyújtó tartalmak. Ezek hamarabb elkészülnek, mint a nagy kalandok, és abba az irányba mozdítják a játékot, hogy szezonokban tudjunk gondolkodni, ily módon gyakrabban érkeznek majd a tartalmak. Akár öt-tíz év is lehet még a Vermintide 2-ben, és nagymértékben függ a közösség igényeitől, hogy mikor kapnak nagyobb figyelmet a két-három térképet tartalmazó hagyományos DLC-csomagok, mikor érkeznek el a gyorsan teljesíthető kihívások ideje, vagy mikor áll a zászló a Versus-mód képviselte irányzatnak, és ír felül minden egyebet a vágy, hogy kegyetlenül lemészároljátok egymást.

**GS: Akkor nincs is tervben a Vermintide 3?**

**MA:** Ezt azért nem mondanám, bár a mai játékok életciklusa lényegesen hosszabb, gondolok itt arra, hogy sokan szolgáltatásként tekintenek rájuk. És most felejtjük el a monetizáció körüli sumálást – az ilyesmire idegen vagyunk. A játékosok

szemszögből nézve képesnek kell lennünk arra, hogy sokféle tartalommal lássuk el őket ahelyett, hogy eladnánk nekik egy játékot azt remélve, két év múlva viszontlátjuk őket, és akkor talán megvesznek tőlünk egy másikat.

**GS: Milyen együtt dolgozni a Games Workshoppal?**

**MA:** Nos, természetesen ők birtokolják az IP-t. De minden mást mi intézünk, magunk finanszírozzuk a projekteket, és intézzük a kiadást. Kezdetben minden alkalommal megkérdeztük, hogy ezt vagy azt megcsinálhatjuk-e úgy, ahogy elképzeltük, de mostanra teljesen megbíznak bennünk, tudják, hogy ismerjük és szeretjük a Warhammer univerzumot. Igazság szerint elég szigorúak vagyunk magunkhoz, már azelőtt kukázunk egy oda nem illő ötletet, hogy egyáltalán kérdéssel fordulnánk hozzájuk. Így jártak a tekercsek is, amikor rájöttünk, hogy egy törpe nem tudná használni, a Kruberhez hasonló katonák pedig egyenesen rettegnek a mágiától.

**GS: Mit vársz a küszöbönálló konzolgeneráció-váltástól a nyilvánvalóan szebb grafikán túl, és mit a felhőtechnológia elterjedésétől?**

**MA:** Számunkra először is a CPU érdekes, mivel rengeteg karaktert jelentünk meg és mozgatunk egyszerre. Egyébiránt minden olyan megoldásra kíváncsi vagyok, ami lehetővé teszi, hogy közel azonos minőségben élvezhessék az együtt játszó emberek a játékokat. A realitás persze az, hogy akár a mostani, akár a jövőbeli hardvereket nézzük, mindenképpen kompromisszumra kényszerülünk, mert ha a játékunk csak egy csúcsigépen, a tesztlaborban fut kifogástalanul, akkor rosszul végeztük a munkánkat.





Látványos kosárlabda mindenek felett

# NBA 2K20



Paul George az új csapatában is szárnyal



## INFO

Kiadó **2K Sports**  
 Fejlesztő **Visual Concepts**  
 Platform  
**Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One**  
**Röviden**

Az NBA 2K sorozat legújabb darabjának hála idén is szórakoztató és realiztikus kosármecceket játszhatunk, ezúttal már a WNBA csapataival is. PEGI 3+

### KÖZEL KÉT HÓNAPPAL AZ ELSŐ NBA 2K JÁTÉK MEGJELENÉSÉNEK HUSZADIK ÉVFORDULÓJA ÉS A 2019-2020-AS NBA-SZEZON KEZDETE ELŐTT JELENT MEG A SOROZAT LEGÚJABB DARABJA.

Az NBA 2K20-ban a franchise utóbbi években kiadott címeihez hasonlóan ezúttal is a látványos prezentáció, a filmszerű történettel átszőtt MyCareer-mód, illetve a kiadó számára elsődleges bevételi forrásként szolgáló MyTeam a leghangsúlyosabb játékelemek. A Visual Concepts csapata gyakorlatilag ebben az évben sem kockáztatott. A fejlesztők nem merték igazán nagy változtatásokat végrehajtani, viszont az apró újításoknak, a még inkább polírozott grafikának és a kicsit átdolgozott mozgásrendszernek köszönhetően nagyon élvezetes és élethű mérkőzéseket játszhatunk az NBA 2K20-ban. Közel sem hibátlan a játék, ezzel együtt viszont továbbra is az aktuálisan legjobb kosárlabda-szimulátorként tekinthetünk rá, és a rajongók számára talán nem is kérdés, hogy megéri-e beruházni a legújabb 2K-re.

### NINCS HIÁNY CSAPATOKBÓL

Szokás szerint rengeteg játéklehetőséget pakoltak a játékba, és még a sima Play Now-módban is több csapat közül válogathatunk, mint a sorozat történelmében eddig bármikor. Az NBA harminc csapata mellett választható a 2018-2019-es szezon legjobbjaikat felvonultató két-két All-Star és az első-másodévesek alakula-

ta. Ezen kívül klasszikus csapatokat is irányíthatunk az 1964-es Boston Celtics-től kezdve a 2015-ös Golden State Warriors-ig. Az úgynevezett All-Time alakulatok pedig minden NBA franchise legkiemelkedőbb játékosaiból állnak, illetve a 60-as évektől kezdődően minden évtized válogatott All-Star csapatát is irányíthatjuk. Ami pedig nagyszerű újítás, hogy a sorozat történetében először a teljes profi amerikai női kosárlabdaliga, vagyis a WNBA is bekerült a játékba. Mind a 12 csapatot, a kapcsolódó stadionokat és több mint 140 játékost modelleztek le, a női liga mérkőzéseit pedig egy háromfős szakértői csapat kommentálja. A WNBA játéktípusa és alapvetően a női kosárlabda jócskán különbözik az NBA meccseitől, így nagyszerű élmény ezekkel a csapatokkal is játszani. Akár egy egész szezonon keresztül is irányíthatjuk az egyik WNBA-csapatot, viszont a MyLeague-ben sajnos nem elérhető ez a lehetőség (de legalább ez ötletet adhat arra, hogy a sorozat következő darabját mivel bővítsék).

### NEHÉZ EGY NBA GENERAL MANAGER ÉLETE

Az NBA 2K20 három legfőbb játékmódja továbbra is a kártyagyűjtögetős, mikrot-ranzakcióktól hemzsegő MyTeam, a történetvezérelt MyCareer, valamint a csapatépítésre fókuszáló, rengeteg gazdasági és stratégiai lehetőséget kínáló MyLeague. A legutóbbin belül egy-egy szezont vagy rájátszást is szimulálhatunk, de hosszabb tá-

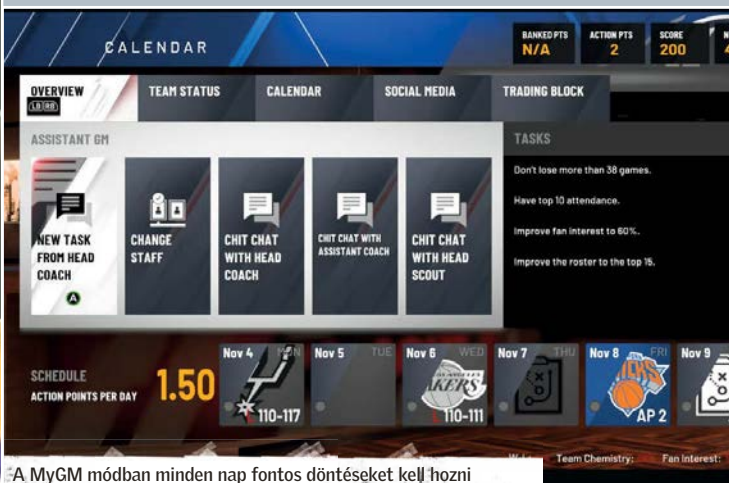
vú kikapcsolódást és szórakoztatást nyújt a hagyományos MyLeague. Ebben a módban egy személyben töltjük be a főedző, a general manager és a csapattulajdonosi szerepet, ezért a meccsek lejátszásán túl sokat kell foglalkoznunk a fiatal tehetségek felkutatásával, a megfelelő alkalmazottak igazolásával és az edzésterv összeállításával is. Sokat nem változott a mód a tavaly megismerthez képest, ugyanakkor a scouting, vagyis a rivális csapatok és

## ÚJRA DAVIS A KÖZÉPPONTBAN

A játék Standard és Digital Deluxe kiadásának borítóján a Los Angeles Lakers újonnan igazolt sztárja, Anthony Davis szerepel. A játékos korábban az NBA 2K16 borítóján is helyet kapott, abban az évben a nemzetközi verzió szerezett Steph Curryvel és James Hardennel.







A MyGM módban minden nap fontos döntéseket kell hozni

## A VILÁG LEGIZGALMASABB NŐI KOSÁRLABDALIGÁJA

Az NBA 2K20-ben a WNBA csapatait is irányíthatjuk, akár egy egész szezonra is. A való életben a liga 2019-es, 23. idénye május 24-én vette kezdetét, a szeptember 11-től október elejéig tartó nyolccsapatos rájátszásban pedig a Seattle Storm csapata igyekszik megvédeni bajnoki címét.



## A KARRIER ELŐTT ÉRDEMES A BUIJDERREL KÍSÉRLETEZNI, HOGY STÍLUSUNKNAK MEGFELELŐ JÁTÉKOSSAL VÁGJUNK BELE A SZTORIBA

a draftra készülő játékosok megfigyelése részletesebb lett, illetve fontos szerepe van az átalakított kapcsolatrendszernek, így a játékosokkal, a médiával és a szurkolókkal történő kommunikációra is oda kell figyelni. Ha pedig a kedvünk úgy tartja, teljesen átalakíthatjuk a franchise-t – új városba költözhetünk, új nevet választhatunk, új logóval és színeken léphetünk a pályára.

Kevésbé érdekes a MyGM-mód, amelyben nehézségi szinttől függően öt, tíz vagy tizenöt év alatt kell teljesíteniünk a kitűzött feladatokat egy csapat general managereként. Ebben a módban inkább a szerepjáték-elemek dominálnak, és karakterünket legin-

kább párbeszédok során fogjuk látni. Kapcsolatot kell ápolni a tulajdonossal, a játékosokkal és az alkalmazottainkkal, de mindennap csak korlátozott számú feladatot végezhetünk el, így az a legnagyobb kihívás, hogy milyen szempontok előtérbe helyezésével végezzük a munkánkat. Ha a bevétel halmozására koncentrálnunk, lehet, hogy elhanyagoljuk a játékosokat, akik morálja csökken, illetve egy-egy rossz nyilatkozattal magunkra haragíthatjuk a rajongóinkat, ezért kevesebben fognak meccsre járni. A játékmód alapötlete érdekes, de a beszélgetős részek egyszerűen gagyin mutatnak, és mérközéseinket kizárólag hatperces negyedekkel játszhat-

juk, míg a gép által szimulált meccsek 12 perces negyedekben zajlanak, emiatt pedig jócskán eltér majd csapatunk és játékosaink statisztikája a többiekétől.

### KASZINÓ ÉS KARRIER

A MyCareer-módban nemcsak saját kitalált játékosunkat kell fejleszteni és lépésről lépésre előrébb torni az NBA ranglétráján, hanem kapunk egy filmszerű sztorit is. Ebben az évben Sheldon Candis rendezésében készült a „When The Lights Are Brightest”, amelyben számos jelenlegi és korábbi NBA-játékos mellett főbb szerepekben láthatjuk Rosario Dawson-t és Idris Elbát. A középpontban a Che becenevű egyetemista kosaras áll, aki egy fontos meccsen nem lép pályára, hogy támogassa társát, aki az ösztöndíját egy sérülés miatt bukta el. A történet elég hullámzó minőségű, viszont a sorozat fennállása során talán ez az eddigi legjobb, nincs hiány erős drámai, illetve humoros jelenetekből sem. A sztori után karrierünk tovább folytatódik, és hacsak nem vagyunk hajlandók rengeteg időt és energiát áldozni az egyes képességek fejlesztésébe, könnyen unalomba fullad az egész. Érdekes újdonság a MyPlayer Builder lehetőség, amelynek hála számos különböző játéktípusú és mozgású játékost kreálhatunk, majd próbálhatunk ki egy-egy meccs erejéig. A karrier előtt érdemes a Builderrel kísérletezni, hogy stílusunknak megfelelő játékoskal vágjunk bele a sztoriba.

A MyTeam-mód a szokásos séma szerint működik – egyéni és online kihívások teljesítésével igyekszünk minél több játékbeli fizetőeszközt halmozni (már három is van), majd különböző pakkok nyitogatásával a szerencsésen bízva jobb játékosokat és bónuszokat nyújtó tárgyakat szereznünk. Idén valamivel könnyebb VC-pontot és tokeneket csupán játékkal gyűjteni, de egyszerűbben boldogulunk, ha valódi pénzt is költünk a játéokra. A legnagyobb VC-csomag egyébként közel 30 ezer forintba kerül, de persze több kisebb pakkra is be lehet ruházni. Hatalmas negatívum, hogy visszatért a szerződések rendszere, vagyis a játékosainkat csak bizonyos számú mér-

közösen küldhetjük pályára, és további szerződést adó csomagokat külön pakkokból tudunk nyitni. A viszonylag ritka, úgynevezett Free Agent játékosoknak pedig nem is adhatunk extra szerződéseket, jól meg kell gondolni, mikor vetjük be őket. Ötletes újítás viszont az evolúciós kártya; a kosarasokat bizonyos játékbeli feladatok teljesítésével fejleszthetjük, illetve minden héten új adag kihívásokat kapunk, hogy gyűjtögethessünk, de ezeken kívül a MyTeam egy inkább frusztráló, mintsem szórakoztató játékmód.

### MINTHA A STADIONBAN LENNÉNK

Ebben az évben is szinte hibátlan a meccsek hangulata, a közönséghangokat továbbfejlesztették, rengeteg új sort vettek fel a kommentátorokkal, az animációk pedig nagyon jól mutatnak. Az irányítás és a cselezés rendszere kicsit változott, de gyorsan hozzá lehet szokni, és néhány furcsaságtól eltekintve roppant látványosak és élethűek a meccsek. Összességében idén is nagyszerű kosárlabda-szimulátort kaptunk egy izgalmasabb sztorimóddal, viszont a több játékmódban is bekerülő kaszinójáték-szerű elemek és a mikrotranzakciók erőltetése miatt mégis csak keserű élmény az NBA 2K20.

Kiv

**HARDVER:** Windows 7/8.1/10 (64 bit); Intel Core i3-530 2.93 GHz / AMD FX-4100 3.60 GHz; 4 GB RAM; Nvidia GeForce GT 450 1 GB / AMD Radeon HD 7770 1GB; DirectX Version 11; 80 GB szabad hely

- + új egyéni képességek és mozdulatok
- + WNBA és legendás történelmi csapatok
- + dinamikusan változó zenei adatbázis
- kaszinóba illő „játékok” több módban
- a MyTeam még mindig a mikrotranzakciókról szól
- előfordulnak furcsa és bugos animációk

#### KIVI

Bárcsak ne lenne ennyi mikrotranzakció-központú játékelem!

83



# Teszt

» MY FRIEND PEDRO



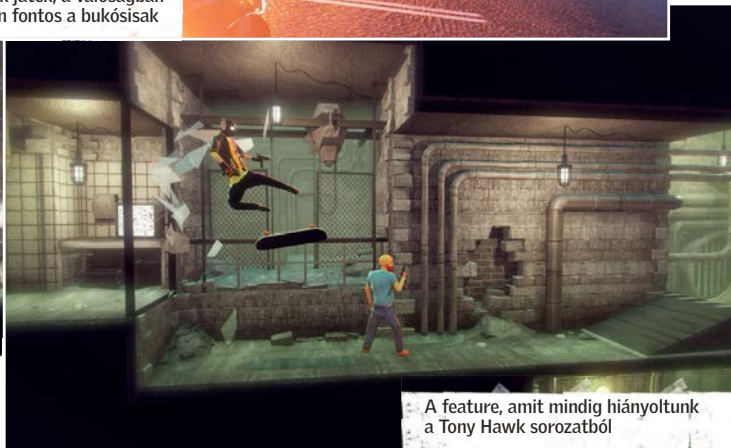
Kalandra fel, ha tudsz, gyere el!



Ez csak játék, a valóságban nagyon fontos a bukósisak



Nyugalom, mindenkinek jut!



A feature, amit mindig hiányoltunk a Tony Hawk sorozatból

## Agresszív elegancia

# MY FRIEND PEDRO

**T**ISZTÁBAN VAGYOK VELE, HOGY SZENT, DE TÖRÉKENY BIZALMI VISZONY VAN KÖZTÜNK, KEDVES OLVASÓ, AMIT NAGYON KÖNNYŰ LENNE ELKÖTYAVETÉLNI. Tisztában vagyunk ezzel mi mind, játékujságírók, akik annak idején a Fejlesztők Tarsolyára tett kézzel, az FPS-ek állóvizének partján tettük le szakmai eskünket. Mi mind tudjuk és valljuk, hogy persze, szent dolog az orvosok-tanárok elhivatottsága, a szénbányászok kitaratása, a BKV-ellenőrök rendfihetlensége vagy akár politikusaink becsületessége, de nincs magasztosabb, mint az a tisztaság, hegyeket mozgató akarat, ahogy egy játékujságíró küzd napról napra egy szebb és jobban informált világgért. Számunkra ugyanis nincs és nem is lehet fontosabb, mint hogy egy játékeszt végére pontot téve bármikor emelt fővel, nyugodt lelkiismerettel nézhessünk gamer bajtársaink szemébe, utolsó szavunkért is teljes felelősséget vállalva, a cikkvégi százalékokért akár dalolva máglyára menve. Most mégis megszeppenve állok itt előttem, amikor azt írom, hogy a *My Friend Pedro* egy tévedésből videójáték formáját öltött kortárs balett, csak éppen túllszoknyák, fouetté vagy bacchanália helyett vérpermettel, illetve lassított hátra szaltó közben két irányba kiosztott fejlődésekkel. Nem meglepő módon a Devolver Digital adta ki, és (ugyan én tényleg nem akarok célozgatni bizonyos kiadók szerhasználati szokásaira, de) az tuti, hogy senki mástól nem számíthattunk volna egy olyan játékra, amely gyakorlatilag Mario és Max Payne tiltott szerelmé-

## INFO

Kiadó **Devolver Digital**  
Fejlesztő **DeadToast Entertainment**  
Platform **Nintendo Switch, PC**  
Röviden 2D platformernek álcázott gun-fu táncjáték sok-sok hullával és egy beszélő banánnal.  
PEGI 18+



nek gyümölcse, amennyiben az impozáns bajszú vízvezeték-szerelőtől a klasszikus 2D-platformer gyökereket, a kiégett New York-i zsarutól pedig az alig kontrollálható bullet time-fétist sikerült megörökölni. Ami a történetet illeti, nos, maradjunk talán annyiban, hogy névtelen-arctalan hősünk a barátság mindennél erősebb köteléke, a képzelet határtalan mágiája, valamint a visszafojthatatlan gyilkolási kényszer háromszögében sodródik előre, közben lemészárolva bárkit és mindenkit, elvégre erre utasította új barátja, Pedro. Aki egy banán.

## MÉSZÁROS LŐ...

De micsoda gyönyörű mészárlás ez! Az ug-rálás-ügyességi részek, de a lövöldözé-sek kapcsán is kulcsfontosságú, hogy ha-szonló játékokhoz képest meglepő lehetősé-geket, nagyobb kontrollt kapunk, aminek eredményeképpen elképesztően látvá-nyos akciójeleneteket fűzhetünk egymás-ba – szinte megállás nélkül. Legfontosabb eszközünk a bullet time: gombnyomás-ra mindent belassítva szusszanásnyi idő-höz jutunk, amit kihasználhatunk a harctéri káosz gyors áttekintésére, esetleg egy cél-zott lövésre – vagy csak gyönyörködni sa-ját külságunkban. Hasznos és látványos ké-pesség a megosztott célzás, amelynek ré-vén kezeinket külön irányítva egyszerre két célpontra is tüzelhetünk – mondanom sem kell, hogy ha például ezt a trükköt lassítás-sal kombináljuk, akkor már gyakorlatilag az egész John Woo-életmű a kisujjunkban lesz. De ölhetünk gonoszokat akár kötélén leng-ve, felhőkarcolóról zuhanva, drótokon fej-jel lefelé csúsztatva, gördeszkan suhanva... sőt

akár magával a gördeszkával is. És vannak az extrémek, kreatív megoldások, példá-ul a tömegbe rúgott benzineskanna, amit egy lövéssel fellobbanthatunk, vagy ami-kor repülő serpenyőt megsorozva mandi-nerből pattanó golyókkal ritkítunk. A játék egy jópofa pontgyűjtőgetős rendszert hasz-nál, külön jutalmazva a minél folyamatosab-ban egymásba fűzött látványos megoldáso-kat – sőt a legdurvább pillanatokból gifeket is csinál nekünk. A gun-fu gyilkoblett hosszabb távon per-sze zsisbasztóvá válik, de a darálást jó ér-zékkel török meg elszórt, egyszerű puzzle-betétek, de néha még motorra is pattanunk majd, ami hasonlóan kellemes változatossá-got hoz a játékmenetbe. Sajnos a „hosszabb táv” is csak néhány óra, ami hamar elrepül, de a pályák végén kapott kiértékelések ad-hatnak némi motivációt az újrajátszásra.

mazur

## HARDVER

Windows 7/8/8.1/10 (64 bit), Intel Core i3-530, 4 GB RAM, GeForce GT 440, 1 GB VRAM, 4 GB szabad hely

- + nagyon eltérő stílusok ötletes ötvözése
- + egészen kivételes, egyedi atmoszféra
- + folyamatos, intenzív akció
- néhány aránytalanul nehéz pályarész
- rövidke

## MAZUR

Nem szép dolog az öldöklés, de lám, lehet művészen is csinálni.

# 90





Ez nem az a Star Wars Episode I: Racer, amit kerestek

# OVERLANDERS

INFO

Kiadó Run-Down Games Fejlesztő Run-Down Games  
Platformok PC Röviden Egy offline és online is játszható futurisztikus versenyzős játék. PEGI N/A

**F**UTURISZTIKUS JÁRMŰVEK, SZÉPNEK MOND-HATÓ TÁJAK, SEBESSÉG ÉS MOTION BLUR-ÁRADAT: EZEKEL A SZAVAKKAL LEHET NAGY VONALAKBAN JELLEMZNI AZ OVERLANDERST. A Run-Down Games fejlesztőbrigádja felételezhetően a LucasArts 1999-es *Star Wars Episode I: Racer* nevezetű, hasonlóan adrenalinú versenyzős játékából merített ihletet, mivel az alapkonceptjára hezitálás nélkül ráfoghathatjuk, hogy ugyanaz. Annyi a dolgunk, hogy versenyezzünk különféle sci-fi-járművekkel hangulatos pályákon, amelyeket nem feltétlenül lesz időnk megcsodálni az intenzív futamok során. A pluszt az jelenti az *Overlanders* esetében, hogy ezt online is meg lehet tenni, valamint a járműveket ellátták különböző fegyverekkel, hogy megkeseríthessük ellenfeleink életét. Négy járgány közül választhatunk, amelyek mind eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek; az egyik jobban gyorsul, a másikkal könnyebb kanyarodni és így tovább, amit az autóversenyzős játékoktól már megszokhattunk. A tesztkörök alkalmával két fő funkció piszkálta igazán a csőrömet, közülük az egyik már-már az örület határára kergetett. A nagy sebességnél tapasztalható motion blur effekt hihetetlenül irritáló, egy idő után azt hittem, hogy kezdek stroke-ot kapni. A másik ilyen funkció a mára szitokszóvá silányult loot box, igaz, ahogy észrevettem, csak

skineket tartalmaznak a ládák a használható járművekhez. Mindennek ellenére a sebesség és a grafika még a mostani AAA-dömping által meghatározott minőség mellett sem vall szégyent, bár a pályák némileg sivarak, viszont a meglévő textúra és geometria egy versenyzős játékhoz pont elég, így senki sem kezd majd fitorogni. Nyilván nem egy *Driveclub*ot vagy *Forzát* kell várni ebben az árkatégoriában. Összességében tehát csak akkor tudom jó szívvel ajánlani, ha a *Wipeout/Star Wars Episode I: Racer*-szerű játékokkal nem álltok hadilábon, és kifejezetten kompetitív szellem lakozik bennetek, illetve nem találtok más, a figyelmetekre érdemesebb alkotást a gigászi kínálat dacára sem.

Flatline

#### HARDVER

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

- + ritka a sci-fi témájú versenyjáték
- + szép és kidolgozott versenypályák
- nagy sebességnél túlzott motion blur
- hamar repetitívá válik

#### FLATLINE

Sci-fi témája miatt egy kis frissesség az autós játékok között.

61

NINTENDO SWITCH

MARVELOUS Nintendo



# DAEMON X MACHINA

EMBER VS GÉP HARCA  
A FÉMCSIKORGATÓ ŐRÜLETBEN!



Az emberiség a kipusztulás szélén áll.  
Te - és tűzerőd - az utolsó védelmi vonal!



12  
www.pegi.info

SZEPTEMBER 13-ÁN

www.nintendo.hu

A NINTENDO SWITCH KONZOLCSALÁD

Nintendo Switch

Nintendo Switch Lite



3 MÓD  
TV / ASZTALI / KÉZIKONZOL



KÉZIKONZOL MÓDRA  
TERVEZVE



## Monstrumok a pályán

# FIA EUROPEAN TRUCK RACING CHAMPIONSHIP

### INFO

Kiadó Bigben Interactive  
Fejlesztő N-RACING Platform  
PC, PlayStation, Xbox One  
Röviden Öttonnás vasak fekete füsttel kergetik egymást az aszfaltcsíkon.  
PEGI 3+

**ÉLETÜNK SORÁN ELÉG SOKSZOR KELL RÁDÖBBENNÜNK, HOGY MENNYIRE TELIK AZ IDŐ, ÍGY PÉLDÁUL MINDEN EGYES SZILVESZTERKOR, KARÁCSONYKOR VAGY ÉP-PEN AZ ÉVI RENDES SZABADSÁGUNKON.** Am az igazi gyomros akkor jön, amikor érkezik egy játék, mint például tesztünk alanya, és elkezdünk gondolkodni, hogy vajon mikor is jelent meg az adott témakörben az utolsó említésre méltó cím. Márpedig kamionverseny-fronton igencsak vissza kell mennünk az időben, méghozzá odáig, amikor úgy igazán elkezdtek beindulni a második világháborús lövöldék. A Mercedes Benz Truck Racing ugyanis ekkortájt látott napvilágot (2000-ben), méghozzá a THQ gondozásában, márpedig a cég értett az autóversenyek számítógépes feldolgozásához. Habár valójában csak kiadóként funkcionált, jól gardírozta az ügyes kezű fejlesztőket; az MBTR elég jóra sikerült, ám utána nem igazán született egyetlen említésre méltó kihívó sem a kamionversenyzés terén. Egészen mostanáig, mikor is a Bigben Interactive kiadásában megjött hozzánk a hivatalos licenccel rendelkező FIA European Truck Racing Championship.

tésre méltó kihívó sem a kamionversenyzés terén. Egészen mostanáig, mikor is a Bigben Interactive kiadásában megjött hozzánk a hivatalos licenccel rendelkező FIA European Truck Racing Championship.

