

GAMESTAR PLUS

TELJES JÁTÉK

Call of Juarez

Lövöldözés karácsonyig; vérbő FPS-ben támad fel a vadnyugat



GameStar

A geek életmódmagazin

2019/12

EXTRA

AJÁNDÉKOK

4200 FT

ÖSSZÉRTÉKBEN

- Exkluzív GameStar Plus
- Reklámmentes
gamestar.hu-hozzáférés
- Vírusirtó PC-re és mobilra
- Delta Vision-kupon
- Barcraft-koktéلكupon



STAR WARS

JEDI

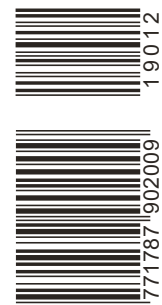
FALLEN ORDER

A GÜTENBERG-GALAXIS ŐRZŐI



Need for Speed Heat | Red Dead Redemption 2 | Planet Zoo | Darksiders Genesis
Pokémon Sword és Shield | Shenmue III | Age of Empires II: Definitive Edition
Sniper Ghost Warrior Contracts | Narcos: Rise of the Cartels

www.gamestar.hu
1995 Ft
2019/12



9 771787 902009 1 90 12

RENDKÍVÜLI, ÉV VÉGI PC WORLD-ELŐFIZETŐI AKCIÓ

Pörgesd fel velünk rendszeredet!

Előfizetésed részeként most a **Windows 10 Professional** licence és a **Bitdefender** védelme is a tiéd lehet

PRÉMIUM
CSOMAG

24 900 Ft



- > 12 darab PC World magazin
- > Biztonsági csomag minden hónapban (ESET, G Data)
- > Ajándék szoftverek és magazinok havonta
- > Online segítségnyújtás > Exkluzív külső tanácsadói tagság
- > PC World Online reklámentesség
- > Windows 10 Pro licenc > Bitdefender Internet Security (1 éves licenc)
- > Philips 35%-os kedvezménykupon > Kingdom: New Lands PC-játék
- > PC World Data Rescue 2020 szoftver > WonderFox DVD Ripper Pro szoftver
- > IOBit Driver Booster Pro szoftver > Paint Studio 2 szoftver
- > 1AVCapture szoftver

További információ pworld.hu/elfozetes



Bitdefender

MINISO

Trust

PHILIPS

wonderfox

IObit

PIXARRA

PCWinSoft

Impresszum

Főszerkesztő

Vörös Lóránd (Chava) Ivoros@gamestar.hu

Főszerkesztő-helyettes

Hajdú Gábor (Csirke) ghajdu@gamestar.hu

Szerkesztők

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

merdos@gamestar.hu

Horváth Péter (HP) phorvath@gamestar.hu

Kudella Magdolna (km) mkudella@gamestar.hu

Munkatársak

Bátky Zoltán (BZ)

Bényi László (Grath)

Borsos Gyula (Gulius)

Dragon György (Gyu)

Erdei Patrik (Paca)

Kálvin Balázs (Flatline)

Ledneczki József (Hunter)

Major Szabolcs (Szabi)

Mocsáry József (Mocsy)

Molnár József (hmlonraj)

Rátfai Gábor (RG)

Szabó Dániel (Szada)

Stöckler Gábor (Stóki)

Száler Martin (Guacs)

Török Tamás (Blade)

Ujhelyi Viktor (Kivi)

Grafika

Lukács Gergely

Béres Gábor (Gaben)

Berényi Teréz

Király Zoltán

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

Bankszámlaszám: 10300002-20328016-

70073285

Felelős kiadó:

Virágh Márton (mazur) viragh@project029.hu

Operatív igazgató:

Babinecz Mónika mbabinecz@gamestar.hu

Marketingmenedzser:

Kovács Judit jkovacs@gamestar.hu

Nyomás és kötészet:

Ipress Center Central Europe Zrt., 2600 Vác,

Nádas utca 8.

Felelős vezető:

Borbás Gábor info@ipresscenter.hu

Ügyfélszolgálat

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

e-mail: terjesztes@gamestar.hu

Webshop: piacter.project029.hu

Hirdetésfelvétel

SmartSense Hungary Kft.

Telefon: +361 577 4316

Irodavezető

Bohn Andrea abohn@smartsense.hu

Médiaajánlatok: smartsense.hu/kiadvanyok/

e-mail: info@smartsense.hu

Web: www.smartsense.hu

Terjesztés és előfizetés

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

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

A GameStar megjelenik minden hónap harmadik péntekén.

GameStar magazin teljes játékkal: 1995 Ft,
1 éves előfizetés: 19 980 Ft
GameStar magazin teljes játékkal: ISSN 1787-9027

Jogi közlemények

Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok vizuális megjelenését, 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 hirdetések a kiadó a legnagyobb körülményekkel kezeli, ám azok tartalmaért felelősséget nem vállal. A GameStar magazin mellé adott kódok az újság megjelenésétől számított három hónapig érvényesek.

Lapunkat a MATESZ auditálja.

A magazin mellé adott teljes játék a GameStar terítésmentes ajándéka.



Vörös Lóránd
(Chava)

SZIASZTOK!

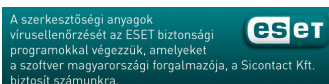
Szeretném azt gondolni, hogy ez még nem a búcsú pillanata. Egyrészt meggyőződésem, hogy a GameStarra is érvényes az energia-megmaradás törvénye, azaz nem vész el, csupán átalakul. Másfelől pedig legalább annyira szeretjük a magazint, mint amennyire hiszünk a körülötte kialakult közösségben. Ezúttal tényleg csak rajtatok múlik a folytatás, és hogy milyen útra lépünk 2020-ban. Jómagam fantasztikus húsz évet köszönhetek a GameStar-nak; kezdetben csak rendszeres olvasójaként, majd 2007-től a munkatársaként. Talán akkor sem tudnám teljes egészében leróni adósságomat, ha még egyszer ennyi időm lenne rá. Mindenestre sosem múló hálám fogja üldözni kollégáimat – azokat is, akik már nincsenek közöttünk –, és benneteket is, kedves olvasók. Mert ahogy már korábban is írtam, csak miattatok létezik a GameStar.

És most ugorjunk az utolsó(?) lapszám – amelynek címlapján az ünnepi szezon szerintünk legfontosabb játéka szerepel – aktualitásaira. A *Star Wars Jedi: Fallen Order* hosszú ideje a legjobb dolog, ami a messzi-messzi galaxis videojátékos szegmensével történhetett. Küldetésünk részét képezi, hogy felhívjuk figyelmeteket a jó dolgokra (lásd még: *Darksiders Genesis*,

Planet Zoo, *Pokémon Sword és Shield*), és óva intsünk mindenkit a meggondolatlan pénzszerzéstől (például: *Narcos: Rise of the Cartels*, *Sniper Ghost Warrior Contracts*).

Miután ennek eleget tettünk, lépünk is tovább teljes játékunkra, amelynek kiválasztásakor a legfontosabb szempont, hogy a jól sikerült darabok halmazából származzon. Az év utolsó hónapjában a *Call of Juarez* mellett tettük le a garast, hogy ne csupán bunyóban legyen részetek karácsonyig, hanem lövöldözésben is. Sajnálom, hogy hagyományos babot nem csomagolhattunk hozzá, de lejettek benne így is sok örömet és élvezetet!

Folytatás februárban ugyanitt vagy a gamestar.hu-n. Addig is kellemes ünnepeket és boldog új évet kíván a GameStar szerkesztősége! ♦





30

LESZ JÖVŐRE NYOMTATOTT GAMESTAR? RAJTAD MÚLIK

- 5 | GameStar Plus tartalom
- 6 | Teljes játék
- 7 | Meet da team
- 10 | Aréna

Trend

- 14 | Az évtized, amely megváltoztatta a játékipart
- 16 | A hónap hírei szubjektíven
- 18 | Játékvilág: A Simpson család
- 20 | Ilyen volt a 2019-es League of Legends-világbajnokság
- 22 | E-sport-hírek
- 24 | Szabad(a)játék
- 26 | Boldog születésnapok
- 28 | A 10 legjobb Star Wars játék
- 30 | Lesz jövőre nyomtatott GameStar? Rajtad múlik
- 32 | Ezért nem fog egy Star Wars film sem megfelelni a rajongóknak

Élőzetes

- 34 | X019 London

Teszt

- 36 | Star Wars Jedi: Fallen Order
- 42 | Red Dead Redemption 2
- 44 | Yakuza 3 Remastered
- 45 | Yakuza 4 Remastered
- 46 | Need for Speed Heat
- 50 | Football Manager 2020
- 51 | Mario & Sonic At The Olympic Games Tokyo 2020
- 52 | Just Dance 2020
- 54 | Darksiders Genesis
- 56 | Kingdom Under Fire II
- 58 | Baldur's Gate & Baldur's Gate II Enhanced Edition
- 59 | Planescape: Torment & Icewind Dale Enhanced Edition
- 60 | Rune II

- 61 | Ni no Kuni: Wrath of the White Witch Remastered
- 62 | Planet Zoo
- 64 | Age of Empires II: Definitive Edition
- 66 | Ancestors Legacy
- 67 | Sid Meier's Civilization VI
- 68 | Narcos: Rise of the Cartels
- 70 | Tropico 6
- 71 | BattleTech: Heavy Metal
- 72 | Blacksad: Under the Skin
- 74 | Life is Strange 2 - Episode 5: Wolves
- 75 | Headspun
- 76 | Pokémon Sword és Shield
- 79 | Infected Shelter
- 80 | Shenmue III
- 82 | Stela
- 84 | Sniper Ghost Warrior Contracts
- 86 | Vigor
- 87 | Monkey King: Hero Is Back
- 88 | Jumanji: The Video Game
- 89 | Doctor Who - The Edge of Time
- 89 | We Happy Few - We All Fall Down
- 90 | Második menet - Star Wars Battlefront II

Hardver

- 92 | Hírek
- 94 | A modern játékok grafikai trükkjei
- 98 | Razer Nari Ultimate for Xbox One
- 100 | Acer Predator Helios 300
- 101 | Acer Nitro 7
- 102 | Vásárlási tanácsadó

Extra life

- 104 | Játékeladás bármi áron?

Más/világ

- 108 | Élősködők
- 114 | Kövszám?



STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

36



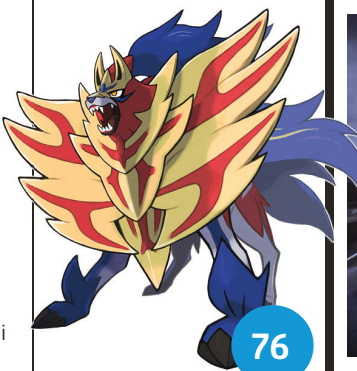
AGE OF EMPIRES II: DEFINITIVE EDITION

64



RED DEAD REDEMPTION 2

42



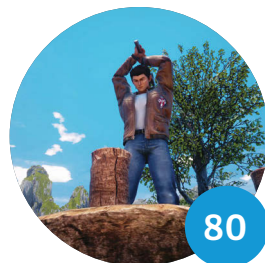
POKÉMON SWORD ÉS SHIELD

76



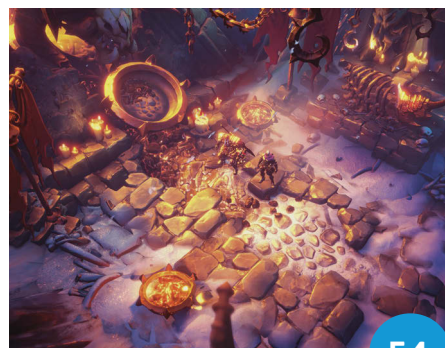
NEED FOR SPEED HEAT

46



SHENMUE III

80



DARKSIDERS GENESIS

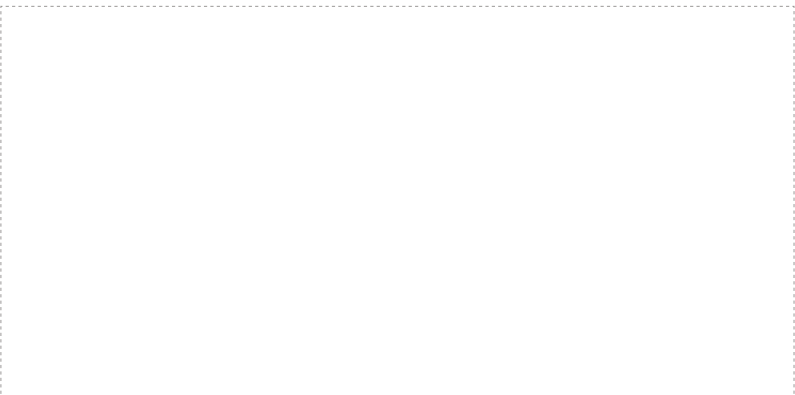
54



Ajándék teljes játék
CALL OF JUAREZ

Teljes játékunkról szóló cik-
künket a következő oldalon
olvashatod el. A játék aktivá-
lásához internetkapcsolat
és Steam-felhasználói fiók
szükséges.

A GameStar Plus a GameStar brand exkluzív online szolgáltatása, amelyhez a hozzáférést a magazin árának kifizetésével vásároltad meg. Ha aktiválsz a kódodat, hozzáférsz a magazin térítésmentes ajándékához, egy steames játékhoz, a GSTV-videókban megismerkedhetsz a szerkesztőség műhelytitkaival, a **gamestar.hu** oldalon reklámmentesen böngészhetsz, és vírusvédelemmel láthatod el PC-det és mobilodat. Azon dolgozunk, hogy a GameStar minden igényedet kiszolgálja. Hogyan aktiváld személyes GameStar Plus-kódod? Keresd fel a **gamestar.hu/plus** weboldalt, jelentkezz be, vagy regisztráld magad (ehhez szükséges az ingyenes GameStar Online-tagság). Ezután tudod aktiválni az ezen az oldalon található, beragasztott, egyedi kódot. Ha problémába ütköznél, jelezd nekünk a **terjesztes@gamestar.hu** webcímen.



GameStar Plus egyedi kódod

GSTV

Ezúttal a hónap egyik legpörgösebb időszakáról, a lapleadásról mesél nektek a stáb. Ilyenkor mindig nagy a hajtás, de a végeredményért megéri. Ezenfelül egy második videóval is készültünk nektek, amelyben a Guinness Világrekordok társasjátékot próbálta ki a csapat.



Teljes verziós programok

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

Az antivírusszoftver és a teljes biztonsági csomag legfrissebb, tízes verziója megtalálható a GameStar Pluson. A programokat 2019. január 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. január 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@siccontact.hu** címen kérhető segítség.



Magyarítások: Resident Evil 2 Remake, The Walking Dead: The Final Season – Episode 3, Battlefield 4
Háttérképek: Star Wars Jedi: Fallen Order, Need for Speed Heat, Blacksad: Under the Skin
Hasznos programok: Acrobat Reader, BSPlayer, CDisplayEx, DirectX, Gimp, Steam, TeamSpeak3, TotalCommander, VLC Media Player

A vadnyugat hőskora

CALL OF JUAREZ



Kiadó: Unisoft | Fejlesztő: Techland | Platform: PC, PlayStation 3, Xbox 360 | Zsáner: akció, FPS | Korhatár: 18+ | Röviden: A spaghettiwesternek hangulatát idéző játékban egy gyilkosság következményeit követjük végig két szereplő szemszögéből. Ebben a lopkodással, árulással, pisztolypárbajjal, lovgalással és ostorforgatással megfűszerezett kalandban megvan minden, amit a műfaj megkíván.

A lengyel Techland csapata két zombis franchise-ával, a Dead Islanddel és a Dying Lighttal tett szert nagy hírnévre, első komolyabb sikerüket azonban a Call of Juarez játékoknak köszönhetik. A Red Dead Redemption előtt nagyjából négy évvel jelent meg a széria első darabja, amely hangulatával remekül repített vissza minket a cowboyok és szalonok világába, amikor egy komolyabb sértest még pisztollyal illet megtorolni.

Kire ütött ez a gyerek?

A körítés és a sztori az indiánregények hangulatát idézi, amelyek mostanra talán kiaptak a kollektív tudatból, de azért néha még mindig tetten érhető Cooper és Karl May könyveinek hatása egyes alkotásokban. A Call of Juarez érdekessége, hogy két főszereplőt alakítunk: az egyik Billy, aki Juarez kincsét keresve hagyja hátra szülővárosát, ám a sikertelen kincsvadászatról hazaérve

vérbe fagyva találja nevelőszüleit; a másik Ray tiszteletes, Billy nevelőapjának testvére, aki az öccse holtteste mellett bukkan rá a nevelt fiúra, ő pedig miután meglátja a tiszteletest, kerekét old. Ray érthető módon azt hiszi, hogy Billy ölte meg testvérét és annak feleségét, ezért bosszút esküszik, és a vélt tettes nyomába ered, üldözés közben pedig eltakarítja a társadalom szemetét, amelyből bőséggel akad a vadnyugaton. Így tehát felváltva irányítjuk az üldözőt és az üldözöttet, és noha ugyanazokon a helyszíneken fordulunk meg mindkettejükkel, teljesen más pályákat kell teljesítenünk, amelyek kiaknazzák a két szereplő eltérő tulajdonságait.

Mindannyian mások vagyunk

Billyvel nem érdemes nagyobb akcióba keverednünk, hiszen egy viszonylag törekeny ifjúról beszélünk, aki viszont remekül lopakodik. Ennek köszönhetően vele elkerülhetjük a

nyílt tűzpárbajokat, amelyek egyébként sem neki valók, cserébe egy nyíllal settenkedve könnyebben teríthetjük le az utunkba akadó banditákat. Ráadásul kissé Indiana Jonesosan egy ostor segítségével lóghatunk meg, ha nagyon szorulna a hurok, ezzel ugyanis átlendülhetünk szakadékok felett, vagy megmászhatunk olyan helyeket, amelyek egyébként elérhetetlenek lennének. Rayjel ezzel szemben nem kell félnünk a konfrontációtól, ugyanis nemcsak az isteni gondviselés véd bennünket, hanem egy tisztesebb mellvért is, amivel jobban bírjuk a találatokat. Erre szükség is lesz, mivel a tiszteletes Isten kardjának tekinti magát, így átvált vadnyugati terminátor üzemmódba, és vagy két pisztollyal, vagy egy puskával takarítja el a söpredéket, ha az megpróbálja útját állni. A két karakter története együtt adja ki azt a kalandot, amelyre mindenképp megéri egy pillantást vetni, ha szeretik a vadnyugati témát. ♦



Hogyan tovább?

A Call of Juarez széria még három felvonást élt meg, közülük a Bound in Blood alcímet viselő rész Ray fiatalkoráról szól, amikor testvérével – azaz Billy mostohaapjával – járták a vadnyugatot. Ebből derül ki, hogy milyen események vezettek el oda, hogy a főszereplő a Bibliára cserélte pisztolyait.

A hónap kérdése

Mit kívánsz az olvasóknak az új évre?



Vörös Lóránd (Chava)

Válasz: Legyen szebb, jobb, tartalmasabb és eredményesebb, mint az előző. És ha még nem került rá sor, találjátok meg azt, ami örömet okoz, amiben úgy érzitek, kiteljesedhettek, és amire képtelenség szimplán munkaként tekinteni.

Melyik volt a kedvenc játékod idén?

Az A Plague Tale: Innocence képes volt meglepni, és könnyedén felülmúlta elvárásaimat. Pedig nem is szívlelem a patkányokat.



Virágh Márton (mazur)

Válasz: Őszintén mondom, hogy mindenkire, akinek a mai napig fontos és szép emlék a nyomtatott GameStar magazin – akár olvasta, akár készítette –, hálával, szeretettel gondolok. Bármilyen legyen a lap sorsa, akár papíron is, akár csak az interneten folytassa tovább: köszönöm az együtt töltött húsz évet, és sok örömet, nagyszerű élményt kívánok nektek, a képernyő mindkét oldalán.

Melyik volt a kedvenc játékod idén?

Idén, ha nem is a legjobb játék, de a legnagyobb élmény számomra A Plague Tale volt.



Erdei Patrik (Paca)

Válasz: Az előzőnél jobb generációváltást, kifogástalan Cyberpunk 2077-et, Marvel's Avengers-t és The Last of Us Part II-t, a korábbiaknál izgalmasabb E3-at, meg persze általános jólétet, bőséges termést, legyen pénz, de ne kelljen megszakadni a munkában, csökkenjen a sör ára, hogy több maradjon minőségi gamermagazinra – ha lesz még. Ha meg nem, éljen soká és prosperáljon a GSO!

Melyik volt a kedvenc játékod idén?

Szeretném azt mondani, hogy a Death Stranding mindent vitt, de a Call of Duty: Modern Warfare volt az, amit bármikor elő tudtam venni akár öt percre, akár négy-öt órára. Szerettem még az A Plague Tale-t és a Days Gone-t is.



Kudella Magdolna (km)

Válasz: Kívánom, hogy a médiát tudatosan és kritikusán fogyasszátok; tudjátok értékelni az igényes mondatokat; vitáitok legyenek higgadtak és érvek mentén zajlók; olvasmányaitok élvezetesekek, játékaitek szórakoztatóak; aludjatok eleget, és ébredjétek kipihentén. Boldog, vidám, játékos 2020-at!

Melyik volt a kedvenc játékod idén?

Overcooked 2



Hajdú Gábor (Csirke)

Válasz: Merjétek nagyot álmodni, és bátran vágjatok bele teljesen új, korábban soha ki nem próbált dolgokba is. Én is valahogy így keveredtem az újságírás közelébe, és nagyon örülnék, ha minél többen elmondhatnánk magunkról, hogy munkánk és szenvedélyünk egy és ugyanaz. Ez természetesen akkor sem változik, ha ezután már csak a GSO cikkeiben és YouTube-videóinkban találkozunk.

Melyik volt a kedvenc játékod idén?

Imádtam a Star Wars Jedi: Fallen Ordert, lenyűgöz a Death Stranding, de idén a Sekiro: Shadows Die Twice lett nálam az abszolút bajnok.



Horváth Péter (HP)

Válasz: Azt kívánom, hogy legyen a következő húsz év is olyan sok szép emlékekkel teli, mint amilyen nekünk volt a GameStar első húsz éve. Hogy emlékezzetek a régiekre, és maradjon hely azért a fiataloknak is a szívetekben. És persze kell majd valami új ivós játék is, de örököké rátok fogom emelni a poharam, akik miatt ez a magazin az lehet, ami. Köszönjük nektek azt is, ami ezután következik!

Melyik volt a kedvenc játékod idén?

Talán a Days Gone érintett meg a legmélyebben, de most ez a szemét CoD tart fogva egy ideje.



Erdős Márton (Simánmartin)

Válasz: Azt kívánom, hogy a hardverpiacon folytatódjon az egészséges harc a mi kegyeinkért, mert ez jobb termékeket, barátságosabb árakat szül. Küszöbön a Cyberpunk 2077 és a Doom Eternal, és csodálatos lenne, ha olcsó hardveren is száguldanának. Arra pedig mérget vehettek, hogy ismét igyekezzünk elsőként kipróbálni a legújabb vasakat, hogy azonnal beszámolhassunk róluk nektek.

Melyik volt a kedvenc játékod idén?