### JÁTÉKBAN VAGYUNK

Tekintve, hogy hivatalos licenccel rendelkező játékról van szó, nem lepődünk meg azon, hogy a valóságban is létező csapatokkal és kamionokkal találkozunk majd, így beülhetünk akár MAN, Volvo, Western Star, Iveco vagy éppen Freightliner fülkébe is. Maguk a versenyzők sem fiktív személyek, így honfitársunk, Kiss Norbert is ott szerepel a névsorban, méghozzá úgy említve, mint az egyik leggyorsabb sofőr. A gyors élvezetek kedvelői természetesen indíthatnak kapásból a Quick Race opcióval, ilyenkor bárkivel, bármivel és bárhol versenyezhetünk, de természetesen csak a játékban megtalálható tartalmak keretein belül. Sokkal élvezetesebb azonban karriert kezdeni, ami nem csupán annyit, hogy irány a pálya, és rójuk a kört, hiszen először a jogsit kell megszerezni, ami nem túl bonyolult, ám egyes esetekben feleslegesen szájbarágós, viszont megtanulhatjuk belőle a kamionversenyzés sajátosságait. Amennyiben mindent teljesítünk, kapunk egy-két gyakorló

hétvégét, majd pedig szerződést kötve valamelyik csapattal, indulhat valódi karrierünk. Mint minden versenyen, itt is szerencsés, ha minél jobb helyezéseket érünk el, tekintve, hogy csak így juthatunk pénzhez, ami aztán többek között ahhoz kell majd, hogy a versenyben megfáradt alkatrészeket megjavítsuk, kicseréljük. Igen, itt nem az van, mint a legtöbb autós játékban, hogy adott idő alatt helyrekapáljálunk mindent a paddockban a szakik, hanem cserélni kell pénzért, mint a valóságban. És ha már valóság, az egyik legfontosabb dolog, hogy a meglődült járműveket valamivel le is kell lassítani, és egy-egy fékezésnél bőven 500 fok fölé szökhet a tárcsák hőmérséklete, így vizet kell permetezni rájuk, hogy lehűljenek. Eleinte nehéz megszokni, hogy egyik szemünkkel a hőfokot, a másikkal a pályát nézzük, ám viszonylag gyorsan kialakul az a reflex, hogy rutinszerűen spriccelünk, amikor meleg a helyzet. Ennek hiányában a fékek túlzottan felmelegednek, és első körben csökken a lassító képességük, a másodikban gyorsabban tönkremennek, extrém esetben pedig teljesen elszáll minden, és csak a motorfék marad, az meg nem túl istenes helyzet, amikor 5,5 tonna robog a fal felé százharminccal. Am a víz sem tart a végtelenségig, tehát ha elfogy, irány a boxutca, ezért fontos taktikai



Számos nézet közül választhatunk, de mégis a belső az igazi



Nagyon fontos odafigyelni arra, hogy hány fokosak a fékek, mert ha nem tesszük, komoly bajba kerülhetünk



A grafika elég jó, főleg akkor, ha éppen nem süt a nap







A startnál figyeljünk, hogy ne menjünk bele felesleges lökdösődésekbe, mert büntetést kapunk



A visszajátszásokban valamiért súlytalannak tűnnek a járművek

## EZEK A SZÖRNYETEGEK BIZONY NEM A VÉGLETEKIG KÖNNYÍTETT VERSENYGÉPEK

paraméter lehet, hogy ki mennyire bánik okosan a folyadékkal.

### LÁTVÁNYOS MOZDULATOK

Mint említettük, egy ilyen címnél rendkívül fontos, hogy mennyire jön át a soktonnás fizika, és azt kell mondani, hogy a fejlesztők jó munkát végeztek. A kanyarokban érezni a nehézséget, a rázókövön azt, ahogy a nagy fülke mozog, és az egész gördülésben valahogy ott van, hogy ezek a szörnyetegek bizony nem a végletekig kikönnnyített versenygépek. Tudható az is, hogy 1000 lóerő mellé komoly nyomtér jár, így nem csoda, ha a kanyarokból kifelé jövet hamar túlkormányzottá válik az autó, ám a legszebb ebben az, hogy amint kiismerjük a csúszás mértékét, kiválóan tudunk korrigálni gázérvétellel, vagy éppen pocccintünk még rá egy kicsit, hogy mégis íven tudjunk maradni. Elég élvezetesekek a test-test elleni csaták is, bár már a nagyobb koccanásokért is büntetés jár, de ilyen ez a kamionsport. Természetesen a beállítások testreszabásával jelentősen jobban tudunk teljesíteni, ám akikben nem feltétlen mérnöki vér folyik, azoknak is érdemes legalább az előregyártott „kiegyensúlyozott”, „kanyar”, és „sebesség” beállításokkal variálni, mert érezhetően másként viselkedik a járgány attól függően, melyiket alkalmazzuk. Fékkezésekkor is érezni a tömeget; aki hozzá van szokva az autós játékokhoz, az nagyokat fog nézni a féktávoikon, illetve nagyon hangulatos, amikor kanyarból kijövet érezhetően alacsony a fordulatszám, és visszagangolunk. Az autó hangján érezni, hogy a magasabb fordulattal megjön a turbó ereje

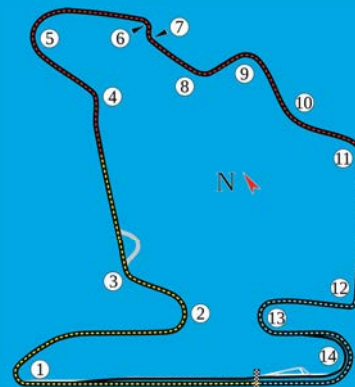
is, és rászakad a hajtásláncra az erő, mi pedig meglódulunk előre. Azon viszont senki se csodálkozzon, hogy a sebességlimit 160 km/h, ami egyedülálló az autósportok terén, de be kell látni, hogy valós körülmények között teljesen jogos dolog, mert ha egy bő öttonnás jármű kétszázal hasít, az veszélyes tud lenni kontrollálatlan körülmények között. Most, hogy a fizikával végeztünk, jöhet a kinézet, amiről elmondható, hogy elég pofás lett, főleg akkor, ha nem fényes nappal követjük a vonalvezetést. Esőben kimondottan tetszetős a járt és a pórrén hagyott aszfaltfelület, illetve egyébként is akadnak olyan apróbb finomságok, mint amikor például külső nézetben lehajtunk a porba, és a kamerára föld verődik. Mindezekon kívül van gumifüst, bár nem túl acélos.

### NYÜGLŐDÉSEK

Ha nem egyedül vagyunk a pályán, tapasztalhatjuk, hogy gépi ellenfeleink is képesek hibázni, ami annyit tesz, hogy olykor lecsúsznak az ívről, kimennek a fűre, fellökik egymást, de az is előfordul, hogy teljesen érthetetlenül elrántják a kormányt valamerre, miközben fékeznek egy nagyot. Olyat is láttunk teszt közben, hogy három kamion szemben állt a fallal, mintha nem is versenyzők lennének, hanem statikus kiállításként szerepelnének. A hang sem az igazi, mert valahogy nem azt halljuk, hogy erőteljesen duzzadó motorok dolgoznak a kaszni alatt, és a gumicsikorgás is cseppet véznának tűnik. A lassítások megtekintése közben pedig pont a soktonnás tömeg érzete tűnik el, ami illúzióromboló dolognak tekinthe-

## HUNGARORINGRE NEM FUTOTTA

Habár a versenysorozatban ott van a magyar pálya is, a vonalvezetése még csak nyomokban sem emlékeztet a valóságra, és nem tudni, hogy mindez minnek köszönhető, hiszen elvileg licencekkel rendelkező címről beszélünk. Habár maga a leírás, miszerint a Hungaroring 4,381 km hosszú, és 14 kanyar található rajta, stimmel, még sincs egyetlen olyan részlete sem a játékbeli megfelelőjének, ami a valóságban is meg lenne. Hacsak nem az, hogy a játékban is akadnak kanyarok és egyenesek.



Gépi ellenfeleink olykor minden ok nélkül elrántják a kormányt, vagy fékeznek egy feleslegeset



## BÜNTI LESZ

Érdemes tudni, hogy a játék szigorúan szankcionálja a pályaelhagyást, és nemcsak akkor, ha levágjuk a kanyart, hanem akkor is, amikor lecsúszunk róla. Ez azért nem szép megoldás, mert nem elég, hogy leestünk az ívről, még plusz másodperceket is kapunk a nyakunkba.

tő. Nevetséges megoldás az is, hogy ha nagyon elhagyjuk a pályát, nem feltétlenül a fal fog meg, hanem automatikusan visszakerülünk a helyes útra, persze álló helyzetben. Mindezekről függetlenül egyáltalán nem rossz a játék, csak jelen pillanatban nem ér annyit, amennyiért adják, de a kamionversenyek rajongói azonnal csapjanak le rá, amint olcsóbban is beszerezhető.

### HARDVER

Windows 7, i3-540/Phenom II X4940, 4 GB RAM, GTX 460/Radeon HD 5870 2 GB VRAM, DirectX 11, 12 GB szabad hely

- + a fizikában jól érezhető a járművek tömege
- + csinos effektek
- + valós csapatok és járművek
- gyenge hangok
- visszajátszáskor nem érezni a kamionok tömegét
- magától visszatesz a pályára, ha lecsúsztunk

### RG

Talán nem kell megint 19 évet várni egy újabb kamionos játékra.

# 74



Második menet

# NO MAN'S SKY



## INFO

Kiadó Hello Games, Sony Interactive Entertainment  
Fejlesztő Hello Games  
Platform PC, PlayStation 4, Xbox One  
Röviden Egy hatalmas, gyönyörű univerzumban tengethetjük napjainkat.  
PEGI 7+



## TALÁN NEM IS INDULT MÉG JÁTEK AKKORA MÍNUSZBÓL, MINT A NO MAN'S SKY.

A leges független fejlesztőcsapat, a korábban a Joe Danger játékokat készítő Hello Games megálmodott valamit, amiben egyre többen hittek, a Sony pedig felkarolta a csapatot, és annyi pénzt ölt a marketingbe, amennyit saját játékaiba szokott. Aztán 2016. augusztus 10-én eljött a megjelenés napja, és a játékosok millióinak csalódottan kellett szembesülnie azzal, hogy a megígért, sőt a megjelenés előtti videóban mutogatott funkciók egy része sehol sincs, gyakoriak az összeomlások, fagyások. Sean Murray és csapata beleesett abba a hibába, amely már több kis fejlesztőbrigád vesztét okozta: rosszul mérték fel képességeiket, és azt, hogy az ígéreteket valóra tudják-e váltani. Nem segített rájuk a nyomasztó, amit az elhelyezett rájuk, hogy a marketinggépezet a játékot az év egyik legjobban várt címévé tette. A No Man's Sky nem lett rossz, de nem is azt az élményt adta, amit reméltünk.

A megjelenést hosszas hallgatás követte a fejlesztők részéről. Murray egy idő után elismerte, hogy hibáztak, nem szabályozták megfelelően az elvárásokat, nem készültek fel akkora tömegre, amekkora a szervereket megrohmozta az első napokban. Együttal megígérte, hogy a további frissítések kapcsán csak akkor szólal meg, ha biztosat tud mondani. A srácok a háttérbe vonultak, de ahelyett, hogy kivárták volna, hogy

elüljön a vihar, és elkezdték volna a harmadik Joe Dangert faragni, elhatározták, hogy helyrehozzák hibájukat, és a hangos, még reménykedő közösséggel együtt egy olyan játékot varázsolnak a No Man's Sky-ból, amelyet ígértek: sőt, annál ezerszer jobbat. Eltelt három év, megjelent több kisebb és néhány nagyobb, kiegészítőnek is beillő ingyenes frissítés, a játék tündöklök, a játékosok boldogok, és már csak azok verik az asztalt, akik az elején játszottak vele utoljára, vagy talán soha nem is próbálták. Mi is elővettük hát újra, és teljes mértékben megbocsátottuk a srácoknak, hogy annak idején csalódást okoztak.

## KEZDJÜK AZ ALAPOKTÓL

Ahhoz, hogy megfelelően tudjuk érzékelteni, mennyit változott a játék a kezdetek óta, egyesével kell végigvinnünk a frissítéseket. A No Man's Sky az elején egy viszonylag üres játék volt, amiben bolygóról bolygóra, rendszerről rendszerre lehetett repkedni. Bányászhattunk, gyűjtögethettünk, termelhettük a pénzt, hogy nagyobb hajót vegyünk, és még többet bányászhattunk, gyűjtögethessünk. Volt benne egy nem túl izgalmas történet, néhány űrbeli összecsapás, pár egészen ocsmányos lény, de aki hosszabb ideig bírta, 30 óra után garantáltan elvesztette az érdeklődését. A start után három hónappal, novemberben megjelent Foundation Update volt az első jele annak, hogy ebből még lesz valami. Ezzel a frissítéssel érkez-

tek meg a játékba a különböző játékmódok: a Survivalban a túlélés a cél, a Creativeben nyugodtan, biztonságban alkothatunk, a Normal pedig a kettő között helyezkedik el félúton. Ugyancsak ekkor debütált a bázisépítés, amit aztán szinte minden csomag továbbfejlesztett. Ekkor jött be a farmgazdálkodás is tisz nevelgethető növényekkel, valamint a szállítóhajók, amelyekben tárolhatjuk megszerzett javainkat.

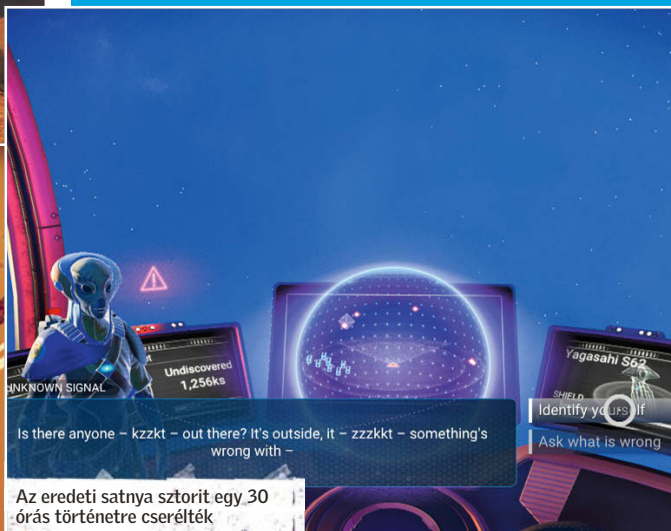
A fél évvel később érkezett Path Finder ehetővé tette, hogy egynél több űrhajót tároljunk, illetve hogy a különböző gépeket más és más feladatok ellátására használhassuk. Bevezette egyúttal a földi járműveket, ezekkel gyorsabban járhattuk be a planetákat, akár időmérő versenyeket is tervezhettünk. Továbbfejlesztette továbbá a fegyverrendszert, különböző típusú, osztályú eszközök közül válogathatunk azóta. Az első évfordulón, 2017 augusztusában megjelent Atlas Rises 30 órányi sztorival szolgált, adott egy keretet az egész kalan-

A Beyond frissítés óta VR-ban is játszhatjuk a teljes játékot



## HAZATÉRTEK AZ ELTÉVEDT VÁNDOROK

Bár a PS4-es és Xbox One-os játékoszámról semmit nem tudunk, a SteamChartsnak köszönhetően azt láthatjuk, hogy minden nagyobb frissítés megjelenésekor óriási volt az érdeklődés. Bár a megjelenés után egy hónappal már 212 ezerről 9 ezerre esett az egyszerre játszóknak száma, és tanyázott ezer környékén is, a NEXT bemutatókaszákor, valamint az azt követő egy hónapban 80-90 ezren terheltek a szervereket, és később is 5-6 ezer környékén tudott maradni a népszerűség. A Beyondnál ismét látszott a kiugrás, 61 ezerre szökkent az egyidőben aktív játékosok száma, amivel a játék újra bekerült a top tíz legnépszerűbb steames cím közé.



Az eredeti satnya sztorit egy 30 órás történetre cserélték





Megülhetünk, megfejthetünk állatokat



Földi és vízi járművekkel kényelmesebben, gyorsabban fedezhetjük fel a bolygókat



Már nem csak egy hajónk lehet

## A NO MAN'S SKY SZEBB, TARTALMASABB, ÉRDEKESEBB ÉS ÉLVEZETESEBB LETT AZÓTA, HOGY ELŐSZÖR MEGVETHETTÜK LABUNKAT EGY TÁVOLI BOLYGÓN

dozásnak, de közben nem kényszerítette rá a játékosokat arra, hogy ezzel foglalkozzanak. A sztoritól független küldetések is segítettek, hogy szerezzünk ezt-azt, a kereskedelmi és gazdasági rendszer beépítése, az ősi portálok aktiválása, valamint a továbbfejlesztett űrharcok izgalmasabbá tették az egész játékot.

### KÉREM A KÖVETKEZŐTI

A következő közel egy évben pár kisebb kiegészítő frissítésen kívül nem jött más, majd 2018 júliusában, az Xbox One-os változattal együtt berobbant a NEXT, ami ismét új szintre emelte az élményt. Végre nemcsak le-

begő fénygömbök formájában láthatunk játékosársainkat, hanem összeállhattunk kalandozni, közösen haladhattunk a történet küldetésein keresztül, vagy segíthettük, netán hátrálthatunk a többi eltévedt vándort. Míg korábban csak elhagyott bázisokat foglaltunk el, itt már bárhova, akár a víz alá is felhúzhattuk lakhelyünket. Az sem elhanyagolható, hogy válhattunk a külső és belső nézet között, testreszabhattuk karaktereinket, vagy épp flottát építhettünk fregatokból. A NEXT megjelenését követően a játékoszám ismét az egekbe szökött, a közönség végre igazán boldog volt és elégedett, a Hello Games pedig

ennek hatására még nagyobb kedvvel folytathatta a munkáját. Nem kellett sokat várni a The Abyssre. A három hónap elteltével érkezett, 1.7-es számú csomag középpontjában teljes mértékben a vízalatti kalandozás állt. Mindannyiunk nagy örömeire megjelentek a rémisztő és vad vízalatti lények, de cserébe értékesebb dolgokra akadhattunk a tavak, óceánok fenekén. Hogy ne csak céltalanul kalandozunk, új küldetésszál vált elérhetővé, elmerült építményekben kereshettünk értékes lootokat.

A Visions gyakorlatilag egy ráncfelvarrás volt, amellyel érdekesebbé tették a világokat, azok flóráját és faunáját. Ellenben most, augusztus 14-én megérkezett a Beyond, a *No Man's Sky* eddigi legnagyobb frissítése, amivel már igazán teljesnek érezhetjük a játékot. A PC-s és PS4-es játékosok az egész alkotást minden funkciójával, kisebb kompromisszumok mellett, a hagyományos játéskorlátokkal együtt pörgethetik VR-eszközökkel, és azt talán nem is kell ecsetelni, milyen fantasztikus élmény úgy száguldanunk a gyönyörű, színes űrben, hogy szabadon nézelődhetünk közben. Emellett növelték a multis létszámkorlátokat, így konzolokon már 8-an, PC-n akár 32-en kalandozhatnak együtt. Kiigazították a sztorit, bekerült egy közösségi tér, és ami talán a legjobb: megszelídíthetünk, megülhetünk, megfejthetünk különböző ide-

gen lényeket, majd főzhetünk valami finomat. Na jó, az talán egy fokkal izgalmasabb, hogy elektromos rendszereket, kivetítőket építhetünk, folyamatokat automatizálhatunk, és gyárakat hozhatunk létre, amelyek nekünk termelnek.

Mindeközben persze folyamatosan faragták a felhasználói felületet, és a mesterséges intelligenciát, a teljesítményt, a procedurális generálás rendszerét, a bolygók és lények kinézetét a korábban beépített rendszerek működését. Csodálatra méltó, amit az azóta megnövekedett létszámú Hello Games véghez vitt. A *No Man's Sky* szebb, tartalmasabb, érdekesebb és élvezetesebb lett azóta, hogy először megvethettük lábunkat egy távoli bolygón, és a rengeteg tartalomért a csapat egyetlen extra forintot sem kért. Volt az a pont, amikor még olyan tartalmak jöttek, amelyeket joggal várhattunk el ingyen, de régen túljutottunk egyenlegesen, és nem is értjük teljesen, hogyan marad életben egy folyamatosan frissülő játék, amit nem szennyyeztek meg mindenféle bosszantó mikrotranszakkciókkal, egy olyan csapat kezében, amelynek három éve nincs másik projektje, és nem tartozik egyetlen kiadóhoz sem. Mindenesetre örülünk, hogy a játéktörténelem egyik legcsúfosabb bukásából végül az egyik legszebb mentés lett.

Paca

A Foundation frissítés elhozta a bázisépítés és a termesztés alapjait





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

# HARDVER



## Játék 55 colon Tévének álcázott gamermonitor

A várakozás ideje lejárt: input lagtól és minden sallangtól mentes, villámgyors és szép, tévének álcázott monitorokat készített a Philips, a legnagyobb készülék egy váratlan meglepetést is tartogat. A Momentum szériával a Philips a konzoljátékosokat, no meg a nappaliban, kanapéről játszó PC-gamereket szólítja meg olyan extra funkciókkal, amelyek kifejezetten játék során hasznosak. Noha az első modellen még voltak csiszolatlan részek, hamar kiderült, hogy van igény ilyen óriási monitorokra, ezért a Philips rögtön három új modellt indít a 43 colos előd után.

A 32 és 27 colosak mellett a szeptemberi IFA kiállításon mutatkozott be az új, minden jóval felszerelt legnagyobb Momentum monitor, amely tekintélyes, 55 colos képátlójú panellel büszkélkedhet. Az 55 Momentum 4K felbontáson képes 120 Hz-es frissítésre, ráadásul ezt Adaptive Sync technológiával is megtámogatták, így dinamikus változó frissítéssel teljesen kiiktatható a szakadozást, szaggatást a

játékaidból. A panel mögé villámgyors vezérlés került, ami minimális input lagot és alacsony GTG-válaszidőt garantál. A HDR-képesség ezúttal sem hiányzik, sőt a kiváló, akár 1000 nites fényerő is megvan, így a VESA HDR1000 szabvány szerinti minősítést is megkapta az 55 colos modell. A rengeteg bemenet mellett egy USB 3.2-es hub is került a tévé-monitorra, valamint a MultiView osztott képernyős üzemmód mellett az Ambiglow háttérvilágítás is adott. Az elegáns talp és a kijelzőpanel alja közötti részen helyezkedik el a meglepetés, mégpedig egy integrált soundbar. Mielőtt bárki fanyalogna, gyorsan eláruljuk, hogy ezt a Bowers and Wilkins cég készítette, amely elismert audiofil gyártó, és régi motoros a szakmában. Az 55 Momentum hangja így lehengerlő, csodálatosan szólnak a játékok, legyen szó akár a töltényhüvelyek csilingeléséről vagy Forma-1-es autód motorjának robajáról. Egyetlen szívfájdalmunk, hogy az óriásmonitor 2020 elején érkezik csak meg, nagyjából 1000 eurós áron.

## Processzor gamereknek Nyers erővel a csúcsra

Várható volt, hogy a legújabb, harmadik generációs AMD Ryzen processzorok erősek lesznek, de ilyen mértékű gyorsulásra, illetve (jól megérdemelt) sikerre az Intel egyáltalán nem számított. Eddig az AMD Ryzen CPU-k játékok alatti teljesítménye érezhetően elmaradt, az új generációval azonban ledolgozták ezt a hátrányt is, így az Intelnek nem sok fegyvere maradt az asztali processzorok piacán. Miközben az AMD már meg is kezdte az árak finom csökkentését (hónapról hónapra egy kicsit mindig olcsóbbá válnak a Ryzen CPU-k), az Intel kapkod, hogy valamivel vissza tudjon vágni, amíg nem sikerül végre megoldania gyártási nehézségeit.

Az Intel legújabb pánikreakciójának neve Core i9-9900KS, amely ősszel érkezik a boltokba. A nyolcmagos, 16 programszál egyidejű feldolgozására képes processzor az In-

tel állítása szerint a világ legjobb gamer CPU-ja. Ezt úgy sikerült elérnie, hogy ez a modell képes All Core 5 GHz-es működésre Turbo Boost-módban, vagyis elérheti az 5 GHz-es órajelét úgy, hogy mindegyik processzormag teljes terhelésen dolgozik. Ez 300 MHz-cel több, mint a korábbi, Core i9-9900K-s modellben, sőt az új, „KS”-kivitel alapórajele is magasabb mintegy 400 MHz-cel (4 GHz).

Ez a modell a jelenlegi gyártástechnológia és architektúra legfelső határa lehet, és árulkodó, hogy a maximális hőtermelésről és fogyasztásról mélyen hallgat az Intel. Várhatóan a gyári hűtési megoldás nélkül érkező Core i9-9900KS rengeteget fog fogyasztani, borzalmasan melegszik majd, és nagyon drága is lesz.







## Asus reformkontroller Egér joystickkel

Senkinnek sem kell bemutatni az Asus RoG márkáját: a legtöbb PC-s gamernek van egy-két RoG komponense vagy perifériája. A mérnökök ezúttal nem az alaplapok és a videokártyák, hanem az egerek világát szeretnék feldobni egy eredeti és egészen új ötlettel, amelynek a RoG Chakram nevet adták. Ez természetesen nem sima egér, olyasmivel turbózták fel, ami egészen meglepő: egy apró joystick került az oldalára, amely kétféle üzemmódban is használható. Az egyik egy analóg mód, amelyben 360 fokos, folyamatos mozgást vezérelhetsz (például kameraállítás), a másik pedig egy négyállású, digitális D-pad. Ez utóbbi teljes mértékben makrózható, így mindegyik állásra más-más parancsot programozhatsz, tehermentesítve ezzel a billentyűzetet használt ujjaidat. Persze a testre szabhatóság nem merül ki nyíban: kétféle méretben is elérhető a joystick, így bármikor is legyen a kezed, kényelmes lesz a Chakram. A felső borítást és a két gombot is le lehet pattintani és egyszerűen kicserelni például egyedi darabra. Amúgy a borítás alatt csúcskategóriás hardver lapul: 16 ezer dpi-s szenzor, valós idejű dpi-szabályzás, BT-s és USB-s csatlakozás, illetve kellőképpen nagy csúszótalpak. Egy töltés nagyjából százórás használatra elegendő, de mindössze 15 perc alatt is annyi energiát vesz fel, hogy utána akár 12 órán át bírja a strapát.

## Terítéken a PC-d Látványból jeles

Sok szép, előre legyártott asztali PC-t lehet kapni, de azért a saját magad által épített darab az igazi. Ha impozáns és nagyon erős, de mégsem óriási számítógépet szeretnél, érdemes az Antec Striker házat közelebbről szemügyre vened, mert ilyen kicsi méretben ilyen látványos modell még nem készült. A fehér alapzatú ház oldala és előlapja üvegből készült, ennek ellenére kiválóan szellőzik. Az alsó részben kényelmesen elfér a tápegység és minden felesleges kábel, míg felülre kerülhetnek a szemet gyönyörködtető komponensek. Például komplett vízűtést is beépíthetsz rejtett világítással – ehhez megvan a kellő hely, ugyanis az alaplap mini-ITX szabványú kell hogy legyen. Oldalra a szokásos portok mellett egy Type-C is került, ám az igazán izgalmas a videokártya elhelyezése: a gép elejébe tudod beszerezni a gyárilag mellékelt szalagkábel segítségével.



Nagyobb szám egyenlő  
jobb gamernotebook

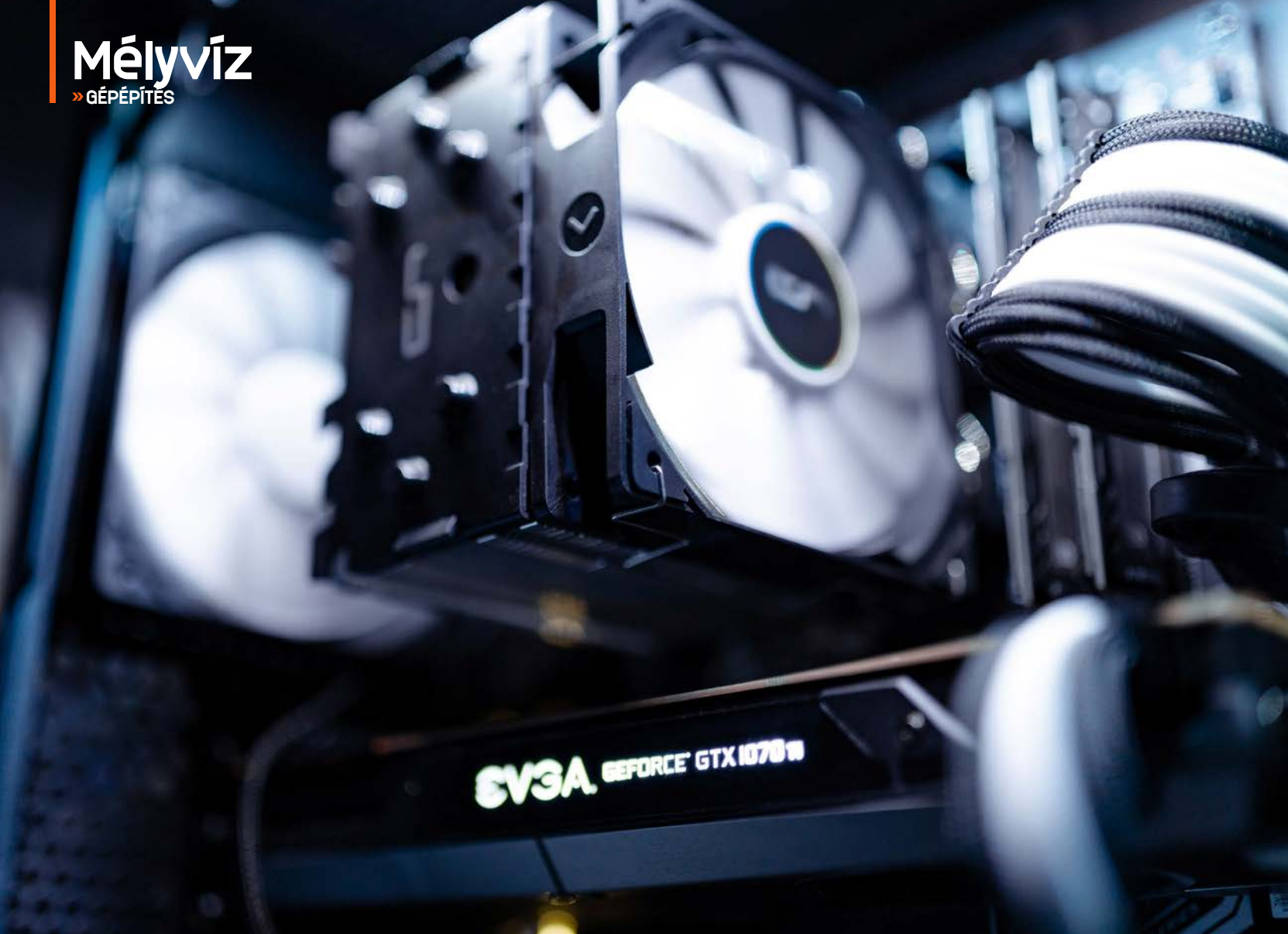
## Támadnak a 300 Hz-es laptopok

Nagyon könnyű dolguk van a marketingeseknek, amikor kijelzőkről, pláne gamermonitorokról van szó. A legújabb fejlesztésű panel kifejezetten gamernotebookokba készült, és hatalmas újdonsága, hogy az eddigi 240 Hz helyett akár 300 Hz-es vertikális frissítésre is képes (az átlagos 60 Hz helyett). Ez hatalmas újdonság – legalábbis a marketingesek szerint –, és természetesen az adaptív szinkronizálás sem hiányzik. Az Asus mellett az Acer sem késlekedett, és be is építette új Predator laptopjába a 300 Hz-es panelt.

A Predator széria mindig is nagyon erős gamernotebookokról szólt, ezért az új Triton 300-as modell bejelentésekor nagyon meglepődtünk, ugyanis GTX 1650-es konfiguráció is elérhető lesz. Szerencsére hamar megtudtuk, hogy hazánkban ilyen kizsereglés nem kerül forgalomba, viszont ér-

kezik egy ennél sokkal izgalmasabb modell. A Triton 500-as család új, ősszel érkező darabja ugyanis már a 300 Hz-es panelt kapja, amelyhez szépen passzol majd a GeForce RTX 2080 Max-Q GPU. A laptop a nagy teljesítmény és gamerkülő ellenére kecses: 179 mm-es vastagsága figyelemreméltó, a prémium érzést pedig a teljesen fém gépház adja meg. A 15,6 colos, 300 Hz-es panel kihajtása teljes sebességen komoly feladat, éppen ezért a felbontás mindössze full HD, de talán ebben a méretben ez még nem is olyan nagy probléma. Azt még nem tudni, hogy az új panel és a frissített belső (várhatóan gyorsabb NVMe SSD és erősebb, újabb CPU is kerül a Triton 500-ba) mennyivel dobja meg a vételárat, de aki szeretne villámgyors, mégis karcsú gamernotebookot, jobb, ha nagyon sok pénzt tesz félre.





## Gépépítés

# A legjobb CPU-hűtők

**L** EGYEN AZ BIVALYERŐS GAMERKONFIGURÁCIÓ VAGY EGYSZERŰ, IRODAI IGAVONÓ PC, A TÚLMELEGEDÉS ÉS A MŰKÖDÉSI ZAJ MINDKETTŐ FELHASZNÁLÓI ÉLMÉNYÉT DRASZTIKUSAN LERONTJA. Már a kezdetektől fogva komoly gondot okoz a mérnököknek, hogy a rengeteg, egy helyre zsúfolt tranzisztor tekintélyes mennyiségű hőt termel, amelyet legtöbbször nem elég egy egyszerű hűtőbordával elvezetni. Ventilátorokat is be kell vetni, és máris jelentkezik a csapágy hangja, a szélzaj és sok másik probléma. A mai x86-os processzorok kevés kivétellel mind aktív hűtést igényelnek, sőt egyre több hőt termelnek, a hűtőgyártók azonban okos trükköket és egyre hatékonyabb dizájnt bevetve sikeresen tartják velük a lépést. Tesztünkben olyan, megfizethető processzorhűtőket mutatunk be, amelyek

hatékonyan és csendben képesek tartós terhelés mellett is hidegen tartani a PC központi egységét.

### AZ ALAP NEM ELÉG

Nincs is annál lehangolóbb, mint ha egy drága gamer-PC-ben, az edzett üveglap mögött egy filléres CPU-hűtő éktelenkedik, a gép pedig nem tud teljes sebességen futni. Persze az is meglehetősen bosszantó, amikor egy szimpla böngésző vagy számlázó-program megnyitásakor az irodai PC elégtelen hűtése úgy bög fel, mintha a világ legnagyobb prímuszámát kellene azonnal kiszámolnia. Mindkét esetben az a gond, hogy összeállításkor a processzorhűtőn akartak spórolni. Egy gamergépben nagyon fontos a fejlett processzor túlméretezett hűtése, amellyel hosszú ideig is képes turbómódbban, magasabb órajeleken pörögni a CPU, ezáltal jobban fut a játék,

gyorsabban készül el a videó stb. Az olcsóbb, irodai vagy otthoni mindenes gépek hűtését sem érdemes elhanyagolni, máskülönben kellemetlenül zajos PC-t leszel kénytelen használni.

### A LÉGHŰTŐK DIADALA

Pedig egy PC vételéhez képest nem jelent olyan nagy kiadást egy jó minőségű, hatékony CPU-hűtő beszerzése. Régebben a komoly számítási teljesítményhez, a csúcskategóriás gamergépekhez még ajánlott volt víz-hűtést beszerezni, az elmúlt években azonban rengeteget fejlődtek a léghűtési processzorhűtők. A multifoglaltos, mindenféle alaplapra felszerelhető modellek között szinte egyeduralkodó a toronykialakítás, amelyben a processzor hősapkájával mindössze egy CPU-blokk érintkezik. Ez többnyire tömör rézből készül, és egyszerre több hőcső vezet el róla a meleget a radiá-

torba. Az alumíniumlemezekből, lamellákból felépülő radiátor óriási felületet kínál a hő disszipálására. Erre kerül rá a ventilátor, amely a lamellák közé fújja a hűvös, friss levegőt. Bár az alapfelépítés szinte minden esetben azonos, a hatékonyság és az árszint is széles skálán mozog. Nem mindegy, hogy milyen minőségű alapanyagokat használt a gyártó, milyen hatékonyak a hőcsövek, és mekkora a lamellák felülete. A CPU-blokk kialakítása, sőt még a csomagolásban mellékelt hőpaszta minősége is több Celsius-fok eltérést eredményez, az igazán minőségi darabokért éppen ezért számottevően többet kell fizetni. A radiátor kialakításához passzoló ventilátor megalkotása is nehéz feladat. Nem mindegy, mekkora zajt kelte mennyi levegőt milyen erővel képes át-fújni a lamellák között. Számít a lapátok kialakítása, száma, a csapágy mi-





Arctic Cooling Freezer 34 eSports Duo



Cooler Master Hyper 212 RGB Black Edition



Cryorig H5 Ultimate

nősége, sőt még a keret és a lapátvég közti távolság is. Az olyan, nüanszní apróságokról sem szabad megfeledkeznie a gyártóknak, mint például a rezgéselnyelő gumibakok, a szerelhetőség, a szerelési útmutató minősége vagy éppen a látvány – végül is fontos szempont, hogy miként mutat majd új CPU-hűtőt az átlátszó oldallap mögött. Tesztünk szereplőit egy Gigabyte X470 Aorus Gaming 7 alaplapon tuningolt AMD Ryzen 7 2700X-re szereltük fel (4,1 GHz All Core, 1,4 V), hogy bizonyíthassák, ők a legjobbak mind közül.

### ARCTIC COOLING FREEZER 34 ESPORTS DUO

Kiváló ár-érték arányú hűtői miatt nagyon népszerű hazánkban az Arctic Cooling, ezért nagy várakozásokkal bontottuk ki a kétventilátoros Freezer 34-et, amelynek nevében még az eSports szó is szerepel – bár hogy pontosan miért, az nem világos számunkra. A gyártó nagyon komolyan gondolta a környezetbarát csomagolást, ezért használati és szerelési útmutatót nem mellékel, helyette több, apró lapot is elhelyezett a dobozban, hogy minden mást a neten keress. A Freezer 34 CPU-blokkjában közvetlen érintkezési hőcsövek futnak végig, aggódva láttuk azonban szereléskor, hogy ez a blokk jelentősen kisebb felületű, mint a mai processzorok hősapkája. A radiátor sem túlzottan nagy méretű, ezért még kétventilátoros szerelés mellett sem lesz probléma a magasabb memóriákkal. A gyártó minőségi MX-4-es hőpasztát is csomagolt a dobozba, de tasakos kiszérésben, így sajnos csak egyszer lehet használni. Alapjáraton a ventilátorok kellemesen csendesek, és a push-pull módnak hála egészen jó átlagteljesítményt nyújtanak, még a kisebb borda és a miniatűr CPU-blokk ellenére is. A tartós, teljes

terhelés során már felpörögtek a ventilátorok, és 1500 rpm feletti fordulatszámon zaj is keletkezett. Ez persze sokak számára elviselhető lenne, ha cserébe különlegesen jó hűtési teljesítményt kapnának, de nem kapnak. A Freezer 34 eSports Duo nem volt képes elhúzni az egyventilátoros modellektől, cserébe barátságos az ára.

### COOLER MASTER HYPER 212 RGB BLACK EDITION

Legendás a Cooler Master 212-es családja, hiszen jó áron nyújt kiváló átlagteljesítményt, legyen szó bármely típusáról. A legújabb változat egyértelműen mutatja, hogy a Cooler Master sem akart lemaradni az aktuális trendekről, ezért két fontos extrát is hozzáadott a bevált recepthez. Az egyik a vezérelhető RGB világítás, amelyet az átlátszó lapátokkal szerelt ventilátorba integráltak, a másik a feketére fújt radiátor és a szálcsiszolt alumíniumpajzs a hűtő tetején. A 212 RGB Black Edition toronyhűtő rézblokkjából négy darab hőcső szállítja a meleget a radiátorba, és közvetlenül érintkeznek a processzor hősapkájával is. A CPU-blokk érdekessége még, hogy saját hűtőlamellákat is ka-

denekelőtt azonban a hűtési teljesítmény miatt emelkedik ki a Hyper 212 RGB Black Edition a mezőnyből. Már az alapjáraton hőmérsékletek is kellőképpen alacsonyak, és teljes terhelés, illetve tuning során is az élmézőnyben maradt a Cooler Master hűtője alacsony zajszint mellett, ami ekkorra méretben, ilyen áron igazi csúcsteljesítmény.

### CRYORIG H5 ULTIMATE

Óriási kockahűtőt készített a Cryorig, pedig a H5-ös még nem is a legnagyobb modell a palettáján. A gyártó nagyon odafigyelt az apró részletekre, ami már a csomagoláson tetten érhető. Különválogatva, felcímkézve találsz meg mindent a dobozban, a könnyen átlátható használati útmutatóval pedig egyszerű a szerelés. A dobozba minőségi hőpasztát és csavarhúzó is csomagoltak. Az óriási kockaradiátort alul és felül is egy-egy műanyag pajzs keretezi, amely kicsit tovább ront a memóriakompatibilitáson, de legalább jól mutat. A lamellák között viszonylag nagy a távolság, amely egy egyedi lapátkialakítású, de világítást nélküli ventilátor fújja át a levegőt.

nyult a nagy kockahűtő, az AMD Ryzen 7 2700X még teljes terhelés alatt is épphogy elérte a 70 Celsius-fokot. Amint megszűnt a terhelés, és csökkent a fordulatszám, a zaj teljesen megszűnt, vagyis átlagos használat közben csendes gépnek örülhetsz. A gond az óriási mérettel lehet, illetve egy kicsit szerényebb áron bátrabban ajánlanánk mi is.

### FSP WINDALE 6

Tápegységei és háza jól ismertek és kedveltek hazánkban, de azt kevesen tudják, hogy processzorhűtőt is gyárt az FSP. Pedig többféle modellje is megtalálható a szaküzletekben, amelyek közül a Windale 6 a jelenlegi legnagyobb példány. A fekete, dizájnos radiátor óriási, a méretek miatt a memóriakompatibilitást mindenképpen ellenőrizni kell, mert az alsó lamellák rálógnak a DIMM-foglalatokra. A szerelés lehetne egyszerűbb is: sok a műanyag alkatrész, a hőpaszta pedig tasakos (vagyis egyszer használatos), de a legnagyobb gond, hogy a radiátor kizárólag egyféle irányban állhat, méghozzá úgy, hogy a fehér LED-ekkel megvilágított ventilátor csak is felülre vagy alulra kerülhet, ami a mai házakban nem ideális.

## EGY PC VÉTELÁRÁHOZ KÉPEST NEM JELENT OLYAN NAGY KIADÁST EGY JÓ MINŐSÉGŰ, HATÉKONY CPU-HŪTŐ BESZERZÉSE

pott. A jól átlátható szerelési útmutató alapján egyszerű a hűtő rögzítése, de a kétes tartósságú műanyag klipszekből kicsit több van a kelleténél, és alátétek sem járnak a csavarokhoz. Barátságos ára ellenére egészen sok kiegészítő jár a Cooler Master hűtőjéhez. Vezérelhető például a világítás, van Y-kábel, és második ventilátort is felszerelhetsz a radiátorra. Min-

A mérések vegyes képet festettek a Cryorig H5 Ultimate-ről. Tuning esetén kiváló értékekre számítottunk, de csak átlagos eredményeket kaptunk, ráadásul a teljes fordulatszámot is érdemes kerülni, mert ilyenkor határozottan zajossá válik. Ha azonban valaki nem tuningol, elégedett lesz a H5 Ultimate teljesítményével. Csendes vezérlési profil mellett nagyon hatékonyan bizo-

Alapjáraton átlagos értékeket mérünk az FSP Windale 6-tal szerelt gépen, majd terhelés alatt sem esett kétségbe, és egészen jó eredményeket ért el mindegyik teszten. Csendesen és nagyon hatékonyan hűtötte a Ryzen 7 CPU-t, és teljes fordulatszámon, tuning közben is jó eredményeket ért el. 20 százalékra leszábrályozott ventilátorral a hatékonyság sokat csökkent,





FSP Windale 6



Phanteks PH-TC12LS

de még így is a jobbák közé sorolható a Windale 6, ráadásul az 594 rpm-mel pörgő ventilátor szinte néma. Ha tuningolni is szeretné gépedet, a világító ventilátoros Windale 6 nem fog cserben hagyni. Ehhez mérten ára is elfogadható, csak a szerelhetőségi bakit nehéz megbocsájtani.

### PHANTEKS PH-TC12LS

Tesztünk egyetlen vertikális elrendezésű hűtője a kiváló házakat készítő Phantekstől érkezett. A lapos mini-ITX-házakban is kényelmesen elhelyezhető modellről már szerelés közben kiderült, hogy gyártója kedveli a minőségi komponenseket. A rögzítés éppen emiatt egyszerű és gyors, a leírás pedig barátságos. A CPU-blokkból hat darab, C alakú hőcső vezet át a melegeket a koromfekete radiátorba. A 25 mm vastag ventilátort felülre kell felszerelni csavarokkal. Ide illeszkedik a

Halos ventilátorkeret is, amely rejtett RGB világítást ad a processzorhűtőhöz. Ez némileg blokkolja a légáramlást, éppen ezért figyelmes apróság a gyártó részéről, hogy a vásárló döntheti el, a látvány vagy a teljesítmény fontosabb a számára (azért túl nagy különbségekről nincs szó).

Tesztünk legolcsóbb hűtőjét először a 4,1 GHz-re tuningolt AMD Ryzen 2700X processzorral indítottuk el, és sajnos még teljes fordulatszámra sem volt képes kiállni a próbát; a rendszer pillanatok alatt teljesen lefagyott. Persze ilyen hűtőt nem is tuninghoz választ a felhasználó, inkább csendes, általános használatra, ám sajnos ezen a téren sem ért fel a TC12LS hűtési teljesítménye a normál modellekéhez. A rendszer persze nem fagyott le, de a 84-85 Celsius-fok nagyon magas terhelés alatt is, ráadásul az itt automatikusan 1859 rpm fordulatszámra kapcsolt ventilátor

hangja tisztán hallhatóvá vált, ami sokak számára zavaró lesz.

### RAIJINTEK MYA RBW

Extravagáns számítógépházain túl processzorhűtőket is készít a Raijintek, amelyek közül a Mya RBW modell egyenesen vonzza a szemet. A magas torony tetejét műanyag borítás védi, alatta pedig körben RGB világítás húzódik, amelyet szinte bármely alaplap vezérléséhez hozzákapcsolhatsz. Az átlagosan nehézkes, egyedi ötletektől mentes szerelés utolsó lépése a ventilátor rögzítése, amely a szokásos 25 mm-es vastagság helyett vékony kialakítású (13 mm-es). Erre az óriási méretű borda miatt volt szükség, különösen könnyedén összeakadna a Mya a memóriákkal és a VRM-hűtőkkel. A hőpaszta teljesen névtelen, és tasakos kiszérése miatt csupán egyszer használható. A réz processzorhűtőblokkból hat darab,

## VÍZHÜTÉS

Sokáig elérhetetlen luxusnak számított a PC-s folyadékűtés, mostanra azonban megfizethető alternatívává szelídült – feltéve, hogy készre szerelt rendszerrel is beéred. A gyártók néhány generációváltás alatt kitanulták a kompakt vízűtésrendszerek építésének csínját-bínját, így ma már akár 20-30 ezer forint környékén találsz elfogadható minőségű példányokat. A kompakt vízűtésben a CPU-blokkba építve található a keringetőszivattyú, illetve nem hiányozhat a programozható világítás sem. A processzor által felmelegített folyadék a radiátorba vezetve hűl le, amely aztán visszaáramlik a CPU-blokkba. A radiátor lehet 120 (140), 240 (280), illetve 360 mm-es is, és egy-, két- vagy háromventilátoros hűtést lehet rá felszerelni. A nagyobb radiátorokon már hatalmas a hőcsere felület, így megfelelő pumpával és CPU-blokkal ezek a hűtések tuningra is kiválóan alkalmasak, de számolni kell a ventilátorok és a pumpa zajával, a szerelést pedig megnehezítik a merev tömlők és az óriási radiátor.

a CPU hősapkájával közvetlenül érintkező hőcső vezet a melegeket a radiátorba, aminek alapján joggal azt gondoltuk, hogy a Mya hűtési teljesítményével nem lesz gondunk. A mérések során azonban csalódtunk, óriási mérete és robusztus felépítése ellenére a Raijintek hűtője nem bírta a tuningterhelést, és a rendszer pillanatok alatt lefagyott. A vékony ventilátor egyszerűen nem képes kellő mennyiségű levegőt átpréselni a lamellák között. Ennél nagyobb gond, hogy a processzort normál körülmények között használva is egészen magasra szökött a hőmérséklet terheléskor, bár a kissé túl-

## MULTIFOGYLATOS CPU-HŰTŐK

Helyezés	Termék	Ár	Forgalmazó/gyártó	Méret	Tömeg*	Hőcsövek	Ventilátor	Fordulatszám (min./max.)	Zajszint*
1.	<b>Cooler Master Hyper 212 RGB Black Edition</b> coolermaster.com	12490 Ft	CompMarket Hungary Zrt.	158,8×120×79,6 mm	700 g	4×6 mm	1×120 mm, PWM	650/2000 rpm	8-30 dBA
2.	<b>Cryorig H5 Ultimate</b> cryorig.com	16490 Ft	Caseking Hungary Kft.	168,3×143×110,9 mm	920 g	4×6 mm	1×140 mm, PWM	700/1300 rpm	19-23 dBA
3.	<b>FSP Windale 6</b> fspilifestyle.com	13490 Ft	FSP Group Inc.	165×122×110 mm	823 g	6×6 mm	1×120 mm, PWM	600/1600 rpm	32 dBA
4.	<b>Arctic Cooling Freezer 34 eSports Duo</b> arctic.ac	11190 Ft	Computer Emporium Kft.	157×124×103 mm	847 g	4×6 mm	2×120 mm, PWM	200/2100 rpm	28 dBA
5.	<b>Thermaltake Riing Silent 12 Pro</b> thermaltake.com	15390 Ft	Thermaltake Tech. Co.	160×140×102 mm	884 g	5×6 mm	1×120 mm, PWM	500-1400 rpm	12-19 dBA
6.	<b>Raijintek Mya RBW</b> raijintek.com	16490 Ft	Caseking Hungary Kft.	163×130×86 mm	925 g	6×6 mm	1×120 mm, 13 mm, PWM	200/1400 rpm	28,43 dBA
7.	<b>Phanteks PH-TC12LS</b>	10390 Ft	Caseking Hungary Kft.	120×120×75 mm	500 g	6×6 mm	1×120 mm, PWM	500/1800 rpm	25 dBA

Tesztrendszer: Gigabyte X470 Aorus Gaming 7 Wi-Fi, AMD Ryzen 7 2700X, 16 GB HyperX DDR4-3200, 500 GB Ocz, AMD Radeon R9 380X, Adata 1,2 kW, Windows 10 x64





Raijintek Mya RBW



Thermaltake Riing Silent 12 Pro

## LEHANGOLÓ, AMIKOR EGY GAMER-PC ÜVEG OLDALAPJA MÖGÖTT FILLÉRES CPU-HŰTŐ ÉKTELENKEDIK

árzott, cserébe látványos világítással szerelt Mya RBW javára legyen mondván: a zajszint még ekkor sem volt különösebben magas.

### THERMALTAKE RIING SILENT 12 PRO

A tapasztalt Thermaltake nagy méretű hűtőjének radiátora öt hőcsővel kapcsolódik a tűkórsimára polírozott CPU-blokkhoz, ahelyett azonban, hogy pontosan felette helyezkedne el, oldalra tolták a mérnökök, hogy a ventilátornak is jusson elegendő hely. Ez ötletes megvalósítás, a memóriakompatibilitást azonban így is érdemes ellenőrizni, és a magasabb VRM-hűtőkkel is akadhatnak gondok.

A koromfeketére festett lamellák jól mutatnak, és viszonylag nagy rés van közöttük, a torony tetejére azonban semmiféle dízajelem nem került, ami a látvány szempontjából nem szerencsés. A szerelékeket rengeteg apró, felcímkézett zacskóba válogatták szét, az apró képekkel illusztrált leírás pedig nehezen követhető. A hátlapi rögzítőkeret tesztünk közben beleakadt az alaplap hátlemezába, és ez komoly gondot okozhat már egy középkategóriás PC-ben is. A hűtő felcsavarozása feleslegesen túlbonyolított, és még a ventilátor rögzítése is szerencsétlen, ami éppen a nagy tapasztalattal rendelkező Thermaltake-tól nagyon kellemetlen meglepetés.

A nehézkes szerelést követően abban bízunk, hogy kiváló hatékonyságot látnunk majd, de sajnos nem így történt. A pirosan világító ventilátor jól mutat ugyan, de alapjáraton nem képes többre, mint a kisebb modellek. A tuningot épp-hogy csak elviselte a Riing Silent 12 Pro, ráadásul teljes fordulatszámon zajossá vált a hűtő, ami egy ilyen nagy múltú cég drága modelljétől nem jó eredmény.

### VERDIKT

Kiváló processzorhűtők érkeztek tesztünkre a 10-16 ezer forintos ársávból, amelyeket nehéz feladat elé állítottunk: a gyári hűtőknél minden tekintetben jobb teljesítményt, egyszerű szerelhetőséget, jó dizájnt és tuninghajlandóságot vártunk el. Az AMD Ryzen 7 2700X-et nem is volt képes mindegyik nevező kellően alacsony hőfokon tartani, sajnos több hűtő a tuning során meg is bukott.

Bár sejtettük, hogy jó helyen végez, meglepetésünkre a Cooler Master lett tesztünk győztese. Kis mérete ellenére igen jó hatékonysággal dolgozik a Hyper 212, ráadásul barátságos ára ellenére kapsz világítást és hasznos extrákat is. A sorban következő versenyző a Cryorig H5 Ultimate, amely óriási, és hatékonyan hűt, normál használat mellett csendes, viszont magas ára sokakat eltántoríthat a vásárlástól. Az FSP Windale 6 ára nem túlzó, a teljesítménnyel sem volt gondunk, de egy apró tervezési baki és a kisé jellegű dizájn nem segítette hozzá semmilyen díjhoz.

A GameStar ajánlata így az Arctic Cooling Freezer 34 eSports Duo, amelynek alapértékei ugyan nem a legjobbak, világítása sincs, de a dizájnya jó, alapjáraton a hatékonysággal és zajszinttel sincs gond, ráadásul ára is barátságos.

**Simánmartin**

LGA775-kompatibilitás	Hőpaszta	Fordulatszám-csökkentő adapter	Világítás	Hőmérséklet min./max. (teljes fordulatszám)*	Hőmérséklet min./max. (Silent vezérlési mód)*	Hőmérséklet min./max. (fix 20% mód)*	Hőmérséklet min./max. (tuning, teljes fordulatszám)*
✗	Mastergel Pro, fecskendő	✗	RGB	37/72 °C	37/73 °C	42/84 °C	37/87 °C
✓	CP7, fecskendő	✗	✗	37/69 °C	38/70 °C	41/84 °C	38/86 °C
✓	Tasakos	✗	Fehér LED	37/72 °C	39/72 °C	40/84 °C	39/84 °C
✗	MX-4, tasakos	✗	✗	37/72 °C	41/73 °C	49/84 °C	40/83 °C
✓	Tt, fecskendő	✓	Piros	39/76 °C	39/76 °C	44/84 °C	39/92 °C
✓	Tasakos	✗	RGB	37/83 °C	41/83 °C	43/85 °C	Lefagyott
✓	PH-NDC, fecskendő	✗	RGB	41/84 °C	44/85 °C	50/86 °C	Lefagyott

\*A kisebb érték a jobb





## USB 3.2

# Játék a szavakkal

**TAVASSZAL, EGÉSZEN PONTOSAN MÁRCIUS ELEJÉN JELENTETTE BE AZ USB SZABVÁNYOKÉRT FELELŐS SZERVEZET AZ USB NEGYEDIK GENERÁCIÓJÁNAK SPECIFIKÁCIÓIT:** 40 Gbps sávszélesség, az eddiginél hatékonyabb adatátvitel, na és persze speciális kábel, ha mindezt tényleg szeretnénk is kihasználni. Ezzel párhuzamosan pedig szépen átnevezték a már piacon lévő USB 3-as szabvány változatait, mégpedig úgy, hogy a végfelhasználókat újfent alaposan megkavarják a különböző számok jelentette tulajdonságokkal.

Bár ennek értelme állítólag éppen az, hogy átláthatóbbá tegye a különböző USB-portok képességeit, nehéz nem úgy érezni, hogy az egész valójában marketingcélokat szolgál: egy régebbi interfész új néven máris jobban mutat a notebook (alaplap, számítógép, adattároló stb.) specifikációi között. Őntsünk tehát tiszta vizet a pohárba, hogy kiderüljön: mi a különbség az USB 3.0, 3.1, 3.2 vagy éppen a 3.2 Gen 2x2 között.