Miután a Doom Eternalt elhalasztották, a Borderlands 3-ra voksolok, de igazán belemélyedni majd csak az ünnepek között fogok.



Cseh Vanda (H.A.L.)

Válasz: Vagy nyolc éve vagyok a GS korrektora, de most először kerülök be a Meet da team rovatba. Kívánom az olvasóknak, hogy hasonlóan kellemes meglepetésekben legyen részük az új esztendőben, és persze olvassanak, írjanak sokat, tanulmányozzák a helyesírás szabályait, és ne hagyják, hogy a digitális világ elsorvassa a nyelvünket.

Melyik volt a kedvenc játékod idén?

Nem vagyok aktív játékos, csak a Candy Crusht pörgetem, de mindig is Chava Tropicó-kritikái tetszettek a legjobban. Egyszer kipróbálok azt a játékot.



Mocsary József (Mocsy)

Válasz: Kívánom minden gamerbarátomnak és ismerősömnek, hogy 2020-ban is minőségi, mély és tartalmas játékokkal tudjon relaxálni. Ne vegyétek magatokat túl komolyan, sokkal vidámabb úgy az élet, tapasztalatból mondom.

Melyik volt a kedvenc játékod idén?

Még a dupla pengés jedi fénykard sem tudta elhomályosítani a Red Dead Redemption 2 ragyogását, éveken átívelő csoda az a játék. Konzolon már egyszer lenyűgözött, most jön a PC-s verzió; alig várom már a szünetet, hogy PC-n is elmélyedhessek Arthur Morgan kalandjaiban.



Rátvai Gábor (RG)

Válasz: Gyu mindig azt mondta, a jövő évre 12 GameStar-megjelenést kíván. Szóval én is csak ezt tudom mondani. És szeretném, ha végre hazatalálnék, legyen az bárhol is.

Melyik volt a kedvenc játékod idén?

A magam depressziós módján imádtam a Blair Witch játékot.



Stöckert Gábor (Stöki)

Válasz: Mivel éppen nagy változások jönnek az életemben (külföldre költözöm), és talán a GameStar életében is (ha nem jön össze elég előfizető), meg úgy általában is annyi kisebb-nagyobb dolog változik a világban (élj érdekes időkben, tartja a régi kínai átok), én mindenkinek pozitív változásokat kívánok 2020-ra. Ha már el kell engedni valami megszokott, bevett dolgot, akkor legalább legyen jobb.

Melyik volt a kedvenc játékod idén?

Év játéka nem volt nekem 2019-ben, inkább több második helyezettet osztanék. Ezek közül a Disco Elysium, a Luigi's Mansion 3 és a The Outer Worlds azok, amelyekre talán leginkább emlékezni fogok.



Mártha Dávid (daev)

Válasz: Azt kívánom nektek, hogy legyen lehetőségetek sokkal többet csinálni azokat a dolgokat, amelyek boldoggá tesznek. Sajnos nem tudok egyetemes igazsággal nyugtatni senkit, ha szarul indul 2020, akkor gondoljatok arra, hogy májusban jön a The Last of Us Part 2.

Melyik volt a kedvenc játékod idén?

Jedi Fallen Order. Ha szereted a Star Wars-t és magadat, akkor bizony a karácsonyi szünetet ezzel töltöd.



Berze András (Kaci)

Válasz: Bort, bűzát, békességet, jó szórakozást, sok locsolót, több fps-t és persze videojátékokban gazdag új évet kívánok. Na meg azt, hogy legyen erőtlök előre mozdulni azokért a dolgokért, amiket éveken ezelőtt elterveztetek, de valahogy csak nem akarnak összejönni. Higgyétek el, végül megéri, még ha a videojátékozás rovására megy is.

Melyik volt a kedvenc játékod idén?

Szívesen írnék ide felsorolást, de nem érek rá, mindjárt kezdődik a raid a WoW-ban, amiből ki se léptem a launch óta.



Bátky Zoltán (BZ)

Válasz: Sajnos unalmas, de mindennél fontosabb dolgokat kívánok mindenkinek. Jó értelemben vett állandóságot. Biztonságot érzelmi és mindenféle materiális szinten. Azt, hogy mindenki szerethessen és legyen szeretve. És igenis azt, hogy merjen mindenki elindulni az álmaiért, és a végén legyen is ott, amire vágnak. Csöpögös? Coelho? Lehet. Biztos öregszem.

Melyik volt a kedvenc játékod idén?

The Outer Worlds, WoW: Classic, Apex Legends



Bényi László (Grath)

Válasz: Mi mást is kívánhatnék? Az ideinél sokkal jobb játékokat, az ideinél sokkal jobb új platformokat, az ideinél kevesebb játékipari botrányt, az ideinél gerincesebb cégeket és persze nyomtatott magyar játékmagazint.

Melyik volt a kedvenc játékod idén?

Egyelőre a Heaven's Vault, de a Disco Elysium még simán átveheti a helyét.



Szabó Dániel (Szada)

Válasz: Jelenleg bizonytalan a nyomtatott GameStar jövője, így csakis azt tanácsolhatom mindenkinek (magunkat is beleértve), hogy hozzátok ki a jelenből a lehető legtöbbet. Olvassátok olyan szeretettel ezeket a lapokat, amilyen örömmel írtuk őket. Élvezzétek olyan elánnal a játékokat, ahogy a fejlesztők megalkották azokat. Kövessetek minket olyan lelkesedéssel, ahogyan eddig. 2020-ban is.

Melyik volt a kedvenc játékod idén?

Meglepő módon a Disco Elysium kapott el a legjobban, amely valószínűleg jó eséllyel versenyezne a Death Strandinggel a legőrültebb játék titulusról is. Ezenkívül érzelmileg leginkább A Plague Tale: Innocence tudott megérinteni, az Asobo munkatársai tökéletesen pengették szívem húrjait.



Ledneczki József (Hunter)

Válasz: Azt kívánom, hogy az anyagi létsíkon töltött hátralévő időtökben bőséggel hulljon rátok az LP (vagy bármelyik másik rangsorpont, bármelyik játékban), váljatok mind challengerekké, aztán az esti raid-ben essen ki nektek a világ összes Thunderfuryja. A többin meg ne stresszeljétek nagyon. Hogy a Doktort idézzem: nevésetek sokat, szaladjatok sebesen, és mindig legyetek kedvesek.

Melyik volt a kedvenc játékod idén?

Kingdom Hearts III



Ujhelyi Viktor (Kivi)

Válasz: Rengeteg új élményben, örömben, szerencsében és persze sok jó játékban gazdag új évet kívánok mindenkinek! A nyomtatott magazin megszűnésével lezárul egy olyan korszak, amelynek örülök, hogy részese lehettem. Szomorkodni viszont nincs idő, csak pozitívan tekintsetek a jövőre – én is igyekszem így tenni az élet minden terén.

Melyik volt a kedvenc játékod idén?

Idei kedvencem, amivel a legtöbb időt töltöttem, az Apex Legends, mellette hiányosságai és hibái ellenére nagyon kedvelem a Modern Warfare-t, de a folyamatosan megújuló Dota 2-t sem tudom elengedi várhatóan még további hosszú évekig.



Török Tamás (Blade)

Válasz: Gyerekkori álmom vált valóra, amikor pár hónapja először írhattam a magazinba, hiszen sokatokkal együtt én is a GameStar hasábjait olvasgatva nőttem fel, és szerettem bele a játékok világába. Ezért kívánom, hogy a jövőben is forgathasson a kezében nyomtatott gamer-magazint az a gyerkőc, aki még csak ismerkedik ezzel az egészszel – azzal, ami összeköt minket, játékosokat.

Melyik volt a kedvenc játékod idén?

Devil May Cry 5. Elcsépett megfogalmazás, de tényleg egy igazi szerelmeslevél a rajongókhöz, aminek a legnagyobb hibája, hogy véget ér. És túl gyorsan.

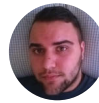


Király Orsolya (Orsi)

Válasz: A sok minden jön túl, amit mindannyiunknak kívánok (a nyomtatott GS-nak is), kívánok több családi, párok, valamint szülők és gyerekek közötti közös játékot és videojáték témájú beszélgetést. Például a The Last of Us 2-t mindenképpen mutassátok majd meg az arra már érett családtagjaitoknak is (a kiskamasz gyerekeket viszont még hagyjátok inkább battle royale-oszni).

Melyik volt a kedvenc játékod idén?

Bár Max, Chloe és Rachel történetét semmi sem fogja felülmúlni számomra, azért a Diaz fivérek is belopták magukat a szívembe (Life is Strange 2).



Száler Martin (Gucs)

Válasz: Kiváló játékokban, sok-sok GameStar magazinban és még a mostaninál is jobb GSO-ban gazdag új évet kívánok! Remélhetőleg jövőre is megajándékoz minket a játékipar néhány gyöngyszemmel, amelyekről mesélhetünk nektek, ha nyomtatásban talán nem is, de online biztosan. Akár vége a magazinnak, akár nem, számomra mindenképp óriási megtiszteltetés volt, hogy rendszeresen írhattam bele.

Melyik volt a kedvenc játékod idén?

Többet is írok: Resident Evil 2 remake és a Mordhau. Illetve meg kell még említenem a Mortal Kombat 11-et is, ami remek lett, de sajnos nem húzott be annyira, mint a másik kettő.



Major Szabolcs (Szabi)

Válasz: Mind a játékok, mind az élet terén sok pozitív meglepetést, hiszen ezek tudják megédesíteni a monoton hétköznapokat. Újoncként csak még inkább kívánom, hogy tovább írhasunk nektek abba a GameStar magazinba, amelynek épphogy a részesevé válhattam. Ha ez nem jön össze, biztos vagyok benne, hogy kreatív energiáink a GSO-n is utat találnak majd hozzátok.

Melyik volt a kedvenc játékod idén?

A Risk of Rain 2 nevű indie csodától kaptam meg azt az élményt, amit sokan az új CoD-tól, hogy bármikor le tudtam ülni elé pár meccs erejéig. Viszont épp nemrég kezdtem bele a Star Wars Jedi: Fallen Orderbe, amely a végigjátszás után valószínűleg elhappolja az év legjobbja élményt.



Lukács Richárd (Luke)

Válasz: Talán a legjobb, ha élményekben gazdag 2020-at kívánok, hiszen ebbe belefér a sok-sok kellemesen eltöltött óra kedvenc platformod/játékod előtt, a családdal/barátaiddal/szeretteiddel közös programok, az utazások és még sorolhatnám. Ó, és kívánom még, hogy a következő évtizedben is bosszankodhass azon, hogy a GameStar mellé már megint olyan játékot kaptál, amely megvan.

Melyik volt a kedvenc játékod idén?

Idén a legtöbb időt a The Witcher III Switch-portjával töltöttem (de karácsonykor biztos, hogy futárnak és jedinek is beállok).



Borsos Gyula (Gulius)

Válasz: Mit is kívánhatnék én másoknak? Maradjon mindenki hű önmagához, tolja továbbra is a játékokat vadul, nem szabad az életen nagyon görcsölni, szerintem. Szóljon a rockandroll, gyártsanak a japánok beteg játékokat még sokat, és hát szeressük egymást, gyerekek.

Melyik volt a kedvenc játékod idén?

Az év játéka nálam mindenképp a Pathfinder: Kingmaker lett, bár a Red Dead Online PC-verziója is elkapott rendesen.



Szerző:
Horváth Péter (HP)

Online lapigazgató, régi motoros a GameStar csapatában, szeret szocializálódni, a klasszikus, Gyu-féle Arénákon nevelkedett, de a levelezési rovatok olvasgatását még a Commodore világos CoVboy hőskorában kezdte. Nincsenek példaképei.



Végjáték

HÚSZ ÉV UTÁN BÚCSÚZIK AZ ARÉNA ROVAT?

Miközben egyre szebbé akartuk tenni a GameStar magazint, sötét fellegek gyűltek a fejünk felett. A piac és a fogyasztói szokások változása a számokban egyre inkább mutatkozott. Az online és videós felületünk erősödött, a print gyengült, ilyenkor minden menedzser feszít egyet a nyakkendőjén, nagyot sóhajt, és meghozza azt a keserű döntést, amit pár hete a PC Guru-s kollégák is megtettek. És lássuk be, sok szempontból tényleg ez az indokolt, ma már nagyon nehéz Magyarországon printmagazint csinálni. Nem csak a GameStart, szinte bármilyet. De mi az a generáció vagyunk, amely még GameStar-olvasóként kezdte, számunkra ez egy életstílus, egy család, amelyben felnőttünk. Érthető, hogy fájó érzés szembenézni a változással, és mivel a Guru megszűnésekor sokan írtak ránk aggódó hangon a jövőnket firtatva, úgy döntöttünk, hogy kezetekbe adjuk a GameStar sorsát. December 31-ig lehet egy évre előfizetni a magazinra, összesen 2500 új vagy megújuló előfizetésre van szükségünk, hogy betonbiztosan legyen még egy

évig GameStar magazin. Ha nem jön össze, akkor nagyon köszönjük nektek ezt a csodás húsz évet. A GSO gőzerővel megy tovább, tete vagyunk tervekkel. De akkor is adunk egy esélyt a dicső múlt örzöinek. Például, hogy legyen még Aréna ebben a formában, ha szeretnétek. Most pedig ti jöttök, csemegézünk kicsit a GameStar magazin kapcsán érkezett levelek, kommentek közül!

A print és az online különbsége

Sokan említik, hogy nyomtatott változatra már azért nincs szükség, mert hetekkel előtte mindent megtalál róla az ember az interneten. Valójában pont az a jó a magazinban, hogy az információ szűrt, többszörösen feldolgozott és releváns a cikkekben (plusz személyes, emberi). Az interneten mindent összeolvasgatva az egész napot eltöltheti az ember, akkor sem biztos, hogy annyira képben lesz az aktuális témákban/trendekben, mint a GameStart lapozgatva. Főleg, ha sok félinformáció, hazugság meg a „tipikus minőségű komment” jön szembe vele.

Nyilván egészen más a procedura a hírverseny során, mint egy magazin esetében. Sajnos nem könnyíti meg a kiadók dolgát, hogy az emberek a gyorsan, ingyen mindent rendszerre szocializálódtak, és a tények helyett már fontosabbak a vélemények. Remélem, ez majd egyszer változik.

Amit az 576 Konzol megszűnésétől addig, amíg rá nem találtam a GameStarra (tehát valami 2007 vagy hasonlótól egészen 2016 végéig), a legbiztosabbnak gondoltam, arról is a GameStar-olvasóvá válás után derült ki, hogy messze nem úgy van. Az kb. 10 év sötétség, aminek a megszűnését csak a GameStar-nak (majd később a PC Gurunak is) köszönhetek.

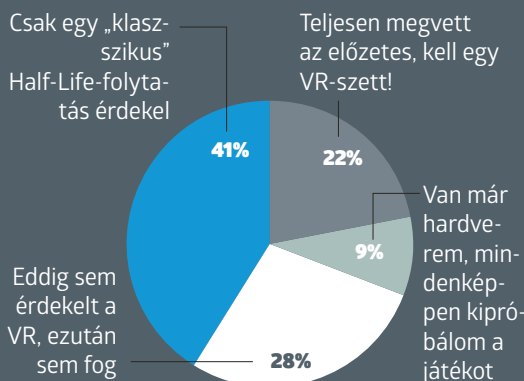
Hát mi is nagyon köszönjük, hogy ezt így láttod, megtiszteltsz minket.

A GSO is valamennyire képben tudja tartani az embert, de nem hiszem, hogy annyi minden kerülne bele, mint amennyi az újságban volt, plusz ha szét van osztva az információ cikkekre meg videókra, az nem olyan, mint ha mind egy helyen lenne a kezemben, ahol bármikor egy pillanat alatt bármelyik rész-

A HÓNAP KÉRDÉSE

Az új Half-Life bejelentése miatt érdekesebbé vált számodra a VR?

Engedjük is el már rögtön az elején azt az általános – rezignált sóhajjal kísért – megállapítást, hogy a Valve nem ismeri a 3-as számot, vannak dolgok, amelyek láthatóan nem változnak. Azonban a nemrég bejelentett Half-Life: Alyx azért többünk szerint is megérdemli a figyelmet, már csak azért is, mert teljes értékű játékményt kínál, legalábbis a hosszát tekintve. De mit gondoltok ti?



hez lapozhatok, a mondatokat meg olyan lassan vagy gyorsan olvashatom, ahogy tetszik.

Ez szerintem mindenkinek más, én például nem tudok olyan jól videós tartalmakat fogyasztani, a híreket írottan kedvelem, de mostanában a podcastekre kezdek rákapni. Az a legjobb, ha mindenki választhat, és a neki tetsző formában megkap minden tartalmat, de nyilván a piac ezt képtelen kitermelni.

És persze akkor az emocionális meg hasonló dolgokat nem is említettem, mivel az én szubjektív érzéseim nem termelnek pénzt a kiadónak. Én viszont azokat is beszámítottam, amikor az egész kétórás videó között azt latolgattam, előfizések-e, valamint amikor a háztartás többi tagjával erről beszéltem. Itthon nekünk GameStar magazin: **KELL! (SkyCarving)**

Nagyon hálásak vagyunk, hogy erre a döntésre jutottatok!

Az új GameStar-dizájn kritikája

Az alábbi levél még azelőtt futott be, hogy kiderült volna, milyen fátyolos szemű árva kiskutyák vagyunk a hóesésben, de úgy tartom korrektnek, ha a kritikát is megosztom veletek, mert nagyon tisztetem, hogy valaki ennyi fáradságot tesz bele abba, hogy építő jelleggel mondja el véleményét. Kedves HP, Vanda és persze minden egyes GS-szerkesztő, aki éppen belekukucskált ebbe a levélbe!

Az egész világ!

Írásom apropója a dizájn váltás és az ezzel kapcsolatos ellentmondásos érzelmeim; bár azt hiszem, ez ilyenkor teljesen természetes, lefogadom, hogy sok ilyen témájú levelet kaphattok. Mielőtt belekezdenék monológomba, hadd szögezzem le, hogy veterán GS-olvasónak tartom magam, a legrégebbi számom 1999-es, és ha emlékeztetem nem új velem csúfos tréfát, 2004 óta az összes lapszám megvan. Véleményem nem

indulatból született, nem egy friss GameStar-vásárló értetlenkedése, nem egy mindenbe belekötő troll fröcsögése, hanem egy hosszú idő óta tartó utazás újabb állomásának értékelése. „Megélttem én már nem egy dizájn váltást és főszerkesztőcserét, hallgassátok meg az öreget!” – szigorúan megfáradt és öreg hangon tessék elképzelni! **Totálisan megvan, én is pont ilyen öreg vagyok.** Az első átlapozás után – nem fogom szépíteni – kifejezetten csalódott voltam.

Én meg nagyon feldobott, sajnálom, hogy neked nem jött át.

Az, hogy a magazin kisebb méretre váltott, nem igazán viselt meg, sőt még talán jobb is, kevesebb helyet foglal a polcon. A kinézet viszont tényleg tükrözi az új szlogen kvintesszenciáját (geek életmódmagazin): az egész nem egy gamerúság érzetét kelti. Illetve mégis, de a tizenvalahány évvel ezelőtti Computer Mániát juttatta eszembe.

A minimalista kinézet, amit csak néha tör meg a fehér háttér leváltása, számomra lelombozó – bár ez a tendencia mindenhol megfigyelhető már lassan. Az előző dizájnok sem voltak Jackson Pollock-festmények (mondjuk azt azért tegyük hozzá: hála az égnek), de most még csupaszabb, üresebb az összehatás. Eltűnt a játékoság, a fiatalos hangulat, amit meg lehet azzal magyarázni, hogy felnőtt egy generáció, de ettől még lehetne a végeredmény a szemnek kellemesebb élmény. **Nekem meg pont ez a letisztultság és professzionálisabb összkép jön be, és a nagyon régi GS-ektől rosszul voltam, talán a 2010-es évek kavaládja még elment, de nálam most ért be a magazin. Mások vagyunk, máshogy látjuk, éljük.**

A pontrendszer megszüntetéséről már írtam kommentet a kapcsolódó cikkhez, de még egyszer, tömören: sajnálom, de megértem. Az internetes vitakultúra fejletlensége ölte meg.

Nagyrészt igen.

A tartalommal sem vagyok teljes mértékben

FACEBOOK-SAROK

Én nagyon szurkolok nektek, kívánom hogy továbbra is jelenjete meg nyomtatott formában is. Addig is Maximális Tisztelettem emelem a poharam rátok, és üzenem minden gamernek: Rendeljete GameStart!

És megvan az új ivós játék szlogeneje, köszönöm!

Na ne már! Ez olyan, mint ha egyszerre halna meg Sly és Schwarzenegger. Természetesen ment az előfizetés.

Itt a Guru és a GameStar print halál-tusájáról van szó természetesen, és nagyon megtisztelő a hasonlat. De vajon melyik nagy öreg vagyunk mi?

Holnap megyek a MÁVhoz állásinterjúra vajon mennyit kessek, hogy tutira felvegyenek?

Ezt az első hóesés napján kaptuk, reméljük, hogy azonnal felveszi valaki ezt a srácot!

Így már minden okés, most hogy a játékosok kapnak löszert a játékban, sokkal stabilabban és jobban fut majd a játék...

A Rockstar kis szeretetsomaggal próbálta kárpótolni a problémás rajtért a PC-s játékosokat, de nem mindenki van elájulva a gesztustól.

Remélem megérem, hogy ezt a három főmedvényt egyszer fan filmmé sorolják, és törlik az idővonalát hivatalosan is.

Egy nem érzelmentes meglátás a legújabb Star Wars trilógia kapcsán.

megelégedve. A játékcikkek rövidek, vagy legalábbis annak érződnek. Még a DLC-k, kiegészítők esetében hagyján, de például a *Blasphemous* fájlján kevés karaktert kaptam. Megértem, ha meg van szabva, kinek mennyi hely juthat, oda mennyi szöveg fér, de máshol meg kínosan sok terület foglalnak el olyan információk, amik nem annyira helyigényesek, például a *Ghost Recon* cikknél a kasztok, nagy logókkal ellátva vagy a *The Surge 2*-nél a fegyverkatalógus. „A hónap hírei szubjektíven” számomra egyelőre értelmetlen ebben a formában: rengeteg kép, kevés szöveg, azok is inkább egyfajta glosszák (tudom, ezért szubjektív), de szerintem ekkora teret elfoglalva felesleges. Régebben a *Komment Sie Bitte* egy hasábot foglalt el, az is nagyjából ez a műfaj volt, és színesítésnek, az író személyes véleményének megismeréséhez pont elég is volt. A „Játékvilág” kezdeményezés jópofa, bár jobb lenne, ha az aktuális címlaphoz vagy fókuszcikkekhez kapcsolódna (bár utóbbi ilyen néven már nincs). Rendben, Batman 80. születésnapja is elég nagy esemény, és nem kevés játék jelent meg vele kapcsolatban, de mégsem éreztem időszerrűnek. Az E-sport, „Szabad(a)játék”, Mélyvíz részekhez nem kívánok hozzászólni, mert megmondom az őszintét, ezeket mindig átlapoztam, nem tartoznak érdeklődésem homlokterébe. A „Vélemény” rovat még érdekes is lehet, de az első kiválasztott téma annyira nem fogott meg, de sebaj, még alkalhat a dolog, és biztosan van olyasvalaki,

A hónap kommentje

A 99-ESEK KLUBJA

Végtelenül jól esett olvasni az alábbi sorokat, mert számomra ez mutatta meg a legjobban és a legegyszerűbben, hogy a GameStar több generációt köt össze, hálás vagyok ezért a jó érzésért!