### EGY KIS TÖRTÉNELEM

Ha valamilyen jó a többek között az Intelt, a Microsoftot, az Apple-t és a

HP-t is tömörítő USB Implementers Forum, akkor az az új USB-szabványok kiadásakor menetrendszerűen elkövetett átnevezés. Az eredetileg piacra került USB 1.0 1996-ban jelent meg, majd ezt követte 1998-ban az USB 1.1, az USB 1.2, majd pedig az USB 2.0. Eddig nem is volt probléma, hacsak nem számolunk az állítólag a könnyebb megkülönböztetést szolgáló Full Speed, High Speed és hasonló elnevezésekkel, amelyeket az egyes szabványok takarta sávszélesség leírására használtak. Így például az USB 1.0 Low Speed 1,5 Mb/s-ot jelölt, míg az USB 1.0 Full Speed 12 Mb/s-ot. Az

USB 2.0 esetében megmaradt a Full Speed, ami gyakorlatilag az USB 1.x Full Speed üzemmódjának átvételét jelentette, de bevezették a High Speedet, ami a 480 Mb/s-os adatátvitelt takarja. Ez utóbbival találkozunk ma is, amikor egy notebook vagy alaplap USB 2.0-s portját használjuk külső merevlemezrel vagy USB-kulccsal. Az USB 2.0-ig bezárólag tehát alapvetően könnyen átlátható volt a fejlődés, és még az USB 3.0 megjelenése sem okozott különösebb zavart – a 2008. november 12-én kiadott specifikációkban megjelent SuperSpeed-mód már 5 Gb/s-ot kí-

## USB SZABVÁNYOK ÉS VERSENYTÁRSAIK

Aktuális elnevezés	USB 3.2 Gen 2x2	USB 3.2 Gen 2x1	USB 3.2 Gen 2	USB 3.2 Gen 1
Korábbi és alternatív elnevezések	SuperSpeed USB 20 Gbps	SuperSpeed USB 10 Gbps	SuperSpeed USB 10 Gbps, USB 3.1 Gen 2, USB 3.1	SuperSpeed USB 5 Gbps, USB 3.1 Gen 1, USB 3.0
Maximális (névleges) adatátvitel	20 Gbps	10 Gbps	10 Gbps	5 Gbps
Konnektor típusa	Type-C	Type-C	Type-C, Type-A SuperSpeed, Type-B SuperSpeed	Type-C, Type-A SuperSpeed, Type-B SuperSpeed, Micro-B SuperSpeed
Megjegyzés	Két adatsávot használ párhuzamosan	A fejlettebb kommunikáció miatt alacsonyabb overheaddel	*	*
Tipikus felhasználási terület	Általános csatlakozó	Általános csatlakozó	Általános csatlakozó	Általános csatlakozó



nált, ezzel párhuzamosan viszont új, igaz, a korábbiakkal visszafelé kompatibilis csatlakozókat is bevezetett. Az elnevezésekkel kapcsolatos gondok akkor kezdődtek, amikor 2013. július 31-én megjelent az USB 3.1, és a SuperSpeed mellé felvette a SuperSpeed USB 10 Gb/s üzemmódot, amely 10 Gb/s sávszélességet kínál. Az USB-IF ekkor úgy döntött, hogy a visszafelé kompatibilitásra utalva az eddigi USB 3.0-t átnevezi USB 3.1 Gen1-re, az új üzemmód pedig megkapja az USB 3.1 Gen2 elnevezést. Mindez persze rögtön okozott némi zavart a piacon, hiszen a vásárlók nagy része azt hitte, hogy az USB 3.1 „jobb”, mint az USB 3.0, miközben a generáció megjelölése nélkül ez egyáltalán nem biztos. Tovább növelte a káoszt az ugyanakkor megjelenő USB-C (más néven Type-C)-aljzat, amelyet így sokan az USB 3.1-gyel azonosítottak, holott a kettőnek kevés köze van egymáshoz.

### VARIÁCIÓK 3.2-ES MÓDRA

Az USB 3.2 megjelenésekor az USB-IF gyakorlatilag az USB 3.1-es mintát követte: ahelyett, hogy az új elnevezést az új termékekhez kötötte volna, inkább a visszafelé kompatibilitás jelzését, illetve rossz nyelvek szerint a marketinget vette előre. Ennek megfelelően az USB 3.0-t ismét átnevezték, mégpedig USB 3.2 Gen1-re, az USB 3.1 Gen2-ből pedig USB 3.2 Gen2 lett. Újak a nevek, de egy az egyben a régi technológia köszön tehát itt vissza, így egy USB 3.0-, 3.1 Gen1- vagy 3.2 Gen2-port között semmiféle eltérést nem fogunk tapasztalni, legalábbis a köré szitázott jelölést leszámítva. Ami az USB 3.2 jelentette újdonságokat illeti, a legfontosabb, hogy az adat-



Az USB világában az elnevezések mellett a használható csatlakozók is sok kavargást okoznak

kommunikáció immár több sávon történhet: az USB 3.1 Gen2 10 Gb/s-át két sávon duplázva kapjuk az új csúcsebességet, 20 Gb/s-ot, amelyet immár USB 3.2 Gen 2x2-nek vagy más néven SuperSpeed USB 20 Gb/s-nak neveznek. A teljesség kedvéért pedig megjegyezzük, hogy a specifikációk szerint az 5 Gb/s-os sáv duplázása is lehetséges, így kapjuk az USB 3.2 Gen 1x2-t, amely ugyanakkor csak elméletben kínál ugyanakkora sebességet, mint az USB 3.1 Gen2, tudniillik az USB 3.2 egyéb fejlesztéseinek révén a rendelkezésre álló sávszélesség jobb kihasználásával 10 helyett 12 Gb/s a névleges sebesség. Fontos megemlítenünk, hogy az adatsínek duplázása természetesen több érpár használatát is igényli, ennek következtében az USB 3.2 Gen 1x2 és Gen 2x2 kizárólag a Type-C-konnektorral működik, a többi üzemmód azonban a már ismert, általában kék színnel jelölt, USB 3.0-s Type-A-val is elérhető.

### KONNEKTORKAVALKÁD

Szóba hoztuk már a Type-C/USB 3.1-gyel kapcsolatos félreértést. A Type-C-konnektorral kapcsolatban azt kell tudnunk, hogy ez egy szimmetrikus felépítésű csatlakozó, amelyet többek között (de nem kizárólag) a microUSB leváltására szántak. Alakjának köszönhetően mindkét irányban bedugható, nem kell vele próbálgatni, ellentétben az emitt sokat kritizált, hivatalosan Micro B-nek nevezett változattal, ráadásul nem 5 (és nem is 10, mint a Micro B Superspeed), hanem 24 vezetékkel rendelkezik. Ennek köszönhetően pedig rengeteg mindenre bevethető, tehát lehet töltőcsatlakozó, tud továbbítani hang (digitális és analóg)-, képjeleket, illetve adatokat is, többféle szabvány szerint. A Type-C-aljzathoz kapcsolódó fontos képesség az úgynevezett Alternate üzemmód, amikor az USB-jelek mellett lehet DisplayPort-,

MHL-, Thunderbolt-, HDMI- vagy VirtualLink-csatlakozó is. A Type-C fizikai jelenléte maga ugyanakkor nem jelenti ezek meglétét, az aljzat ugyanis egyszerű USB 2.0 vagy 3.1 Gen1 funkciót is betölthet – különösen okostelefonokon találkozunk előbbivel, amelyen keresztül a modern csatlakozó ellenére is csak lassan másolhatjuk át fotóinkat a számítógépre.

### NEGYEDIK GENERÁCIÓ

Idén márciusban jelentette be az USB-IF, hogy az USB4 szabványt még ebben az évben szeretnék közzétenni. Pontos részleteket persze nem árultak el, de azt már lehet tudni, hogy a Thunderbolt 3 bekerül az opcionális funkciók közé. Ez azért fontos, mert a TB3 használatáért korábban a szabvány tulajdonosának, az Intelnek kellett fizetni, az USB4 megjelenésével azonban ez a kötelezettség megszűnik, így remélhetőleg nő majd a Thunderbolt elterjedtsége. A sebességet tekintve az USB4 40, 20 illetve 10 Gb/s-ot kínál, és kizárólag Type-C-konnektorral működik majd, de természetesen visszafelé kompatibilis lesz a jelenlegi szabványokkal.

Simánmartin

## AZ USB 3.2 TÖKÉLETESEN KOMPATIBILIS A KORÁBBI USB VÁLTOZATOKKAL, ÉS CSAK A 2X2-ES KIÉPÍTÉSBEN KÍNÁL ÉREZHETŐEN GYORSABB ADATÁTVITELT

USB 2.0	eSATA	Thunderbolt 3	FireWire 800
USB High Speed (480 Mbps), USB Full Speed (12 Mbps)	*	*	IEEE 1394b-2002
480 Mbps	6 Gbps	40 Gbps	786 Mbps
Type-C, Type-A, Type-B, Micro B, Micro AB, Micro A, Mini A	eSATA	Type-C	FireWire Beta
Alacsonyabb sebességen az USB 1.x szabványának felel meg	Kiment a divatból, helyét átvette az USB és a Thunderbolt	Intel-tulajdon, 2019. március 4. óta ingyen használható	Kiment a divatból, helyét átvette az USB és a Thunderbolt
Általános csatlakozó	Adattárolók	Adattárolók, videojel, eVGA	Adattárolók, videojel



Tuning a gyárból

# HyperX Fury RGB DDR4-3200 16 GB RAM Kit



**A Z ÚJ PROCESSZOROK CSAK GYORSABB MEMÓRIAMODULOKKAL HOZZÁK CSÚCSFORMÁJUKAT, EZÉRT HA TÉNYLEG MAXIMÁLIS SEBESSÉGET SZERETNÉL ÚJ GÉPEDELMEL ELÉRNI, ÉRDEMES A MEMÓRIAMODULJAJDAT IS LECSERÉLNI.** Szerencsére ez ma már nem olyan vésszesen nagy kiadás, ráadásul ezzel nem csupán sebességben, kapacitásban is előreléphetesz. A kétmodulos kiszerezésben elérhető 16 GB az a mennyiség jelenleg, amely ideálisan elegendő általános munkához és játékokhoz egyaránt, miközben megfizethető, és később könnyen bővíthető. Még egy fontos tényező van azonban, amivel érdemes számolnod: a rendetlen, csúnya gépbelső ma már nem elfogadható, ami a megoldás a rendrakás és a világítás. A HyperX a LED-ekről sem feledkezett meg, amikor megalkotta legújabb Fury egységcsomagjait.

## KICSÍ, DE ERŐS

Közkedvelt memóriagyártó hazánknak a Kingston, amelynek gamermárkája a HyperX. Olyan komponensek és perifériák kapják meg ezt a jelölést, amelyek megfelelnek az aktuális gamertrendeknek, vagyis a játékosok, profi felhasználók számára nyújtanak valamiféle extrát. A Fury RGB csomag több ilyen meglepetést is tartogat, miközben árázása is barátságos. A HyperX márkán belül két családra oszthatók a PC-be szerelhető komponensek: a topka-

tegóriába tartozik a Predator, amelynek ára másodlagos, míg a Fury családba az elérhető árázása, mégis különleges termékek kerülnek, amelyekkel persze a minőségről sem kell lemondanod.

Ha gamerextrákat kell felsorolni, legtöbbször az RGB világítással kezdik a listát, és pontosan ez az, ami a Kingston mérnökeinek is eszébe jutott, ezért az alacsonyabb árfekvésű Fury szériába is elhozták ezt a látványelemet. A LED-sorok a modulok felső élére kerültek, így teljes hosszukban világítanak a memóriák, ami bármelyik alaplapban látványosan mutat. Jól látszik a Kingston mérnökeinek tapasztalata, mivel a világítást sikerült úgy megoldaniuk, hogy közben a modulok magassága nem nőtt: míg a korábbi Fury DDR4 42,2 mm magas volt, addig a Fury DDR4 RGB mindössze 41,2 mm. Ennek köszönhetően egészen biztosan nem lesz méretbeli kompatibilitási gondod szereléskor. A világítást a mellékelt NGenuity 2 szoftverrel vagy Asus Aura Sync, Gigabyte RGB Fusion, illetve MSI Mystic Light rendszerrel is vezérelheted, ami nagyfokú szabadságot ad a konfiguráció összeállításában. A különböző effektek és színárnyalatok mellett a fényerővel is játszhatasz, ami jól megvilágított, felső kategóriás alaplapban igen látványos. A világítás és a kompakt méret ellenére a DDR4-3200-as tempót tartotta a HyperX, sőt az időzítésre is odafigyelt: bár nem a legszorosabbak az értékek, azért a CL16-os gyári beállítás elfogadható ezen az órajelen. Termé-

szetesen a dupla csatornás processzorokhoz készített csomagban egymáshoz párosított, garantáltan stabilan működő modulokat találsz, és hogy ne legyenek kétségeid, a HyperX élettartamgaranciát is vállal.

## TUNING KEZDŐKNEK

Az új Fury DDR4 RGB család 2400 MHz-es példánnyal indul, és egészen 3466 MHz-ig választható, amelyek közül tesztünkre a DDR4-3200-as, 16 GB-os csomag jutott el. Ebben két darab fekete modul található, amelyek XMP-profil szerint CL16-os időzítés mellett képesek effektív 3200 MHz-en üzemelni. Ezt garantálja is a Kingston, és az X570-es alaplapban, Ryzen 5 3600X CPU-val végzett tesztünkben is bebizonyosodott a stabilitás. A manuális tuning során maximálisan 3400 MHz-et sikerült elérnünk, de az időzítést még 3200 MHz mellett sem tudtuk szorosabbra (CL15) venni. Lazábbra véve a beállításokat (CL18) sikerült a Windowst stabilan elindítani DDR4-3466-os tempóval is, ám a stresszteszt során már hibázott a rendszer még jelentősen megemelt feszültségszinten is. Ez várható eredmény, nem nevezhető különlegesnek. Ugyanakkor az RGB világításért, az élettartamgaranciáért, illetve a példásan jó kompatibilitásért nem kér borzalmasan nagy felárat a HyperX. Aki átlátszó oldalfalú gépébe keres nem csupán jó, de látványos memóriát, ne is kutasson tovább.

*Simánmartin*

## INFO

### Forgalmazó:

iPon Computer Kft.

Ár: 32 590 Ft

Web: [hyperxgaming.com](http://hyperxgaming.com)

### Specifikáció:

DDR4-3200, CL16, 1,35 V, HX432C16FB3AK2/16; SK Hynix DRAM chippek; XMP 2.0 profilok: DDR4-3200 CL16, DDR4-3000 CL15; 45731/25547 MB/s AIDA64 RAM írás/olvasás; 43922 MB/s AIDA64 másolás; 73,7 ns AIDA64 késleltetés; 18915 kB/s WinRAR 5; 21340 pont PCMark 7 Comp.; élettartam-garancia

### Pro:

látványos világítás, alacsony kivétel, szinkronizálható RGB

### Kontra:

korlátozott manuális tuning

87



Doppingolt felső kategória

# Gigabyte RTX 2070 Super Gaming OC

## INFO

### Gyártó:

Giga-Byte Inc.  
Ár: 197 990 Ft  
Web: hu.gigabyte.com

### Specifikáció:

Nvidia Turing,  
TU104, 12 nm GPU;  
2560/160/64 shader/  
textúrázó/RoP;  
40/320 darab  
RT/Tensor-mag;  
8 GB GDDR6,  
256 bit VRAM;  
1605-1815/14 000 MHz  
GPU/VRAM órajelek;  
9825 pont 3DMark  
Time Spy;  
90,6/46,2 fps  
DeusEx: MK FHD/4K;  
98/54 fps Far Cry 5  
FHD/4K;  
9198/4251 pont  
FFXV FHD/4K;  
6478 pont  
SuperPosition FHD-Ex;  
28,7 cm hosszúság

### Pro:

közel RTX  
2080-teljesítmény,  
modern GPU, elegendő  
VRAM, gyári tuning

### Kontra:

szerény világítás,  
konzervatív tuning,  
magas ár

80

**M**EGÉRKEZETT AZ ÚJ GEFORCE RTX CSALÁD, HOGY BEBIZTOSÍTSA AZ NVIDIA VEZETŐ POZÍCIÓJÁT A GPU-K VILÁGÁBAN; A TÖBB SHADER, MAGSABB ÓRAJELEK ÉS NÉMI TUNING ELHOZZA VÉGRE A 4K 60 FPS-T 200 EZER FORINT ALATT? Nyár közepén elstartolt az Nvidia Super jelzésű RTX családja, amely egyelőre három tagból áll. Ezek közül mi a középső modellt, az RTX 2070 Supert teszteltük a Gigabyte tárlásában. Ez a szereplő különösen fontos a kínálatban: az Nvidia állítása szerint éppen ennyi extra kellett ahhoz, hogy megfizethető árszinten is megkapd a 60 fps körüli sebességet 4K felbontás alatt. Leteszteltük, mi az igazság ebből, és eláruljuk, hol bújik meg a nagy trükk.

### MINDENBŐL TÖBBET

Csigalassúsággal, de az AMD lassan felzárkózott az Nvidia mellé a grafikus chipek világában, amit természetesen a GeForce-ok atyja sem hagyhatott szó nélkül. Míg az AMD-nek ehhez teljesen új alapokra és fejlett gyártástechnológiával készített GPU-ra volt szüksége, addig az Nvidia csupán a tavaly bemutatott Turing chipen végzett kisebb ráncfelvarrást. A Super szériás RTX 2070-ben megemelte a CUDA-magok számát, sőt a GPU órajelét is magasabbra állította, a memóriához azonban nem nyúlt a 2070 Super modellekben. A 12 nm-en készülő TU104-es Turing chip így 2560 CUDA-shadert, 160 textúrázó és 64 RoP-egységet tartalmaz, valamint 320 Tensor- és 40 RT-magot. A korábbi 2304/144/64/288/36 leosztáshoz képest ez érezhető gyorsulást hoz, amelyet tovább javít, hogy a Gigabyte kártyája a régi RTX 2070 1620 MHz-e helyett akár 1815 MHz-en is dolgozhat. Ez ugyan nem a legkomolyabb gyári tuning a piacon, azonban jó hír, hogy cserébe a Gigabyte szinte semmilyen extra felírat nem csapott a végösszeghez. Ez a teljesítmény persze nagyobb hőtermeléssel jár, ezért a Gigabyte a már bevált, méretes WindForce 3X hűtőrendszerrel vetette be. Az egyedi lapáttal sze-



relt, ellentétes forgásirányú ventilátorok, a hőcsövek a fém hátlappal egyetemben sokat segítenek abban, hogy a GPU tartósan magas órajeleken dolgozhasson, és a zajszint se emelkedjen a tűrészatáron túl. A háromventilátoros hűtés valóban hatékony, és a teszt során tartós terhelés mellett sem vált hangossá, amikor pedig 2D-módban használtuk a gépet, a ventilátorok teljesen le is álltak. Ugyanakkor a kártya emiatt nagyon hosszú, 28,7 centiméter, ezért vásárlás előtt mindenképpen ellenőrizd, hogy belefér-e gépházadba. Gaming OC kiadás lévén némi gyári tuningot is ad a gyártó (1770 MHz helyett 1815 MHz), a világítás azonban egészen szerény: mindössze a kártya élén olvasható Gigabyte-felírat világítása programozható az RGB Fusion 2.0 programmal. Extraként még a négyéves garanciaidő említhető, ami különleges ebben a mezőnyben, minden más tekintetben jól látszik a kártyán, hogy a minél jobb ár-érték arányra összpontosított a gyártó, így például a Power Limitet sem emelte meg (ez csupán 112 százalékos). Utóbbi azért szomorú, mert a hűtőrendszer a komolyabb manuális tuningot is elviselné, így azonban nem

sok esélyed lesz látványosan feljebb tornázni a kártya teljesítményét.

### ÉREZHETŐ ELŐRELÉPÉS

Temérdek játékosztet lefuttattunk a Gigabyte GeForce RTX 2070 Super kártyáján, abban reménykedve, hogy elérjük az RTX 2080 sebességét. Ez ugyan nem sikerült, de a különbség nem olyan vészes, 5-7 százalékkal gyengébb csupán az új modell, miközben a tavaly megjelent RTX 2070-nél bő 10 százalékkal izmosabb az új Super kártya. Ez érezhető javulás játékok alatt, de a 4K 60 fps-hez még kevés, és az RTX2060/2070-tulajoknak sem éri meg a cserét. Amennyiben a DLSS-t, vagy még inkább az Nvidia Freestyle Sharpening funkciót vedd be 0,7-0,8-szorosan leskálázott felbontás alatt, úgy már sokkal jobb 4K-s eredményeket érhetsz el, sőt a stabil 60 fps sem elérhetetlen, miközben – köszönhetően a Turing GPU kiváló skálázójának – a képpminőség is jó marad. A kissé nagyra nőtt Gigabyte RTX 2070 Super Gaming OC tisztességesen megépített, csendes hűtésű, az extravagáns megoldásoktól mentes kártya, amely akkor lesz igazán jó vétel, amikor eléri a 160-170 ezer forintos ársávot.

Simánmartin



Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

# HARDVER VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

## HANGFAL

### Logitech Z333



Gyártó: Logitech  
Ár: 15 290 Ft  
Web: logitech.com

Ideális, 2.1-es elrendezésű a Logitech belépőszintű hangfalrendszere, amely két, visszafogott külsejű, szögletes frontsugárzóból és egy kockaalakú mélynyomóból áll. A hangfalak csak látszólag kétutasak, valójában a magassugárzó csak dísz, de ez ne tántorítson el a vásárlástól, mert a jól megépített dobozban minőségi hangszóró gondoskodik a jó hangzásról. Ezen az áron ez a szett kiváló választás, erőteljes basszusokat kapsz, ráadásul egy kényelmesen kezelhető, fejhallgató-csatlakozós távirányító is jár hozzá.

## ALAPLAP

### Asus Prime B450M-K



Gyártó: Asus  
Ár: 18 500 Ft  
Web: asus.hu

Fejlett a platform, és jó a felszereltsége, a B450M-K mégis egyre jobb áron kapható. Az AMD AM4-es CPU-ihoz készített alaplap mindegyik processzort kezeli, és microATX-es, így kisebb házakba is belefér. 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 gamegépben. Túl sok látványelemre ne készülj, ennél hasznosabb azonban a fejlett ventilátorvezérlés és a gondosan kivitelezett audiorész.

## MONITOR

### Philips 275E1S



Gyártó: Philips  
Ár: 73 290 Ft  
Web: philips.hu

27 colon a full HD felbontás már pixeles, és nem ad teljesen éles képet, ám a QHD ideális erre a méretre. A Philips 275E1S monitora a legújabb IPS-panelt kapta meg, amelyet elegáns és modern házba csomagoltak. A matt panel 2560×1440 pixeles, mindössze 4 ms-os válaszidővel rendelkezik, és 75 Hz-es frissítésre képes. Ehhez szorosan kapcsolódik a FreeSync-technológia, ami az akadózó, szaggató játékgrafikán javít, legyen szó akár DP-, akár HDMI-bemenetről. Tudása mellé barátságos ár társul, így kiváló vétel a 275E1S.

## ATX PC-HÁZAK



1 **Phanteks Eclipse P350X**  
21 300 Ft  
phanteks.com

2 **Bitfenix Enso Mesh**  
25 600 Ft  
bitfenix.com

3 **FSP CMT340**  
23 490 Ft  
fspstyle.com

4 **Kolink Observatory**  
18 590 Ft  
kolink.eu

5 **NZXT H500**  
22 790 Ft  
nzxt.com

## WI-FI AC-ROUTEREK 40 EZER FORINT ALATT



1 **Netgear R6400**  
35 490 Ft  
netgear.com

2 **Linksys EA6900**  
36 400 Ft  
linksys.com

3 **Tenda AC18**  
27 490 Ft  
tenda.co.hu

4 **TP-Link Archer C9**  
30 800 Ft  
tp-link.hu

5 **D-Link DIR-842 AC1200**  
12 190 Ft  
dlink.hu

## TOP FOTÓS MOBIL-TELEFONOK



1 **Huawei P30 Pro**  
249 990 Ft  
huawei.hu

2 **Samsung Galaxy S10+**  
259 990 Ft  
samsung.hu

3 **Apple iPhone XS Max 512**  
454 900 Ft  
apple.com

4 **Nokia 9 PureView**  
199 900 Ft  
nokia.hu

5 **LG G8s ThinQ**  
152 900 Ft  
lg.hu

## 2.1-ES HANGFALSZETTEK



1 **Thonet&Vander Dass**  
19 900 Ft  
thonet-vander.com

2 **Logitech Z333**  
15 290 Ft  
logitech.com

3 **Genius SW-G2.1 3000**  
21 440 Ft  
geniusnet.com

4 **Trust GXT 38 Tytan 2.1**  
21 590 Ft  
trust.com

5 **Creative Inspire T3300**  
12 470 Ft  
creative.com



## EZEKEL NEM JÁRSZ ROSSZUL

### PROCESSZOROK

#### INTEL

##### LGA1151

Intel Core i5-9600K	79700 Ft
Intel Core i5-9400F	47900 Ft
Intel Core i5-8400	54990 Ft
Intel Core i3-9100	27490 Ft
Intel Core i3-8100	39900 Ft
Intel Pentium G5400	18900 Ft
Intel Celeron G4900	17490 Ft

#### AMD

##### AM4

AMD Ryzen 7 3800X	134990 Ft
AMD Ryzen 7 3700X	111000 Ft
AMD Ryzen 7 2700X	78700 Ft
AMD Ryzen 5 3600X	77000 Ft
AMD Ryzen 5 3600	69300 Ft
AMD Ryzen 5 2600X	47700 Ft
AMD Ryzen 5 2600	41300 Ft
AMD Ryzen 5 2400G	36250 Ft
AMD Ryzen 3 1300X	31190 Ft
AMD Ryzen 3 2200G	24990 Ft
AMD Ryzen 3 1200	18000 Ft

### ALAPLAPOK

#### Intel LGA1150/1151

Gigabyte Z390 Aorus Pro	63290 Ft
Asus TUF Z370-Plus Gaming	48090 Ft
Gigabyte Z390 Gaming X	44890 Ft
ASRock Fatal1ty H370 Performance	37700 Ft
Gigabyte B360M HD3	24200 Ft
MSI B250M Pro-VD	19990 Ft

#### AMD AM4

Asus RoG Crosshair VIII Hero Wi-Fi	146700 Ft
Asus RoG Strix X470-F Gaming	63000 Ft
Gigabyte X470 Aorus Gaming 5 WiFi	61400 Ft
Gigabyte B450 Aorus Pro	36400 Ft
Asus Prime B450M-K	18500 Ft



## BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b> Intel Pentium G5400	18 900 Ft
<b>Processzorhűtő</b> Zalman CNPS80F	1 750 Ft
<b>Alaplap</b> Gigabyte B360M HD3	24 200 Ft
<b>Memória</b> 8 GB Crucial DDR4-2400	10 900 Ft
<b>Grafikus kártya</b> Sapphire Radeon RX 570 Pulse ITX 4 GB	44 900 Ft
<b>SSD</b> Kingston A400 240 GB	9 900 Ft
<b>Merevlemez</b> -	✗
<b>DVD/Blu-ray egység</b> -	✗
<b>PC-ház</b> Zalman S3	9 700 Ft
<b>Tápegység</b> FSP Hexa+ 400 W	12 990 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	<b>133 240 Ft</b>



## GAMER - KONZOLVERŐ PC

200 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b> AMD Ryzen 5 2600	41 300 Ft
<b>Processzorhűtő</b> -	✗
<b>Alaplap</b> Asus Prime B450M-K	18 500 Ft
<b>Memória</b> 8 GB Patriot Signature DDR4-2666 kit	14 100 Ft
<b>Grafikus kártya</b> Gainward GeForce GTX 1660 Ti Pegasus 6 GB	91 400 Ft
<b>SSD</b> Silicon Power P34A80 512 GB	25 400 Ft
<b>Merevlemez</b> -	✗
<b>DVD/Blu-ray egység</b> -	✗
<b>PC-ház</b> FSP CMT120A	11 000 Ft
<b>Tápegység</b> Be quiet! System Power 9 500 W	16 200 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	<b>217 900 Ft</b>



## KILLER GAMER

400 000 Ft-os PC

<b>Processzor</b> Intel Core i5-9600K	79 700 Ft
<b>Processzorhűtő</b> Noctua NH-U12S	20 390 Ft
<b>Alaplap</b> Gigabyte Z390 Gaming X	44 890 Ft
<b>Memória</b> HyperX Predator DDR4-3200 16 GB kit	32 490 Ft
<b>Grafikus kártya</b> Inno3D RTX 2060 Twin X2	118 400 Ft
<b>SSD</b> Samsung 970 EVO Plus 500 GB NVMe M.2	35 200 Ft
<b>Merevlemez</b> WD Red 4 TB	34 100 Ft
<b>DVD/Blu-ray egység</b> -	✗
<b>PC-ház</b> Phanteks Eclipse P350X	21 300 Ft
<b>Tápegység</b> Be quiet! Pure Power 10 600 W	24 900 Ft
<b>ÖSSZESEN</b>	<b>411 370 Ft</b>



## Különösen ajánlott

Manapság a gamerek a cégek szerint RGB színkavalkádot akarnak látni, így az Alloy Elite RGB is rendelkezik három, beépített színkiosztással, ezenfelül pedig az érthetetlenül méretes és kicsit nehézkesen használható NGenuity programmal tudunk új fénymintákat faragni. Ennél jóval fontosabb, hogy a billentyűzet milyen strapabíró kialakítást kapott – fémből van az egész ház, ami kellemes súlyt ad a készüléknek. A minimalistán látványos kialakításba csak a nagy logó, illetve a cseppet sem dekoratív médiavezérlő gombok (a szokásos potméterrel a hangerőhöz) zavarnak bele. Mivel felső kategóriás billentyűzetről van szó, ebben is Cherry MX mikrokapcsolók dolgoznak, a kéktől a barnáig terjedő skálán. A gombok között sokkal nagyobb a távolság, mint a RoG modelljén, így az átállás jóval könnyebben ment – persze kecsesebb ujjú felhasználóknál ez okozhat problémákat. Említettem az igényes, fém kialakítást: sajnos a csuklótámasz egy egyszerű plasztiklapocskára, ami sokat nem segített csuklóinkon – jobban járunk, ha inkább nem használjuk. Az viszont prémium hűzés, hogy jár a klaviatúrához nyolc extra gomb, ha a WASD és 1234 gombokat érdeksítettre és más színűre cserélnénk.