Amióta az eszemet tudom, része a GS az életemnek, hisz, basszus, mindketten '99-esek vagyunk. Inkább fizetek többet, mint hogy hagyjak egy „családtagot” elmenni. Valahogy mindig megvan annak a hangulata, amikor megjön az új szám, és újult lelkesedéssel nyitom fel az oldalakat, ezt a GSO sosem tudja visszaadni. *(Justicefornothing)*

Még jóval a váltás előtt fogalmazódott bennem meg az az érzés, hogy a GS kezd kicsit száraz, humortalan lenni, mintha a szerkesztőség egy hangyányit belefásult volna az egésszébe.

Uram, nekem van humorérzékem!

Minden tiszteletem a szerzőgárdáé, és aláírom, hogy ez egy nem könnyű szakma, de nekem a többség stílusa laposkás. Erre tessék, még tovább komolyodtatok, már a szerzők beceneve is csak zárójelben szerepel a polgári név mellett. Persze anno már szegény Gyu is elkottyintotta, hogy felsőbb

aci sajátosság), és 0-24-ben képtelenség topon lenni. De azért még tud virgoncul csillogni a szemünk, és talán még látni is fogod...

Azt hiszem, lezárom mondandómat, mert itt már lehet, tikkkel mindenki szeme, legyen az szerkesztő vagy olvasó. Még egyszer mondom: ez csak az én véleményem, megpróbáltam megindokolni, miért érzek úgy, nem akartam senkit megbántani, ha mégis sikerült, elnézést kérek. Én ezek után is venni fogom a GS-t, mert ez is egyfajta hagyomány, nekem szükségem van az újság kézbe vételére, és kíváncsian várom, hogy a többi beérkezett vélemény alapján vajon tovább finomodik-e az új kinézet. Volt már rá példa korábban is, így én is bizakodó vagyok. Köszönöm, hogy végigolvastátok!

(Pactolous)

Mi köszönjük, hogy leírtad ezt, és nagyon remélem, hogy fogod tudni még venni a GameStart. De bárhogya is, hasznos kritika volt ez, okulunk belőle.

Előfizetést karácsonyra!

Én tulajdonképpen mindig akkor vettem meg a magazint, amikor az éppen aktuális tesztek érdekeltek.

Ez is király, nincs gond veled, bár az Aréna minden hónapban csodás volt, de mindegy, semmi...

Így kb. minden harmadik-negyedik számot vettem meg. Már a PC-X-nél is olvasótok voltam, de soha nem voltam előfizető. Most viszont szóltam a feleségemnek, hogy GS-előfizetést kérek karácsonyra. A nejem ráadásul újságíró, és évek óta szomorkodunk rajta, hogy eltűnnek a nyomtatott magazinok. Nagyon remélem, hogy összejön a 2500 előfizülő!

(András)

Köszönjük, mi is nagyon reméljük. De gamestar.hu lesz, és YouTube-on is pörgünk tovább ezerrel, szóval azért a nyakadon maradtunk valamilyen formában.

Nehéz a printes magazinok élete

Nagyon sajnálnám, ha nem lenne többet GS, ha nem is a kezdetektől, de folyamatosan követlek titeket, és ha nem is vettem meg minden számot, azért rengeteget megvásároltam.

Akkor már kint is van a képed a falon, aranykeretben.

Mindig GS-párti voltam, nem vallásosan, nem gyűlöltem a konkurenciát, néha vettem is Gu-

Az a legjobb, ha mindenki választhat, és a neki tetsző formában megkap minden tartalmat

aki érdekesnek találta.

Mi is ebben reménykedünk. Nem nagyon tudok ellenérveket, van egy határozott szerkesztői koncepció, amely szívemnek kedves, de megértem, hogy talán sok ez egyszerre. Kicsit szomorú is vagyok, hogy talán már mindegy is, mit írok most ide, ha jövőre csak GSO-n folytatjuk ezt a beszélgetést, de azért le kell írnom: nekem ez a GS a legkedvesebb. Azért akadnak örömteli dolgok is: tetszett, hogy a régi jó dolgokból megmaradt pár, például a top 10 lista, a születésnapos játékok, a Más/Világ. Sajnos egyelőre azonban az új GS még túlságosan idegen, furcsa, szokatlan.

utasításra lett komolyabb a GS, ami azóta láthatólag még inkább így lett, és én ezt elfogadom, de attól még nem tetszik.

Pedig most nem volt felsőbb utasítás, teljesen organikus módon savanyodtunk be, gyűlölünk minden játékot és életformát, bezegegrégenezünk a kocsmában, és már a jógát is csak azért toljuk minden reggel, hogy sátánt idézzünk. De amúgy ez is izlés dolga, szerintem azért nem vész ki minden humor (vagy mást gondolok viccesnek, mint te), viszont tény, hogy ma már egy író és szerkesztő rengeteg dologra figyel, irgalmatlanul sok munkája van (magyar pi-

rut, aztán minden esetben rájöttem, hogy az aktuális GS-stílus nekem jobban fekszik.

Mi is mindig rájöttünk, de mondjuk nekünk járt a Guru, nem volt nagy áldozat. Persze őket is szerettük, Mocsyt is befogadtuk, látod.

Nem minden változás tetszett, de összességében meg voltam elégedve, ez volt az az újság, amit rendszeresen vettem (a sport mellett, de az más kategória) hosszú éveken keresztül, és hiányoztak a magazin éppen elhagyó szerzők, de minden esetben sikerült olyan újaknak jönniük, akikkel egy újabb jó csapat alakult ki. Hosszú ideje nem azért veszem a lapot, hogy abból új infókat szerezzek, mert az internet terjedésével semmi újdonságot nem ad, hanem a stílus meg a feeling miatt, amit a nyomtatott újság ad, az illata, a lapozgatás stb.

Vajon tényleg mindenki szorgolhatja az újságokat? Mi igen...

Szóval nagyon sajnálnám, ha ti is bedobnátok a törölközőt, elég nagy hiányérzetem lenne, nagy lyuk tátongana utánatok... Furcsa nekem is, hogy pont akkor jött elő ez a probléma, amikor a Gurunál, mert a nyomtatott sajtó internet generálta problémái már nem új keletűek. Amikor a Guru bejelentette, hogy vége, már többen jelezték, hogy nálatok is gond lehet, mert nem találták az előfizetésre vonatkozó oldalt. Ott sejtettem már én is, hogy baj van. Azt nem értem, hogy a PC World vagy pláne a Chip magazin hogy nem kerül ilyen bajba?

A PC World előfizetői bázisa sokkal erősebb, ezért könnyebb éves tervet készíteni.

Azt gondolná az ember, hogy egy Gurut vagy GS-t többen vesznek.

Az utcai árusításban kb. kiegyenlítődnek a számok, de erre már nem lehet előre tervezni egy éves működést.

Sajnos szinte reménytelennek látom, hogy sikerüljön a 2500 előfizető (ennek ellenére én is hozzá fogok járulni a következő héten, pedig nem szeretem a postára bízni, ezért nem is voltam előfizető, csak két évet, de most a helyzet miatt bevállalom), és annak ellenére, hogy leírtátok, miért nem jöhet szóba más megoldás, szerintem jobb megoldás lenne az áremelés, valamint a teljes játék elhagyása is, de ti (meg a kiadó) tudjátok.

Voltak tapasztalatok már a piacon pár kiadvánnyal, a számok alapján ez tűnik egyedül reálisnak, de persze én sem vagyok vakon



bizakodó, viszont nem éri meg tervezni, ha nem látjuk, hogy ennyi olvasó fixen kitart a magazin mellett.

Én drukkolok, hátha összejön ez a hadjárat, ha nem is tudok bízni sajnos a sikerben. Ha nem, akkor is remélem, hogy mégis lesz valami megoldás. **(Béla)**

A megoldás egy sikertelen hadjárat esetén a GameStar Online és a videós tartalmak erősítése lesz, ott is tele vagyunk tervekkel ám.

A GameStar család

Nemrég megvettem az egyik számot, mert újra úgy éreztem, jó felé haladtok.

Ez nagyon jó, mi is úgy éreztük.

Évek óta csak online követtél titeket, előtte az első laptól hosszú-hosszú évekig minden számotok megvolt. Emlékszem a pillanatra, mikor kisgyerekként ott álltam a fa újságosbódé oldalsó üvegénél, és megláttam az első számotok. Két hétbe került, mire összeszedtem rá a pénzt. Itt van bekeretezve a falamon. Akkoriban bálványoztál titeket. Ittam minden szavatok. És mennyi minden történt azóta!

Az én szavaim most is folyékonyak és finomak, csak mondom.

Sokatokat megutáltam – no offence, egyszerűen nem tudtam azonosulni mindenkiel.

Az nem baj, de azért ne utálj itt senkit, nagyon jó arcok vannak, csak már sokkal kevésbé van lehetőség és idő megismerni őket, mert hangosabb a világ körülöttünk.

Sokatokra felnéztem. És ott volt Gyu, akire ma, felnőtt fejjel is amolyan bálványként nézek fel. Mondanám, hogy példakép, de valahol több volt. Az, hogy az egyik táborban személyesen is megismerhettem, és többször komolyan elbeszélgettem vele, még ma is meghatározza az életem irányát. Bár kicsit idősen mentem abba a táborba, a legjobb döntéseim egyike volt.

Nekünk is hiányzik ő sokszor, a GameStar meghatározó tagja volt, örökké az is marad.

Szó mi szó, ez a magazin az aranykorral, vídamsággal és hullámvölgyekkel együtt az életem része lett. Sajnálom, hogy vége lesz. Mert bár szurkolok nektek, látni a végét. Ha nem most, hát nemsokára. Abban az egyben bízom, hogy mint a fénix, hamvaiból ebből is újjá születik valami, ami sokkal inkább belesimul a jelenbe és a jövőbe, mint a nyomtatott lap. A GameStar nem maga az újság. A GameStar egy kis közösség, egy kis család, ha úgy tetszik. A GameStar egy ikon, egy tábornok. Ami elé odaállunk, ami köré odagyűlünk, hogy hozzánk hasonló kockákkal legyünk körülveve. Azt kívánom nektek, hogy találjátok meg az új utat. Hogy jöjjön létre valami, ami a mostani generációnak 15-20 év múlva azt jelenti majd, mint nekem, nekünk az első GameStar, amit gyerekként a kezünkbe vettünk. Sok sikert nektek! Maradok továbbra is hűséges olvasótok. **(DracoShark)**

Nem hiszem, hogy ennél szebben le tudtam volna írni, amire vágyom. Szerencsére a gamestar.hu és a GameStar-csapat erős, és mindent meg fogunk tenni, hogy úgy legyen, ahogy kívánod. Köszönjük neked ezeket az éveket, az ilyen emberek miatt imádjuk a munkánkat (még ha utálsz is néha). A család veled marad, és reméljük, sok új tagja lesz még valamilyen formában.

Nehéz most bármit is mondani, nem is a klasszikus ivós játékkal búcsúzom. Újat találtam ki decemberre. Ezzel a két szóval koccintok most veletek, akármi legyen a GameStar print sorsa, köszönöm, hogy ennyiszor ittunk már együtt egy magazinon keresztül. Maradok maximális tisztelőtök: „Rendeljétek GameStart!”



Ez történt a 2010-es években

AZ ÉVTIZED, AMELY MEGVÁLTOZTATTA A JÁTÉKIPART

Rögtön le is lőném a clickbaites címet: bármelyik tetszőleges, egymás után következő tíz évről elmondható, hogy megváltoztatta a videojáték-ipart. Hiszen a szórakoztatóiparnak egy nagyon fiatal, pár évtizedet megért iparágáról van szó, de ezalatt máris rengeteg technológiai, tartalmi és piaci változás történt a játékok körül. Az ember viszont már csak olyan, hogy szeret ke-rek időszakokra visszatekinteni, szóval most megteesszük ezt a 2010-es évekre nézve. És igen, tudjuk, hogy a naptári évtized technikailag 2011-2020 lenne, de mi naptár helyett szeretünk önkényesen választott szeszélyeinkhez igazodni (és úgy látjuk, a nemzetközi gamersajtó nagy része is mostanában tolja az évtizedes válogatásokat). Hát akkor nézzük, miben változott meg a játékipar a 2010-2019 közötti tíz évben.

Kicsimel válság utáni útkeresésekben

2010-ben a játékipar még bőven nyögte a 2008-ban beindult gazdasági válság határait, több stúdiót is bezártak ekkor, a kiadók karcsúsítottak (például az EA is ekkortájt szüntette meg magyar képviselőjét). És ekkor kezdett csökkenni a ritmusjátékok népszerűsége, ami gyors halált hozott pár, ebből élő cégnek. Az Activision például 2010-ben bezárta a *Guitar Hero* széria kontrollereit fej-

lesztő RedOctane-t, a játékokat készítő Neversoftot pedig komoly leépítés után, 2014-ben beolvasztotta az Infinity Wardba.

A piacon az évtized elején az Xbox 360 és a PlayStation 3 volt a két erős játékos (bő 80 milliós eladással generációjuk végére), a kevésbé izmos Wii viszont jobban fogyott (100 milliónál is több eladott példány), cserébe az egy gépre eladott játékok aránya itt alacsonyabb volt. A válság kicsit kitolta még a gépek életciklusát, és persze az a tény is, hogy a Sony és a Microsoft a Wii sikerét megirigyelve megpróbált felugrani a mozgásérzékelősjáték-vonatra. 2010-ben a redmondi óriás kiadta a Kinectet, a Sony pedig a Move-ot, és pár évig ezekkel próbálták piacot növelni.

Ma már tudjuk, hogy a mozgásérzékelős kiegészítő és játék nem lett olyan irányadó trend, mint azt a gyártók remélték, ezért az évtizedben tovább folytatódott az útkeresés. A Sony előbb a 3D-szemüveggel élvezhető játékokban, majd a VR-ban látott fantáziát – előbbi nem nagyon jött be, utóbbi már nagyobb tömegeket ért el, és egyelőre a VR még mindig fontos terep a Sony-nak. Közben a Microsoft alapjaiban próbálta megváltoztatni konzolját: 2013 májusában leleplezték az Xbox One-t, amit általános multimédia-gépnek szántak, folyamatos online jelenlét igényével és kemény DRM-mel. Amikor aztán a Sony pár héttel később az E3-on bemutat-

ta a 100 dollárral olcsóbb, kevesebb kötöttséggel megvert PlayStation 4-et, a Microsoft stratégiát váltott. Kihátrált több népszerűtlen döntésből, igyekezett az Xboxot visszapozicionálni a játékkonzolok felé, pár évvel később pedig az Xbox összefonódott a PC-s piaccal. Hogy ez mennyire volt jó döntés, vitatható, de az biztosan nem volt szerencsés, hogy a cég az évtized elejére több fontos fejlesztéstúdiót is elengedett vagy bezárt – aztán az elmúlt években megint bevásároltak ilyen csapatokból, de munkájuk eredménye már a 2020-as években lesz látható.

Felhős, mobilos időjárás várható

Mindeközben a Nintendo 2011-ben kihozta a Wii U-t, majd pár év alatt le is tett róla, és 2017-ben, a Switch-csel lett újra igazi piacformáló erő. A Switch azért is volt fontos lépés a japán cégnek, mert megvalósította vele a kézi konzol és az otthoni gép ügyes hibridjét. A kézikonzol-piacon ugyanis a hagyományosan erős Nintendo egyre súlyosabb csapásokat volt kénytelen elszenvedni az okostelefonos játékoktól. Nehéz is lenne vitatni, hogy 2010 és 2019 között a mobiljátékpiacon a legnagyobbat. Gondoljunk csak bele: azon túl, hogy tíz év alatt milyen ugrásszerűen nőtt a zsebünkben hordott kutyuk teljesítménye és felbontása, 2010 volt az év, ami-

kor a legelső iPad kijött, és abban az évben 3,5 hüvelykes kijelző fölött még minden okostelefon nevetségesen nagyra tűnt. Ehhez képest ma már a mobilok keményen diktálnak: a Newzoo piackutató szerint ez év végén a globális videojáték-piac forgalma nagyjából 152 milliárd dollár, aminek 45 százaléka jön mobiljátékokból. Ilyen komoly konkurenciával a Sony PSP-je, majd Vita-ja sem tudott érdemben versenyezni, és a Nintendo DS kézikonzol-család is egyre kisebb szeletet kapott a tortából. Nem csoda, hogy a zárt rendszerekben és jól kontrollált márkanevekben gondolkodó Nintendo még arra is képes volt, hogy kitegye a lábát az okostelefonos játékok közé, és egyik legfontosabb brandjét adja a *Pokémon GO*-hoz.

A mobiljátékpiac persze nem tudott volna ekkorát robbanni, ha nem nőtt volna ugrásszerűen az elmúlt tíz évben a mobilnet sáv szélessége – meg úgy általában a mindenféle net sáv szélessége. Ez utóbbi a teljes játékpiacon nagy hatással volt. Ma már a digitális játékkódok vásárlása a „normális” (Amerikában jelenleg 83 százalék körüli ez az arány), a dobozos példányok háttérbe szorultak. Ráadásul egyre több online játékboltból válogathatunk a Steamtől a GOG-on át az Epic Store-ig (és akkor még a humble bundle-csomagokról nem is beszéltünk). Ezenkívül pedig egyre erősebb trend lett a cloud gaming, vagyis a központi szerverből futtatott és a saját gépen streamelt já-

ték. A Sony erre is ráharapott: megvett két korai úttörőt – a 2010-ben indított OnLive-ot és a Gaikai nevű, felhőtechnológiát fejlesztő céget, majd az évtized közepén elindította a PlayStation Now-t. A Microsoft ehhez képest több éves lemaradással, idén helyezte tesztüzembe xCloud nevű, hasonló rendszerét, és még egy nagy játékos beszállt a piacra: a Google a Stadia nevű, kimonodottan cloud gamingre tervezett szolgáltatással (aminek az volt a fő tanulsága, hogy azért ezen van még csiszolni való).

Zaklatott idők

A széles sáv nemcsak jó dolgokat hozott, hanem a gyűlölködést is egyszerűbbé tette, és új szintre emelte. Az online bullying a gamervilágban sajnos komoly probléma, a 2010-es években több híresebb eset is volt, de mind közül a legnagyobb port a 2014-ben indult GamerGate-vita verte – ami nemcsak azt mutatta meg, hogy a játékosok között is akadnak gyöker zaklatók, de azt is, hogy az ellenük folyó harcban mennyire nem jó túltolni azokat az érveket, amelyek már általánosítva sértenek meg szélesebb játékosrétegeket. A GamerGate egyik tanulsága az is volt, hogy a gamersztereotípiáknak búcsút kell mondani, ma már szinte mindenki játszik, és elképesztően sokféle játék közül lehet választani, nem utolsósorban sok ezer indie fejlesztőnek köszönhetően.

Apropó, indie-k. A 2010-es évek nekik jót tettek: felkarolta őket a

Steam (jól átgondolt anyagi érdekből, persze), a legjobbak és legszerencésebbek pedig akár egy-egy nagyobb kiadóhoz is eljuthattak, kiélve már az indie-ségből. Több példát lehetne írni a *Limbótól* kezdve az *Unravelig*, de a legjobban talán a *Minecraft* illusztrálja ezt: egyszemélyes projektnek indult, indie játékként jelent meg, de mostanra a Microsoft zászlóshajója, amelyen egy kisebb regimentnyi fejlesztő dolgozik. A *Minecraft* egyébként arra is jó példa, hogy az évtizedben mennyi olyan slágerjáték született, amely az egyszemélyes élményt szinte teljesen háttérbe szorítva online játékra épül. Szinte már havonta jönnek az újabb örületek, hol egy *Rocket League*, hol egy *Apex Legends*, meg persze ott a *PUBG* és az akciót az építkezéssel vegyítő *Fortnite*.

Végül a gamermédia is jelentősen átalakult az évtized során. A YouTube már 2010-ben is népszerű volt, de azóta nagyjából megháromszorozódott az aktív felhasználóinak száma – ma már kétféle milliárd fölött van. A videojátékos tartalom pedig továbbra is a platform egyik húzótemája, és akkor már a Twitchet is említsük meg. A hagyományos médiában is utat törtek a digitális verziók, e-könyvek, videós tartalmak és podcastek, miközben a papíralapú kiadványok visszaszorultak. Erre fájón friss példa a GameStar is, amelynek nyomtatott formája csak az előfizetők segítségével juthat tovább a 2020-as évekbe. **Stöckert Gábor (Stöki)**

2010–19 LEGFONTOSABB JÁTÉKAI

- Dark Souls sorozat
- Death Stranding
- Destiny
- Doom
- DOTA 2
- Firewatch
- Fortnite
- God of War
- Grand Theft Auto V
- Halo Reach
- Hearthstone
- Heavy Rain
- Horizon: Zero Dawn
- Journey
- Life is Strange
- Mass Effect 2
- Minecraft
- Overwatch
- PlayerUnknown's BattleGrounds
- Pokémon GO
- Portal 2
- Rayman Legends
- Red Dead Redemption 1-2
- Rocket League
- Sea of Thieves
- Super Mario Odyssey
- The Last of Us
- The Legend of Zelda: Breath of the Wild
- The Walking Dead és a Telltale játékok
- The Witcher III: The Wild Hunt
- Uncharted 2: Among Thieves
- What Remains of Edith Finch



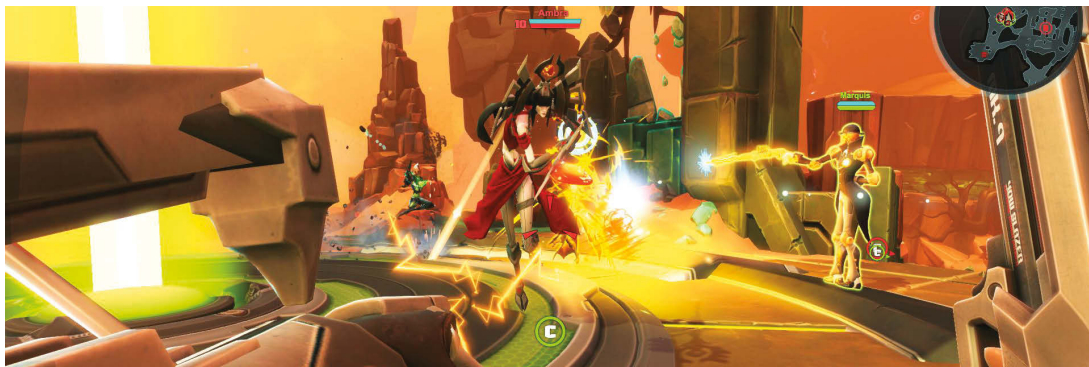
Nintendo Wii



PlayStation VR

Szerkesztői válogatás

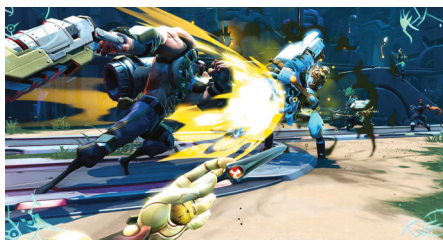
A HÓNAP HÍREI SZUBJEKTÍVEN



Chava

Halva született

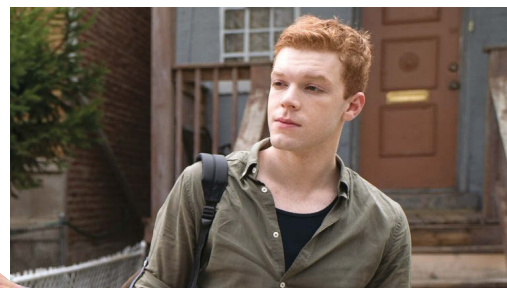
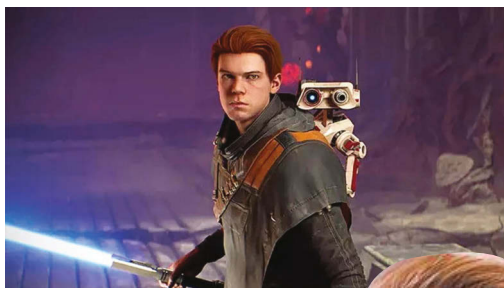
Elképzelem, ahogy Randy Pitchford gondolatban elkölti a megjelenés előtt álló *Battleborn* eladásaiból és mikrotranzakcióiból neki járó részt, és ekkor hirtelen rávetül a Blizzard ugyanazon célközönségre szabott játéknak árnyéka. Gyakorlatilag már a konkurens *Overwatch* leleplezésének pillanatában eldőlt a csata kimenetele. És mivel még ingyenes próbaverzióval sem sikerült egészséges szinten tartani a játékoszámot, a 2K Games és a Gearbox megadóan feltették kezüket. Megvásárolni már nem tudjuk, pénzt csak februárig költhetünk a játékon belül, és rá egy évre a szerverek is leállnak.



Csirke

Frizurapara

A *Star Wars Jedi: Fallen Order* videojáték főhősét, Cal Kestist Cameron Monaghan alakítja (a *Gotham* sorozatból ismerős lehet a neve), aki történetesen vörös hajú. A *South Park* óta pedig az emberek előszeretettel tréfálkoznak a vörösökkel. Egyesek a játékba is azért szálltak bele páros lábbal, mert Cal az. Monaghan a Twitteren fakadt ki, önbizalomhiányos csókáknak nevezte a hisztiző játékosokat, aztán persze visszalépett kettőt, és elkezdte bizonygatni, hogy ő csak viccelt. Sosem derül ki, hogy a színész tényleg ennyire berágott, vagy csak furcsa a humora. Én az előbbire tippelek.

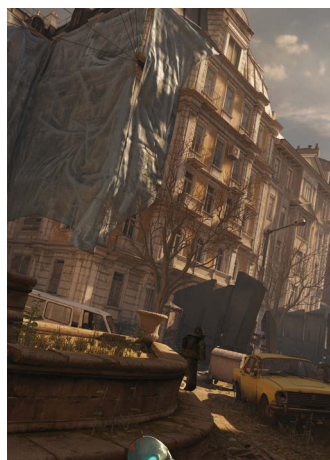




Mazur

Évtizedelés

Most lett tízéves a *Left 4 Dead 2*, úgyhogy mindenképp járna neki a torta, ha épp a Valve örök érvényű tanításából nem tudnánk, hogy nincs torta. Az csak hazugság! De akárhogy is, épp elég ünneplés a *Left 4 Dead*nek az is, hogy még ma is naponta tízezernél többen játszanak vele, hiába nincsenek benne szezonok, hiába nincsenek DLC-k, nem bukkan fel a játékban se John Wick, se Marshmello. De még fejlődési rendszer sincs, vagy bármi olyan játékmecanizmus, ami miatt megérte volna tíz éven át darálni ezt a játékot, csak egy rakás zombi, egy szedett-vedett csapat és egy nyomorult piros ajtó a távolban, sokszor elérhetetlennek tűnő messzeségben, amit jó eséllyel úgyis az orrunk előtt fog bevágni az egyik vicces kedvű csapatárs... Most így belegondolva, ha valami, akkor a *Left 4 Dead 2* az életre nevel.



Paca

Félelemből félmegoldás

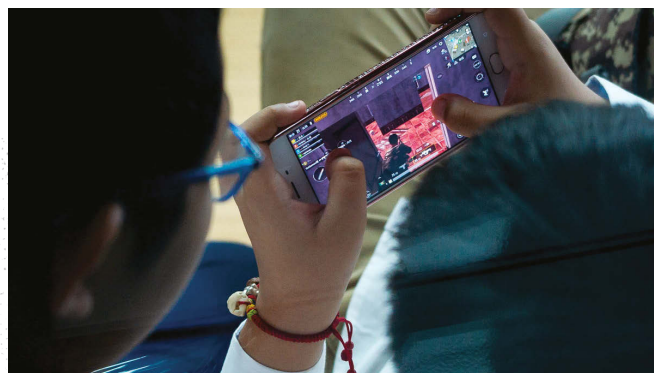
Mint az köztudott, azért nem készült el a *Half-Life 3*, mert a Valve rettegett attól, hogy a rajongóknak sehogyan nem fog tudni megfelelni. Most azonban kitalálta, hogyan bővítse a franchise-t úgy, hogy mégse kelljen irreális elvárásokkal számolnia. A *Half-Life: Alyx* az első két részt köti össze, a címszereplőt irányítjuk benne, és csak SteamVR-os eszközökkel (például a Valve Indexszel) lehet majd belevágni. Teljes értékű, 15 órás kaland lesz, mégsem a *Half-Life 3*. Remélem, ha mást nem, legalább lök egyet a VR népszerűségén.



HP

Kínában nincs szabad játék

Van pár dolog, amiben nem értek egyet a kínai kormány gondolkodásával, most újabb témában vívták ki ellenérzéseimet. November elején lépett életbe egy törvény, amely megtiltja a 18 év alattiaknak, hogy este 10 és reggel 8 között játsszanak, és napi szinten nem tölthetnek másfél óránál többet játékkal, kivéve hétfőn, amikor 3 óra a megengedett. Gondoljatok bele, milyen lehet, amikor csak személyi azonosítóval léphettek be egy online játékba. Persze azért gyorsan hozzá is tenném, hogy a kínai fiatalok kicsit jobban rá van csúszva a virtuális világra, és keményebben is költenek, mint mondjuk mi. Ezzel együtt ez a szigor egy kicsit ijesztőnek tűnik, orwelli mellékíze van. Majd meglátjuk, mennyire hatásos.





Játékvilág

A SIMPSON CSALÁD

Senki sem gondolta volna 1987. április 19-én, hogy a Tracey Ullman Show-ban mindösszesen kétperces kis animációs be-tétként felbukkanó **The Simpsons**, azaz magyarul **A Simpson család** annyira sikeres lesz, hogy végül a **Time** magazin ezt a szériát választja a **20. század legjobb sorozatá-nak**. Erre a nem mindennapi elis-merésre egyébként 1999-ben került sor, ugyanabban az évben, amikor a sorozat csibésze, Bart Simpson felkerült a Time 100 listára, amelyen az évszázad száz legnagyobb hatást gyakorló személye kapott helyet. Több mint 30 Emmy- és közel ugyanennyi Annie-díjjal a háta mögött A Simpson családot ma már tényleg az is ismeri, aki az életben soha be nem kapcsolt egy tévéké-szüléket, 31. évada pedig jelenleg is fut az Egyesült Államokban.

30 éve a csúcson

Az említett Tracey Ullman Show után két évet kellett várni arra, hogy a Fox megrendelje az első húszperces epizódot, Matt Groening sorozata pedig azóta megállíthatat-

ISMERD MEG JÁTÉSZÓTEREDET!

Játékvilág ro-vatunkban a legérdekesebb, fantázia szülte világokat mutat-juk be, amelyek különböző médiu-mok (könyvek, fil-mek stb.) mellett számos videojá-téknak is otthont adtak.



lannak mondható. Fontos említést tenni arról, hogy a rajzfilmsorozatot az a Klasky Csupo stúdió készítette az első három évben, amelynek a magyar származású Csupo Gábor az egyik alapítója. A gyártás ezután a Film Romanhoz került, majd a 28. évadtól kezdve már házon belül zajlik minden, és a Fox Television Animation dolgozik az új részekben.

A szigorúan citromsárga karakterekkel operáló, egy teljesen diszfunkcionális családot a középpontba helyező rajzfilmsorozat azért lett telitalálat kicsiknél és nagyoknál, mert tényleg a világon bárki talál olyan karaktert A Simpson családban, akivel tud azonosulni. Groening egyébként saját családjáról nevezte el a Simpson familia tagjait. Az évek során temérdek új szereplőt és helyszínt ismerhettünk meg: Ned Flanders, Moe vagy épp Sinter igazgató több korosztálynak is régi ismerősévé vált, Springfield városának ikonikus pont-jait, a kocsmát vagy a Kwik-E-Mart kisboltot hamarabb felismerjük, mint saját környékünket. Persze a rivaldafény a főszereplőket és az ő családi házukat öleli körül: a szülők, Homer

és Marge, gyermekeik, Bart, Lisa és a kis Maggie, illetve Hógolyó, a cica és Kiskrampusz, a kutya egytől egyig popkulturális ikonokká váltak a sorozat indulása óta. Az említett 31 évad mellett készült már egy The Simpsons mozifilm is 2007-ben, Matt Groeningék pedig saját képregénykiadót is alapítottak (Bongo Comics).

Pixeles sárga emberkék

Az utóbbi pár évben nem igazán kényeztette el a játékipar A Simpson család rajongóit, de korábban ez messze nem így működött. Már 1991-től kezdve érkeztek a The Simpsons videojátékok, lassan pedig már közel 30 olyan címet adtak ki, amelyek a rajzfilmhősökhöz kapcsolódnak.

A sort az először NES-re, Amigá-ra, Atari ST-re, C64-re, ZX Spectrum-ra, majd később Sega Genesisre, Game Gearre és Master Systemre (vagyis a kor összes fontosabb platformjára) is megjelent *The Simpsons: Bart vs. the Space Mutants* nyitotta. Az Imagineering és Arc Developments által fejlesztett platformjátékban Bartot irányítva kellett borsot törnünk az űrlények orra alá. A kritikusok végül

vegyes értékelésekkel szórták meg a játékot, leginkább annak nehézségét és irányíthatóságát kritizálták. Még mindig 1991-ben járunk, amikor a japán Konami is megpróbálkozik két játékkal: az első körben árkádgépekre megjelent *The Simpsons* (igen, tényleg csak ennyi volt a címe, nem cifrázták túl) egy legfeljebb négy játékost megmozgató, végtelenül egyszerű side-scrolling beat 'em up volt, a PC-re kiadott *The Simpsons: Bart's House of Weirdness* pedig platformelemekkel vegyített akció-kalandjáték. Kétségtelenül ez utóbbi lett a nagyobb siker, amit sokan műfaja legjobbjának tartottak ebben az időben. Az első *The Simpsons* játékkért is felelős Acclaim ezután egészen 1996-ig egyeduralkodó maradt az adaptációk terén. A platformjátékvonal volt a jelek szerint a legbiztosabb befektetés, hiszen a Game Boyra megjelent *Bart Simpson's Escape from Camp Deadly*, a kor otthoni konzoljait megcélzó *The Simpsons: Bart vs. the World* és a *The Simpsons: Bartman Meets Radioactive Man* mind ezt a stílust képviselték. Az 1992-es *The Simpsons: Bart's Nightmare*-t már jóval nehezebb kategóriákba sorolni, itt az ifjú csibész házi feladatát kellett visszaszerezni egy álomvilágban. A *Krusty's Fun House* talán még ennél is furább volt, ebben egy patkányt kellett Krusty bohóccal a biztos halál felé telergetnünk – egyfajta fordított *Lemmings* volt ez.

Pont az ilyen és ehhez hasonló elborult ötletek miatt voltak annyira jók a '90-es évek *The Simpsons* játéka. A Game Boyra meg-

jelent *The Simpsons: Bart & the Beanstalk* például Babszem Jankó történetét keverte össze Simpsonékkal. A Simpsonék ugyebár mindent korábban megcsinálnak, mint arra valaki gondolni is képes lenne. Bart például már az 1994-es *Virtual Bart* játékban elmerült a VR-térben – persze gyakorlatilag ez a játék is egy sima platformer volt, de a körítés megint sikeresen kiemelte a sokaságból. Nem csak Krusty bohóc volt az egyetlen mellékszereplő, aki saját játékot kapott: a *The Simpsons: Itchy & Scratchy in Miniature Golf Madness*ben például minigolfozni lehetett a sorozatból ismert egérrel és macskával.

Út a mobilig

1996-ban a Fox Interactive úgy érezte, saját játékot sem ártana gyártatni, így készülhetett el a *The Simpsons: Cartoon Studio*, amelyben saját rajzfilmpézódokat alkothattunk meg, illetve a *The Simpsons: Virtual Springfield* kalandjáték, ami nem igazán volt sokkal több egy idegenvezetésnél. Még gyorsan említsük meg a Game Boy Color-os *The Simpsons: Night of the Living Treehouse of Horror* platformjátékot, ami nem volt jobb az erős közepesnél, majd végre rá is térhetünk a legizgalmasabb címekre. A *The Simpsons Wrestling* rögtön azért is nagyon érdekes, mert az amerikai IGN-től kemény 1/10-es értékelést kapott, ilyet pedig azért nem osztanak minden második játéknak. Kétségtelen, a pankrációs adaptáció végtelenül pocskék lett,

és ronda volt, mint a bűn. Ez a szégyenfolt volt az Electronic Arts első *The Simpsons* játéka, de a kiadó a *Road Rage*-dzel gyorsan javított kicsit a renoméján. Gyakorlatilag egy *Crazy Taxi*-klónról beszélünk, amelyben azért kellett autózunk, mert Mr. Burns radioaktív buszokat vezetett be a városban. Míg a *Road Rage*-nek megvolt a maga bája, a *The Simpsons Skateboarding* teljes katasztrófának bizonyult, a deszkás címet sokan a világ legrosszabb játékának tartják, ami nem kis teljesítmény.

Ennyi baklövés után végre teret kapott a Vivendi és a Radical Entertainment, és 2003-ban elkészülhetett a *The Simpsons: Hit & Run*, ami a rajongók elég nagy része szerint a legjobb *The Simpsons* videojáték. Ez nem is csoda, hiszen ezúttal a *Grand Theft Auto* szériát másolták le a készítő, ez a recept pedig Homerékkel is tökéletes.

2007-ben az EA még tett egy próbát egy akció-platformjátékkal, ez lett a *The Simpsons Game*, de ezúttal sem sikerült a vegyes értékeléseknél jobbat elérni. Talán ekkor kezdte el érezni az EA, hogy egy teljesen más platformot kellene inkább célba vennie. Három, kevésbé népszerű mobiljáték után el is jutottak a 2012-es, városépítő *The Simpsons: Tapped Out*ig, amely a mai napig több mint 130 millió dollárt termelt. Nem véletlen, hogy megjelenése óta fel sem merült egyetlen más *The Simpsons* játék ötlete sem. **Hajdú Gábor (Csirke)**



REKORDER SIMPSONÉK

A jelenleg is futó 31. évad mellett a Fox már megrendelte a 32. szezont, ezáltal pedig immár teljesen biztos, hogy 713 részt megél a széria. 2018 áprilisa óta a Simpson család már hivatalosan is büszkélkedhet a legtöbb epizódból álló televíziós sorozat címével az Egyesült Államokban.

A rajzfilmsorozat azért lett telitalálat kicsiknél és nagyoknál, mert tényleg a világon bárki talál olyan karaktert a Simpson családban, akivel tud azonosulni



TREND

Felborult a ranglétra, mégsem történt semmi

ILYEN VOLT A 2019-ES LEAGUE OF LEGENDS-VILÁGBAJNOKSÁG



Szerző:
Ledneczki József
(Hunter)

Ha az e-sport-csapatoknak is lennének ultrái, akkor ő bizony biztosan a virtuális B-középbe váltana jegyet.

Talán 2015-ben hangzott el először a világbajnokságok történetében, hogy szűkül a szakadék.

A kommentátorok azt értették ezalatt, hogy a világ többi része kezd beérni Dél-Koreát, bár ez akkor még nem volt több vágyálomnál. Az SKT abban az évben is egyetlen karcolás nélkül verte végig a mezőnyt, egy kivétellel minden körét megnyerve az egész versenysorozat alatt, ráadásul arra a jelentéktelen botlásra a döntőben került sor egy másik dél-koreai csapattal szemben. Persze azóta is minden évben hallhattuk e frázist, de talán idén éreztük először, hogy van is alapja.

Bedőltek az államok

A csoportköröket nézni olyan, mint egy tehetségkutató válogatóját követni egy tál pattogatott kukoricával a kezekben. Néha a térdünket csapkodva nevetünk a szerencsétlen próbálkozásokon, máskor tátott szájjal bámuljuk a kibontakozó drámát. Sajnos az idei műsor nem volt ennyire szórakoztató. Többé-kevésbé megjósolható volt, hogy kik fognak elől végezni, és ha a tippjátékosokba nem szólt bele a személyes rajongás, akkor a csapatok nevéin végigfutva gyerekjáték



Az idei döntőt is egy látványos koncert nyitotta meg

volt kitalálni, hogyan alakul a sorrend. Az egyetlen régió, amely valamelyest meglepte a világot, Észak-Amerika volt. Na nem azért, mert olyan kiugróan jól szerepelt. Az LCS srácai minden évben megígérik, hogy na most már biztosan elhódítják a trófeát, aztán mégis csak egyetlen csapatot tudnak át-passzírozni a csoportkör szűrőjén, és az is mindig a Cloud9. Idén még nekik sem sikerült. A Clutch Gaming 6 sima vereséggel ment haza, ami mondjuk érthető, mivel a srácok a Royal Never Give Uppal, a Fnatickal és az SKT-val voltak összezárva. A C9 és a Team Liquid sokkal jobb helyzetből indult, mindkét osztagnak megvolt az esélye a továbbjutásra, de felsültek. Dél-Korea, Kína és Európa ezzel szemben stabilan tartották magukat mind a négy csoportban,

végül csupán ebből a három régióból jutottak tovább csapatok az egyeneságas szakaszba. Ott aztán borult minden.

Koppant a korona

Amikor 2017-ben a Samsung Galaxy elverte az akkor háromszoros bajnok SK Telecom T1-et, mindenkinek elállt a lélegzete. A srácok gyakorlatilag lerombolták a dinasztia legyőzhetetlenségének mítoszát egy brutális mérsárlással felérő 3 : 0-s diadallal. Faker, a játék poszterfője könnyes szemekkel tette arcát a tenyerébe, majd ígéretet tett rajongóinak, hogy megerősödve fog visszatérni. Most, 2019-ben ismét a legnagyobb színpadra léphetett, de már a csoportkörök alatt láttuk, hogy ez a Faker nem az a Faker. Ugyan a csapat sikerrel vette az első szakasz akadályait

STÍLUSOS TÁMOGATÓ

Az idei világbajnokság egyik legnagyobb támogatója a Louis Vuitton volt. A divatmárka nemcsak nevét adta az eseményhez, de egy egyedi táskát is tervezett az Idézők Kupájához, valamint gyönyörű skint Qiyánához, a játék egyik bajnokához.



Játék magasabb szinten KIFINOMULT KÜLSŐ, FÉKEZHETETLEN ERŐ.

it, az eredményt nem annak köszönhet-
te, hogy a legenda mindenkit eltaposott
volna. A kieséses ág első meccsében a
Splyce-szal kerültek össze, utóbbi for-
máció nyilvánvalóan gyengébb, de még
így is el tudott venni egy kört az SKT-től.
Mindeközben a többi, első helyre esé-
lyes csapat meglepő magabiztossággal
lépett át ellenfelén: a G2 agresszív tem-
pójával legyálulta a Damwon Gaminget,
az iG mesteri játékkal uralta a pályát a
Griffin ellen, a FunPlus Phoenix pedig
minden téren lekörözte a Fnatic srácait.
Olyan felállás alakult ki az elődöntőre,
amelyben lényegében mindenki esélyes
volt a győzelemre, de még így is arra
számított a többség, hogy az SKT lesz a
befutó. Aztán jött a G2 elleni rangadó, a
világ pedig nagyot nézett. Egyik kör sem
jutott el a negyvenedik percig, és bár

VISSZAVONULT A MAGYAR SZTÁR

Kiss „Vizicsacsi” Tamás öt évvel ez-
előtt felrakta Magyarországot a profi
League of Legends-liga térképére.
Ő volt az egyetlen hazai játékos, aki
bejutott a legjobbak közé, és az elmúlt
években a felső ösvényen öregbítette
országunk hírnevét. Miután a Splyce
játékosaként részt vett a világbajnok-
ságon, úgy döntött, hogy visszavonul.
Innen is gratulálunk eredményeihez,
és sok sikert kívánunk neki a jövőben,
bármerre is vigye az élet.



mindenki azt érezte, hogy Damoklész
kardja ott lebeg a G2 feje felett, az so-
sem csapott le. Faker Európa szerencsé-
jére csak egy körben hozta régi formáját,
a második menetben LeBanc-t játszva
letarolta az európai első helyezettet, de
a meccs hátralévő fordulóiban mintha
ott se lett volna. Idén a halhatatlan dé-
monkirálynak nem kellett sírnia a döntő-
beli vereségén, mert el sem jutott addig.

A nagyság küszöbén

A fináléhoz közeledve már mindenki kez-
dett egy kicsit hinni abban, amit az LEC
(az európai liga) rajongói szajkóztak a
megnyitó óta, miszerint idén az öreg kon-
tinentis a legerősebb régió. Az elemzők és
a kommentátorok is azt érezték, hogy
a G2 játéka van annyira hatékony, hogy
hazahozzák a kupát. Ott volt azonban
még a FunPlus Phoenix is, amely dacára
annak, hogy egyetlen nagy veteránt sem
tudott soraiban felmutatni, gyors és tak-
tikus játékkal leköröztött mindenki más-
t. Az arénába lépve ettől függetlenül min-
denki arra számított, hogy Perkznek és
a srácoknak ez a mérkőzés már csak for-
malitás. Volt is nagy álmétkodás, amikor
Tian Lee Sinje és GimGoon Gangplankje
háromszor is megölte Wunder Rzye-át.

Miközben a felső ösvény elveszett, az al-
són Lwx hozott össze öt gyilkost Perkz
és Mikyx ellen. Az első meccs ezzel el is
úszott, és bár a G2 próbált ügyes helyez-
kedéssel visszajönni, a FunPlus egy gyors
bázisostrommal rövidre zárt minden pró-
bálkozást. A maradék két kör összesen
nem tartott egy órán át. Lwx és Doinb
könyörtelenül leszámoltak Európa min-
den reményével a kupagyőzelemre, Lwx
pedig a meccs utáni interjúban elmondta,
hogy olyan volt az egész, mintha a G2 ott
se lett volna.