## INFO

**Forgalmazó:**  
Ipon Computer Kft.  
**Ár:** 39 990 Ft  
**Web:** hyperxgaming.com

**Specifikációk:**  
mechanikus kivitel;  
Cherry MX kapcsolók;  
fém készülékház;  
USB-bemenet;  
dedikált multimédia-vezérlő gombok;  
RGB világítás, fényerőállítás;  
Gaming-mód;  
harisnyázott kábel;  
NGenuity vezérlőszoftver

**Pro:** nagyszerű gombkiosztás, jó ár-érték arány

**Kontra:** csúf médiagombok, a vezérlőszoftver fejlődhetne még

## HyperX Alloy Elite RGB





# EXTRA LIFE

Szakértők a játékosokat érintő témákról

Amikor megtudod, hogy a Google szerint agyráköd van



Játékpszichológia

## #CYBERCHONDER

**E**LŐFORDULT MÁR VELED, HOGY RÁKERESTÉL AZ INTERNETEN ARRÁ, MI LEHET AZ OKA A FEJFÁJÁSODNAK, ÉS PÁR KATTINTÁS UTÁN MÁR AZ AGYDAGANAT TÜNETEIRŐL OL-VASTÁL? Ahogy mondani szokás:

a hiba nem a te készülékedben van. Újabb kutatások azt mutatják, hogy előszeretettel használjuk az internetet arra, hogy egészségügyi információkról tájékozódjunk, de ritkán ellenőrizzük a forrás megbízhatóságát.

### ÖNDIAGNOSZTIZÁLÁS AZ INTERNETEN

Egy tizenkét országban végzett nagy-szabású felmérés szerint az emberek közel fele már használta a Google-t arra, hogy az általa észlelt testi tünetekről következtetést vonjon le arra vonatkozóan, milyen betegség idézheti elő azokat. 35 százalékuk azt is bevallotta, hogy az interneten olvasott információk nagyban befolyásolták őket abban, hogy felkeressék-e háziorvosukat. A szakemberek ugyanakkor arra figyelmeztetnek, hogy megvannak a veszélyei annak, ha orvosi képzettséggel nem rendelkező személyek számá-

### 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.

ra elérhetővé válnak szakmai fogalomtárak az egyes betegségekkel kapcsolatban, vagy éppen részletes útmutatást találhatnak a gyógykezelés különböző módjairól és lépéseiről. Ez ugyanis növelheti annak a kockázatát, hogy téves öndiagnózist állítsanak fel magukról, és orvosi ellátás helyett olyan öngyógyító házi praktikáknak vetik alá magukat, amelyek hatékonysága megkérdőjelezhető. Ennek egyik oka, hogy az emberek kétharmada a Google-t és a Yahoo-t hívja segítségül, hogy egészségügyi kérdésekben tájékozódjon, és csupán 15 százalékuk ellenőrzi a forrás megbízhatóságát.

Az egészségügyben dolgozók már az 1980-as években felismerték, hogy a műtét előtt álló betegek számára nyújtott részletes, közérthető tájékoztatás a betegségről csökkentette a műtét utáni szorongást és a kórházban töltött napok számát a beavatkozást követően. Ez azt jelzi, hogy a megfelelő tájékoztatás fontos szerepet játszik a betegellátásban, hiszen nemcsak a betegségek időbeni felismerését segíti, hanem a páciensek felépülését is azáltal, hogy csökkenti az állapotukkal kapcsolatos aggodalmukat. Ma már számos weboldal létezik, amely egészségügyi kérdésekben nyújt információt az érdeklődőknek, ám ezek többségét nem szakemberek szerkesztik, hanem sok esetben maguk a betegek osztják

meg egymással tapasztalataikat. Ezek a weboldalak általában mellőzik az objektivitást, gyakran olyan szavakat használnak, amelyek laikusok számára ismeretlenek, és nem fűznek megfelelő magyarázatot hozzájuk, így a hiányos információk téves következtetésekhez vezethetnek, ami szorongást válthat ki az olvasóban. Különösen igaz ez azokra, akik egyébként is hajlamosak arra, hogy aggódjanak egészségi állapotuk miatt.

### MI A CYBERCHONDRIA?

A „hipochondria” kifejezés sok számára ismerős lehet. Azokat a személyeket érinti, akik kényszeresen sokat foglalkoznak egészségi állapotukkal, újabb és újabb kóros elváltozásokat vélnék felfedezni szervezetük működésében, panaszaik hátterében azonban nem áll szervi megbetegedés. Észlelt tünetek sokkal inkább pszichés eredetűek. Korábban a hipochondriában szenvedők orvosi enciklopédiákból és egészségügyi szaklapokból tájékozódhattak arról, milyen betegségek állhatnak észlelt tüneteik hátterében, ma már az interneten számos ismeretanyag rendelkezésükre áll ahhoz, hogy többet is megtudjanak arról, milyen betegségek idézhetik elő panaszukat. Ilyen módon a cyber és a hipochondria szóösszetételből származó cyberchondria a hipochondria modern változatának tekint-



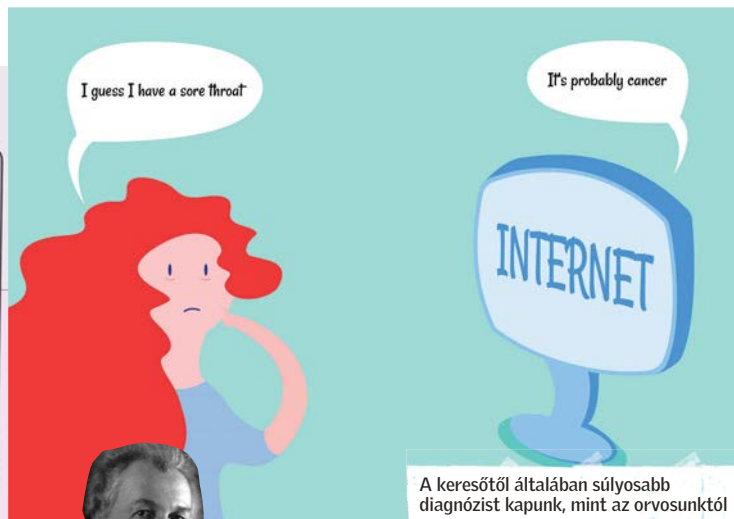


Tüneteink okát leggyakrabban a Google segítségével próbáljuk felderíteni

hető. Azok, akik hajlamosak kényszeresen aggódni egészségük miatt, nagyobb valószínűséggel tapasztalják meg, de alapvetően a szorongás is hajlamosító tényező. Azok, akik érintettek cyberchondriában, naponta több órát is eltölthetnek azzal, hogy utánajárjanak az interneten, milyen betegségekre utalhatnak tüneteik. Jellemzően több különböző betegségre is gyanakodnak, és miközben egyre elmé-

lyültebben ássák magukat a lehetséges zavarok tünettanába, szorongásuk fokozódik. Túlzott félelmük azonban többnyire alaptalan, mégis gyakran odáig vezet, hogy orvosi vizsgálatra jelentkeznek. A felesleges vizitek ugyanakkor nemcsak a páciensnek jelentenek idő- és pénzvesztést, hanem az egészségügyi ellátórendszerre is terhelőnek. Éppen ezért fontos, hogy az orvosok felismerjék a hipochondria jeleit, és időben kiszűrjék az erre hajlamos személyeket. Míg a hipochondria a lakosság 4–9 százalékát érinti, addig a cyberchondria előfordulási gyakoriságáról egyelőre keveset tudhatunk, hiszen egy viszonylag új jelenséggel állunk szemben. A cyberchondriát nem tekintik önálló pszichés zavarnak, mivel jelenleg még kevés kutatási anyag áll rendelkezésre, amely segíthetne pontosabb képet alkotni a jelenségről.

A jövőbeli kutatásokban kihívást jelenthet a kialakuláshoz vezető okok feltárása, hiszen a betegségtől való félelem eredhet éppen az interneten talált információk miatti aggodalomból is. Különösen azok veszélyeztetettek, akik orvosi tesztek eredményére vagy diagnózisra várnak, kutatások szerint ugyanis ők alkotják azt a betegcsoportot, akik a legmagasabb szorongásszintet mutatják. Ugyanakkor olyan személyek is könnyen pánikba eshetnek egyes információk láttán, akik alapvetően kevésbé hajlamosak arra, hogy aggódjanak egészségi állapotuk miatt. Ennek oka az, hogy többnyire sokkal súlyosabb betegségek jelennek meg a keresési találatok között, mint ami valójában a tüneteik mögött állhat. Ez félelmet és kíváncsiságot ébreszt bennük, és arra



A keresőtől általában súlyosabb diagnózist kapunk, mint az orvosunktól

## HA TE MONDOD

**Evan Esar humorista: „Annál az embernél, aki orvosi könyvek segítségével gyógyítja magát, fennforog annak a kockázata, hogy meghal egy nyomdahiba miatt.”**

sarkallja őket, hogy utánanézzenek a súlyosabb betegségekre jellemző tüneteknek is, hogy esélyeiket latolgassák, miközben szorongásuk egyre nő. Minél jobban aggódnak, annál több keresést indítanak, hogy még többet megtudhassanak arról, esetlegesen mi várhat rájuk. Problémát jelent a téves információk terjesztése is, legfőképpen betegek beszámolóiból. Sokan ugyanis nem jutnának ezekhez az információkhoz más forrásból.

Egy kutatásban ötszáz Microsoft-alkalmazottat kérdeztek meg arról, milyen tapasztalatokat szereztek egészséggel kapcsolatos információk online keresése alapján. A megkérdezettek közül tízből kilencen állították, előfordult már velük, hogy amikor alapvető egészségügyi információkat kerestek, végül sokkal súlyosabb betegségről olvastak. Ez azért is lehet meglepő, mert egyikük sem számolt be súlyos egészségügyi problémákról.

### DR. GOOGLE ÚJRA RENDEL

Mi az oka annak, hogy a mellkasi fájdalomra keresve szinte azonnal eljutunk a szívinfarktusig? A válasz nem más, mint hogy a keresők a keresés gyakorisága alapján rangsorolják a találatokat, és nem mérlelik az adott betegség előfordulási gyakoriságát. Az orvosok ezzel szemben a leggyakoribb megbetegedéseket állítják a lista élére, miután feltérképezték a tüneteket, és az egyes kórképek közötti különbségeket is mérlelik a végső diagnózis meghatározása során. A laikus felhasználók azonban hajlamosak súlyosabb betegségekre gyanakodni, ezért elsősorban azoknak a tüneteit, előjele-

it akarják megismerni, és ezzel önkéntelenül befolyásolják a találatok rangsorát. Így fordulhat elő, hogy gyakran hétköznapi panaszokra keresve is ritka vagy halálos kimenetelű betegségekről olvashatunk.

Összefoglalva tehát láthatjuk, hogy ma már az internet az egyik legfőbb információforrás azok számára, akik egészségügyi kérdésekben szeretnének tájékozódni. A sok hasznos tájékoztató mellett azonban számtalan, elsősorban laikusok beszámolóiból eredő téves információval is találkozhatunk, ezért fontos meggyőződnünk a forrás hitelességéről. Angol nyelvetterületen már léteznek olyan weboldalak, amelyek a tüneteket a keresőkkel ellentétben diagnosztikai szempontból, valószínűségi alapon elemzik (pl. [Webmd.com](http://Webmd.com), [Diagnose-me.com](http://Diagnose-me.com)). Magyarul pedig elérhetők olyan weboldalak, amelyeket orvosok és egészségügyben dolgozó szakemberek szerkesztenek, hiteles információt nyújtva egészségügyet érintő kérdésekben (pl. [webbeteg.hu](http://webbeteg.hu), [hazipatika.com](http://hazipatika.com)). Habár ezeken az oldalakon sok esetben lehetőséget adnak arra, hogy a felhasználók orvostól kérdezzenek, fontos figyelembe venni, hogy az online konzultációk nem helyettesítik a valódi vizsgálatokat. Éppen ezért a szakemberek azt ajánlják, tartósan fennálló vagy egészségromlást eredményező tünetek esetén a páciens mindenképpen keresse fel háziorvosát, és ne kezdjen bele biztos hatékonyságot ígérő házi gyógyító praktikákba, amelyekről az interneten olvashat.

Ag



Ezekkel játszottunk régen

# BOLDOG SZÜLINAPOSOK

## » 25 ÉVVEL EZELŐTT MASTER OF MAGIC

Különös módon sosem készült folytatása a 4X-es játékok mechanikáit fantasyvel elsők között ötvöző *Master of Magic*nek, bár bevallva-bevallatlanul több későbbi alkotás is ihletett merített belőle, mások mellett az *Age of Wonders* és az *Elemental* sorozatok. Hamarosan azonban komoly változásokra kerülhet sor a paragon hagyott IP háza táján, mivel a hasonzorú címekre szakosodott Slitherine megkaparintotta a jogokat az azokon tetlenül ücsörgő Ataritól. A kiadó okkal bízik befektetése megtérülésében, ugyanis a *Master of Magic* alapjaira még a jelen kor igényeit (közösségi integráció, online multiplayer, könnyű kezelhetőség stb.) figyelembe véve is bátran lehet építkezni. A *Master of Ori*-onnal befutott Simtex kimondottan komplex alkotással vette le lábukról

a műfaj rajongóit, akik két, egymástól sokban különböző, de mindig véletlenszerűen generált világ térképén, a földihez hasonló Arcanuson és az egzotikus Myrroon húzták fel egyik települést a másik után, teremtették meg a hadviseléshez nélkülözhetetlen pénzügyi hátteret, folytattak kutatásokat a hat varázslóiskola valamelyikében, és hősöket, démonokat, sárkányokat idéztek meg azért, hogy felül tudjanak kerekedni riváisaikon a körökre osztott összecsapásokban, amelyek akár döntetlennel is végződhetnek. Utóbbiak során a kamera izometrikus nézetre váltott a stratégiai térképen alkalmazott madártávlatról. De lehetünk bármilyen briliáns hadvezérek, ha ellenfelünk hamarabb fejlesztette ki az azonnali győzelmet eredményező végső varázslatot.



## » 20 ÉVVEL EZELŐTT AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

Szándékosan vagy sem, de a Microsoft úgy időzített, hogy megjelenése huszadik évfordulójának környékére essen az *Age of Empires II* visszatérte. Ahhoz persze, hogy ekkora érdeklődést váltson ki az emberekből az esemény, és hogy máig aktív játékos táborral rendelkezék, kellett a fejlesztők hozzáértése és a projektet vezető Bruce Shelley zsenialitása. Shelley a *Civilization* és a *Railroad Tycoon* társalkotójaként már azelőtt komoly elismertségeknek örvendett, hogy átigazolt volna a Rick és Tony Goodman alapította Ensemble Studioshoz, ahol egészen annak bezárásáig gondozta a szóban forgó sorozatot.

Az *Age of Empires II* az első rész által kikövezett úton haladt, ám nem követte el ugyanazokat a hibákat, így aztán három hónap alatt elment belőle kétfélmillió példány, és

még évekig ott ragadt az eladási toplisták élbolyában. A világ minden részéről összesereglett rajongótábor imádta a nagyjából ezer évet felölelő középkori környezetet, a tizenhárom választható civilizációt, az építkezéssel, gyűjtögetéssel, halászattal, vadászattal, gazdálkodással, fejlesztéssel párhuzamosan zajló valós idejű ütközeteket, az akár nyolc fő részvételét engedélyező multiplayert és persze az öt, történelmi alapokon nyugvó kampányt. Velünk meg azért lehetett madarat fogatni, mert a mongol hadjáratban a Magyar Királyság jelentette a legnehezebben legyűrhető akadályt. Az évek során négy kiegészítő is készült, ám közülük csak a 2000-ben debütált, az Újvilág meghódítását zászlajára tűző *The Conquerors* köthető az eredeti fejlesztőcsapathoz.





## » 15 ÉVVEL EZELŐTT

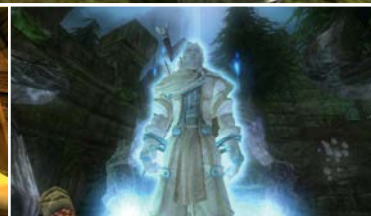
# FABLE

Thingy, Wishworld és Project Ego, ez csak három a számos munkacím közül, amelyekkel a Big Blue Box és a Lionhead koprodukciójának eredményét illeték a fejlesztés különböző fázisai során. Az első Xbox konzolra kiadott *Fable* (PC-re csak később, ám kibővítve jutott el) készülését attól a pillanattól élelén figyelemmel kísérte a szaksajtó, hogy tudomást szerzett a létezéséről. Ebben óriási szerepet játszott a *Dungeon Keeper*, a *Populous*, a *Theme Park* és más klasszikusok tervezője, aki rossz szokása szerint tarthatatlan ígéretek fogalmazott meg (például hogy idővel fa nő az út szélén elhullajtott almamagból, aminek a gyümölcsét ugyanoda visszaterve megízlelhetjük). Ennek következtében mindenki irreális elvárásokat támasztott a játékkal szemben, ám Peter Molyneux óriási szeren-

cséjére a közönség végül elégtelennek találta az elkészült akciószerepjátékot ahhoz, hogy elnézze túlkapásait, és elfogadja nyilvános bocsánatkérését. Az elkerülhetetlen csalódást sok egyéb mellett enyhítette Albion bűbájos világa, a kisé infantilis brit humor, a jó és rossz tettek szemmel látható következményei (ha komiszul bántunk másokkal, előbb-utóbb vérbe borult karakterünk szeme, legyek kezdtek körözni a feje fölött, és szarvakat növesztett), amelyek kihatottak az NPC-k viselkedésére is. Így aztán mielőtt a Föld még két alkalommal megkerülte volna a Napot, már hárommillió fölé emelkedett a vásárlók száma, az elégedett Microsoft pedig a játékot beavogatta azon franchise-ai közé, amelyeket az akkor már megjelent Xbox 360-on is életben akart tartani.

### FUTOTTAK MÉG

- Call of Duty: United Offensive
- Rome: Total War
- Silent Hill 4: The Room
- Star Wars: Battlefront
- The Sims 2
- Warhammer 40,000: Dawn of War



## » 10 ÉVVEL EZELŐTT

# HALO 3: ODST

Akár formabontónak is nevezhetnénk a maga módján a *Halo 3* kiegészítőjéből önállóan futó mellékszál-terebélyesedett *ODST*-t, ugyanis szakított több, a sorozattal összenőtt játékelemmel, amiért a rajongók kezdetben húzták az orrukat. Aztán később ráébredtek, hogy mégsem ördögötől való Master Chief helyett egy pokolugrókból álló kommandó tagjait irányítani New Mombasa utcáin. A puding próbája az evés, ugye? Csúpan hozzá kellett szokniuk, hogy többé nem olyan erősek, fürgék és szívósak, mint az említett szuperkatona, és emiatt a földönkívüliek elleni küzdelem más taktikát igényelt. Az első idegennek érződő noir hangulat megteremtésében jelentős szerepet vállalt Martin O'Donnell jazzes soundtrackje, miközben a cselekmény komorságát az olyan ismert

színészek tréfás megjegyzései oldották, mint Nathan Fillion, Tricia Helfer, Adam Baldwin és Alan Tudyk. Ha pedig végeztünk a sztorival, még mindig ott volt a külön lemezen érkezett tradicionális multiplayer, amit szándékosan nem választottak külön a *Halo 3*-étől, valamint a pillanatok alatt sokak kedvencévé vált kooperatív Firefight. Utóbbiban egyre nagyobb kihívást nyújtó ellenfelek hullámaival szemben kell állnunk a sarat. Első blikkre egyszerű hordamódnak tűnik, ám a közösen használt életpontok (mindösszesen hét áll a rendelkezésünkre, és csak ötkörönként kapunk utánpótlást), valamint a bekapcsolható extra nehezítések sajátos zamatot kölcsönöznek neki, emiatt azóta is szívesen látott opció minden *Halo* játékban, és fájó a hiánya, ha valamiért mégis kimarad.

### FUTOTTAK MÉG

- Aion: The Tower of Eternity
- Colin McRae: DiRT 2
- Dead Space: Extraction
- Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim
- Marvel: Ultimate Alliance 2
- Need for Speed: Shift



Út a Konamitól a Sony karjaiba – 2. rész

# KODZSIMA HIDEO ÉS A KILENCVENES ÉVEK

**A** HOGY AZ ELŐZŐ SZÁMUNKBÓL KIDERÜLT, AZ 1986-BAN JÁTÉKFEJLESZTŐI PÁLYÁRA LÉPETT KODZSIMA HIDEO ELSŐ ÉVEI A SZAKMÁBAN NEM VOLTAK BONYODALMAKTÓL MENTESEK: első játékterve rögtön összeomlott az ambíciók és persze a hozzá nem értés súlya alatt. A korai kudarc jelentette pofon – még ha csak tudat alatt is – a mai napig kíséri a dizájnert, munkássága jelzi, hogy megtanulta a leckét, és játékeit azóta is mindig a célhardver korlátainak és extra lehetőségeinek megfelelően tervezi. Már az első *Metal Gear* is ennek tanújele volt: mivel az MSX sem a scrollozásban, sem a sok sprite egyidejű megjelenítésében nem volt erős, Kojima egy lassú tempójú, mindig egy-egy képernyőnyi helyszínre koncentráló játékot tervezett a gépre. A vad akció helyett a lopakodás élvezetességé tért át, no és egy, a korszakhoz képest komplex sztori elmesélésére koncentrált a játék, és ennek meg is lett az eredménye – ami sikert MSX-en 1987-ben le lehetett aratni erotika nélkül, azt a *Metal Gear* learatta.

## RENDŐRSZTORI

Ez a játék azonban egy másik, egész karriert meghatározó következmény-

**MUTASD A MEMÓRIAKÁRTYÁD, ÉS MEGMONDOM, KI VAGY**

Az első *Metal Gear Solid* talán legemlékezetesebb momentuma az volt, amikor Psycho Mantis, a játékban szereplő gondolatolvasó ellenfél a játékos múltját is ismerte – legalábbis, ha volt a memóriakártyán mentés más Konami-játékból. (Egy ilyen trükk a *Policenauts*ban már szerepelt, de hát arról a nyugati közönség akkor mit sem tudott.)



nyel is járt: amikor a Konami a tervező közreműködése – sőt egyáltalán tudomása – nélkül átírta a játékot NES-re, majd ehhez egy-gygy folytatást is készített, Kodzsima fellázadt. Legalábbis annyira, amennyire a Konaminál akkoriban lázadni lehetett: meggyőzte feletteseit, hogy hadd készíthessen saját folytatást, hadd mondja el ő, hogyan folytatódott *Solid Snake* és a *Metal Gear*ek története. A játék címe ez alapján kitalálható – *Metal Gear 2: Solid Snake* –, de arra senki sem számított, hogy a gyengécske számítógépen lezavart önérzetes rebellió következményeképp megszületik a nyolcbites korszak egyik legjobb akciójátéka. Az 1990-ben megjelent program lényegében mindent tartalmazott (a technikai kivitelezést leszámítva), ami miatt a szériát később milliók imádták: változatosan használható eszközök, rengeteg rejtőzködési lehetőség, intelligensen agresszív ellenfelek, portrékkal kísért hosszú rádióbeszélgetések, rengeteg kidolgozott karakter, és persze egy sokszorososan megkavart sztori egy elrabort cseh tudóssal, egy mechanikus nindzsával, egy nukleáris fegyverekkel megpakolt *Metal Gear D* lépegetővel és persze rengeteg filozofálgatással. Igazán nagy kár, hogy egészen 2003-ig kizárólag japánul volt elérhető – ha nem zavar a poligonok hiánya, csak ajánlani tudom a kipróbálását.

Bár időközben a Konami – ekkor már Kodzsima áldásával, de részvétele nélkül – a dizájnert cyberpunk kalandjátékát, a *Snatcher*et portolta a legkülönbébb platformokra, ő ek-

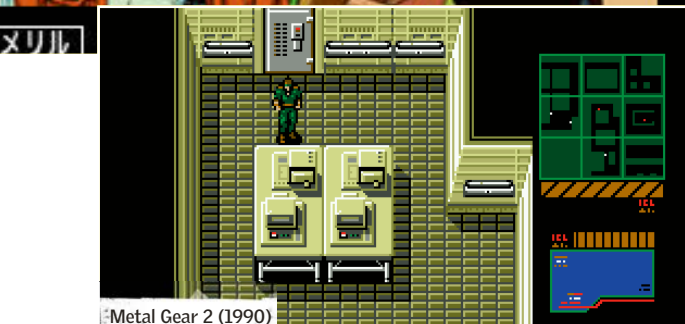
kor már nyakig volt következő kalandjátékának megírásában és a négy évig húzódó fejlesztés levezénylésében. Ez volt a végül 1994-ben megjelent *Policenauts*, Kodzsima utolsó játéka, amely hivatalosan nem jelent meg angolul; ma már szerencsére két verzióhoz is létezik rajongói fordítás.

Bár sokan egyszerűen a „Halálos fegyver egy űrállomáson” leírással foglalják össze ezt a kalandjátékot, ez... nos, ha őszinték akarunk lenni, teljes egészében megállja a helyét. Ahogy múlt hónapban láttuk, Kodzsima finoman szólva is kedveli Hollywoodot, és bizony ebben az időszakban befolyásait, ihletőit még annyira sem tagadta le vagy legalább álcázta, mint ma. Ezzel persze szemernyi baj nincs – a buddy cop stílus igen ritka játékokban, a műfaj kőkemény sci-fibe helyezése pedig amúgy is szinte példátlan. Utóbiért egyébként Akijama Tojohiro volt a felelős, az első japán űrhajós, aki 1990-ben hajtott a végre tettét – cseppet sem véletlen, hogy a *Policenauts* fejlesztése az ezt követő hónapokban indult.

Játékmenetét tekintve a *Policenauts* kalandjáték ugyan, de nem hasonlít igazán a *Snatcher* stílusához. Noha az sem számít – nyugati értelemben – klasszikus kalandjátéknak, de abban még voltak fejtörők és gyűjtendő tárgyak, a játékot pedig viszonylagos nem linearitás jellemezte. A *Policenauts* azonban jóval közelebb áll a vizuális novellák stílusához: sokkal fontosabb a játékban a történet elmesélése, mint a játékos próbára tétele. (Et-



Policenauts (1994)



Metal Gear 2 (1990)



Metal Gear Solid (1998)





## SNATCHER SD, AVAGY A CYBERPUNK NEM LEHET ILYEN CUKI

A Snatcher eredeti fejlesztőcsapata, a magát Team Metalslave-nek hívó brigád már Kodzsima nélkül, de az ő forgatókönyvét felhasználva 1990-ben MSX-re elkészítette a játéktörténelem egyik legfurább remake-jét. A sztori nagyrészt változatlan maradt, de nem elég, hogy kalandjátékból XP-hajszolás RPG-vé vált a játék, ám a „realisztikus” cyberpunk körítést is lecserélték, méghozzá a nagyfejű karaktereket használó chibi dizájnra. Vannak jó ötletek a játékban (amelyhez néhány éve már minőségi rajongói fordítás is akad), de a szinte végtelen grindolás megöli az élvezet nagy részét.



Tokimeki Memorial Drama Series 1: Nijiyo no Seishun (1997)

től függetlenül interaktívabb volt, mint a ma vizuális novella címen gyártott programok 99 százaléka.) Ez a recept csak akkor működhet, ha a történet magával ragadja a játékos, és szerencsére ezzel nem is volt baj. A *Policenauts* főszereplője Jonathan Ingram, egyike az első emberi űrkolónia rendőri erőinek – egy baleset következtében azonban Ingram 24 évre eltűnik, és amikor újra látjuk, a Földön tengeti életét, magádetektívként dolgozva piti ügyekre. A játék azzal indul, hogy jó noir szokások szerint beállít lepukkant irodájába még mindig bombázó exneje, aki jelenlegi férje eltűnését akarja kinyomoztatni hősünkkel – és innen elvezet drogcsempészekhez és szerkereskedőkhöz, no meg egyéb fura alakokhoz. Bér a *Policenauts* nagy-szerű kritikákat és igen pozitív játékos visszajelzéseket kapott, valamért mégsem aratott átütő sikert – még akkor sem, amikor két évvel a premi-

ert követően megjelent PlayStationre és Saturnra is. Ennek tudható be, hogy Kodzsima Hideo felhagyott a kalandjátékok műfajával, és visszatért a számára az addigi legnagyobb sikerhez hozó játéka: elkezdett dolgozni a harmadik *Metal Gear*en, immár PlayStationre. A Konami legjobb programozóit, valamint a *Policenauts* fejlesztése alatt az általa a céghez csábított Sinkava Jodzsi grafikust és Ivasze Tappi zenészerzőt maga mellé gyűjtve kezdett el dolgozni egy forradalmi, teljesen 3D-s játékon, amely poligonokkal és textúrákkal is olyan sok lehetőséget tudott nyújtani, mint a sok tekintetben még ekkor sem meghaladott *Metal Gear 2*.