Változások jönnek

A szezon ezzel a meccsel véget ért, ami
azt jelenti, hogy jön a csapatok átren-
deződése. Amerikának komoly válto-
zásokra lesz szüksége, ha kompetitív
akar maradni, mert most, hogy a Cloud9
fénye végre kihunyott, egyszerűen nincs
senki, aki eredményesen tudná képvisel-
ni őket a nemzetközi színpadokon. Euró-
pa jó nyomon van ugyan, de amikor ott
az esély a bizonyításra, akkor csapatai
elhasalnak, ahogy az a tavalyi döntőben
és az ideiben is történt. Meglátjuk, hogy
mit lép a Nyugat az idei eredményekre,
de egy biztos: a tavaszi szezon nem ke-
vés meglepetést tartogat majd. ♦



Akár NVIDIA® GeForce RTX™ 2060 videokártyával
Akár FHD 144 Hz-es kijelzővel
Akár Intel® Core™ i7 9.-ik generációs processzorral

Lenovo™



LEAGUE OF LEGENDS – WORLD CHAMPIONSHIP 2019

Helyezés	Csapat
1.	FUNPLUS PHOENIX
2.	G2 ESPORTS
3.	INVICTUS GAMING
4.	SK TELECOM T1
5.	GRIFFIN
6.	FNATIC
7.	SPLYCE
8.	DAMWON GAMING
9.	J TEAM
10.	CLOUD9



A FunPlus dzsungeljátékosa, Tian kapta a bajnokság legjobbjátékosának járó díját



CS:GO ASIA CHAMPIONSHIPS 2019

Helyezés	Versenyző – csapat
1.	MOUSESPORTS
2.	ENCE
3.	TYLOO
4.	MIBR
5.	EVIL GENIUSES
6.	AVANGAR
7.	G2 ESPORTS
8.	VICI GAMING

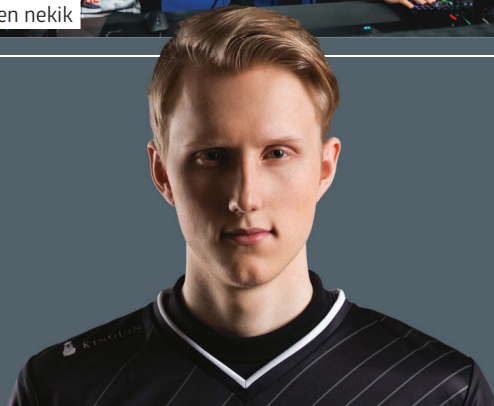


A mouseports számára hatalmas győzelem az Asia Championship első helyezése, mivel az idei szezon második fele nem sikerült túl fényesen nekik

Jövőre sem fogunk unatkozni

Elérkezett a szezon vége, és ezzel a legtöbb e-sport-játékos szabadságra ment. Még vár ránk egy mókáról és vicces 1v1-ekről szóló All-Star esemény a LoL világában, de egyébként mindenki az ünnepekre készül. Persze ahogy ráfordulunk 2020 januárjára, a srácok újra a billentyűzetek elé ülnek majd, és elkezdeneik készülni a következő év kihívásaira. Lentebb összeszedtük azokat az eseményeket, amelyeket már biztosan megrendeznek, és követeésre érdemesek.

CALL OF DUTY LEAGUE	2020. JANUÁR 24.
EVO JAPAN	2020. JANUÁR
LEAGUE OF LEGENDS LEC TAVASZI SZEZON	2020. JANUÁR
LEAGUE OF LEGENDS LCS TAVASZI SZEZON	2020. JANUÁR
OVERWATCH LEAGUE	2020. FEBRUÁR 8.
DREAMHACK ANAHEIM	2020. FEBRUÁR 21.
STARCRAFT II IEM KATOWICE	2020. FEBRUÁR 27.
CS:GO IEM KATOWICE	2020. FEBRUÁR 28.
THE INTERNATIONAL 10	2020. NYÁR
PUBG GLOBAL CHAMPIONSHIP	2020
SMITE WORLD CHAMPIONSHIP	2020



ZVEN A CLOUD9-HOZ IGAZOLT

Megüresedett a Cloud9 alsóösvényének lövész pozíciója, aminek következtében rengeteg pletyka kezdett keringeni. A legnépszerűbb az volt, hogy Európa kedvenc ADC-je, Rekkles fogja betölteni az űrt, de néhány héttel később ez hamis infónak bizonyult: a Cloud9 büszkén jelentette, hogy Zven lesz az új lövész. Igazán érdekes része ennek a döntésnek, hogy Zven személyiség tekintetében szöges ellentétje elődjének, Sneakynek. Ő nem fogja csendesen tūrni a csapatbeli problémákat, ez pedig már a TSM-nél töltött ideje alatt is feszültséget okozott. Ha valamilyen balszerencse folytán a Cloud9 kiesik a 2020-as élvonalból, akkor mindenki Zvenre fog mutogatni, ez pedig a karrierjébe kerülhet az egykori európai csillagnak.



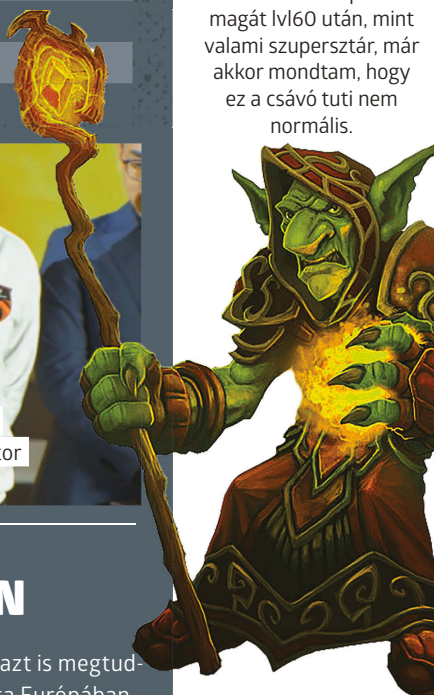
MDL CHENGDU MAJOR

Helyezés Csapat

1. TNC PREDATOR
2. VICI GAMING
3. INVICTUS GAMING
4. EVIL GENIUSES
5. TEAM LIQUID
6. J.STORM
7. ALLIANCE
8. BEASTCOAST
9. EHOME
10. TEAM ASTER



Az idei TI bizonyította, hogy úgy is lehet versenyeket nyerni, ha egy csapat azt a taktikát játssza, amit élvez. A TNC Predator szintén ezt az utat követte, és bejött nekik is



Így látjátok ti

A METHOD KIRÚGTA JOKERDET, AZ ELSŐ 60-AS WOW CLASSIC-JÁTÉKOST

Amikor ott ünnepeltette magát lvl60 után, mint valami szupersztár, már akkor mondtam, hogy ez a csávó tuti nem normális.

Depszful

VISSZAVONUL A LEGEREDMÉNYESEBB MAGYAR LEAGUE OF LEGENDS-JÁTÉKOS

Köszönjük ezt az öt évet, a sok élményt és azt, hogy képviselted kis hazánkat! Büszkék vagyunk a sikereidre, és kívánom a legjobbakat. Remélem, ezután kicsit több időt fordítasz a streamelésre, mert minőségi anyaggal és oktatással láttál el mindenkit.

Themperia

ELINDULT A LOL 2020-AS ELŐSZEZONJA

A rengeteg előszezonbéli változtatásnak köszönhetően valószínűleg ez lesz az eddigi legizgalmasabb évünk. A sárkányátalakítások elképesztőek! Az új útvonalak rengeteg új lehetőséget adnak. Az új támogató tárgyak királyak. Sanguine penge. Új dzsungellehetőségek!

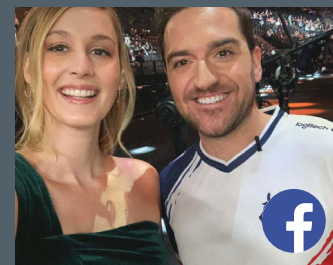
@MedicCasts



EZ MÉG A MECCS ELŐTT VOLT

Még mosolyogtam, mielőtt szétkaptak volna minket 0 : 3-ra.

@oceloteworld



TÖRTÉNELMI GYŐZELEM

A pillanat, amikor egy női játékos nyerte meg a BlizzCon 2019 Hearthstone-bajnokságát, egy e-sport-történelmi esemény volt, ami sokkal többet jelent nekem annál, mint amit le tudnék írni egy Instagram-posztban.

@danjchou



ELINDULT A CSERESZEZON

Ahogy az a League of Legends-szezonok vége után történni szokott, idén is beindult a csereberélés a játékosokkal. Jó pár profi bejelentette, hogy kilép csapatából, köztük C9 Sneaky is, aki a kezdetek óta kék-fehér lobogó alatt játszott. Broxah otthagyja a Fnatic ötösét, róla már tudjuk, hogy Amerikába költözik, a Team Liquid

csapatához. Már azt is megtudtuk, hogy a 2010. óta Európában játszó sOAZ is a tengerentúlon folytatja karrierjét, ő az Immortals színeiben. A francia csillag a 2018-as világbajnokság döntőjéből a 2019-es szezon 9. helyéig csúszott, így komolyan össze kell kaparnia magát, ha bizonyítani akar az új arénában is.



A hónap legütősebb ingyenes tartalmai

SZABAD(A)JÁTÉK

A hónap játéka

MARIO KART TOUR

Egyik legnépszerűbb játéksorozatát, a *Mario Kart* ot is mobilokra vitte a Nintendo, és bár nem tökéletes a megoldás, bárhol lenyomhatsz vele pár kört, és fizetned sem kell érte. A *Mario Kart Tour* ban a játékmenet nagyon hasonló, mint a konzolos társaknál: választasz egy karaktert, összerakod a járgányodat, aztán mehetsz is versenyezni a számtalan pálya valamelyikére. Fontos különbség, hogy a karakterek ebben a játékban nem egyformán jó sofőrök, a járgányokat pedig nem csak apróbb eltérések különböztetik meg egymástól. Nagyon is lényeges, hogy kit milyen kasztnival, milyen extrákkal viszel a versenypályára, mert ez határozhatja meg, mennyire leszel gyors. Minden karaktert, járművet és felszerelést színtezhetünk, ezért ha

nagyon megtetszik valamelyikük, akkor nyugodtan kitarthatunk mellette. Minél jobban teljesítünk a korai pályákon, annál több válik elérhetővé, a végén elég tekintélyes választékból tudunk csemegézni. A Nintendo időnként lecseréli majd az elérhető versenyzériákat, és különböző eseményspecifikus futamokkal bővíti a játékot (ahogy tette például november végén, a karácsonyra készülő frissítéssel). Minden más tekintetben ez egy ujjal vezérelhető *Mario Kart*: a dolgunk elsőként beérni a célvonalba, és szétbombázni mindenkit, aki az utunkba áll. Egy-egy menet nem tart tovább pár percnél, ezért tökéletesen alkalmas rövid versenyekre, de ne csodálkozzon senki, ha véletlenül órákig a mobilja kijelzőjére tapadnak a szemei.

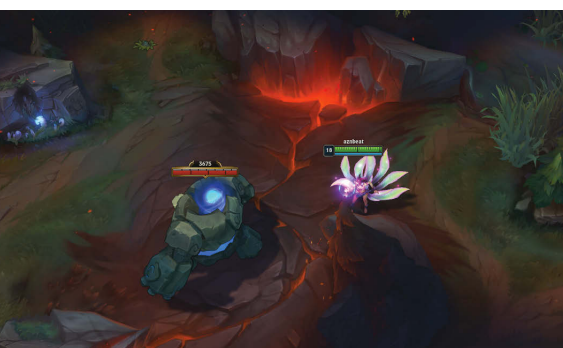


A hónap frissítése

LEAGUE OF LEGENDS – PRESEASON 2020

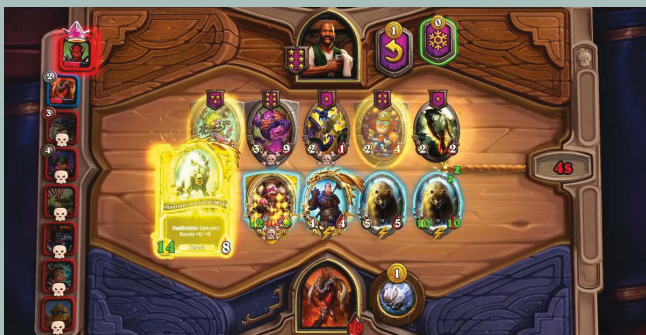
Pörög tehát az előszezon, rendszerint ilyenkor végez temérdek módosítást a jól bevált játékmechanikán a Riot Games. Idén az elemi sárkányok körül forog minden, ezek a hullók ugyanis lelkeikkel jócskán átalakítják az általunk unalomig ismert csatateret. A játékosoknak le kell vágniuk két, a pályán a szokásos helyen megjelenő sárkányt, mielőtt a harmadik megérkezne. Utóbbi az adott őselemnek megfelelően fogja átalakítani a pályát, ez pedig nagyban befolyásolja majd a meccs további részét. A tűzsárkány pokoli lángja eléget több akadályt is, új utakat megnyitva ezzel, míg az óceánsárkány lelke növekedésre ösztönzi a növényzetet, így több új bokorban bújhatunk el az ellenfél

elől. A felhősárkány szele megnöveli hőseink sebességét, a hegysárkány pedig új sziklafalakat emel a szurdokban. Amelyik csapatnak sikerül négy sárkánnyal végeznie, az egy sárkánylelket és azzal együtt nagyon erős, egész meccsre kiható áldást kap. Mivel a negyedik gyík után már az összárkány veszi át a sárkányvermet, csak az egyik csapat szerezhethet lelket. Az Idézők szurdoka az alsó és felső ösvényeken is változott: az új mellékutak új taktikai lehetőségek előtt tárták szélesre a kaput, minek köszönhetően a 2020-as előszezon frissítés minden mérkőzést új élménnyé varázsolta. Most már azoknak is érdemes lesz beugraniuk, akik régóta maguk mögött hagyták a küzdelmeket.



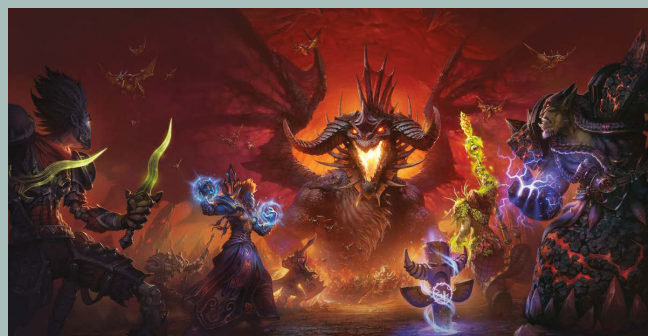
HEARTHSTONE – BATTLEGROUNDS

Öt egész év kellett hozzá, de végre teljesen újszerű élményt kínáló játékmóddal gazdagodott a *Hearthstone*. A Battlegroundsban nyolc játékos vesz részt, akiket mind a helyi kocsmáros köszönt. Ő minden körben elénk egy pár, különböző erősségű kártyát, amelyekből annyit vehetünk, amennyire telik. Ezeket aztán feltehetjük a játéktábla felénk eső oldalára, majd következhet az összecsapás. A játék összeereszt bennünket az egyik ellenfelünkkel, akinek szét kell csapnunk a hasonló módszerrel verbuvált seregét. A csata automatikusan zajlik, ezért csupán a tervezésbe tudunk beleszólni, magába a küzdelem menetébe nem. Idővel fejleszthetjük a kocsmát, hogy jobb lapokat kapjunk, továbbá erősíthetjük az asztalunkon ácsorgó szörnyeket bizonyos hatásokkal. Remek hír, hogy az új játékmód mindenki számára ingyenesen elérhető.



COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE – OPERATION SHATTERED WEB

A *CS:GO* történetében először új karaktereket nyithatunk meg. Az ügynökök nem változtatnak a játékmeneten, de külső megjelenésükön annál inkább, ráadásul ezeket egyszerűen, misziók teljesítésével lehet feloldani, pénz ráköltése nélkül. Persze nemcsak avatarjaink, de fegyvereink is rengeteg új ruhát kapnak a Shattered Webbel, amelyeket mind elérhetünk meccsek pörgetésével és küldetések teljesítésével. A frissítés nagy dobása még két új csatater, az alacsony gravitációjú Lunacy és a közösség tagjai által összerakott Jungle. Mindkét pálya elérhető a szokásos meccskereso módokban. Végezetül bekerült a játékba négy teljesen új kés, amelyek a többihez hasonlóan elképesztően ritkák, és kizárólag Shattered Web ládákából eshetnek ki. Sok szerencsét a megszerzésükhöz!

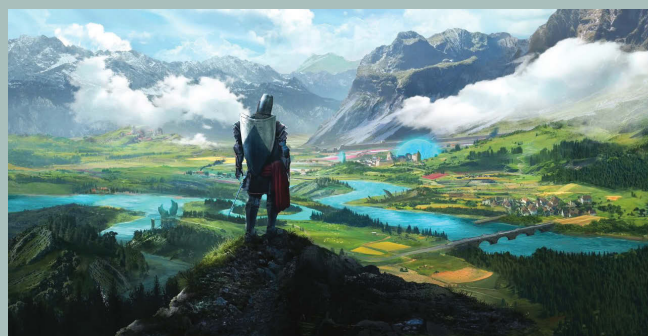


WORLD OF WARCRAFT – 15 YEARS

Kicsit szédítő belegondolni, hogy a világ kedvenc MMORPG-je már több mint 15 éves. 2004-ben nem hittük volna, hogy még 2020 küszöbén is ezzel fogunk játszani, pedig a közelgő 8.3-as frissítésnek és a jövőre érkező *Shadowlands* kiegészítőnek köszönhetően ez már biztos. Addig is, amíg az új tartalmak befutnak, egy nagy születésnapi ünnepség vette kezdetét Azerothon. Minden 120-as, legalább 380-as felszereléssel rendelkező karakter kap egy küldetést, amely a Taverns of Time-ba invitálja a játékost. Az említett helyszín egy partibarlaggá változott: számtalan lufi, csapatnyi táncoló, iszákos kalandor és tűzijáték vár ránk odabent a sült csirkét áruló Leeroy Jenkinszel együtt. Itt csatlakozhatunk Chromie-hoz is, akivel elindulhatunk egy múltidéző körtúrára. Ha sikerül minden történelmi raidboszt levertünk, akkor egy gyönyörű Deathwing háttér lesz a jutalmunk.

LEGENDS OF ARIA – NEW DAWN

Nagyon ígéretes sandbox MMORPG a *Legends of Aria*, amely idén áprilisban jelent meg, akkor még fizetős játékként. Ugyan a 17 eurós beugró nem számított drágának, már pusztán létezése is elég volt ahhoz, hogy sokakat eltántorítson a játék kipróbálásától. A New Dawn frissítésnek köszönhetően viszont már ingyen is belekukkanthatunk Aria világába. Az ingyen játszónak nem lesz minden elérhető, de akinek tetszik a játék, feloldhat majd mindent a Citizen's Pass megvásárlásával. Ezzel együtt rengeteg új kereskedési lehetőség, még több küldetés, szörny és world boss érkezett sok egyéb újdonság mellett. Tekintve, hogy a *Legends of Aria* a régi idők online szerepjátékait idéző, teljesen szabad játék, amelyben a játékosok vezérelnek mindent, és szabadon fejleszthetik karaktereiket, annak tudjuk javasolni a próbakört, aki vonzónak találja az ilyesfajta játéklélményt.



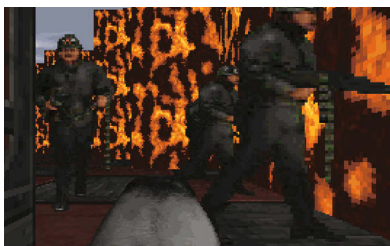
Ezekkel játszottunk régen

BOLDOG SZÜLINAPOSOK

25 évvel ezelőtt

RISE OF THE TRIAD: DARK WAR

Tom Hallnak nem volt maradása az id Software-nél, miután összekapott a legnagyobb befolyású alapítóval, John Carmackkel. Rutinos játéktervezőként azonban hamar talált magának elfoglaltságot, az Apogee rábízta a *Wolfenstein 3D* folytatását, és kapott egy csapatot is a keze alá. A sors iróniája, hogy az id Software később visszavonta az engedélyt, ezért Hall és társai választás elé kerültek: kukázzák hónapok munkáját, vagy annyira átdolgozzák, hogy önálló játékként is megállja a helyét. Szerencsénkre utóbbi mellett döntöttek, így 1994 decemberétől megadatott számunkra a lehetőség, hogy kutyaként marcangoljuk halálra ellenfelek százait. Az előbbi kiragadott példából is látszik, hogy bár a *Rise of the Triad* nem számíthatott többé a neves franchise hátszelére, a szakításból igyekezett előnyt kovácsolni a csapat. Kötöttségek nélkül, szabadon szárnyalhatott a fejlesztők fantáziája, így aztán jól elérték a mágikus támadások és a furcsábbnál furcsább hatású power-upok a valamivel hétköznapibb, ám nem kevésbé pusztító fegyverek mellett. Szintén elismerésre méltó, ahogy szétfeszítették vagy megkerülték az engine korlátait (a szintek magassága rögzített, nem lehet ugrani stb.), minek következtében betörhető ablakokkal, egymás fölé rétegzett szintekkel, lebegő korongokra és dobantókra épülő platformrészekkel, valamint gigantikus méretű, már-már szédítően komplex pályákkal szembesültünk. Ezekhez képest az eltérő fizikai adottságokkal rendelkező választható karakterek apróságnak tűnnek.



FUTOTTAK MÉG

- Heretic
- Marathon
- Samurai Shodown II
- SimCity 2000



FUTOTTAK MÉG

- Battlezone II: Combat Commander
- Crusaders of Might & Magic
- Donkey Kong 64
- Imperium Galactica II: Alliances
- Quake III Arena
- Tomb Raider: The Last Revelation

20 évvel ezelőtt

PLANESCAPE: TORMENT

Alig néhány hete, hogy már konzolokon is játszhatunk a minden idők legjobb szerepjátékait rangsoroló listákon rendre dobogós helyen vagy annak közelében végző klaszszikkussal. A hajdani Black Isle Studios alkotásának története a létező legelcsépeltebb klisével, azaz egy amnéziás főszereplővel vezet félre, hogy később egyedi, a mai napig megismételhetetlen élménnyé nője ki magát. Már ha képesek vagyunk befogadni a multiverzum központjába helyezett Sigil idegen és egzotikus környezetét, különös lakóinak nehezen érthető szokásait, és hogy az első néhány órában a százból vánszorgó gleccser lassúságával hömpölyög csak a cselekmény. Az is előny továbbá, ha az ember szeret olvasni, mert az összecsapások és a dialógusok aránya az utóbbiak javára tolódott el. Ez történik, amikor a kommerszebb Infinity motoros RPG-k (*Baldur's Gate* és *Icewind Dale*) gyakorlatával szemben a forgatókönyv a világ egy szegletének megmentése helyett arra fókuszál, hogy megismertesse velünk a kvázi halhatatlan központi figura múltját és tettei utóhatását a hozzá közelállókra. Mintha egy kuriózumokkal teli kiállítóteremben sétálnánk egyik tárlótól a másikig, úgy követik egymást a nem hétköznapi események és a találkozások egyedülálló karakterekkel, akik közül többen is csatlakoznának szokatlan összeállítású galeinkhez. Lebegő, beszélő koponya – aki harapással támad – éppúgy akad köztük, mint a testiséget visszautasító szukkubusz, lánokban álló piromániás varázsló és a kaptártudatról leválasztott mechanikus teremtmény.



FUTOTTAK MÉG

- Call of Duty: Finest Hour
- Garry's Mod
- Metroid Prime 2: Echoes
- Prince of Persia: Warrior Within

15 évvel ezelőtt

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

Nagyjából tíz évet ölel fel az az időszak, ameddig az Electronic Artsnak jogában állt középföldén garázdálkodni, ennek eredményeként kaptunk hack and slash adaptációkat (*The Two Towers*, *The Return of the King*), konzolos RPG-t (*The Third Age*), *Battlefront*-klónt (*Conquest*) és valós idejű stratégiai játékokat. Utóbbiak sorát a *The Battle for Middle-earth* nyitotta mindjárt egy csokorra való újdonsággal, amelyek szokatlannak hatottak a műfaj kedvelői körében. Építkezni például csak az arra kijelölt helyeken lehetett, s bár az ilyesféle korlátozások egyesekben visszatetszést keltettek, mások kihívásként fogták fel, hogy nem terjeszkedhetnek a végtelenségig. Egyöntetűen kedvező fogadtatásra leltek viszont a tapasztalatszerzés függvényében egyre szívósabbá váló egységek részletgazdag animációi (haláltusájuk közben vadul csapkodtak maguk körül a trollok, a vágózó paripák aprót fékeztek, mielőtt megálltak volna stb.), az oldalanként két-két frakciót és számos hőst felvonultató kampányok, valamint a gazdagon illusztrált, 3D-s hadműveleti térkép, amelynek szépségében két misszió között gyönyörködhattunk. Hátunkban a felkelő nap vakító fényével Howard Shore fantasztikus muzsikájának ütemére lerobogni a lejtőn a rohani lovassággal, majd lendületből átgázolni a végzetüket felfogni képtelen orkok seregén, felejthetetlen élmény. Olyan, amely el tudott bűvölni több mint egymillió vásárlót, kiérdemelt számos díjat és jelölést, majd egy, az RTS-ek hagyományaihoz már közelebb álló folytatást is.

10 évvel ezelőtt

THE SABOTEUR

Kritikusai szerint kizárólag meghalni járnak a fejlesztőtűdiók az Electronic Arts-hoz, és ha sorra vesszük a megvásárolt, majd szélnek eresztett csapatok számát, arra jutunk, hogy talán nem is állnak messze az igazságtól. A BioWare-rel tandemben megkaparintott Pandemic épp tíz esztendeje jutott erre a szomorú sorsra, de előtte még be tudta fejezni hatyúdalát, egy nyitott világú akciójátékot. Ebben hogy, hogy nem egy szabotőr alakíthatunk, bizonyos Sean Devlin századost, aki szándéka szerint csupán versenyezni érkezett Párizsba, de aztán egy elcsalt győzelem, személyes sérelmek és a csillápihatatlan bosszúvágy miatt összeszűri a levet az ellenállással. Ennek következtében megszámlálhatatlan mennyiségű náci hal erőszakos halált, és ahogy csökken a horogkeresztes banda szorítása a felszabadításban reménykedő francia fővároson, úgy térnek vissza a színek is a játékba. Az önmagát második világháborús témája és kellően drámai pillanatai dacára sem túlzottan komolyan vevő *The Saboteur* képi világa a Sin City filmben látottra emlékeztet, azaz szinte minden fekete-fehér. Noha szórakoztató játékkal lépett le a porondról a Pandemic, igazán sajnálatos, hogy nem volt lehetősége a csapatnak minden ötlete megvalósítására. A közelgő megjelenés miatt – és mivel a kiadó hallani sem akart halasztásról – izgalmasnak ígérkező helyszíneket (például egy rakétasilót), bosszarcokat és más tartalmakat kényszerült kivágni. A legfájóbb talán, hogy már sosem ülhetünk a JX-07-es vadászgép pilótafülkéjébe.



FUTOTTAK MÉG

- Angry Birds
- Might & Magic: Clash of Heroes
- MX vs. ATV Refuel
- Silent Hill: Shattered Memories



KotOR-tól Katarnig

A 10 LEGJOBB STAR WARS JÁTÉK

Borzasztó nehéz és hálátlan dolog kiválogatni az elmúlt évtizedek tíz legjobb Star Wars játékát, mert elképesztően sok van, és a minőség nem volt annyira alacsony (vagy hullámzó), mint az adaptációk esetében általában. Mi most, a *Jedi: Fallen Order* érkezése alkalmából mégis megkíséreltünk toplistát állítani. Persze voltak olyan címek, amelyeket az idő szépített meg, pedig ma már egyértelműek a hibáik, de sok játék objektíven nézve is jól sikerült. Szívem szerint, a szép emlékek miatt beraktam volna valahova a *The Phantom Menace*-t, a *Shadows of the Empire*-t és a *Racetr* is, illetve helyet érdemelt volna az *Angry Birds Star Wars* és a *Star Wars Pinball*, viszont valahol meg kellett húzni egy határt. Így alakult ki tehát az alábbi, szubjektív top 10-ünk; ha valamivel nem értetek egyet, vállaljatok fel, és bátran húzzátok át tolla.

10. The Force Unleashed

Vader titkos, ifjú tanítványa, Starkiller története korábban a kánon részének számított, de miután a Disney felvásárolta a Lucasfilmet, sok mással együtt ezt is csak egy alternatív sztorivá minősítették vissza. Pedig a cselekmény érdekes és élvezetes volt (részben egyébként George Lucas írta), és a hangulata is be tudott húzni minket, viszont a játékmenet terén zavaró hiányosságokat tapasztalhattunk. Folytatását már semmiképp sem tettük volna a listára.

9. LEGO Star Wars: The Complete Saga

A *Traveller's Tales* (napjainkban TT Games) 2005-ben adta ki első LEGO játékát, amely annyira jól sikerült, hogy húsz további követte, és még ki tudja, mennyi érkezik a jövőben. Épp a *LEGO Star Wars: The Skywalker Saga* készül, amely mind a kilenc film cselekményét feldolgozza, és valószínűleg annak jobb helye lenne ezen a listán, de meg nem jelent játékoknak nem szoktunk ilyet megelőlegezni. Ehelyett választottuk a korábbi, hatfilmes gyűjteményt, amelynek számos mókás percet köszönhetünk.



Star Wars: Empire at War



LEGO Star Wars



Star Wars: Republic Commando

8. Battlefront II (2005)

Manapság a hideg rázza ki a játékosokat, ha előkerül a *Battlefront* név; bár nem lettek olyan rosszak az EA-féle játékok, mint azt az interneten olvasható kirohanások láttán gondolhatnánk, nem is hozták el mindenkinek azt az élményt, amit a 2000-es évek elején megjelent *Battlefront*ok tudtak adni. Közülük is a 2005-ös második rész volt jobb, amely számos extra tartalommal tette jobbá a multis összecsapásokat, és még egy sztori-központú(bb) kampányt is tartalmazott.

7. The Old Republic

Az EA és a BioWare úgy látta, a régi köztársaság kora tökéletes lesz egy történetközpontú MMORPG megalkotásához. A csapatra

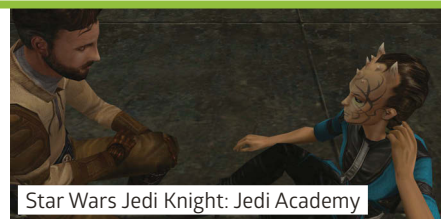
akkoriban (2011-ben) jellemző gondossággal rakták össze, rengeteg tartalom került bele, és éveken át bővítették, sőt októberben megjelent a hetedik kiegészítője, az *Onslaught*. Manapság is rengetegen játszzák, és egyelőre nem valószínű, hogy a közeljövőben lelővik; már csak azért is érdemes tenni vele egy próbát, mert ingyenes.

6. Republic Commando

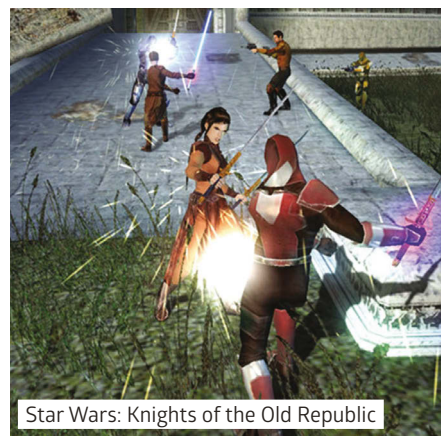
Az előzménytrilógia idejének egyik legkedveltebb játéka a *Republic Commando*, amelyben a klónkatonákból álló Delta osztag tagjaként lövöldözhetünk. A két éven át húzódó cselekmény közvetlenül A klónok támadása végén indul, bejárhatjuk a Geonosist, a Kashyyykot és egy űrhajót is, megküzdhe-



Star Wars: TIE Fighter



Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy



Star Wars: Knights of the Old Republic

tünk droidokkal, valamint földönkívüli lényekkel. A multija ugyan nem volt túl emlékezetes, de az egyjátékos kampány miatt a mai napig sokan követelnek egy folytatást.

5. Empire at War

Sokak számára valószínűleg a *Galactic Battlegrounds* jelenti a Star Wars RTS-t, de míg az lényegében egy átrajzolt *Age of Empires* volt, az *Empire at War* az akkor alakult Petroglyph Games saját motorjára, az Alamóra épült. Az Egy új remény előtti időkben játszódtok, volt külön lázadó és birodalmi kampány is, harcolhattunk az űrben és a bolygók felszínén, a középpontban pedig a Halálcsillag építése állt. Kiegészítője is volt, azt ugyancsak érdemes pótolni, ha kimaradt.

4. Rogue Squadron II: Rogue Leader

Míg az *X-Wing* és a *TIE Fighter* játékok inkább űrszimulátorok voltak, a *Rogue Squadron* sorozat tagjai árkaós élményt kínáltak. Az első játékban Luke Skywalker szerepében vezethettünk ötféle űrhajót, és főleg TIE vadászgépeket, lépegetőket, droidokat és rohamosztágozókat kellett elintéznünk, de ennél is jobb volt a Gamecube egyik első játéka-ként megjelent *Rogue Leader*, amely változatosabb játékmennetével, jobb látványával felülmúlta elődjét.

3. Jedi Knight: Jedi Academy

A *Jedi Knight* sorozat és így Kyle Katarn története is kikerült a kánonból, hogy az új filmtrilógia készítői szabadabban formálhassák a sztorit. A *Jedi Academy*ben nem ő, hanem egy, a játékos által megalkotott erőhasználó állt a középpontban, aki az elejétől fogva vitt magával fénykardot. Nem volt különösen emlékezetes a kampánya, de jól szórakoztunk vele, viszont a multi – amit a modderek még az elmúlt években is életben tartottak – mindent vitt.

2. TIE Fighter

Elképesztő élményt nyújtott a '90-es évek elején az *X-Wing* sorozat játékaival játszani, okkal választotta több médium is a *TIE Fightert* minden idők egyik legjobb játékának. A Birodalom Hothon aratott győzelme után egy TIE vadászgép pilótájaként kellett darálnunk a lázadókat, kalózkodat és az áruló birodalmiakat, valamint megakadályozni az uralkodó elleni puccsot. Ma is érdemes tenni vele egy próbát, a GOG nemrégiben újraélesztette, nézzetek rá!

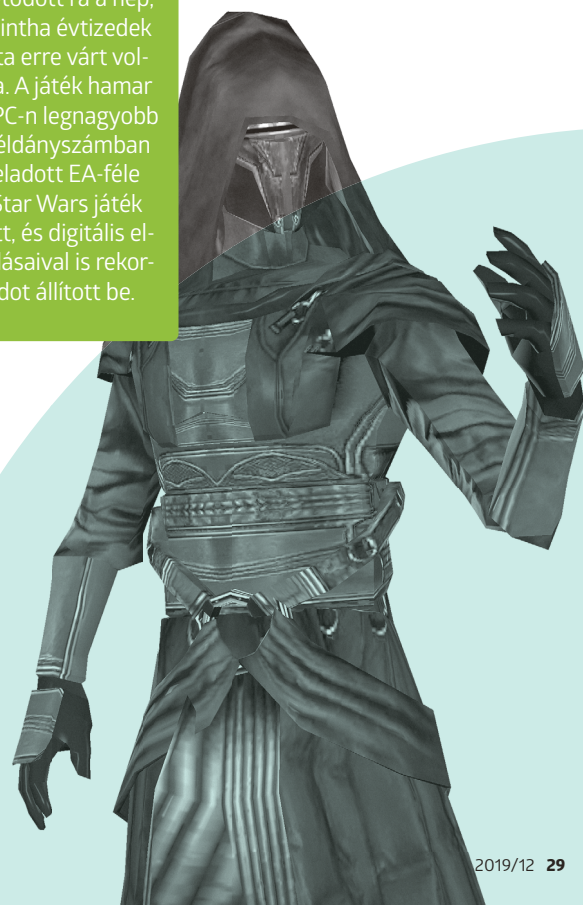
1. Knights of the Old Republic

Viszonylag kevesen szállnának vitába azzal, hogy a *Knights of the Old Republic* minden idők legjobb Star

A REND ELBUKOTT, A JÁTÉK NEM

A Star Wars Jedi: Fallen Orderre úgy vetődött rá a nép, mintha évtizedek óta erre várt volna. A játék hamar a PC-n legnagyobb példányszámban eladott EA-féle Star Wars játék lett, és digitális eladásával is rekordot állított be.

Wars játéka. A BioWare csodálatos RPG-je a régmúltba vitt bennünket, számos bolygót bejárhattunk, emlékezetes karaktereket ismerhettünk meg, komoly döntéseket hoztunk, amelyek meghatározták, hogy az erő mely oldalára állunk a végén. Folytatása szintén kiemelkedően jó lett, ha lenne ezen a listán másfeledik hely, oda tennénk. Egy újabb rész bármikor jöhetne. ♦





VEDD KEZEDBE A GAMESTART ÉS A SORSÁT!

A Gutenberg-galaxis őrzői szólnak hozzád

LESZ JÖVŐRE NYOMTATOTT GAMESTAR? RAJTAD MÚLIK

A mikor a PC Guru megírta búcsúlevelét, akkor már mi is azon gondolkodtunk, hogyan tovább. De nem kívánjuk feladni harc nélkül, benetek bízunk, a ti kezetekbe helyezzük a magazin sorsát.

Az ember ilyenkor hiábavalóan keresi a megfelelő szavakat, küszködik a bensőjében kavargó érzelmekkel, nem akar sem émelyítően patetikus, sem bántóan szenvtelen lenni. Utóbbira nem is volnánk képesek, hiszen húsz éve elválaszthatatlan része életünknek a GameStar. Együtt néztük végig a *Quake III Arena* és az *Unreal Tournament* párharcát, ott volt velünk, amikor elopták a *Half-Life 2* forráskódját,

nem hagyott magunkra a *WoW* indulásakor sem, és erőt adott, amikor Gyu váratlanul eltávozott. Mert a GameStar nem csak egy termék, egy brand vagy egy munka, sokkal több annál: hivatás, közösség és végül, de nem utolsósorban család. Megszámálhatatlanul sok emlék fűződik hozzá, némelyiktől még most is nevetnéünkünk támad, mások hatására óhatatlanul elszorol a torok, és könnybe lábad a szem.

1999 októberétől mostanáig elfogyasztottunk három generációs konzolt, és eközben tanúi voltunk annak, hogy egyesek újra és újra eltemetik a PC-t, ám kedvenc platformunk minduntalan megerősödve kapaszkodott

ki a hullámvölgyekből. Láttuk az MMO-k diadalmenetét, majd az RTS-eket kiszorító MOBA játékok felemelkedését, utóbb a hero shooterok rövid életű térnyerését és a battle royale műfaj születését. Két évtized alatt rengeteg változás zajlott le a játékiparban, és az idő múlása a tartalomfogyasztási szokásokat sem hagyta érintetlenül, amivel a GameStar magazin dacolt mostanáig.

De egyszer elfogy a levegő, és nincs az a konok kitartás, megszorított nadrágszíj, amely képes volna az idők végtelenségéig ellensúlyozni a nyomtatott sajtó évről évre emelkedő költségeit úgy, hogy közben már több mint egy évtizede nem

nyúltunk az árhoz. Ráadásul mindemellett az online és videós működés is egyre komolyabb erőfeszítést igényel. Ezzel muszáj szembenézni, látjuk a számokat, ismerjük a trendeket, és persze büszkéek is vagyunk arra, hogy online már havonta 600 ezer ember választ bennünket, hogy híreket, cikkeket, tesztek olvasson, 135 ezren vannak velünk a Facebookon, 22 ezren az Instán, és éppen most léptük át az 50 ezer követőt a YouTube-on.

Ha nyitott szemmel járta-tok az elmúlt néhány hétben, bizonyára szembesültetek azzal, amint sorra számolják fel a nyomtatott sajtótermékeket, még kollégáink és barátaink a PC Gurunál



Amennyiben december 31-ig összegyűlik legalább 2500 új vagy meghosszabbított előfizetés, úgy továbbra is lesz Magyarországnak gamermagazinja

is hasonló problémákkal szembesültek. Fáj belegondolni, kimondani és még inkább leírni, de a piaci körülmények nem teszik lehetővé, hogy úgy folytassuk, mintha még mindig 2009-et íránk. Jelen állás szerint tehát a decemberi lapszám az utolsó, amely megszokott formájában megjelenik.

Ugyanakkor láttuk, mennyien írtatok nekünk levelet, kommentet a PC Guru megszűnése kapcsán, arról faggatózva, hogy mi lesz a GS-sel. Rengeteg olyan véleménnyel találkoztunk, hogy azért legalább esélyt kellett volna adni az olvasóknak, hogy ők dönthessenek, akarnak-e tenni bármit a magazinjukért. Mi úgy éreztük, hogy az üzleti racionalitás ellenére nem adhatjuk fel csak úgy, nem dobhatjuk be a törülközőt, mert tartozunk annyival nektek és önmagunknak is, hogy megpróbáljuk megmenteni azt az élményt, amit csakis a csomagolásából frissen kibontott magazin lapozgatása képes nyújtani.

Ezért most hozzátok fordulunk, és nem a pénzetekből kérünk többet, hanem a megelölegezett bizalmatokból. Megemelhettünk persze drasztikusan a GameStar árát (versenytárs nélkül ez logikus is lehetne), pótolva a régóta húzóódó mulasztást, de nem gondoljuk, hogy ez a helyes út. Már csak azért sem, mert hiába drágább ma már minden, sokan a 2000 forintot is sokallják. És nem is azokat akarjuk jobban terhelni, akik eddig is hűségesekek voltak hozzánk.

Kizárólag az előfizetők számának növelése képes hosszabb távon biztosítani a magazin fennmaradását, ezért amennyiben december 31-ig összegyűlik legalább 2500 előfizetés (új vagy meghosszabbított), úgy továbbra is lesz Magyarországnak gamermagazinja.

A december elsején elindított kampány tehát kerekén egy hónapon át tart. Kivételesen csak egy csomag van, nincs sem-

mi kavarás, aki most beletesz egy évre 19 980 forintot a folytatásba, az 12 lapszámot kap, és egy évig biztosította az utolsó gamermagazin működését, pártoló tagunk lesz.

Nem tagadjuk, a kitűzött cél hatalmas, de mi bízunk bennetek, bízunk abban, hogy igenis van még igény a nyomtatott sajtóra akkor is, ha jóval keményebb a küzdelem, mint évekket ezelőtt. Az előfizetésen túl azal is rengeteget tudtok segíteni, ha terjesztitek egy hónapos kampányunk hírét, minél többen megosztjátok az ezzel kapcsolatos cikkeket és videókat. Mi is azon leszünk, hogy a lehető legtöbb platformon és felületen belefuthassanak az olvasni szerető emberek abba, hogy a Gutenberg-galaxis őrzői még egy nagy csatára indulnak, és veletek karöltve meg akarják védeni a nyomtatott gamersajtót.

Az viszont már teljesen biztos, hogy egy sikeres kampány

esetén sem készülhet el a 2020. januári GameStar magazin, egészen egyszerűen nem lenne már időnk összeállítani és időben nyomdába küldeni. Ezért abban a hónapban a PC World magazinba betagozódva, 16 oldalon találkozhattok újra a GameStarral, immár mint rovattal. Ha pedig valóban szert teszünk 2500 új előfizetőre, akkor februárban már újra ott találjátok a magazint az újságosok polcain, és minden előfizető 2021 februárjáig kapja majd.

Ez alkalommal tehát rajtatok múlik, hogyan ér véget a történet. Ha ti is szeretnétek februárban fellapozni 2020 első GameStar magazinját, akkor vegyétek kezetekbe a sorsát! Természetesen amennyiben a kampány végeztével, **2019. december 31-ig** nem sikerülne teljesítenünk a kitűzött célt, minden támogatóknak visszautaljuk az összeget. Új előfizetést indítani vagy a meglévőt meghosszabbítani a piacter.project029.hu/gs oldalon tudtok. 12 hónapnyi GameStar magazint kaptok 19 980 forintért, azaz 10 lapszám árért, amely már a postaköltséget is tartalmazza.

Köszönjük, hogy velünk vagytok, köszönjük, ha támogattok minket!

Vélemény

EZÉRT NEM FOG EGY STAR WARS FILM SEM MEGFELELNI A RAJONGÓKNAK

Lehet az új Star Wars trilógia filmjeit imádni és utálni, de nem árt, ha néha picit hátrálépünk, és távolabbról is megvizsgáljuk, hogyan viszonyulnak jelenleg a rajongók a franchise-hoz. Röpködnek ugyanis az olyan kijelentések, hogy a Disney tönkretette a Csillagok háborúját, sóval kellene behinteni a helyét. Nos, bár személy szerint nekem sem tetszettek az új filmek (kivéve a Zsivány Egyest), ez szerintem csak részben az alkotók hibája. Egyértelműen vannak olyan pillanatai az új moziknak, amelyek írói baklövésnek eredményei, de nagy egészben igazából azt adja a Star Wars most is, amit adott életkorunk függvényében húsz vagy negyven évvel ezelőtt. Mi viszont közben felnőtünk, és két igencsak markáns ok miatt egyszerűen képtelenek vagyunk már úgy kezelni ezeket a filmeket, mint fiatalunk klasszikusait.

Az Erő öreg

A legfontosabb indok az, hogy bizony felnőtünk mi is és a filmipar is. Az, amire 1977-ben még mindenki ámulattal tekintett, teljesen hétköznapivá vált, bemutatott ezer és egy látványos, izgalmas sci-fit. Az idő előrehaladtával nőtt az ingerküszöbünk, viszont memóriánk sem a régi már. Végtelenül egyszerű elfelejteni a régi Star Wars mozik blódebb jeleneteit, logikai bukfenecit, a Birodalom elit katonáit botokkal és kövekkel legyűző ewomackókat vagy épp Jar Jar Binks népe, a gunganek és a Kereskedelmi Szövetség Looney Tunes rajzfilmekbe illő droidjainak „nagy”

csatáját. Panaszkodunk azért, hogy az új trilógia másolja az eredetit, holott az előzményfilmeknél is nyíltan ez volt a célja Lukasnak, bizonyos szinten a trilógiák egyes filmjeinek összekapcsolása művészi eszköznek is tekinthető. Csak épp a mi gyomrunk ezt már nem veszi be, új élményeket akarunk, nem pedig régiakat újra átélni.