### NYOMUL A HARMADIK DIMENZIÓ

Kodzsima megírta és kitalálta a játékot, vezette a csapatot, amely legőből felépítette a teljes játékeret (így tud-

Beatmania (1998)



## HA TE MONDOD

**Kodzsima Hideo 2000-ben, egy MGS2 sajtótúrán: „Nem akarok megint folytatást csinálni, egy teljesen más játék jár a fejemben. Persze már akkor is ezt mondtam, amikor megjelent az első Metal Gear Solid, aztán tessék.”**

ták belőni azokat a fantasztikus kameranézeteket), és amennyire ideje engedte, felügyelte a projekt egészét. Igen, merthogy eddigre a Konami vezetősége is meglátta a dizájnban a nagy teherbírást zsenit, és egyre több munkával halmozta el – mármint saját játéka fejlesztése mellett is. A *Metal Gear Solid* komplex munkálatai közben így tehát Kodzsima Hideo megtervezte és megírta a *Tokimeki Memorial Drama Series* című randisimulátor-trilógia első két részét – a harmadikat csak azért nem, mert arra a *Metal Gear Solid* végső hajtása közepette már tényleg nem maradt ereje. Kodzsima ekkortájt elkövette azt a hibát, hogy az egyik céges megbeszélésen túl hevesen érvelt a Konami első zenés játéka, az akkor még megjelenés előtt álló *Beatmania*nak a konzolítása mellett – főnökei rögtön az ő nyakába varrták ezt a feladatot is, így az első, szintén 1998-ban megjelent playstation-rész elkészítésében producerként is helyt kellett állnia. És holott mind a románc, mind a muzsika terén sikeres munkát végzett, senki előtt nem volt titok, hogy Kodzsima minden kreatív energiáját a *Metal Gear Solid*ba öli. Bár a lopakodós játékok stílusa még ekkor sem igazán létezett, a Konami is hajlandó volt minden támogatást megadni ehhez: nemcsak az akkor rekordnak számító, nyolcmillió dolláros reklámkampány igazolja ezt, de az is, hogy egyszer konfliktusok nélkül finanszírozta a drága és hosszú fejlesztést, a rengeteg szinkronszínész (két nyelven is) és Kodzsima minden, ide kapcsolódó heppjét.

A *Metal Gear Solid* úgy készült, ahogy játék korábban még soha: a realizmus érdekében csaknem a teljes stáb Kaliforniába utazott, hogy a helyi SWAT taktikai és fegyverbepumutatóját testközelből nézzék végig. (Kodzsima fülig érő vigyora, amikor először süt el egy gépkarabélyt, a '97-es Tokyo Game Show-n bemutatott videó egyik csúcspontja.) A dizájn szinte mániákusan törekedett a realizmusra, és ennek köszönhető az az észlelős mennyiségű részlet, amely nemcsak 1998-ban volt példátlan, de még ma se nagyon tudja utánozni sok játék. Hogy miről beszélnek? Arról, hogy minden asztal egyedi volt, az azt használó ember izlése szerint alkották meg. Hogy ha nincs nálunk infravörös szemüveg, cigifüst segítségével is észlelhetjük a máskülönbön láthatatlan lézersugarakat. Hogy a rádió felhívható társak minden helyszínről, minden szituációról tudnak valami érdekeset mondani. Hogy ha megfagyott a kaja az alaskai hidegben, annál hamarabb olvad fel az épületben, minél melegebb van az adott helyiségben. És oké, lehet kartondobozban lopakodni, ami baromi vicces, de azt tudtad, hogy három eltérő dobozfajta létezik, és a bázis minden régiójában csak az egyik működik, a többi oda nem illőként azonnal észreveszik az örök?

Kodzsima Hideo a *Metal Gear Solid*dal megtalálta a receptet az átütő sikerre: aprólékoság, minőségre törekvés, no és egy kevés monománia. A következő évtized pedig ezek finomításáról fog szólni a tervező számára.

Grath



A Fantasy General dicsérete

# TÁBORNOK, JÖHETNEK A SÁRKÁNYOK!

**M**EGJELENT A FANTASY GENERAL II, AMI SZÉP TELJESÍTMÉNY, HA AZT TEKINTJÜK, HOGY AZ ELSŐ RÉSZ 23 ÉVVEL EZELEŐTT CSAPOTT LE AZ - AKKOR MÉG PC-S CÍMEKBE ÉS MŰFAJOKBAN NAGYON ERŐS - JÁTÉKIPARRA. De mit tudhat ez a játék, hogy évtizedek múlva is tényező lehet a neve, és folytatást kaphat? Milyen vonzereje lehet, ami átível több videokártya-generáción és operációs rendszeren? Mit ér a körökre osztott stratégia, ha 2019-ben jelenik meg? Próbáljuk meg körüljárni.

## KÖRÖKRE OSZTOTT FANTASY

A *Fantasy General* legnagyobb mutatványa az volt, hogy nem volt igazán nagy mutatványa. Szépen végigsétált egy kitaposott ösvényen, és útközben ügyesen szedett össze korábban bevált játékelemeket. A játékokoriások vállára állt, legalább háromra. Az első persze a fejlesztőcég, az SSI, vagyis a Strategic Simulations Inc., amit bizonyos Joel Billings alapított 1981-ben. Billings kényszerből gründolta a vállalatot, miután sem az Avalon Hill nevű társasjátékos mogul, sem a kor menő játékkiadói nem akartak foglalkozni a Billings által fejlesztett virtuális csatákkal. Az SSI egyik fő profil-

ja így a körökre osztott stratégia lett (a másik az RPG, miután a nyolcvanas évek második felében megszerezték az AD&D szerepjátékok kiadási jogát), és a stúdió nagy elhivatottsággal vetette bele magát a zsáner tökéletesítésébe. A *Fantasy General* egyes – persze, főleg táblás játékoktól lopott – elemei már ekkortájt megjelentek, például az 1982-es *Return to Normandy* hexatáblát használt, amolyan *Panzer Generalként*.

A másik nagy ihletforrás a konkurencia volt. A nyolcvanas évek közepén az SSI-ből kilépett két kulcsembert, és saját céget alapítottak, a nem kicsit áthallásos SSG-t (Strategic Studies Group). Mit ad isten, ők is fejlesztettek körökre osztott stratégiákat, különösen menő volt a Steve Fawkner vezetésével készült 1990-es *Warlords* és 1993-as folytatása, a *Warlords II*. Mindkét játék fantaszykörnyezetben adta elő a megszkott, körökre osztott háborút, ami akkoriban újdonságnak számított, hiszen a műfaj legtöbb képviselője valamilyen történelmi eseményt dolgozott fel, a néhány kivétel pedig főleg sci-fi volt. Pedig egy körökre osztott játék leegyszerűsít, elvonatkoztat (lásd a sakk stílizált figuráit a királynőtől a bástyáig), és egy ismert történelmi csata esetében ez zavaró tud lenni. Sosem létezett háborúban viszont sokkal több min-

## TE IS LEHETSZ GENERÁLIS

Ha kedvet kaptál a *Fantasy General* kipróbálásához, jusson eszedbe, hogy az SSI klasszikusa e havi teljes játékaink egyike. De igyekezz a beváltással, mert a kódot csak 2019. december 21-ig tudod felhasználni.



den megengedett, és valahogy ezt ismer- te fel és valószínűleg meg nagyon jól a két *Warlords*. Aztán az SSI nem szégyellte átvenni ezt a szemléletet.

Végül a harmadik óriás, bivalyerős vállalkossal, a *Panzer General* volt, az SSI talán legsikeresebb körökre osztott stratégiája. A műfajban ez volt a cég magnum opusa, a második világháború hexatáblás újrajátszása, a „csak még egy kört” mantra megtestesülése. A játékszernek fontos inspirálója volt egy japán stratégiaszéria, a *Daisenryaku*, de amúgy a *Panzer General* ízig-vérig SSI-játék volt. 1994-ben jelent meg, és akkorra a cégnél már rengeteg tudás gyűlt össze arról, mitől működik egy körökre osztott háború. A program a valós idejű stratégiákat övező örület kellős közepén is pár év alatt több százszor példányban talált gazdára, ezért az SSI a nyilvánvaló folytatás mellett valamilyen spinoffal is szeretett volna profitot maximalizálni. A *Warlords* sikerén felbuzdulva adta magát egy fantaszyvilágba helyezett *Panzer General* – és lőn, 1996-ban megjelent a *Fantasy General*.







## HEROES OF HEXATÁBLA

A fejlesztés szinte rutinmunka volt: a játék megkapta a *Panzer General* kicsit átalakított motorját, és egy veterán csapat – nagyrészt *Panzer General*-alkotók, például Paul Murray fejlesztési és David Jensen művészeti vezető – pedig átdolgozta a játékrendszerét úgy, hogy működjön egy fantáziavilágban is. A történet és a környezet elég egyszerű volt (a jó erőt az Árnyékúrnak nevezett gonosz ellen), mert a fejlesztés fókuszában az egységek álltak. Mégpedig rengeteg volt az egység, négy frakcióban, frakciónként tíz kategóriában a könnyű gyalogságtól a repülő lényeken át a varázslókig. Ez az armada volt a *Fantasy General* nagy erőssége és gyengesége egyben. Gyengeség is, mert a játék nem adta magát könnyen: akkor lehetett jól érvényesülni benne, ha a játékos pontosan tudta, melyik lény mit tud, és mi az ellenszere – erre pedig rá kellett szánni az időt és a szükséges tesztköröket. De ha valaki jól kikupálta magát a játékból, gigászi csatákat vívhatott az emberek mellett mágikus lények, szörnyek és ostromgépek segítségével. Aki jól kiismerte a játékrendszer kő-papír-olló-és-még-nagyon-sok-főnév logikáját, csak az tudta legyőzni Árnyék uraságot és négy tábornokát.

Az érvényesülés másik kulcsa a pénz okos elköltése volt. A *Panzer General* presztízspontjainak megfelelő pénzből lehetett egységeket venni vagy újakat kikutatni, esetleg a meglévőket fejleszteni, varázstárgyakat venni nekik. Egyetlen erőforrás, de rengeteg lehetőség – és tényleg rengeteg, mert szerencsére a készítő nem követték el azt a hibát, hogy csak egyféle egységmenedzsment működött. A *Fantasy General*-t többféleképpen lehetett játszani, a gép MI-je okosan igazodott a változó helyzethez, a kezdeti felállást pedig nagyon szabadon lehetett variálni, így a játékra nehéz volt ráunni.



## AZ ARMADA VOLT A FANTASY GENERAL NAGY ERŐSSÉGE ÉS GYENGESÉGE EGYBEN

Mégsem tudott felnőni a *Panzer General* sikeréhez, pedig nem volt rosszabb játék a nagy elődnél. A magyarázat a szerencsétlenebb időzítés: a *Panzer General* még pont meg tudott jelenni a nagy RTS-boom előtt, a *Fantasy General*-nak már a *Warcraft II*-vel és – megjelenésekor – a *Red Alert*-tel kellett versengnie a játékosok pénztárcájáért. Ráadásul a körökre osztott stratégiáknak a – kilencvenes évek közepén már nem túl nagy – piacán is akadt egy erős vetélytársa: 1995-ben kijött a *Heroes of Might & Magic*, egy évvel később (szinte a *Fantasy General*-al egy időben) pedig a folytatása. A *Red Alert* gyors volt, és harsány, a *Heroes II* színes és barátságos, ehhez képest a *Fantasy General* lassúnak és csúnyácskának tűnt – de a vérbeli stratégiák ezzel játszottak. Sokan nem voltak ők, mert egy év alatt nagyjából ötvenezer példányban kelt el a játék.

## IKONIKUS

Adódik a kérdés, hogy akkor miért érdemel egy ilyen rétegjáték folytatást. A rövid válasz az, hogy a videojátékozás nem csak lövöldözésből áll. A hosszabb játék kultikus sikere, ami tetten érhető akár a következőben (például a 2009-ben indult *Elven Legacy* sorozatban), akár abban, hogy a 2015 óta létező GOG-verzió alatt milyen hozsánák sorakoznak a kommentfolyamban. A legtöbb mérsékelt sikerű játékot egy-két év után elfelejtik a játékosok, de a *Fantasy General* 1996 óta él az emlékezetben, és egy szűk diaszpóra a mai napig játszik vele, még e-mail-

ben is. De nemcsak nekik érdemes kipróbálni a második részt (ami többnyire méltó az elsőhöz) – sőt akár az eredetit is, hanem bárkinek. Mert ezeknek a körökre osztott stratégiáknak van egy kortalan vonzereje: az izgalom, amikor az egyik, egységet

mintázó ikon nekiront a másik, egységet mintázó ikonnak, és kiderül, hogy a másik elpusztul, győz vagy megfutamodik. Ez a felpannolt állapot még a videojáték-ipar előtti élmény, és olyankor is előfordul, amikor mondjuk Rizikóban dobunk pár kockával, hogy kiderüljön, a mi csapatunk kisöprik-e Indiából a zöld játékos seregét. A körökre osztott stratégiák ezt az élményt két kézzel szórják, és a *Fantasy General* mesteri szintre vitte az adagolását. Éljen soká, és jöhet akár a harmadik rész is.

Stöki







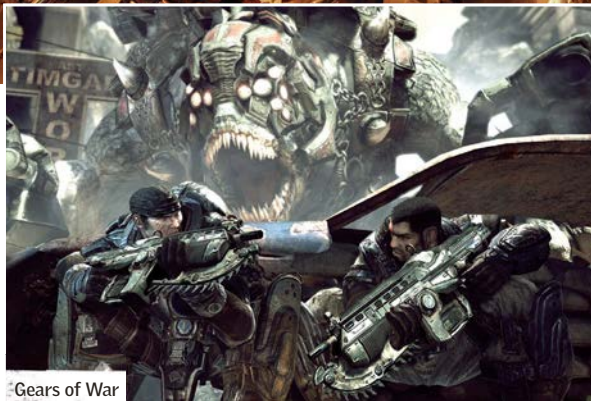
Gears of War 2



Gears Tactics



Gears of War: Judgment



Gears of War



Gears of War 3

## Játékvilág

# GEARS OF WAR

**VISZONYLAG GYORSAN ELJUTOTT A GEARS (LEÁNYKORI NEVÉN GEARS OF WAR) SZÉRIA ODÁIG, HO MA MÁR EGYBŐL ENNEK A SOROZATNAK A NEVE JUT ESZÜNKBE, HA FEDEZÉKALAPÚ AKCIÓJÁTÉKOKRA GONDOLUNK.** Játékpari léptékel nem is olyan régen, 2006-ban jelent meg az első epizód, akkor még az Epic Games és kifejezetten Cliff Bleszinski szorgos munkájának köszönhetően.

## SOHA VÉGET NEM ÉRŐ HÁBORÚ

Az egész *Gears of War* sorozat egy Sera nevezetű, a Földhöz egészen hasonló bolygón játszódik. A Sera történelme sosem volt mentes a háborúktól. Egyre növekvő emberi populációja hatalmas mennyiségű fosszilis és nukleáris energiát fogyasztott, így a tudósok megpróbáltak valamiféle alternatívát találni az egyre csak növekvő energiaigényre. Így fedezték fel végül az imulsion nevezetű természetes anyagot, amely finomítást követően kiváló energiaforrásnak bizonyult. Az energiaválság megoldódott, ezzel párhuzamosan viszont elindult a verseny az imulsionért. A nemzetek végül két frakcióba tömörültek: a Coalition of Ordered Governments (COG) és a

## ISMERD MEG A JÁTSZÓTEREDETI

Játékvilág rovatunkban a legérdekesebb, fantázia szülte világokat mutatjuk be, amelyek különböző médiumok (könyvek, filmek stb.) mellett számos videojátéknak is otthont adtak.



Union of Independent Republics (UIR) vált a Sera két egymással szemben álló pólusává. Kettejük között robbant ki a 79 éven át tartó háború, amelyet csak „Pendulum Wars” néven emlegettek. Patthelyzet alakult ki a két csoport között, az UIR viszont elkezdett egy olyan pusztító fegyvert fejleszteni, amely eldönthette volna a háborút. Ekkor a COG-katonák egy csoportja Marcus Fenix, Dom Santiago és Victor Hoffman vezetésével ellopta a Hammer of Dawn nevű titkos fegyvert. Az UIR szinte azonnal megadta magát, amikor látták, mekkora pusztításra képes az orbitális csapásokat irányító Hammer of Dawn. Mindössze hat héttel a fegyverszünet megkötése után azonban Sera földjének mélyéről előtört a locusthorda, az emberiségnek pedig új, minden eddiginél hatalmasabb ellensége akadt.

## ÍTÉLETNAPPAL ZÁRULÓ DIADALMENET

Az első *Gears of War* 14 évvel a locustsereg megjelenése után veszi kezdetét. Marcus Fenix, oldalán legjobb barátjával, Dom Santiagóval, illetve még két COG-veteránnal, Augustus Cole-lal és Damon Bairddel próbálja meg visszaverni a hordát, illetve megoldást találni a kihalás szélére sodródó emberiség számára. Az első három játékban tulajdonképpen az ő elkeseredett harcukat követhettük végig. A kor elvárásaihoz mérten remek grafika, az okosan felépített fedezékala- pú harcrendszer, a remekül megírt világ és a

folyamatos kooperatív játékmélet lehető- sége együttesen vezetett ahhoz, hogy a *Gears of War* széria az Xbox 360 konzol egyik leg- sikerebb sorozatává vált. A harmadik rész végén nemcsak a locustokat sikerült legyőz- ni (illetve az imulsion hatására belőlük kifej- lődött lambent lényeket is megfékezni), de királynőjüket, Myrraht is megölték Fenixék. Akár tökéletes lezárása is lehetett volna ez a játék a sorozatnak, de a Microsoft termé- szetesen nem akart elengedi egy ilyen re- mekiül futó szériát. Kisajtottak még az Epic Gamesből egy előzményjátékot, ez lett a *Gears of War: Judgment*, amelynek fejlesz- tésében már a People Can Fly csapata is be- segített. Érezhető volt azonban, hogy a játék mögött már nincs ott Cliff Bleszinski és Rod Fergusson párosa – utóbbi produceri felada- tok látott el eddig.

## A KÖVETKEZŐ NEMZEDÉK CSATÁI

A jelenlegi konzolgeneráció hajnalán, illetve a generációváltás időszakában a Microsoft nem bánt túlzottan okosan a hozzájuk köze- li stúdiókkal, az Epic Games kezét is elenged- ték, de azért a *Gears of War* IP-re igényt tar- tottak, 2014 januárjában meg is vásárolták a franchise-hoz tartozó jogokat az Epic-től. Egy- értelmű volt, hogy érkezni fognak a folyta- tások, ennek érdekében pedig gyorsan átne- vezték az akkor épp Black Tusk Studios né- ven futó csapatukat, és rájuk bízta ezt a nemes feladatot. Az immár The Coalition né- ven működő fejlesztőgárda élére pedig azt a





Gears of War 4



Gears POP!



Gears 5



## ÍGY KELL JELENTKEZNI EGY ÁLLÁSRA

A galaxis őrői filmekből is ismert expankrátor, Dave Bautista idén nyáron a Twitteren adott hangot annak, hogy nagyon szeretne szerepelni a Gears of War moziban. Ugyan arról egyelőre nincs hír, hogy a klinikai halál állapotában sínylődő filmhez leszerződtek volna, viszont választható karakterként tényleg bekerült a Gears 5 többjátékos módjába. Mi ez, ha nem sikertörténet?

## ÉVEK ÓTA TERVEZGETIK, HOGY KÉSZÍTENEK EGY GEARS OF WAR MOZIFILMET IS, DE AZ ELMÉLETI SZAKASZBÓL SOSEM TUDOTT KIEVICKÉLNI A PROJEKT

Rod Fergusson neveztek ki, akinél talán csak Cliff Bleszinski tudott többet a Gears világáról. A régi/új gárda első körben még gyorsan elkészítette a sorozat első részének felújított változatát (*Gears of War: Ultimate Edition*), majd rögtön szállították a számozott folytatást, ez lett a 2016-ban megjelent *Gears of War 4* – ebben már nem Marcus Fenix állt a sztori középpontjában, hanem fia, JD. Az átütő erejű siker ugyan elmaradt, de azért mindenképp szerzett pár remek órát a sorozat rajongóinak a legújabb epizód. A most megjelent *Gears 5* pedig minden téren rá tudott erre licitálni, a sorozat egyik legjobb darabját tisztelhetjük benne. Az ötödik résszel párhuzamosan két másik projekt is készült: idén augusztus óta elérhető mobiltelefonokra a mókás *Gears POP!*, a PC-re és Xbox One-ra is érkező *Gears Tactics* fejlesztése pedig most is javában zajlik – utóbbi egy körökre osztott stratégiai játék lesz, ami merőben új megközelítést jelent a széria szempontjából, de pont ebben rejlik a varázsa.

### FIGURÁK ÉS FÜZETEK GÖRDÍTIK A HÁBORÚ FOGASKEREKEIT

Egy ennyire népszerű franchise esetében elkerülhetetlen, hogy a monitorokról és tévéképernyőkről más mé-

diumokra is átvándoroljon idővel. Nem kerülhette el sorsát a Gears széria sem. 2011-ben például a Fantasy Flight Games gondozásában megjelent a *Gears of War: The Board Game*. Ebben a társasjátékban maximálisan négyen ugorhatunk neki a kooperatív kalandnak, de opcionálisan akár egyedül is ki lehet próbálni azt, hogy a véletlenszerűen generálódó pályákon képesek vagyunk-e legyűrni a locusthordát – ellenségeinket egyébként egy kártyapakli lapjai irányítják a pályán. Alapvetően hét, előre megírt küldetést lehetett teljesíteni a társasban, de később érkezett egy kiegészítő is, amely új missziókat, fegyvereket, ellenfeleket adott hozzá a játékhoz (például ekkor került be General RAAM is).

Karen Traviss elég termékeny írónak mondható, elvégre neki köszönhetjük az ötrészes *Star Wars – Republic Commando* regényfolyamot, a *Star Wars – Legacy of the Force* trilógiát, de írt három regényt a Halo univerzum alapján is, sőt az ő tollából született meg az eddig megjelent *Gears of War* kötetek is. Traviss összesen öt *Gears of War* regényt írt 2008 és 2012 között. Ezek csak módjával érintik a játékok cselekményét, és leginkább az első rész előtti, a második rész utáni és a két epizód közötti idő-

szakokra koncentrálnak. Mind az öt regény megjelent már magyarul is, hat részre bontva – a *Gears of War: A Kripta* (*Gears of War: The Slab*) című történetet két kötetben adták ki hazánkban.

Képregények terén is van miből válogatniuk a Gears-rajongóknak: a DC Comics tulajdonában álló WildStorm gondozásában indult útnak 2008-ban a *Gears of War* képregénysorozat, ami végül 24 lapszámot élt meg. A képregényes jogok később az IDW Publishinghez kerültek, ők 2018-ban adták ki a *The Rise of RAAM* minisorozatot (ami viláeg nemrég magyarul is megjelent volna, de sajnos az utolsó pillanatban mégis meghiúsult a kiadás), illetve idén a *Hivebusters* címet viselő minit és a *Gears POP!* megjelenése kapcsán egy tematikus, POP-figurás füzetet.

Évek óta tervezgetik, hogy készítsenek egy *Gears of War* mozifilmet is, de az elméleti szakaszból sosem tudott kievickélni a projekt. Legutóbb Rod Fergusson annyit árult el a filmről, hogy a játékok kánonjától független alkotásról lesz majd szó, tehát simán megváltozhatnak karakterek vagy történeteszlalak, ha a narratíva épp úgy kívánja meg. Továbbra is nagyon várjuk, hogy végül mi sül ki ebből.

Csirke



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

## Pokémon Masters

Egy jó darabig csak azok élvezhették a pokémonos játékokat, akik rendelkeztek a szükséges konzolokkal, de az elmúlt pár évben már mobilon is kijutott nekünk a szörnygyűjtőgetős mókázásból. A *Pokémon Masters* is azzal a céllal készült, hogy az eddig csak kézi konzolos epizódokban feltűnt legendás mestereket egy tágabb játékosbázisnak is bemutassák. Ebben a játékban ugyanis az edzők legalább akkora hangsúlyt kapnak, mint pokémonjaik. Amint elkezdődik a sztori, csatlakozik hozzánk szörnyhaverunk, valamint első két társunk Brock és Misty személyében. Mindkette egy-egy pokémonnal felszerelve áll mellénk, és hamar csatába is keveredünk az oldalukon, egy negyedik partnert szerezve ezzel csapatunknak. Ez alkalommal nem a szokásos „menj ki az erdőbe, és fogj be különféle lényeket” megoldással bővítjük a pokémongyűjteményünket, ha-

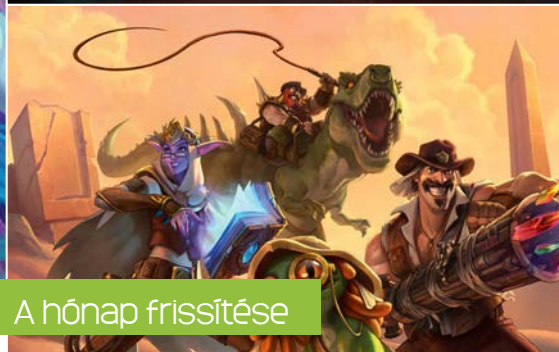
nem új mesterek megismerésével és leigazolásával. Mindegyikükkel egy-egy pokémon jár, akiket aztán mi szabadon használhatunk a csatákban. Érdemes az alapján megválogatni cimboráinkat, hogy ki milyen szörnyvel bővíti fegyvertárunkat. Akárhogy is döntünk, valós időben harcolunk majd, ami nagy változás a fővonalas *Pokémon* címekhez képest. Váltogathatunk a szörnyek között, eldönthetjük, hogy ki milyen támadást intézen melyik ellenfél ellen, és ha elhúzódik a csata, brutális sérülést okozó Sync csapást is bevetethetünk. Egy köegyszerű harcrendszerrel van szó, de így sem lesznek könnyűek a csaták, ezért érdemes változatos csapatot összeállítani, és a tagokat a végtelenségig szintezni. A *Pokémon Masters* rengeteg felhőtlen pillanatot nyújtó mobilos RPG, a sorozat rajongóinak mindenképp érdemes letölteniük.

A hónap játéka



## Hearthstone: Savivors of Uldum

Eltelt három hónap a legutóbbi *Hearthstone* kiegészítő óta, ami azt jelenti, hogy épp itt az idő egy új kártyacsomagra. A témát ismét a League of Explorers kínálja, csak ezúttal nem egy kalandra invitálnak minket, hanem Uldum kincseit bocsájtják rendelkezésünkre. Ennek a készletnek az új kulcsszava a Reborn, aminek köszönhetően az érintett lény a halálát követően még az adott körön belül visszatér egyetlen életponttal. Ez a hatás persze csak egyszer érvényesül, de így is komolyan megfordíthatja a tábla állását. És ha már fordításról van szó, érdemes a Plague varázslatokat is begyűjteni, mert ezek teljesen átszabják az egész meccset. A szóban forgó kártyák brutális hatásai az asztal minden lapjára érvényesek, a Plague of Death rontása például elnémit és elpusztít minden szörnyet. A már említett új kulcsszó és varázslattípus mellett kilenc új legendás küldetéslapot is kaptunk, amelyek bizonyos feltételek teljesítése után lecserelik hősünk képességét valamilyen erősebb variációra. Komoly változásokat hozott a meccsekbe az új kiegészítő, de a tartalomfolyam nem ért itt véget, hiszen egy egyjátékos kalandrésze is lesz a *Saviors of Uldum*-nak. Sajnos amikor ezeket a sorokat írjuk, a Tombs of Terror még nem elérhető, de a lényeg, hogy rengeteg új kaland és jutalom várja majd azokat, akik a *Hearthstone*-ban nem a kompetitív kártyázást, hanem a mókás lazulást szeretik. A *Saviors of Uldum*-mal egyébként az arénában elérhető készletek is változtak, így a legújabb kiegészítő mellett a *Rastakhan*, az *Un'Goro*, a *Kobolds & Catacombs* és a *League* csomagok kártyái is felbukkanhatnak a játékmódban.