Én azonnali hidegrázást kaptam anno a Baljós árnyaktól, a feleségem pedig imádkozott kislányként, ő ekkor találkozott először a messzi-messzi galaxissal, és szerette azt a színes, furcsa lényekkel teli mesét, amit a képernyőn látott. Abban is biztos vagyok, hogy azok a gyerekek, akik Kylo Ren fénykardjának játékreplikájával rohangálnak, pont annyira kellemes emlékként gondolnak majd vissza ezekre a filmekre, mint én A Birodalom visszavágra. Cseppet sem véletlen, hogy mikor George Lucas meglátogatta Jon Favreau-t a The Mandalorian forgatásán, egyetlen tanáccsal látta csak el a showrunnert: sose felejtse el, hogy végső soron gyerekeknek készült ez az egész. Éppen ezért hiába akarunk mi újabb Zsivány Egyeseket, ez az univerzum igazából nem erről szól, és nem is szolt erről soha.

A játékidő börtönében

A másik hatalmas hibát pedig akkor követjük el az új Star Wars mozik értékelésekor, amikor könyves, képregényes, videojátékos kedvenceinkhez mérjük őket. Évtizedek álltak a regények vagy a képregényfüzetek rendelkezésére ahhoz, hogy egy hatalmas, kiterjesztett univerzumot felépítsenek. A videojátékok ugyancsak hatalmas történetszálakat, komplett új korszakokat dolgoztak fel. Ezeknek a médiumoknak megvolt a terük és az idejük arra, hogy nagyban építkezzenek, az új filmeknek viszont két és fél óra alatt kellene ugyanezt véghez vinniük.

Talán a Skywalker saga befejezése után, ha végre teljesen új karakterekkel a középpontban, akár egy új korszakban kapunk majd friss történeteket, meglesz az esély arra, hogy mindenki friss, új élményekkel gazdagodjon. De félek, akkor meg pont az lesz a baj, hogy ez a franchise is más lett, mint régen, kölykkorunkban volt.

Hajdú Gábor (Csirke)

MERRE TOVÁBB?

A Star Wars filmes jövője elég homályos, csak azt tudjuk, hogy 2022-től kétéven- te kapunk majd új filmeket, de a Trónok harca sorozat alkotói (David Benioff és DB Weiss) távozásával már az sem biztos, hogy ez a három film egy új trilógiát képez. A Disney+-ra biztosan érkeznek további sorozatok, Obi-Wan Kenobi és Cassian Andor is saját szériát kapnak.


NINTENDO
SWITCH™


TECHLAND®




**CSILLAPÍTSD A KLASSZIKUS
WESTERN IRÁNTI SZOMJADAT.**




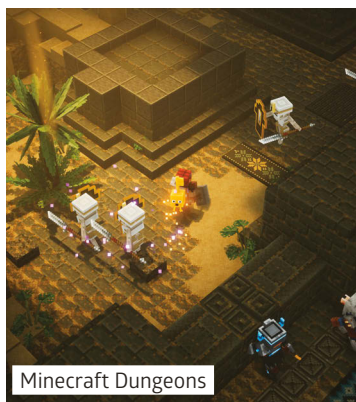
MÁR MEGVÁSÁROLHATÓ A NINTENDO ESHOPBAN!

16
www.pegi.info

www.callofjuarez.com

 [callofjuarez](#)

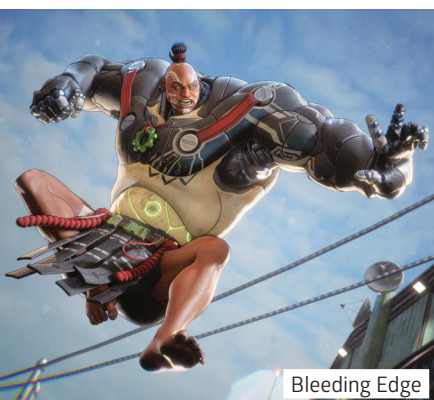
 [COJ_Gunslinger](#)



Minecraft Dungeons



Everwild



Bleeding Edge



Age of Empires IV

Pár napra kizöldült a brit főváros

XO19 LONDON

Egy alkalmat még elkönnyvelhetnénk véletlenül, de kettőt már aligha. Minden jel arra mutat ugyanis, hogy a Microsoft feltámasztja az első Xboxnak (és picit az Xbox 360-nak is) dedikált XO rendezvénysorozatát, amelynek jellegzetessége, hogy minden évben másik város látja vendégül. Tavaly Mexikóvárosban csápolta a közönség Phil Spencer színpadra lépésekor, idén London töltötte be a házigazda szerepét. Ezzel pedig, ha csak egy kis időre is, de sikerült megidézni az 1988 és 2004 között évente megrendezett ECTS (European Computer Trade Show) szellemét, amely jelentőségében a Gamescomhoz fogható.

Háztáji kínálat

Színültig megtelt a 2012. évi nyári olimpiai játékok kézilabda-mérkő-



Szerző:
Vörös Lóránd
(Chava)

Dacára számtalan csalódásának, még mindig hisz abban, hogy az Xbox összekaphatja magát. Na meg gyógyíthatatlan Halo-függő.

zéseinek otthont adó Copper Box Arena, mi pedig az élő közvetítésnek hála meggyőződhattünk arról, hogy a Microsoftnak még mindig rengeteg tanulnivalója lenne azt illetően, miként is kellene jó műsort csinálni. Ellenben új, eddig hét lakat alatt őrzött projektek-ről rántotta le a leplet, magyarul elkezdte fialtatni a közelmúltban eszközölt befektetéseit, minek következtében 15-re emelkedett a házon belüli fejlesztőtűdiók száma. A cég arra törekszik, hogy a jövő karácsonykor debütáló Scarlett játékinálata három-négy havonta gyarapodjon ún. first party, tehát az Xbox Game Studios égisze alatt készült alkotással. Mivel egyértelmű cél az Xbox Game Pass kihasználása, borítékolható, hogy az új megjelenéseknek csupán egy kisebb hányadát tudjuk majd az

AAA kategóriába sorolni, a többi kisebb léptékű, egy-egy specifikus vásárlócsoporthoz igényére szabott játék lesz.

Éppen ilyen az Obsidiantól abszolút karakteridegen *Grounded*, egy narratív és RPG-elemeket tartalmazó túlélőjáték, amelyben a felfedezéshez harc, gyűjtögetés, építkezés és barkácsolás is társul. Tervezésekor egyértelműen a Drágám, a kölykök összementek című film szolgált inspirációként, ugyanis egészen apróra töpörödött gyerekeket irányítva igyekszünk majd átveszteni a hátsó kert veszedelmét. Már tavasszal kipróbálhatjuk korai hozzáférésben, mert a fejlesztők a közösség visszajelzései alapján kívánják finomítani vagy átformálni a koncepciót.

A *Sea of Thieves* toldozását-foldozását kitarthatóan folytató Rare



Tell Me Why



Project xCloud

[PREVIEW]

Play 50+ Xbox games on your mobile phone or tablet

Learn more at xbox.com/gamestreaming

XBOX

Microsoft



Grounded

BIGGER IN JAPAN

Túlzás nélkül kijelenthető, hogy az Xbox 360 korszakában kiépült hídfőállást porig rombolta a szigetországban tapasztalható totális közömbösség annak utódja iránt. Ezért – és a balul elsült PlatinumGames-féle

Scalebound projekt miatt is – valószínűtlen, hogy egyhamar exkluzív japán fejlesztésekkel találkozunk a Microsoft konzolján. Mindennek tükrében viszont pozitív eredményként értékelendő, hogy rövidesen megindul a Kingdom Hearts és a Yakuza sorozatok migrációja Xbox One-ra.

A cég arra törekszik, hogy a jövő karácsonykor debütáló Scarlett játékkínálata három-négy havonta gyarapodjon ún. first party, tehát az Xbox Game Studios égisze alatt készült alkotással

szintén új IP-val állt a nagyérdemű elé, az *Everwild* műfaját tekintve kalandjáték, de a rövid videóval a csapat célja egyelőre vélhetően a hangulat megteremtése lehetett, nem pedig információ átadása. Sok a kérdőjel a mesészerű benyomást keltő alkotás körül, egyelőre még a várható megjelenés évét is titok övezi. Ezzel szemben kiderült, hogy a Ninja Theory *Bleeding Edge* című brawlerét március 24-én már kézbe is vehetjük, a rá következő hónapban pedig az ifjúsági *Diablo*, azaz a *Minecraft Dungeons* fogja magának követelni a játékosok figyelmét.

Némileg kilóg a sorból, mert a *Dontnod* nem tartozik az Xbox

famíliához (még), de a zöldek gondozásában debütál majd a *Life is Strange* fejlesztőinek új játéka. A *Tell Me Why* egy ikerpár megrázó történetét dolgozza fel, valamint azt, hogy utólag hogyan néznek szembe az életútjukat meghatározó eseményekkel. Noha epizódokra szabdalt, a tervek szerint még a nyár folyamán napvilágot lát mindhárom rész. Arra pedig már most nagyobb összegben mernék fogadni, hogy rengeteg támadásra számíthat úgy a játék, mint annak alkotói, pusztán azért, mert a testvérek egyike felnőttként nemet váltott, tehát transzgender karakter.

A legnagyobb érdeklődés kétésgkívül az *Age of Empires IV*-et

ővezte, hiszen már két év is eltelt beharangozása óta, ám mindvégig egy képkocka nem sok, annyit sem mutattak belőle. Ez alkalommal viszont egy teljes percen keresztül gyönyörködhettünk abban, amint összezsapnak az angol és mongol seregek. A nyúlfarknyi ízelítőből világosan kiderült, hogy a látványvilága a legújabb *Settlers*-éhez áll közel, ám azt illetően továbbra is csak találgathatunk, hogy a Relic Entertainment milyen megoldásokkal tervezi áthidalni az RTS-ek műfaja és az attól idegenkedő játékosok között tárgongó szakadékot. Merthogy ez a szándéka. Mindenesetre megnyugodhatunk, hogy a hagyományos módon, azaz ingyenes és fizetős tartalmakkal, DLC-kkel és kiegészítőkkel tervezik majd bővíteni a játékot, a közutálatnak örvendő mikrotranzakciók szoba sem jöhetnek.

A felhőkön innen és túl

Érdekes volt látni, hogy a pár éve már egyszer forradalminak kikiáltott felhőtechnológiáról mennyire megváltozott a Microsoft véleménye. Ott akar lenni, részt akar venni benne, de két lábbal áll a földön, és eszében sincs akkora kockázatot vállalni, mint a Google teszi a Stadiával. Mindazonáltal egyre több országban válik elérhetővé a szolgáltatás (nálunk még jövőre sem), kiterjed majd Windows 10-es PC-kre, támogatni fogja a DualShock 4 kontrollereket, miközben látványosan kúszik felfelé a streamelhető játékok száma. Ha végül összefésülnek a Game Passszel, akkor ez lesz az egyik leginkább pénztárcakímélő módja annak, hogy kedvenc hobbinknak hódoljunk. ♦

Megvan az új kiválasztott?

STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

Kiadó: Electronic Arts | Fejlesztő: Respawn Entertainment | Platform: PC, PlayStation 4, Xbox One | Zsáner: akció-kalandjáték | Korhatár: 16+ | Röviden: Kizárólag egyjátékos kampányra építő, soulslike- és metroidvaniaelemeket is felvonultató Star Wars kalandjáték.

Bár végtelenbe úszó sárga betűkkel a nyomtattott sajtó korlátai miatt nem szolgálhatunk, legalább A birodalom visszavág felvezető szövegét gondterhelt hangon olvasó Varga T. Józsefet képzeljétek ide, ha azt mondom: „Nehéz idők járnak a lázadókra...” És nemcsak rájuk, hanem a Star Wars összes rajongójára is, mert a Zsivány Egyes vagy A mandalori sikerén kívül a Disney-éra legtöbb filmje igen megosztó lett – a játékokról nem is beszélve. És nem is csak a *Battlefront II* körüli mikrotranzakció-balhéra gondolunk, hanem az ígéretes, mégis elkaszált játékokra (Star Wars 1313, Project Ragtag, Project Orca) és az egyre erősödő közvélekedésre, hogy nagy hiba

volt a Star Wars játékok sorát az Electronic Artsra bízni. És persze nem tudni, hogy mit hibáztassunk jobban, a Disney által hipersebességig pörgetett tartalomgyártást vagy az eszetlen mörcsözést (Csubakka szőrös fejével reklámozott dobozos tejet valaki?), de tény, hogy a legtöbb régi rajongó szemében lassacskán kopni kezdett a Star Wars név régi varázsa. Hálátlan légkör várta tehát a Respawn Star Wars játékát, amelyet a 2018-as EA Play Cringe-kereső Kisködmön-díjas, szekunder szégyentől tenyérbe temetett arccal, remegő ujjaink résein át is csak alig nézhető bejelentése sem épp a legígéretesebben indított el a megjelenésig vezető kanyargós ösvényen. Mégis,



Szerző:
Hajdú Gábor (Csirke)

Kánon vagy Legendák, neki egyre megy, csak Star Wars legyen, és máris zizzenti a fénykardját.



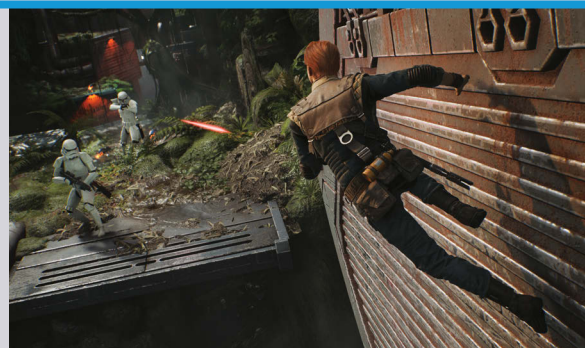
Szerző:
Virágh Márton (mazur)

Bár Jaro Tapal jedimester szerint csak az Erőben szabad bízni, mazur vakon hitt a Respawnban is, hogy megcsinálja végre álmai Star Wars játékát.





Tökéletes háritásokkal visszaküldhetjük a felénk tartó lövedékeket a feladónak



MÁR EGY MONGOL ROCKBANDA IS A STAR WARS KÁNON RÉSZE

A játék elején Cal egy furá, vad és mindenképp földöntúlinak tűnő rocknótát hallgat, miközben dolgos mindennapjait tölti a Bracca bontóüzemében. Jogosan hihetnénk azt, hogy a szóban forgó dalban kizárólag valamiféle halandzsa hallható, de a valóság az, hogy ez a mongol The HU banda egyik dala, akik népük hagyományos torokénekét vegyítették a zúzós metallal. A végeredmény pedig a jelek szerint simán felkerült a Középső Perem slágerlistáira a Star Wars univerzumában.



HA TE MONDOD

Aaron Contreras vezető író, Respawn Entertainment
„Callal valami egészen mást akartunk csinálni, mint Ray vagy Luke esetében. Azt meséljük el, hogyan válik padawanból jedivé.”

azok, akik hinni akartak, és nem adták fel – például mi, itt a szerkesztőségben –, azok bármikor twi'lek szüzet áldoztak volna Vince Zampellának, csak segítsen. Elvégre ő volt az utolsó reményünk.

Egy messzi-messzi galaxisban...

Öt évvel járunk a Galaktikus Köztársaság bukása, a 66-os parancs kiadása, valamint a jedi rend közel teljes kiirtása után. Főhősünk, Cal Kestis a Bracca bolygón bujkál a birodalmi inkvizíció elől. Cal a jedik legsötétebb óráiban, a 66-os parancs idején még csak fiatal padawan volt, azóta pedig rejtőzködni kényszerül, senkinek sem köti az orrára, hogy kapcsolatban áll az Erővel, sőt próbálja teljesen elnyomni magában ezeket a képességeket – ez a magyarázat arra, hogy miért tudjuk csak lassan

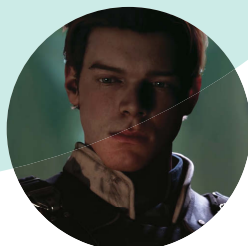
(újra) megszerezni a klasszikus jedipraktikákhoz kapcsolódó tudást. Egy nap azonban baleset történik a Birodalom szeméttelépének számító bolygón, a bontóüzem fiatal dolgozója pedig lelepleződik. A Második Nővér nevezetű inkvizítorral a nyakában Cal ekkor nagy utazásra indul, új társaival, Cere Jundával, Greezsel és a végtelenül cuki BD-1 droiddal pedig nem kisebb vállalat vesz a nyakába, mint a jedi rend feltámasztását.

Le sem tagadhatná a Respawn csapata, hogy ők dolgoztak ezen a kampányon, az ő kezük nyomát viseli magán a történet. Azok, akik szerették a *Titanfall 2* narratíváját, annak kampányfelépítését, most is remekül fognak szórakozni a nagyjából 15-20 órás kaland során. Lassan kezdenek csak kibontakozni a történetszálak, szóval nem érdemes fejkavargatással tölteni az

első órákat, picit türelemre van csupán szükség, és utána már jönnek is szépen sorban az áll-leejtős pillanatok, meglepetések. A teljes sztori ismeretében már jobban érthető, hogy a megjelenés előtt miért nem kapták meg az EA Access-előfizetők szokásos korai hozzáférésüket a próbaverzióhoz – a csapatnak valóban csak az esetleges spoilerrek miatt volt aggodnivalója. Az írók remek munkát végeztek, egy olyan főhőst álmodtak meg, aki nem parancsol isteni erőknek, nem dobál csillagrombolókat jobbról balra, ellenben saját magában és célja esetleges sikerében is kételkedik, szóval végig emberi érzelmeket produkál, és nem csordogál az indokolatlan pátosz a ruhaujjáról. Most először érezhető egy Star Wars játék esetében a Disney-korszak, tehát az új kánon áldásos hatása. Eddigi számos (és egymásnak esetenként durván ellentmondó) történetfolyamok helyett egy hivatalos idővonalra van immár a Star Wars-univerzumnak, ennek köszönhetően pedig a *Star Wars Jedi: Fallen Order* simán áttemelhetett karaktereket a képregényekből, spinoff mozifilmekből, vagy utalgathatott az animációs sorozat-

Főbb szerepeken

A Star Wars Jedi: Fallen Order története során felbukkannak régi ismerősök és teljesen új karakterek is, a sztori legnagyobb része viszont az alábbi gárda körül forog.



CAL KESTIS

Főhősünk a 66-os parancs idején még csak ifjú padawan volt, az elmúlt öt évben pedig a Bracca bolygón húzta meg magát. Bontómunkásként dolgozik a planéta nagy ipar-telepein.



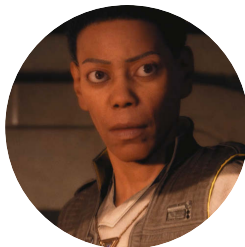
GREEZ DRITUS

A Stinger Mantis latero kapitánya. Szerencsejáték-függő, és imádja a botanikát. Korábban meggyült a baja a Haxion Brood nevezetű szindikátussal, jelenleg Cere Junda segítője.



CERE JUNDA

Korábbi jedilovag, aki egy személyes tragédia miatt teljesen elzárta magát az Erőtől. Feltett szándéka, hogy valamilyen módon újra létrehozza a jedi rendet.



BD-1

Egy végtelenül cuki és barát-ságos, aprócska droid, aki Cal leghűségesebb társa. Elődje, az RE-1-es egység petként idén novemberben bekerült a Star Wars: The Old Republic MMO-ba is.



SECOND SISTER

A Galaktikus Birodalom inkvizíciójának tagja, a játék elsődleges antagonistája. Múltja sötét titkokat rejt.



A Birodalom ronccstelepein hatalmas csillagrombolókat is pillanatok alatt szétkapnak



A bossok között akad pár igencsak méretes jószág

tokra. Nem kell mindent neki magának elmesélnie, ehelyett egy komplex univerzum részeként folyamatosan dobálhatja elének a kikacsintásokat, easter eggeket. Nem utolsósorban az ilyen kampányok remek bizonyítékok lehetnek arra, hogy igenis megéri még ehhez hasonló címeket is készíteni, nem kell minden játéknak „szolgáltatássá válnia”, a multiplayerre fókuszálnia, és ami talán sokak vérnyomását a leginkább befolyásolja: mikrotranzakciókra támaszkodnia.

Metroidsoulsvania

Egyetlen percig sem titkolták a fejlesztők, hogy honnan merítkeztek, a *Fallen Orderről* pedig ordít a masszív metroidvania csapásvonal és a FromSoftware munkásságának hatása – elég csak arra gondolni, hogy meditációs pontokon pihenhetünk meg, ha viszont itt felgyógyultunk, akkor a kisebb ellenfelek is újra a helyükre kerülnek. A történet egyetlen, előre meghatározott irány felé halad, nincsenek különféle mellékküldetések vagy döntési lehetőségek, mégsem válik sosem monotonná a játékmenet. Ez annak köszönhető, hogy a bejárható bolygók között bármikor utazgathatunk, ezt pedig elég gyakran meg is fogjuk tenni, hiszen folyamatosan feloldott új képességeink birtokában újabb, korábban elzárt területeket érhetünk el. BD-1, kedves kis robotpajtásunk szintén egyre több mindenre lesz képes, az ő új skilljei pedig ugyancsak korábban elérhetetlen helyszínekre juttathatnak el minket (vagy néha extra harci lehetőségeket nyitnak meg). Érdekes minden titkos kis zugba benézni, hátha akad egy emlékfoslány, lenyomat az Erőben, amit Cal képes érzé-



A részletes és könnyen kezelhető holotérkép segít, hogy sose tévedjünk el



kelni – ezeket megtalálva extra xp-t szerezhethetünk, vagy megnövelhetjük életenergiánkat, esetleg kicsit hosszabbá válhat az Erőt jelző kis csíkjaink, amit elhasználna tudjuk bevetni látványos képességeinket vagy nem kevésbé mutatós fénykardkombóinkat. Ládák is akadnak elszórva az egyes planétákon, ezekben kozmetikai cuccok bújnak meg (fénykardunkat például egészen kivételes mélységig testre szab-

hatjuk ezekkel), illetve bizonyos dobozokban serkentőszereket találhatunk, ezek tulajdonképpen maximális gyógyítóeszközök számát tolják meg eggyel. Az öt bejárható bolygó nem tűnik elsősre soknak, de szerencsére közülük három igazán hatalmasnak mondható. Hosszú órák kellene majd ahhoz, hogy teljesen felderítsük őket – ehhez remek segítséget nyújt a holotérkép, amely világosan mutatja,

merről nyílnak még ismeretlen területek, sőt az is egyértelmű egyetlen pillantás után, hogy milyen, korábban elérhetetlen helyekhez férünk már hozzá, vagy merre mászkálhatunk el majd csak akkor, ha megszereztünk egy újabb képességet.