A hónap frissítése



## Path of Exile – Blight

Egészen újfajta játékelmény behozásával próbálkozik a Grinding Gear Games a *Path of Exile – Blight* című kiegészítőjével. A sztori szerint egy fura járvány kezd mérgezni a világot, ami minden értelmes lényből agyatlan szörnyet csinál. A helyzetre felfigyelve egy új szereplő, Sister Cassia riasztja a játékos karaktereket, és rengeteg küldetéssel látja el őket. A feladatok nagy része abból áll majd, hogy a szakadatlanul masírozó Blight zombikat kiirtsuk, és ehhez némi segítséget is kapunk. Különböző harci gépek állnak majd a

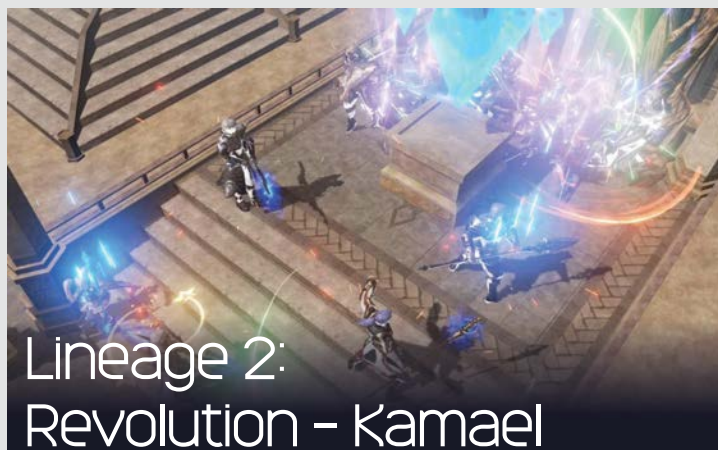
rendelkezésünkre, melyek a fertőzött rémek fészkeit pusztítják, viszont amíg dolgoznak, addig nekünk kell megóvnunk őket az érkező hordáktól. Egy kicsit tower defense szaga van a feladatnak, de ettől még nem kevésbé izgalmas, ráadásul, ha jól végezzük a dolgunkat, különböző olajokat is kapunk, amelyekkel tovább erősíthetjük karaktereinket. Ahogy az lenni szokott, a kiegészítő ezúttal is teljesen ingyenes, bár vannak nagyon menő kozmetikai szerelések; beszerzésükért azért le kell tennünk majd a bankkártyát.



## SMITE – Queen of the Underworld

A *SMITE* istenségeinek sorát egy új istennő gyarapítja, Persephone. Az alvilág királynőjének hobbija, hogy a holtak lelkét a természet eltorzult gyermekeivé alakítsa, és harcosokat toborozzon belőlük. A játékban ez azt jelenti, hogy élőholt seregeket képes ráküldeni ellenfeleire. Először is harcra tud szólítani egy csontváz-harcost, aki addig rohan előre, amíg telibe nem talál egy ellenséges istent, ekkor pedig szétrobban, mindenkit megebevezve maga körül. A Harvest varázslatával egy koponyát dob a földre – ez alapvetően arra való, hogy Persephonét gyógyítsa, de

hagyunk neki időt, akkor kinő belőle egy virág, ami elkezd üldözni az ellenfeleket, és megharapja őket. Az istennő legerősebb csapása a kijelölt célpontot indákkal megköthető Grasp of Death, az ily módon mozdulatlan-ságra kárhoztatott ellenfél se menekül, se visszatámadni nem tud, ráadásul az indák továbbterjednek, és más ellenséges isteneket is üldözöbe vesznek. Ezzel a húzással akár vesztesre álló csapatunk helyzetén is lehet javítani, ha pontosan időzítünk, emiatt Persephone használatát inkább tapasztaltabb játékosoknak ajánlanánk.



## Lineage 2: Revolution – Kamael

Megérkezett a mobilos *Lineage* legújabb frissítése, ami a nagy testvérből már ismerős kamael fajt hozza be a játékba. A kamael tagjait eredetileg fegyvernek szánták, akiket az óriások hoztak létre az istenek elleni harcban. Erejük nagyrészt abból származik, hogy elszívják ellenfeleik lelkét. A kamael karakterek egy új helyszínen, Soul Islanden kezdenek, és a warrior, rogue, mystic kasztokhoz egyedi fegyvereket is kapnak. Ha már kasztokról van szó, érdemes megjegyezni, hogy a dual class rendszer is bekerült a Kamael frissítéssel, ami azt

jelenti, hogy egy karakterrel egy másik kasztot is felvehetünk, jelenlegi fő kasztunk szintjének és felszerelésének megtartásával. Persze, aki teljesen új karaktert akar kezdeni, annak erre is megvan a lehetősége, ráadásul most háromszoros XP-szoróval játszhat mindenki, így a fejlődés üteme kifejezetten gyors. Ha még nem próbáltad a játékot, és most állnál neki, érdemes lehet az újonnan megnyílt Gunter vagy Lancer szerverekből választanod, ugyanis kisebb-nagyobb kedvezményeket kapnak azok, akik ezek valamelyikén indítanak karaktert.

## World of Warplanes – 2.1

Komoly változásokat hozott a legutóbbi *Warplanes* frissítés, kezdve a francia fejlesztési fával, amit a Wargaming előbb átalakított, majd átnevezett Európára. Ennek köszönhetően az egykori francia fán helyezkednek már el Csehország, Lengyelország, Svédország és Izrael gépei is. A személyes rang rendszere is átalakult, immáron minden játékos az 1-től 5-ig terjedő divíziószint valamelyikén találja magát, és attól függően kap különböző jutalmakat arany, elhasználató tárgyak és egyéb for-

májában, hogy hol helyezkedik el a skálán, illetve mennyire volt eredményes a kompetitív meccsekben. Minden rang hat napig érvényes csütörtök hajnali négytől kedd este nyolcig. A statisztikákkal bűvészkedő pilótáknak jó hír, hogy a felhasználói felület vonatkozó részlege új infókkal bővült, ennek köszönhetően pedig tisztán látszik, hogy repülünk legénység mekkora hatást gyakorol eredményeinkre. A fejlesztők a grafikát is megpíszkálták, így a fények és az árnyékok már sokkal valószerűbbnek hatnak.







# VISEGRÁD BUDAPESTEN, AVAGY ÚJRA SZÓL A NÉGYLÖVETŰ

**ISMÉT MEGTARTJÁK BUDAPESTEN A V4 FUTURE SPORTS FESTIVAL NEVŰ RENDEZVÉNYT, ÚJRA LEHET SZURKOLNI A MAGYAROKNAK, ÉS PERSZE BELEVETHETÉK MAGATOKAT A SOKFÉLE EGYÉB PROGRAM VALAMELYIKÉBE.**

Eredetileg tavalyig terveztünk visszszámolni az időben, hogy felvezessük az ideit, budapesti e-sport-eseményről szóló cikket, de egy hangyányit korábbról kezdjük. 1335-ben. Ekkor történt ugyanis, hogy Károly Róbert magyar király összehívta az úgynevezett visegrádi királytalálkozót, amelyben kereskedelmi és politikai szinten is igyekezett összevonnai Magyarország, Csehország és Lengyelország szövetségét, hogy így nagyobb és erősebb formában szerepelhessenek az egyre erősödő keleti és nyugati államszövetségek között. Aztán ugrunk egy kicsit: 1991-ben az egykori szövetség szellemében alakult meg a Visegrádi Együttműködés, közkeletű nevén a Visegrádi Négyek vagy simán V4: a magyar, lengyel, cseh és szlovák szö-

vetség persze ez esetben is gazdasági és politikai célokat szolgált, de a helyzet az, hogy társadalmi szinten és a szokásaink, gondolkodásunk tekintetében is összeköti ezt a négy országot egy csomó minden, így a V4 fogalmát simán ki lehetett hozni a nagyok világából. Például az e-sportba, és ez a kísérlet már tavaly is jól vizsgázott.

## 2018, AMIKOR BERÜGTUK A V-MOTORT

A tavalyi kezdés semmit sem aprózott el: a mérkőzések két óriási csarnokban zajlottak, hihetetlen díszletek, monumentális LED-falak közepette: a legnagyobb meccseket a CS:GO-versenyen láthattunk, de megküzdöttek játékosok a League of Legendsben, a Clash Royale-ban és a FIFA 18-ban is. Emellett külön csarnokot kapott az itthon már népszerű PlayIT csapata, akik a sokszínű közönség egyéb szórakoztatásáról gondoskodtak.

A Counter-Strike: Global Offensive-et a mousesports nyerte egy iszonyatosan feszült mérkőzés után. A Virtus.pro és

a Mouz megmutatták, hogy győzni jöttek, és a záró kört is egészen 14:14-ig vitték. Az arénában tombolt a közönség az utolsó pillanatokig, amikor is a Mouz felemelte a kupát, és elsétált az első díjért járó 200 ezer euróval. A League of Legends már kevésbé volt

kiélezett. Az LCS-veterán, Freeze által edzett eSuba már az első körökben feladta a leckét a többieknek. Bár a döntőben az Illuminar Gaming elhozott tőlük egy pontot, végül egy hosszadalmas, 60 perces menet után az eSuba megnyerte a meccset.







Bár sokak számára érdekes lehetett, hogy egy mobiljáték is szerepet kap egy rangos e-sport-eseményen, a csapatok profizmusa és a közönség érdeklődése gyorsan igazolta a választást. A *Clash Royale* nagy döntőjében az alsó ágról érkezett BloodyDave és a felső ágról befutott Wroblek találkozott. Egészen az utolsó körig tartott az adok-kapok, és egy 2:2-es állás után egyetlen torony döntötte el a meccset. A lengyel Wroblek vihette haza a győztesnek járó kupát. És végül az örömhír: egy magyar győzelem is összejött, köszönhetően Gabinhónak, aki a *FIFA 18* első helyét hozta el. Hazánk csillaga a döntőt az addig veretlen, lengyel Riptorek ellen játszotta, akit úgy vert el PS4-en, hogy egyébként nem is készült a meccsre ezen a konzolon.

## IDÉN ÚJRA ODACSNAPNAK A NÉGYES

A szervezők egyértelműen látták, hogy a tavalyi rendezvény folytatásért kiált, az érdeklődők és a sportolók is folyamatosan érdeklődtek a második felvonásról. Az idei esemény már a Hungexpóra költözik, az F és G csarnokban kap helyet szeptember 21-én és 22-én. Ez alkalommal a selejtezőkből bejutott csapatok és versenyzők olyan játékokban mérik össze tudásukat, mint a *Counter-Strike: Global Offensive* vagy az elmúlt év legnépszerűbb battle royale játéka, a közel 140 millió felhasználóval rendelkező *Fortnite*. Újdonság, hogy az idei évben a szervezők a profi játékosok mellett a helyszínen nevező amatőr versenyzőket is kiemelt díjazásban részesítik, akik számos népszerű sportszimulátorral (*Tekken7*, *FIFA*, *NBA*, valamint *Gran Turismo*) küzdhetnek a 20 ezer euró összdíjazású versenyeken.

Felsorolni is nehéz a programokat és a résztvevőket, de igyekszünk szemeztetni: a nemzetközi versenyekben *CS:GO*-ban összemérik erejüket a lengyel Virtus.pro, az „összeurópai” mousesports, a svéd Ninjas in Pyjamas, valamint az óceánon túlról érkezett Made In Brasil versenyzői. Külön versenyt kap a *Fortnite*, amelyben ötven páros száll versenybe, közöttük V4 országokból érkezett e-sportolók és ismert influencerek is lesznek. Persze nem csak a profiké a terep, több helyszíni verseny is indul, többek között *Tekken 7*, *Gran Turismo*, *NBA2K20* játékokban lehet értékes nyereményekért próbálkozni, vagy épp a *FIFA* retró versenyben megmérgetetni. A *Fortnite* egyik extra funkciójá-

ból is igazi, különálló „sportág” nő ki: Dance emote versenyben mérhetik össze ügyességüket hazai iskolák diákjai. Persze a versenyek között (és alatt) is lesz sok más lehetőség a szórakozásra: a Gaming Arenában a legnagyobb hardvergyártók és szoftverkiadók, valamint a magyar e-sport-szervezetek jelennek meg, kipróbálható egy csomó játék, amolyan „PLAYIT előtti PLAYIT” várja a szurkolásban megfáradtakat. A kétnapos eseményen a résztvevő országok jellegzetes ízeit is felvonultató streetfoodkiínálást segít a korgó gyomrokon, a *CS:GO* virtualitásából pedig élő honvédségi bemutatók rántják ki a nézőket a valóságba. A rendezvényhez kapcsolódik egy konferencia is, ahol az e-sport szakértői vitatják meg a terület helyzetét, a régió lehetőségeit.

## FEL, TÁMADUNK!

A V4 Future Sports Festival nem csak arról szól, hogy a profi csapatok egy újabb világszínvonalú versenyen eshetnek egymásnak: az esemény üzenete az is, hogy a visegrádi országokban egyre nagyobb fókuszot kap az e-sport, és ha valaki tényleg komolyan gondolja, hogy ez az útja, akár világszinten is esélye lehet a kitűnésre. A rendezvény egyszerre állítja fókuszba a meglévő közösséget, a profi játékosokat, de közben figyel a hétköznapi játékosokra is, akik azért mennek el, hogy jól érezzék magukat egy baráti társaságban. Mivel a belépés mindkét napon díjtalan, remélhetőleg minél többen kilátogatnak, szurkolnak, neveznek a bárki által kipróbálható helyszíni versenyekre, vagy egyszerűen csak jól érzik magukat ebben a hihetetlen forgatagban. Ott találkozunk!







Kidobták a szabálykönyvet, megnyerték a bajnokságot

## THE INTERNATIONAL 2019

**A DOTA 2 VILÁGBAJNOKSÁGA AZ EGYIK LEGFONTOSABB E-SPORT-ESEMÉNY A SZEZONBAN, ÍGY ÉRTELEMSZERŰEN MILLIÓNYI SZEMPÁR KÖVETI ÉVRŐL ÉVRE.** Nem volt ez másképp idén sem: a rajongók több millió dollárral gazdagították a nyereményalapot, az arénában minden hely elkel, online pedig (minden streamet együtt véve) több százezen nézték a meccseket. A tét 34 millió dollár volt, 18 csapat versengett érte, de csak egyikőjük vihette haza az Aegist.

### MI TÖRTÉNIK ITT?

Az idei bajnokság helyszíne Sanghaj volt, a világ legjobb csapatai pedig az ottani Mercedes-Benz arénában gyűltek össze, hogy kiderüljön, ki vihethet haza a kaszsa oroszánrészt. A verseny első szakasza ezúttal is csoportkörökben pörgött; a 18 csapatot két 9 fős csoportra osztották fel. A csoporton belül mindenki játszott mindenkivel két meccset, az így kikerült legjobb négy pedig a kieséses felső ágon mehetett tovább. Min-

den csoport legutolsó helyezettje automatikusan kihullott a versenyből, míg a középső osztagok az alsó ágon folytathatták a küzdelmet. Már a csoportkörök első fázisaiban nyilvánvalóvá vált, hogy kik lesznek itt az igazán esélyesek: a tavalyi bajnok OG veretlenül ment végig a verseny csoportkörén, és csupán két döntetlenbe keveredett, míg a másik csoportban a kínai LGD hasonló eredménnyel végzett. A Team Secret, a Newbee és a Vici Gaming is hozták a tőlük elvárható, de ekkor még senki sem mutatott olyan elképesztően érdekes játékot, amely messzemenő következtetésekre adott volna okot. Leszámítva persze az OG srácait, akik már itt megmutatták, hogy ők igazából szórakozni jöttek: a hősokeket aszerint válogatták, hogy melyiknek van jobb beszólása, minden első ölésnél azonnal fújták a „vesztes” feliratú spray-t, és olyan karaktereket vittek csatába, akiket a metajáték-elemzők már régen nem láttak. A srácok például nagy előszeretettel alkalmazták Iót, aki alapesetben egy támogató karakter, de ők olyan sebést hoztak ki

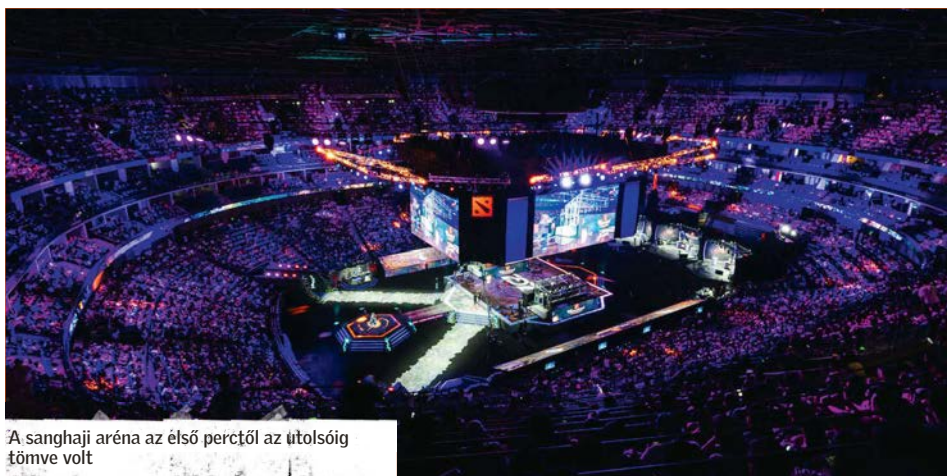
belőle, hogy a kis lebegő fénygolyó egyedül távol tudott tartani egész csapatokat a dobogótól. Az OG egy végtelenül fura Dotát játszott az első körtől az utolsóig. Stílusuk ahhoz hasonlított, amikor a haverokkal leültök játszani otthon, azzal a különbséggel, hogy ezek a srácok percíz időzítéssel, tökéletesen farmolva, hibátlan tárgyvásárlási taktikákkal csinálták ezt, és porba aláztak mindenkit, aki profi metajátékra számított. Mondanunk sem kell, ezzel hamar belopták magukat a közönség szívébe.

### ALSÓ ÁGAS LÓVERSENY

Miközben a csoportkörök és a felső ágas mérkőzések nagy része az OG körül forgott, az alsó ágon egy másik bajnok kezdett felemelkedni. Hamar kiderült, hogy odalent nem a Team Liquid volt összezárván mindenkivel, hanem mindenki volt összezárván a Team Liquiddel. Amikor a srácok az A csoport hetedik helyezettjeként jöttek ki a csoportkörből, még senki sem gondolta volna, hogy összesen egy vereséget szenvednek el az alsó ágon. A srácok az első mérkőzésükön a Fnatic

osztagával néztek farkasszemet, és egészen a harmincegyedik percig vesztesre álltak, amikor aztán egy gyönyörű csapatharccal visszavették a vezetést, az aranyhárnyukat pedig egy pillanat alatt semmissé tették. Onnantól nem volt visszaút a sárga lobogós csapatnak, és ki is estek az Internationálról. A Liquid utánuk szétkapta a TNC Predatort, majd következett a kínai Royal Never Give Up, akiknek méretes, helyi rajongótáborra megszokolta a mérkőzést. Bár az első kört egyértelműen nyerte a Liquid, a második már nem volt ilyen egyoldalú. A két csapat egészen az első óra végéig fej-fej mellett haladt: egyszer ezen az oldalon dőlt le egy torony, aztán azon, itt elkapta egy-két játékost, aztán ott nyertek meg egy csapatharcot. Az adok-kapok a hatvanadik perc után ért véget, amikor a Liquid megrántotta a gyeplőt, és 17 ezres aranyélményt harcolt ki magának. Még így is eltartott a hetvennyolcaik percig a meccs lezárása, de egy parádés mérkőzést láthatunk mindkét oldalról. A TL következő meccsét az Evil Geniuses ellen vívta, és az első

**ODALENT NEM A TL VOLT ÖSSZEZÁRVÁN MINDENKIVEL, HANEM MINDENKI VOLT ÖSSZEZÁRVÁN A TL-LEL**



A sanghaji aréna az első perctől az utolsóig tömve volt



### A LEGTÖBBET KERESŐ E-SPORT-JÁTEKOS

Johan „N0tail” Sundstein játéka nagyban hozzájárult ahhoz, hogy az OG léphessen fel újra a dobogó tetejére. Az első helyezés nemcsak egy szép trófeát, de nem kevés pénzt is hozott a srácoknak: egészen pontosan 15 603 132 dollárral lettek gazdagabbak. Az összegnek köszönhetően jelenleg az OG öt tagja a legjobban kereső e-sport-játékos, a listát pedig maga N0tail vezeti a 6 886 181 dollárnyi éves keresetével. Meglett a sokéves gyakorlás eredménye.

Az eddigi legjobb Windows játék céljára

**KIFINOMULT KÜLSŐ, FÉKEZHETETLEN ERŐ.**



# Az E-SPORT rovat támogatója a Lenovo.

Windows 10 operációs rendszerrel



## 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 győztesek a megérdemelt díjukkal



Minden hősválasztást, minden hőstiltást hosszú napok tervezése előzött meg

körben megint iszonyatos hátrányba került. Az EG erős csapatharcokra épülő kompozíciójával a TL nem sokat tudott kezdeni, egészen a negyvenedik percig, amikor is Miracle csodálatos Faceless Voidja megteremtette a tökéletes helyzetet, és lemészárolták az ellenséges csapat egészét (s4 feltámasztott Centaurját másodszer is). Az EG játékosai annyira összeomlottak, hogy a következő körbe szinte bele sem szóltak, és hagyták, hogy a Liquid végiggyalogoljon rajtuk. A diadalmenet a Team Secrettel történt találkozózn sem állt meg, alig egy óra alatt vége lett a mókának. Az alsó ágon a Liquid az LGD-től szenvedte el egyetlen vereségét a BO3-as bunyó első körében, de azt két gyors győzelem követte, ezek pedig garantálták a Liquid továbbjutását a döntőbe.

### FELSŐ ÁGAS KÁOSZ

A főesemény felső ága már több izgalmas mérkőzést produkált, nagyban köszönhetően az OG végtelen

nül fura megoldásainak és hősválasztásainak. A tavalyi bajnok alig több mint 50 perc alatt zúzta porrá a Newbeet, de az Evil Geniuses ötösével már nem volt ilyen könnyű dolga. A srácok megpróbálták egy megszokottabb csapatharcokkal kezelni, így hoztak earthsakert, treantot, invokert, és taktikájukban nagyrészt csapatharcokra koncentráltak. Mint kiderült, ezen a téren az EG jóval erősebb és tapasztaltabb. A megszokott stratégia használata annyira nem jött be az OG-nek, hogy 30 perc alatt kikapott ellenfelétől. Ezután a srácok elhagyták a józan megfontolásokat, és a következő körben megint olyanokat rántottak elő, mint az oracle és az enchantress, amivel aztán nem is tudtak mit kezdeni a túloldalán, és az OG megszerezte ellenük első pontját. Az utolsó fordulóra akkora lendületet kaptak, hogy 27 perc alatt bedarálták az EG csapat összeállítását és bajnoki álmait. Érdekes módon az LGD ellen ugyanez játszódott le. Az első

## NÉZŐI REKORDOK

Ahogy az már minden évben lenni szokott, az aktuális The International jelentősen rálicíttalt az előző éves adatokra. A teljes műsoridő alatt a csúcsnézőszám 1968 497 volt, míg az átlag 727 027. Ez a rengeteg érdeklődő egyébként 88 818 490 órán át nézte a versenyt. Tavaly a csúcs 1 205 979 fő volt, 528 813-as átlaggal. Ilyen növekedés mellett el se merjük képzelni, mi lesz jövőre.



A Na'Vihoz hasonló legendák jden háttérbe szorultak

körben az OG hozott egy megszokottabb kompozíciót, a kínai ellenfél sikerét eredményezve, aztán jöttek a fura karakterek és az otthoni online meccsekből áttemelt manőverek, amelyekkel már megnyerték a második és harmadik menetet. A döntőben aztán találkozott a Team Liquiddel, amikor is végül egy Dota 2 történelemkönyvbe illő eredmény született.

### VÉGJÁTÉK

Az OG lerakta a kupát az aréna közepére, és elhangzott a kürtszó: már csak a döntő volt hátra, amit mindenki tükön ülve várt. Eddig a pontig ugyanis nagyjából tudható volt, hogy mi fog történni, de itt a megállíthatatlan erő találkozott a megmozdíthatatlan tárggyal. Mindkét döntős gyönyörűen játszott a főesemény alatt, így a kérdés leginkább az maradt, hogy melyik csapat kelt fel győzelemre készen augusztus 25-én. Amikor a srácok beléptek az arénába, és megkezdődött a hősválogatás, azonnal tudni lehetett, hogy mindkét csapat felkészült a másik ellen: a Liquid letiltotta azokat a hősokeket, amelyekkel az OG eddig dominálta a versenyt, cserébe az OG igyekezett elvenni mindent a Liquidtól, amivel megszorogathatták volna őket. Az aréná-

ba lépés után aztán azonnal megindult a párbaj. Már az első két percben elesett a N0tail által vezérelt elder titan, ami szépen előre jelezte, hogy mire számíthatunk a meccs maradékában. Az OG öszszevissza bukdácsolt a térképen, a Liquid pedig folyamatosan a sarkában volt. Ugyan az OG srácjai a 45. perc környékén kiizzadtak magukból egy sikeres csapatharcot, és megfordították az aranymérleget, a Liquid még így is akkora előnyre tett szert, hogy simán be tudott masírozni és szétkapni a címvédő bázisát. Ettől függetlenül a 48 perces nyitókör olyan izgalmas volt, hogy mindenki hosszú döntőre készítette fel magát. Mint kiderült, hiába: ahogy az az OG többi meccse során is történt, a vesztes első kör után eltiporták az ellenfelüket. A maradék három kör időátlaga nem volt 30 perc: a tavalyi bajnokok vérszemet kaptak, és meg sem álltak addig, amíg másodsorra is magasba nem emelheték az Aegist. Ezzel az OG csapata Dota 2-történelmet írt: nemcsak hogy kétszeres világbajnokok lettek a srácok, de két egymást követő évben kaparintották meg az első helyet. Meglátjuk, hogy jövőre meg tudja-e törni majd valaki a sikerszériát.

Hunter

LENOVO LEGION Y530

www.lenovo.hu



Windows 10

Lenovo



Hogy mindig legyen mit hallgatnod, nézned és olvasnod

# MÁSVILÁG

Mindenkinek, aki valaha is ráguglizott a boldogság definíciójára



Film  
vígjáték

## 100 dolog

**M**EGPRÓBÁLTAD MÁR ÖSSZESZÁMOLNI, HÁNY TÁRGYAD: JÁTÉKOD, CIPŐD, KÜTYÜD VAGY GAMESTAROD VAN? Mi lenne, ha egyik nap ezek nélkül, pucéran ébrednél a lakásodban? Teljes értékűnek gondolnád magadat így is? A 100 dolog című német vígjáték egy kihívást mutat be: két harmincas jó barát, Toni és Paul részegen fogadást kötnek, hogy képesek pénz és a holmijaik nélkül élni száz napon keresztül úgy, hogy mindennap csak egyvalamit kaphatnak vissza. Munkatársaik komolyan veszik a játékot, kipakolják főnökeik, a technológiáért felelős Paul és az üzleti beállítottságú Toni apartmanjait. A helyzetet megnehezíti egy applikációt megvásárolni kívánó amerikai befektető, egy idős nagymama és a ruhátárát a pincében tároló titokzatos nő megjelenése. A fogyasztói társadalom felszínességéről drámát is lehetett volna forgatni, a 100 dolog megnézése után azonban senki sem fog sírni. Hosszas filozófiai viták helyett férfias versengés, idealizálás helyett ironikus ellentmondások, tanulságok helyett felületesség jellemzi a filmet, amely elsősorban szórakoztatni akar. Ebben nem is okoz csalódást. A két főszereplő a néha túlzásba vitt kakaskodást leszámítva életszerűnek tűnik olyan helyzetekben, mint amikor

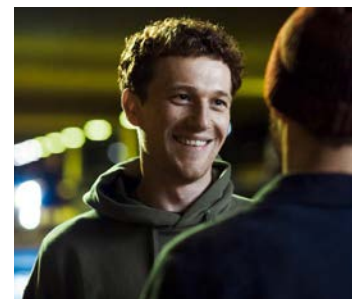
egyik vagy másik virágot lop, kifosztja a munkahelyi hűtőt, szappannal mossa ruháit, hajra való étrend-kiegészítőt vagy telefont kér ruha helyett, illetve nadrágját elcseréli egy napszemüvegre, amely kötőhártya-gyulladását hivatott elkenőzni egy randevú alatt. A Pault alakító Florian David Fitznek ez a harmadik rendezése, valamint a forgatókönyvet is jegyzi. A Tonit játszó Matthias Schweighöferrel nem ez az első közös alkotásuk (A legkülömb nap), az összhanggal tehát nincs probléma. A további karakterek kifejezetten jók lettek, különösen Hannelore Elsneré (A felügyelőnő sorozat), akit Paul édesanyjaként sajnos egyik utolsó szerepében láthatunk a mozivásznon. Az apa (Wolfgang Stumph) a Go Trabi Góból lehet ismerős, és hozzá kapcsolódik az egyik legjobb poén: miután megdicséri fiát, hogy a materializmus után végre más irányt vett élete, elmegy a McDonald'sba ételt venni neki. Életszagú az állandóan létrára mászó nagymama figurája (Katharina Thalbach a Bádogdobból), továbbá az is kiderül, hogy az internetszolgáltató telefonos kapcsolására legalább annyit kell várni nyugaton, mint nálunk. A Facebook-alapítót, Mark Zuckerberget David Zuckerman kapucnis figurája idézi meg: az ame-

rikai techguru érdeklődik Paul ötlete, egy olyan alkalmazás iránt, amely pótolja a társat, ő azonban egészen másra használná, mint a fejlesztő. Elhangzik, hogy bár nagy- és dédszüleinknek alig volt valamijük (és azok nagy részét elveszítették a háborúk során), egy jóléti társadalomban élő embernek ma átlagosan tízezer cucca van. Ráadásul szabadok vagyunk, előttünk áll a jövő, ennek ellenére sokan vásárlási kényszerben szenvednek, és deficit viszonyokkal rendelkeznek – számukra jelenthet sokat a filmben megjelenő találmány, a személyiséggel rendelkező telefon, amely társaságot pótolhat Paul naiv elképzelése szerint, a befektető ellenben egy kincsesházyát lát benne. Az udvarlás szál is jó, csak hosszúra nyúlik a történet: a kevesebb több lett volna, a mondanivaló így is világos. Nem szeretnék több poént lelőni, habár a majd' kétórás alkotásban akad bőven, ha nem is hasunkat fogva röhhögős. Ugyan a 100 dolog nem kritika nélkül és nem agresszív stílusban érvel amellelt, hogy találjuk meg azokat a személyes kapcsolatokat életünkben, amelyek igazán fontosak, 10-20 perccel érdemes lett volna lerövidíteni.

Niki

Aktuális és vicces német film a konzumizmusból ébredésről.

4/5







Film  
horror

## A lebegés vége Az – Második fejezet

**K**ÉT ÉVVEL EZELEŐTT MUTAT-  
TÁK BE AZ AZ CÍMŰ STEPHEN KING-ADAPTÁCIÓT,  
AMELYNEK UTOLSÓ KÉPKOCKÁ-  
JA NYILVÁNVALÓVÁ TETTE,  
HOGY JÖN A FOLYTATÁS. Nem egy  
hollywoodi mércével mért második  
rész, amit hat másik követ futószala-  
gon, hanem az egyébként is terjed-  
mes regényhez tartozó fejezetek meg-  
filmesítése, a történet lezárása.  
Az előzőhöz képest 27 év különbség-  
gel játszódk alkotásban az egykori tí-  
zenévesek külön utakon járó, 40 körü-  
li, többnyire sikeres emberek, akik az  
egyetlen, Derryben maradt társuk ki-  
vételével jószerevel mindent elfelejtet-  
tek, ami majd' három évtizeddel koráb-  
ban történt velük. Mégis összeállnak,  
ha már egyszer vérszerződéssel pecsét-  
elték meg szövetségüket, hogy csa-  
patként próbálják elpusztítani a legna-  
gyobb félelmeik képében támadó ször-  
nyet. Ezúttal nagyobb neveket sikerült  
megnyerni: Bill Skarsgård ijesztő bo-  
hócjelmezében többek között Jessica  
Chastain (A segítség, Sötét főnix),  
James McAvoy (Széttörve, X-Men-  
filmek) és Bill Hadert (Kész katasztró-  
fa, Superbad) rémíti halálra, de az író  
– nem először – maga is beugrik egy  
cameo erejéig. Skarsgård beváltja a  
hozzá fűzött reményeket, sőt Hader  
túl is szárnyalja azokat, és megmutat-  
ja, hogy nem csak a neve és a mocskos  
szájú Richie-t alakító Finn Wolfharddal

való hasonlósága miatt kiváló a sze-  
repre. A humor forrását rajta kívül  
Eddie figurája, James Ransone jelenti,  
de a Vesztések Klubját összehívó, egy-  
kori Old Spice-reklámarcként ismert  
Isaiah Mustafa Mike-ként, Jay Ryan  
pedig kockahasú Benként egyaránt jól  
teljesít. Az időtartamában az 1990-es  
minisorozatot súroló, majdnem három-  
órásra nyújtott Második fejezetben a  
két éve látott, digitálisan visszafiatál-  
tott kiskamaszok közel akkora szerepet  
játszanak, mint idősebb megtestesítők:  
a mozi közepét kitevő flashbackek  
és az emlékek megtalálásának útja túl  
terjengős lett, megakasztja az egyé-  
bként jól működő, komikummal tűz-  
delt horrort, ami egy súlypontját nem  
találó, felszínes dráma határán kezd  
egyensúlyozni. Legalább fél órát ki le-  
hetett volna vágni belőle, a cselekmény  
tempóját feszesebbre véve a forgató-  
könyv összecsapottsága és a két fő-  
szereplő konszolidált teljesítménye fe-  
lett is szemet lehetett volna hunyni. Az  
utolsó háromnegyed óra azonban eléri  
a kezdeteket megmutató epizód szín-  
vonalát: izgalmas és méltó lezárásként  
szolgál, még ha kissé szentimentális-  
ra is sikerült.

Andy Muschietti harmadik nagyjáték-  
filmjében teljesíti az elvárásokat, és ha  
nem is éri el a 2017-es Az minőségét,  
önmagában ez elég indok arra, hogy az  
első részt kedvelők jegyet váltsanak rá.

Niki

Hosszú, de a célnak megfelel.

3,5/5



Film  
akció

## Keményebb, mint a Szikla Halálos iramban: Hobbs & Shaw

**A**ZOK A RAJONGÓK, AKIK  
A LEGELEJÉTŐL KÖVET-  
TÉK A FRANCHISE-T, VALÓ-  
SZÍNŰLEG MÁR A PAUL WALKER  
HALÁLA ELŐTT TISZTELGŐ HA-  
LÁLÓS IRAMBAN 7-TEL PONTOT  
TETTEK VOLNA A TÖRTÉNET VÉ-  
GÉRE. A Universal és a szériát pro-  
ducerként is egyengető Vin Diesel  
azonban úgy érezték, bőven van még  
azon a rókán le húzni való bőr. Csak-  
hogy a dörmögő színész nem számolt  
azzal, hogy a nézők annyira meg fog-  
ják kedvelni Dwayne Johnson és  
Jason Statham egymást zrikáló pá-  
rosát, hogy a stúdió előbb bólint rá  
a dinamikus duó különálló kalandjá-  
ra, mint a kilencedik száguldó akció-  
cirkuszra. A Halálos iramban: Hobbs  
& Shaw pedig semmi mást nem  
tesz, mint David Leitch (Deadpool 2,  
Atomszöke) vezényletével egymás-  
nak ereszti az akciófilmek két koro-  
názatlan királyát, hogy fizikai és ver-  
bális párbajuk mosolyt csaljon az  
arcunkra, világmegmentésük lecsús-  
szon a kóla mellé.  
Ezúttal a „fekete Superman”, az Idris  
Elba által alakított főgonosz próbál-  
ja meg az emberiséget a fejlődés kö-  
vetkező fokára kényszeríteni egy tö-  
megpusztító vírussal, egy terrorszer-  
vezettel a háta mögött. Mivel a húga  
is közvetlenül érintett az ügyben,  
nem maradhat ki a buliból Deckard  
Shaw (Statham) sem, valamint egy

meglepetésszereplőn keresztül be-  
kerül a képbe Luke Hobbs (Johnson)  
is, hogy kezdetben válogatott módo-  
kon egymást szurkálva, majd erejü-  
ket egyesítve szórakoztassanak min-  
ket karizmukkal és karizmájukkal  
egyenként. Egy percre sem hagyják  
abba az egysorosok puffogatását és  
a verbális farkak méregetését, de ha  
mégis, akkor biztosak lehetünk ben-  
ne, hogy valami vagy robban, vagy  
tüzelnek rájuk, vagy mindkettő. No-  
ha a CGI nem mindig van a helyzet  
magaslatán, a sablonbunyók mellett  
akadnak jól megkoreografált mo-  
mentumok (például a trailerben is lá-  
tott törzsi harc), és a poénok egy  
része is betalál – sokak számára a  
szemnek kedves Vanessa Kirby szin-  
tén a pozitívumok közé tarthat; mi-  
közben teljesen érthetőek a negatív  
felhangok is.

A Hobbs & Shaw jeleneteinek nagy  
része olyannyira komolytalan, hogy sok-  
szor fogalmunk sincs, hogy lesüssük a  
szemünket, vagy éppen jól szórakoz-  
zunk rajtuk, de aki már a Halálos iram-  
ban 8 csörtéit és adrenalinral dúsít-  
tott szekvenciáit is unta, az valószínű-  
leg élvezni fogja a sokkal könnyedebb  
és kevésbé pózerkedő hangulatot. Aki-  
nek viszont már az előzetesekben lá-  
tott adok-kapok is erőltetett volt a két  
titán között, az mindenképpen kerülje  
messzire a filmet, mert erre épül fel az  
egész.

Szada

Ebben a családban van kurázi, de lehetett volna több is.

3/5





Sorozat  
disztópia/dráma

Valami búzlik Gileádban

## A szolgálólány meséje 3. évad

**KELL EZT MÉG NYÚJTANI? – MERÜLHETETT FEL A KÉRDÉS A NÉZŐKBN A MÁSODIK ÉVAD VÉGÉN.** Sokan bírálták a címszereplőt azért, mert elengedte újszülöttjét annak reményében, hogy nagyobb lányát is kijuttassa Gileádból, továbbá szabotálja a rendszert. Habár disztópiáról van szó, nehéz lenyelni a harmadik szezon kapcsán, hogy a megcsónkított jogú és testű nők alparadicsomában a főhősnek több élet kioltásában játszott közvetlen vagy közvetett szerepe után sem esik baja, köszönhetően profi manipuláló képességének és az alkotók kegyének. (Az öt alakító Elisabeth Moss egyébként a sorozat ügyvezető producere.) Na jó, az utolsó részben kap egy haslövést, ami után órákkal később találnak rá, mégis van ereje a kamerába mosolyogni, ha már sajtóját leszámítva talán az összes gyereket sikerült kimenekítenie Gileádból.

Az amúgy védett helyzetben lévő lányok megszöknék ugyan, de ezzel a lépéssel June a Mártakat és a szolgálókat feltételezhetően halálra ítéli – ha csak nem menekülnek meg valami csoda folytán a következő részekben. Sajnos az idény pár új mozzanatot le-

számítva ugyanott fejeződött be, mint 2018-ban. És mivel a tizenháromból tíz epizódban nem történt olyan, ami előrevitte volna a cselekményt, a Margaret Atwood 1985-ös regényére eddig legkevésbé támaszkodó, leggyengébb forgatókönyvvel operáló harmadik évad többet mutatott a többi karakter sorsáról. A Lydia néniről, Emilyről, Luke-ról, Moiráról, Serena Joyról, illetve Eleanorról szóló percek jobban működtek azoknál, amelyekben June-t láthattuk szenvedni vagy valamiben sántikálni. Az intrikus új tulajdonosa, Lawrence parancsnok annyira kiszámíthatatlan alak lett, hogy nem lehetett komolyan venni, mivel pedig tetteik következmény nélkül maradtak, Gileád sem tűnik annyira veszélyesnek. Mindezek ellenére izgalmas a szolgálólány meséje, és valószínűleg akkor is követjük majd, ha June hátralévő életében köztögetni fog újabb konzervatív értékrendű, befolyásos gazdája mellett. Na jó, mindenki tudja, hogy sz\*\*t fog kavarni, örülten néz a kamerába smink nélküli arccal, időnként felhúzott orral, mint aki saját tervének szagát nem bírja elviselni. Egy esélyt még adok neki, hátha megtanul szemmel verni.

Niki

Áldassék a negyedik évad, finomabb gyümölcsöt megérlve.

3/5



Képregény  
sci-fi/akció

## Bevetésen a Thor trió Thor: A mennydörgés istene

**HA BEJÖTT AZ UGYANCSAK A FUMAX ÁLTAL KIADOTT THANOS GYŐZ KÉPREGÉNY, ÉS ALAPVETŐEN AZ A KONCEPCIÓ, HOGY EGY MARVEL KARAKTER A JÖVŐBELI ÉNJÉNEK OLDALÁN HARCOL, AKKOR AZ ÚJ THOR KÖTETET EGYENESEN IMÁDNI FOGOD.** Ebben ugyanis a jelenkori Thor nemcsak a jövőben él, immár Asgard regnáló uraként a trónon ül, öreg énjével találkozik, hanem fiatal verziójával is, aki a középkorban portyázott a Föld vikingjeivel. A mennydörgés három istenének pedig nyilván kijár egy kellően kemény ellenfél, ezt Thorjaink meg is kapják Gorr, az istenölő személyében.

Jason Aaron ezzel a 11 részes történettel olyan folyamatokat indít el, amelyek végül Thor érdemtelenné válásához, pörölyének elvesztéséhez, majd a női Thor megjelenéséhez (akit nem is olyan sokára már a moziban is láthatunk) is elvezettek, így re-mek döntés volt a magyar kiadó részéről, hogy itt, az elején fogott bele az asgardi istenség legizgalmasabb jelenkori kalandjának elmesélésébe – egyúttal nagyon reméljük, hogy a sorozat folytatása is megjelenik majd

magyar nyelven, hiszen az utóbbi húsz év legjobb Thor történetfolyamán dolgozott Aaron. Esad Ribic rajzai remekül passzolnak a korokon átívelő, mégis koherens cselekményhez, realiztikus megjelenítésétől egyedül egy füzet tér el a kötetben belül: ez a rész Gorr eredettörténetét mutatta be, így hibátlan döntés volt változtatni egy kicsit a vizualitáson és más rajzolóval alkalmazni.

A Thor: A mennydörgés istene érdekes és kortalan kérdéseket feszeget. Szükségünk van az istenekre, vagy csak saját tehetetlenségünkben hoztuk őket létre? Jobb lenne-e a világ istenek és ezáltal hit nélkül? A három, markánsan különböző életszakaszban járó Thor közötti párbeszédök önmagukban is elvinnék a hátukon az egész sztorit, de szerencsére a kötet erényei itt még messze nem érnek véget. Külön érdemes kiemelni magát Gorr, akinek világos és érthető indítékai vannak az univerzum milliós panteonjának milliárd istenének lemészárlására. Az itt elindult történet utóhatásai még ma is érződnek a Marvel képregényeiben, szóval minden rajongónak érdemes közelebbi ismeretséget kötnie ezzel a kiadvánnyal.

Csirke

Nem véletlen, hogy itteni első megjelenése óta az öreg Thor király folyamatos visszatérője a Marvel képregényeknek.

4/5





**Képregény**  
sci-fi/horror

## Bölcs Will kalandjai a Demogorgonnal Stranger Things: A túloldalon

**N**AGYOT MEGY IDÉN MAGYARORSZÁGON A NYOLCVANAS ÉVEK SCI-FI- ÉS HORROR-FILMJEI ELŐTT TISZTELGŐ STRANGER THINGS. Hogy, hogy nem, a Netflix ezt a pokolian népszerű sorozatot is beválogatta a szinkronos tartalmak első körébe, így már azok is átadhatják magukat az indianai Hawkinsban zajló cselekmény élvezetének, akiket mindeddig megátoltak ebben holmi nyelvi korlátok. Mindennek tejebe a harmadik évad debütálásával párhuzamosan kaptunk egy kevésbé sikerült, retró stílusú videojátékot (felejtünk is el gyorsan), egy előzményként szolgáló regényt, valamint egy négyrészes minisorozatként megrajzolt történetet, egyetlen kötetbe fogva. A szóban forgó képregény az első évad eseményeit kiváltó eltűnésre fókuszál, és arra, hogy miként boldogult Will Byers Upside Downban, vagyis a hivatalosan Hellyel Lefelének fordított párhuzamos dimenzióban. Pedig mennyivel kifejezőbb volna a rajongók által kitalált Tótágas... Épp e sötét és komor tükörvilág ábrázolása okozta a legnagyobb kihívást Stefano Martino (rajz), Keith Cham-

pagne (kihúzás) és Lauren Affe (színezés) hármasa számára. Odaát mindent undorító szmötyi borít, és még a legélénkebb színek is kifakulnak. A végeredmény úgy fest, mintha kékes-szürkés filtert húztak volna az érintett panelekre, amelyek így éles kontrasztot alkotnak a Will emlékeiben megelevenedő képekkel, köztük az évad egészét és ezáltal a képregényt is végigkísítő szerepjátékos párhuzammal. Mert ahogy a Will után kutató barátok, úgy a csapdába esett srác is a Dungeons & Dragons partik fogalomkészletét használva igyekszik értelmezni az ép ésszel felfoghatatlan történéseket. Az említett visszatekintések mellett olykor egy-egy „látogató” felbukkanása töri meg a monodráma jelleget öltött történet egyhangúságát, amely voltaképp csak annyiból áll, hogy az átfagyott és kimerült Will elmenekül vagy elrejtőzik a sarkában loholó szörny elől, és amikor épp nem ezt teszi, akkor megpróbálja felvenni a kapcsolatot szeretteivel. Sajnos Jody Hauser minden igyekezete ellenére sem válik izgalmassá A túloldalon azon egyszerű oknál fogva, hogy ismerjük a végét.

Chavalier

Kiegészítésnek megfelel, de a saját lábán már nem tudna megállni.

**3**/5

## Thom Yorke ANIMA

**A**RADIOHEAD FRONTEMBERÉNEK HARMADIK SZÓLÓALBUMA AZ EDDIG LEGJOBBAN SIKERÜLT THOM YORKE-LEMEZ. A tavalyi Suspiria című művészhorror filmzenéje megágyazott az ANIMA sikerének: a soundtrack szokatlan volt az eredeti Dario Argento-műhöz, sőt kicsit Yorke-hoz képest is. Az ANIMA-ban nincsenek különösebben váratlan fordulatok, a kilenc dal egészében sugározza a megszokott melankóliával előadott, patikamérlegesen kimért világvége-hangulatot. Minimalista eszközöket alkalmazó, szorongást és elidegenedettséget tükröző, koherens, de nem kifejezetten izgalmas elektronikus diszk lett Yorke és régi producer-társ-szerzőjének, Nigel Godrich koprodukciója. A cím egyébként Carl Gustav Jung svájci pszichológus fogalmából származik: az anima a férfi tudatalattiban élő nő, amely gyakran álmokban ölt testet. Érdekeség, hogy az albummal párhuzamosan bemutatott

a Netflixen egy azonos című, 15 perces rövidfilmet is, amelyet az elismert hollywoodi mozikon (Boogie Nights, Vérző olaj, Fantomszál) kívül több Radiohead, Haim és Fiona Apple videoklipet jegyző Paul Thomas Anderson rendezett, és az album három számának álomszerű koreográfiáját adja elő benne a zenész és párja, Dajana Roncione olasz színésznő.

Nika



**Zene**  
elektronika

Yorke a Radiohead nélkül is működik.

**4**/5

## Gwenda Bond Stranger Things: Gyanakvó elmék

**S**ZINTE MINDEN FONTOSABB ESEMÉNY SZÓBA KERÜL A HOLDRA SZÁLLÁSTÓL A TATE-GYILKOSSÁGOKON ÁT WOODSTOCKIG A STRANGER THINGS KÁNONJÁBA ILLESZKEDŐ ELŐZMÉNYTÖRTÉNET KEZDÉSEN. A tudományos fantasztikum és az ifjúsági irodalom határán egyensúlyozó, hol emerre, hol pedig amarra billenő Gyanakvó elmék cselekménye az 1969 nyarától 1970 tavaszáig tartó időszakot öleli fel. Ettől persze még nem válik történelmi tablóvá, sem társadalmi regénnyé, mert igaz ugyan, hogy a CIA MKUltra programjának örve alatt LSD-kísérleteken résztvevő szereplők életére komoly hatást gyakorol a vietnami háború, a hangsúly mindvégig az egyetemista Terry Ives és a hawkinsi labort vezető dr. Martin Brenner fokozatosan eldurvuló konfliktusán marad. Noha a macska-egér játék végkimenetele a sorozat nézői előtt ismert, számukra sem

fulladás unalomba a felek által egymás megtévesztése és mozgásterének szűkítése érdekében tett erőfeszítések. Már csak azért sem, mert Brenner mögött egy kormány szerv teljes apparátusa áll, míg Terry csupán találmányosságára és barátai hűségére számíthat.

Chavalier



**Könyv**  
sci-fi/ifjúsági  
irodalom

Hiába előzmény mivolta, javasolt inkább a sorozattal kezdeni.

**3,5**/5

VÁSÁROLD LE A GAMESTAR MAGAZINOD ÁRÁT  
A DELTA VISION ÜZLETEIBEN  
RÉSZZLETEK:  
GAMESTAR.HU/DELTA.VISION  
GAMESTAR-KEDVEZMÉNY  
FELHASZNÁLVA





Alapjairól gondolták újra a legendás társasjátékot.

## Rettegés Arkhamban 3. kiadás

**H**A MÁR ÚGY DÖNTENEK A TÁRSASJÁTÉK-FEJLESZTŐK, HOGY ÚJRA KIADJÁK VALAMELYIK TÁBLÁS CSODAJUKAT, AKKOR ÁLTALÁBAN SZERETNEK KICSIT CSAVARNI IS A JÁTÉKMENETET. A Trónok harca társas például sokkal szórakoztatóbb lett, miután a második kiadásban bekerült a harci kártyákkal egy randomfaktor is a játékba, és nem a biztos siker tudatában masiroztunk csatákba. A Rettegés Arkhamban (Arkham Horror) esetében azonban a harmadik kiadás ennél sokkal több változást hozott. Sokakat valószínűleg a Rettegés Arkhamban komplexitása riasztott el attól, hogy kipróbálják a leghíresebb olyan társasjátékot, amely H.P. Lovecraft Cthulhu-mítoszára épít. Nem véletlen, hogy megjelent például a hasonló mechanikákat használó, de jóval egyszerűbb Eldritch Horror. Nos, a Rettegés Arkhamban harmadik kiadása esetében már a bonyolult játékmenet sem lehet akadály, hiszen a telje-

sen átszabott játék immár kifejezetten könnyen tanulhatónak mondható, a tapasztalatlan játékosok is gyorsan belerázódnak majd abba, hogyan boldoguljanak 1926-ban a világ egyik legfélelmetesebb városában. Egyedül a játéktér előkészítése jár egy kis pepeséssel, itt kell nagyon figyelni az első pár parti során, hogy minden a helyére kerüljön. A klasszikus táblát az új változatban lecserélték kerületek szimbolizáló hatszögekre, ezeket pedig az utcalapkák kötik össze. Minden játék elején ki kell választanunk egyet a dobozban lapuló négy forgatókönyvből – ez fog instruálni minket, ezen olvasható az, hogy milyen formációban és milyen kerületek kerüljenek lehelyezésre, valamint ez szabja meg a ránk leselkedő szörnyeket, illetve innen derül ki az is, hogy milyen archívumkártyákból áll majd össze a „kódex”, vagyis játékunk története. Az egytől harmincig számozott archívumkártyákat adott sorrendben kell felfednünk, a lapok pedig különböző kihívásokat vagy

nehezítő körülményeket tartalmaznak. Remek ötlet így vezetni a történetet, olyan érzésünk van tőle, mintha egy mostanában annyira népszerű, legacy típusú társasjátékkal lenne dolgunk. Persze itt nem alakul menet közben át a társas, de így is egy folyamatosan alakuló sztori érzetét kelti a titokzatos archívumpakli. Sosem tudhatjuk, épp mi lesz a feladatunk, mit kell teljesíteni ahhoz, hogy megnyerjük a játékot – értelemszerűen ez addig igaz, míg nem játsszuk végig mind a négy történetszaklat, de szerencsére érkeznek majd a különböző kiegészítők magyar nyelven is. A játékosok által irányított karakterek, amellet, hogy szörnyekkel harcolnak, tárgyakat, társakat és varázslatokat gyűjtenek, két fontos feladatot próbálnak teljesíteni: egyrészt minél több nyomot kell összeszedniük városzerte, másrészt pedig időnként az itt-

ott megjelenő végzetjelzőket is el kell takarítaniuk a kerületekből, különben biztos kudarcra vannak ítélve. Nem lehet csak a nyomokkal, csak épp a végzetjelzőkkel foglalkozni, meg kell találni a tökéletes egyensúlyt. Az okosan felépített „Bevezetés a játékba” füzet tényleg csak az alapokat magyarázza el, de ezek ismeretében is vígan neki lehet ugrani a Rettegés Arkhamban játéknak, aztán később, ha szembe jön velünk egy bonyolultabbnak tűnő szituáció, amikor valami nem teljesen egyértelmű, elég lesz csak belelapozni a második, „Szabályjegyzék” címet viselő vastosabb irományba. A társasjáték kivitelezése abszolút prémium érzetet kelt, különösen nagy piros pont jár az összeszerelhető eseménypakli-tárolóért – kár, hogy a dobozba nem fér már rendesen vissza, úgyhogy minden elpakolásnál újra szét kell szednünk.

Csirke

Így kell továbbfejleszteni egy alapvetően is remek játékot.

4,5/5



# MEGJELENT!



# A VILÁG KEDVENC FUTBALLMAGAZINJA

[WWW.FOURFOURTWO.HU](http://WWW.FOURFOURTWO.HU)

**KERESSE AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!**



# KÖVRSZÁM



## BORDERLANDS 3

Már tudjuk, hogy nagyobb, sőt szebb is, mint bármelyik elődje, ám hogy egyáltalán jobb és szórakoztatóbb is, arról csak a végjátás során tudunk minden kétséget kizáróan meggyőződni. Mindenestre a tavaszi Los Angeles-i sajtóeseményen, majd a Gamescomon látottak után bizakodva tömörülünk négyfős csapatokba, hogy közösen ismerjük meg a Pandorán túli világ titkait.



## GREEDFALL

Ha már unalmasnak találjátok a fantasy szerepjátékokra jellemző középkori környezetet, akkor nektek találták ki a Spiders eddigi legambiciózusabb alkotását. Ebben a 17. század divatjából, építészeti stílusából és technológiai vívmányából merítő kulisszák között kalandozva nem kisebb hőstettet kell végrehajtanotok, mint rábukkanni az országon végigsöprő halálos járvány ellenszerére.



## THE SURGE 2

Sci-fi-körítése mellett több sajátos játékmekanika is hozzájárult ahhoz, hogy az első rész ki tudjon emelkedni a lélektelen *Dark Souls*-hasonmások közül. A folytatásban újfent gépszörnyektől ragadjuk majd el a nekünk tetsző fegyvereket és páncéldarabokat. Csak célba kell vennünk a kiszemelt testrészt, és addig csépelnünk, míg az el nem válik a többtől.



## TOM CLANCY'S GHOST RECON BREAKPOINT

A Ubisoftot leigazolta a munkanélkülivé vált Megtorlót, így aztán Jon Bernthallal és kiválóan képzett farkasfalkájával nézhetünk szembe a Wildlands közvetlen folytatásában. Nyitott világ, csapatos játék, gazdag fegyverválaszték, sokféle taktikai lehetőséget kínáló kutyuk és karizmatikus főellenfél... Ugyan mi baj történhet?



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



# V4 FUTURE SPORTS FESTIVAL

2019. SZEPTEMBER 21-22.  
BUDAPEST, HUNGEXPO

V4FUTURESPORTS.EU



ÖSSZDÍJAZÁS:  
350.000 €

FEATURING  
**FORTNITE** **CS:GO**

FIFA  
NBA2K20  
GRAN TURISMO  
TEKKEN7

NEMZETKÖZI E-SPORT VERSENYJÁTÉKOK \ KOROSZTÁLYOS VERSENYEK \ GAMING ÉS TECH EXPO  
SZAKMAI KONFERENCIA \ STREET FOOD \ HONVÉDSÉGI BEMUTATÓK

A BELÉPÉS DÍJMENTES\*

\*A BELÉPÉS A RENDEZVÉNYRE INGYENES, ÉS ÉRKEZÉSI SORRENDEN TÖRTÉNIK A MAXIMÁLIS BEFOGADÓKÉPESSÉG FÜGGVÉNYÉBEN. TELTHÁZ ESETÉN CSAK A TÁVOZÁS MÉRTÉKÉBEN LEHETSÉGES AZ ÚJ VENDÉGEK BEENGEDÉSE. BELÉPÉS 12 ÉVES KOR ALATT SZÜLŐI FELÜGYELETTEL.

FOTÁMOGATÓ:



MAGYARORSZÁG  
A CSODÁK FORRÁSA

FŐSZERVEZŐ:

ESPORTMILLA  
ESZAKFOGAS ÉS MAGYAR ESPORT

PARTNEREK:



konzolvilág



ESPORT.HU



NITRO  
CONCEPTS

noblechairs

hunesz





# LEGION

Lenovo Legion Y540



Lenovo™

## KIFINOMULT KÜLSŐ, FÉKEZHETETLEN ERŐ.

### Játék magasabb szinten

Akár NVIDIA® GeForce RTX™ 2060 videokártyával

Akár FHD 144 Hz-es kijelzővel

Akár Intel® Core™ i7 9.-ik generációs processzorral

 Windows 10

Windows 10 operációs rendszerrel

[www.lenovo.com/hu](http://www.lenovo.com/hu)