New hits on the block

A *Fallen Order* harcrendszere a „soulslike” játékokra, leginkább talán a *Sekiróra* hajaz: először

is a tábornokként funkcionáló meditációs pontok miatt, ahol gyűjölhetünk, és BD-1 gyógykapszulát is újratölthetjük – annak árán, hogy az időközben lerendezett ellenfelek visszatérnek. Sőt: szintén hasonlóan a FromSoftware receptjéhez, idő előtti halálunk esetén elvesztjük legutóbbi képességpontunk óta szerzett tapasztalati pontjainkat, és csak akkor kapjuk őket vissza, ha a veszteséget okozó ellenen

Galaxis utikalauz

Összesen öt nagyobb planétát látogathatunk meg a játékban (a kezdőhelyszínen, azaz a Braccán kívül), de e bolygókon kívül is akad még pár meglepetéshelyszín, amelyeket természetesen nem szeretnénk elspoilerezni nektek.

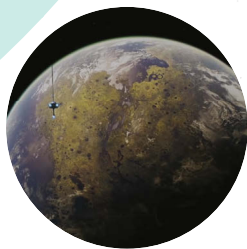


ZEFFO

Szélfúttá planéta a Külső Gyűrűben. Egykor a zeffo nép anyabolygója volt, a Galaktikus Köztársaság idején már csak régészek vizsgálták hatalmas sírkamráit. Óslakos élőlényei között megtalálható a phillak és scazz fajok tagjai, velük nekünk is meggyűlik majd a bajunk.

BOGANO

A Külső Gyűrű egyik bolygója, a Birodalom korában szinte senki sem tudta a létezéséről, nem szerepel a galaktikus térképeken. Egykor az ősi zeffo civilizáció is megfordult itt. Felszíne fennsíkokkal és vizenyős területekkel dúsan borított.



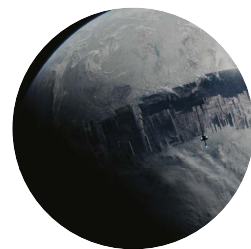
KASHYYYK

Amerre csak a szem ellát, ősrög, hatalmas fákból álló erdőrengeteg borítja a bolygót. Itt élnek a szőrös vukik, akik közül legalább Csubakkát mindenki ismeri, aki képes megkülönbözteti egy fénykardot egy partvistól.



DATHOMIR

Az éjnovérek és az őket szolgáló zabrak férfiak, az éjtestvérek otthona. Darth Sidious innen vitte el és képezte ki tanítványának az éjnovérek vezetőjének, Talzin anyának fiát, a későbbi Darth Mault. A bolygón nagyon erős az Erő sötét oldalának hatalma.



ILUM

Ez a havas bolygó kiemelten fontos volt a jedik számára, mivel az ifjú padawanok itt szerezték be fénykardjaikhoz a kyber kristályokat. Bár egyelőre nincs konkrétan megerősítve, de minden jel arra mutat, hogy az Ilum bolygóból lett később Az ébredő Erő filmben is látott Csillagpusztító bázis.

bosszút állunk. Ismerős a staminarendszer is: fénykardcsapásainkból bármennyit elengedhetünk a gaz ellen felé, blokkolásnál viszont egy idő után bizony elfogyhat állóképességünk, és bekaphatunk néhány fájdalmas találatot. A sima rohamosztagosok egy csapással elintézhetőek, a keményebb ellenfelek azonban már saját védelmi csíkkal rendelkeznek, ezt kell először leverni róluk, ha nem akarunk kockáztatni, és a jóval gyorsabb, de veszélyesebb időzített hártásra hagyatkozni, ami azonnal megbillenti őket, értékes (vissza)támadási lehetőséget nyitva – tényleg olyan az egész, mintha a From-Software komponálta volna az összecsapásokat. Bossharcok is tarkítják majd bőséggel

a kampányt, ezek között pedig akadnak igazán emlékezetes összecsapások is.

Nem kell viszont senkinek sem attól félnie, hogy *Dark Souls* szintű nehézséggel találja szemben magát. A *Fallen Order* összesen négy nehézségi fokozatot kapott (ezek között a hártásra elegendő idő, az ellenfelek sebzése és agresszivitása jelent különbséget), szóval mindenki bátran kiválaszthatja a hozzá passzoló kihívási szintet. Figyelni azonban még a legkönnyebb fokozaton is kötelező, az időzítés miatt ez nem az a játék, amely tolerálja az esetlen gombnyomkodást. Akit esetleg ez frusztrál, ne adja fel, mert ha lassacskán ráérez (kezdve az ellenfelek óvatos kiismerésével

és a hártás-vetődés készségi szintre fejlesztésével), akkor sokkal intenzívebb élmény lesz minden összecsapás, nagyobb lesz minden győzelem fölötti öröm.

Fénykardforgató képességeinken túl az Erő lesz még hatalmas segítségünkre. Piszkosul látványos harci jeleneteket lehet összehozni, ha ügyesen fűzzük egymás után a különféle képességeket és mozdulatokat: nagyon jól néz ki, ahogy a szerencsétlen bilifejű rohamosztagosokat letaszítjuk a mélybe, vagy épp felkapjuk, és a falhoz csapjuk, netán kardunkra rántjuk. Ráadásul nem bonyolult kombó-



Ha bárki elfelejtette volna: a Respawnban ülnek azok az arcok, akiknek a legjobb Medal of Honor és Call of Duty részeket is köszönhetjük

kat kell memorizálni, a mozdulatok organikusán simulnak egymásba. Egy halom okosan felépített rejtvény is utunkat állja majd, ezeket is az Erőt használva oldhatjuk meg, olykor már a *Tomb Raider* vagy *Uncharted* sorozat legjobb pillanatait idéző puzzle-fel-

adványokat találunk, ami egy újabb hatalmas piros pontot jelent.

A sötét oldal jelenléte egyedül technikai téren érezhető: bumfordi bugok tarkítják olykor a jedik útját, eltűnnek a textúrák, vagy épp az egyik bolygóra leszállva űr-

hajónk rossz oldalán nyílik le a rámpa, és a Stinger Mantisból kilépve a semmibe zuhannunk. Ezeknél azonban sokkal nagyobb para, hogy még performance módban is képes durván leesni az fps-szám, kiélezett helyzetekben pedig ez végzetes lehet.

Ébredezik a pixelerő

Ha bárki elfelejtette volna: a Respawnban ülnek azok az arcok, akiknek a legjobb *Medal of Honor* és *Call of Duty* részeket is köszönhetjük. Kétség sem fért hozzá, hogy a filmszerű, emlékezetes akciójelenetek terén lazán hozzák majd a kötelezőt, de hogy sztori- és világépítésben is ekkorát alakítanak, illetve hogy sok-sok FPS után magabiztosan váltanak külső nézetes akcióra, amelyben ilyen élvezetes fénykardharcokat hoznak össze, abban csak reménykedni lehetett. A helyszínek gyönyörűek, izgalmasan újszerűek, nagyszerű átadni magunkat a felfedezés örömeinek vagy akár csak az önfeledt bámszokásnak. Annál többet pedig, hogy újra tátott szájjal, csillogó szemmel veszhetünk el a *Star Wars* világában, épp úgy, mint kiskorunkban, először látva a filmeket... nos, nem valószínű, hogy bárki is kívánhatja.. ♦



Tetszett

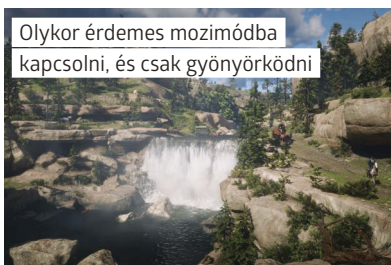
- ➕ kiemelkedő kampány és remek történet
- ➕ okosan átgondolt harcrendszer
- ➕ remekül felhasznált metroidvaniaelemek
- ➕ visszaadta a reményt az igazán jó *Star Wars* játékokban

Nem tetszett

- ➖ fájoan hosszú töltési idő
- ➖ kigyomlálandó bugok és glitchek
- ➖ sokszor lezuhanó fps-mutató

A *Knights of the Old Republic* első és második része óta nem volt ekkora élmény egy *Star Wars* játék történetének részévé válni. Remélhetőleg az EA sokat tanul majd a *Fallen Order* sikeréből, rájuk fér. És ránk is.





Olykor érdemes mozimódbba kapcsolni, és csak gyönyörködni



Lenyűgöző a vadnyugati hangulat és a grafika



A játék konzolos verziójának tesztjét keresd a 2018/11-es GameStarban



Társainkat idővel többnek tudjuk tekinteni, mint egyszerű gépi játékosoknak

Vadnyugati PC-s pompavilág

RED DEAD REDEMPTION 2

Kiadó: Rockstar Games | Fejlesztő: Rockstar Studios | Platform: PC | Zsáner: akció-kalandjáték | Korhatár: 18+ | Röviden: Minden idők talán legsodásabb vadnyugati játéka, amely PC-n még egy hatalmas somlónál is szebb.



Szerző:
Rátfai Gábor
(RG)

A botkormány mellett a hatlövetű is remekül illik a kezébe.

Van úgy, hogy az ember fejében elszabadult sífelvonó módjára száguldanak a mondatok, de a szavakat mégis nehezen találja, mert egyszerre viaskodnak benne rendkívül pozitív és mérgezően negatív gondolatok.

Mindennek tetejébe ott van az a nehezítő körülmény, hogy a tesztre kapott játék konzolos verzióját egy évvel korábban már ízekre szedte valamelyik kolléga. Ez persze nem azt jelenti, hogy akkor copy-paste lehetne a RDR2 számítógépre portolt kivitele, hiszen így is bőven van miről csevegni, csupán másfajta ismérvek mentén. Ettől függetlenül, ha akad valaki, aki valamilyen rejtélyes és megmagyarázhatatlan oknál fogva semmit sem tud a játékról, akkor neki röviden vázoljuk a cselekményt.

Szelidülő vadnyugat

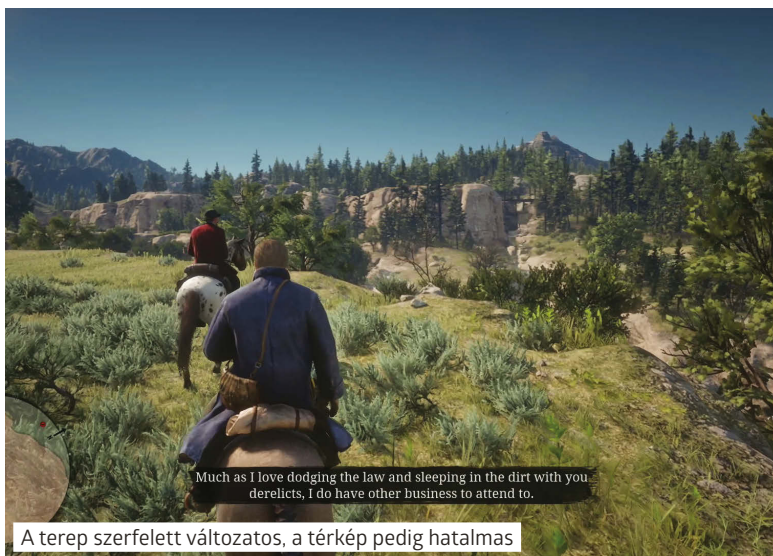
Az egykor fegyverektől, kirabolt vonatokat utazóközönségének sikolyaitól és a kötélben lengedező haramiák halálhörgésétől hangos idillt a civilizáció egyre jobban fojtogatja, és akadnak, akik ezzel nem tudnak mit kezdeni. Ilyen a van Der Linde ban-

da is, akik valahogy képtelenek ásót és lapátot fogni a kezükbe, hogy a vasútépítésen dolgozzanak, sokkal inkább még mindig a rablásban, fosztogatásban és szerintük szükségyszerű emberölésben gondolkodnak. Csakhogy az életben a bűnözők viszonylag ritkán dobnak hatost, és ez rájuk is igaz, így súlyos veszteségeket szenvedve a fagyos és havas vadonban keresnek menedéket. Közéjük tartozik a játékos által irányított Arthur Morgan, akinek már a bölcsődében is hatlövetű volt a jele, és bár elsöre olyan, mintha a Legyen ön is milliomos!-ban talán még a százezer forintos kérdést sem ugraná meg, valójában elég jól tudja, mi a dörgés. Érti, hogy a legendás időknél vége, de mivel már a csatogós lepkét is ebben a bandában tologatta, keserű mosollyal az arcán szemléli, ahogy lassan összeropantja őt egyre szűkülő élettere. Emberi mivoltát továbbá az is megerősíti, hogy sorsát rozsdás vasvillával hánytorgatta fel egy nő, de ebbe meg már bele se menjünk, mert ha van téma, amiben egy férfiember nem lehet okos, akkor az a hölgyek lelkivilága.

Forgatókönyvből és karakterekből (is) jeles

A Rockstarról régóta tudjuk, hogy nem klisék mentén dolgoznak, és ha valamit kiadnak a kezeik közül, akkor abban olyan sztorivonal van, amely simán megállná a helyét bármilyen mozifilmben is. Most sincs ez másként, hiszen a játék története rendkívül összetett, sokszor készlet gondolkodásra, és befogadóbb lelkek számára még erkölcsi mondanivaló is akad olykor-olykor. Itt érdemes megemlíteni a küldetéseket is, amiket már a megszokott módon, az egyes szereplőktől kapunk, plusz mellékszálként a pusztában kóborló természetfotósoktól, gyógyfüves emberektől és hasonló szervezetektől. (Bár azt tegyük hozzá, hogy a marcona Arthur elég vicces, amikor mindenféle növények után kajtat.) Mindezek mellett szokás szerint zseniális az egyes karakterek jellemé és kidolgozása, így pillanatok alatt képesek leszünk társainkkal szemben mindent legyőző bajtársiasságot vagy éppen gyomorforgató ellenszenvet érezni. Ahogy haladunk előre a történetben, mindinkább kötődünk a szereplőkhöz, és





A játék története rendkívül összetett, sokszor készlet gondolkodásra, és befogadóbb lelkűek számára még erkölcsi mondanivaló is akad

eljön a pillanat, amikor valóban úgy gondolunk rájuk, mint hús és vér személyekre, akik kiléptek egy sima videójáték kereteiből. Tegyük hozzá, ez a folyamat teljesen rendjén van így, hiszen társaink eltűnnek a fagyos hegyekben, bebörtönözik őket, megsebesülnek, nem tudnak egy fránya vasútrobbantást megoldani, vagy éppen állandóan a piától bűzlenek, és permanens baromságokat beszélnek. Rendkívül fontos eleme továbbá a játéknak az a fajta humor, ami olyan jól jellemzi a kiadó játékeit. Nincsenek üvöltve röhgések, térdcsapkodó gurgulázások, de például akkor, amikor Arthur vallási fanatikusok közé kerül, és ad néhány hülye választ a vezető kérdéseire, pontosan rávilágít arra, miért is nagyszerűek a poénok mégis. Az egész átlengi valamilyen meghatározhatatlan hangulati elegy, ahogy társaink beszélnek hozzánk és egymással. Érződik az a fajta barátság, ami csak olyan emberek között szövődik, akik számtalanszor megmentették egymás életét, és több évtizednyi közös kaland fűzi őket össze, de ezt nem mondhatják ki nyíltan, mert a vadnyugaton élnek, cserzett a lelkük, és csizmában mosnak lábat.

A lemenő nap fényében

Szempillantás alatt világossá válik, hogy a játék PC-s verziója egyszerűen lenyűgözően néz ki. Az a rengeteg csodás helyszín,

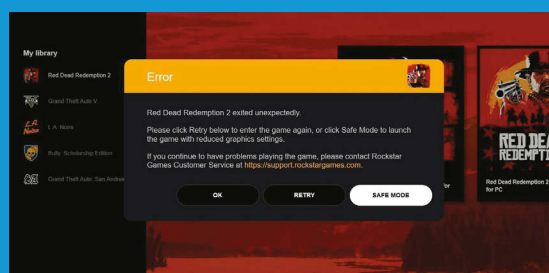
amely a hatalmas térképen vár minket, teljesen új dimenzióba helyezi a videójátékos látvány fogalmát. Persze csak akkor, ha megfelelő erőmű van alatta, mert egyébként pillanatok alatt felfalja a vasat, de még a családi étkezésből is elfogyaszt néhány fém evőeszközt. Ám a látvány már közepes konfiguráción is nagyon szép, és pont emiatt jó, hogy a játékmenet kevésbé akcióorientált, mint ahogy azt a GTA-kban megszoktuk. Gyönyörűek a hegyi folyók, a végtelen pampák, a települések sáros utcái, de még a kiégett erdő is rendkívül hangulatos. Mindezekről csak azért nem írunk többet, mert a szavak nem adják át eléggé, hogy miről is van itt szó. A lényeg mindenképpen az, hogy a Rockstar újfent maradandót alkotott, és azt a sok tucatnyi játékórát, amit csak a kampány nyújt, az utolsó fillérig megéri a játék. Nincs folyamatos löpország és puskaropogás, sőt időnként tényleg megéri átgondolni, hogy kit küldünk az örök vadászmezőkre, de a történet kidolgozottsága, a remekbe szabott dallamok, illetve a szinte kifogástalan látványvilág felesleges is teszi, hogy a konstans akció vigye el a hátán a terméket.

Vannak azért problémák is

Arról a hacacáréről, ami a megjelenés környékén zajlott, külön dobozban ejtünk

MINDEN KEZDET NEHÉZ. DE ENNYIRE?

Elég komoly botrány kerekedett a játék indulásakor, hiszen sokaknak már a Rockstar saját indítófelülete is összeomlott, és nem tehettek ellene semmit. Szintén gyakori probléma volt, hogy olykor percnként megakadt a játék négy-öt másodpercre, illetve ha a beállításokban magasabbra húztuk a grafikát, mint amennyi a videokártya memóriájából kitélt, a program egyszerűen fogta magát, és elegánsan leállt. A fejlesztők azonban egyre-másra okádták ki a foltzásokot, így a helyzet sokat javult, de még mindig nem az igazi.



szót, ide inkább az olyan dolgokat fogjuk felsorolni, amelyek bosszantóak, de nem a portolás miatt. Elsőként említhető a lovaglás irányítása: bár érthető, hogy egy ekkora állatnak van bizonyos tehetetlensége, néha olyan sután mozog a háttas, hogy az már szinte idegesítő. Kicsit talán az egyes funkciók kezelése is furcsa lehet billentyűzetről, de ezt betudhatjuk annak, hogy első körben konzolra született meg a játék, ráadásul idővel simán hozzá lehet szokni. Grafikai problémák is akadnak, így például nálunk főleg a vízfelületekkel voltak gondok akkor, amikor nem testközelből láttuk ezeket. De száz szónak is egy a vége, ami jó, az jó. És a *Red Dead Redemption 2* piszkosul jó. ♦

Tetszett

- + gyönyörű grafika
- + ügyes forgatókönyv
- + remek zene

Nem tetszett

- nehézkes indulás
- PC-sként kicsit furcsa kezelés
- megjelenítési problémák

Magával ragadó, gyönyörű grafikájú és egyedülálló hangulatú westernregény.



Sárkány, újratöltve

YAKUZA 3 REMASTERED

Kiadó: **Sega** | Fejlesztő: **Ryu Ga Gotoku Studio** | Platform: **PlayStation 4** | Zsáner: **akció-kalandjáték** | Korhatár: **18+** | Röviden: **A harmadik Yakuza játék felújított változata, amely csak apróbb hibákat csiszolt.**

Sokan csak a *Yakuza Kiwami* játékok, vagyis a széria első két részének teljesén felújított és alapjairól újjáépített verziói miatt ismerik az egész sorozatot. Ők most egyrészt örülhetnek, hiszen az eddig kimaradt részeket is pótolhatják PlayStation 4-en (sőt idővel még az is elképzelhető, hogy más platformokon is, elvégre a *Yakuza 0*, a *Yakuza Kiwami* és a *Yakuza Kiwami 2* már PC-n is elérhető, 2020-ban pedig Xbox One-ra is jönnek ezek a részek), ugyanakkor nagy kár, hogy ezúttal jóval kevesebb időt, energiát és persze pénzt szánt a Sega e játékok ráncfelvarrására. Míg a két *Kiwami* valódi remake-nek tekinthető, a *Yakuza 3* (és persze a negyedik és ötödik rész hasonló kiadásai) csak és kizárólag mezei, minimális munkát igénylő HD-remasterek.

Mindenki apukája

Ez persze nem csökkenti a *Yakuza 3* érdemeit, sőt biztos vagyok benne, hogy sokak kedvence lehet ez az epizód. Főhősünk, Kirjú Kazuma megpróbál végre a lehető legtávolabb kerülni a japán alvilágtól, és saját árvaházának kis lakóinak életét egyengeti. Ahogy azt azonban borítékolni lehetett, a jakuzából nem ilyen egyszerű a kiszállás, Kirjú pedig

szinte pillanatok alatt (jó, valójában temérdek átvezetőt követően) ismét az események sűrűjében találja magát. A *Yakuza 3*-ban garantáltan azok is örökre szívükbe zárják a jó öreg Kazumát, akik eddig egy vállrándítással elintézték a sorozat fehér páncélos lovagját, mivel itt mutatkoznak meg leginkább apai erényei, végtelen szeretete az árvaház lurkói iránt.

Ami jár, az jár

2010-ben, első nyugati PlayStation 3-as debütálásakor elég sanyarú sors jutott a játéknak, mivel bőven akadtak hibák a párbeszéd-ek angol fordításában, és valamiért a játékbeli tartalmakat is megnyirbálták kicsit, kikerültek például a szórakoztató minijátékok közül a hoszteszklubok, valamint pár mellékületés is a vágóasztalon végezte – utóbbi volt talán a legnagyobb hiba, mivel a *Yakuza 3* mellékmissziói a legjobbak az egész sorozatban. Nos, kilenc évvel később már tanultak az illetékesek ezekből a hibákból: a fordítás baklövéseit kivétel nélkül kigyomlálták, a hiányzó tartalmakat pedig annak rendje s módja szerint visszapakolták a játékba. A 60 fps és az 1080p-s látvány kombója mellett tehát ez mindenképpen öröme ad okod, de

akadnak azért olyan aspektusok is, amelyek lehervaszthatják a mosolyt.

Letűnt korok gengszterei

Különösen azok szemöldöke szaladhat a magasba, akik esetleg közvetlenül a hatodik rész vagy valamelyik *Yakuza Kiwami* után ülnek le a *Yakuza 3 Remastered* elé, a játék ugyanis sokszor kifejezetten csúnya. Erre csak rátesz egy lapáttal az előző korokból ránk maradt, ma már nagyon ingerszegénynek ható harci és fejlődési rendszer. Nem ártott volna hozzányúlni a szabadidős tevékenységekhez sem, ugyanis a korábban említett, kimagasló minőséget képviselő melléküldetéseken kívül nem nagyon akad érdemi tennivaló. A sablonos éneklés, golfozás és randizgatás mellett nem kínálnak olyan extra mókákat, amelyekhez immár hozzászoktunk a többi részben.

Persze a *Yakuza 3 Remastered* minden hiányossága halványabban domborodik ki, ha nem épp most vettük ki PS4-ünkből a *Yakuza Kiwami 2*-t. Mindenesetre a 18 ezer forintba kerülő *The Yakuza Remastered Collection* a negyedik és ötödik részt is tartalmazza, így legalább az ár-érték arány miatt nincs okunk a panaszra. **Hajdú Gábor (Csirke)**



Tetszett

- remek történet
- végre minden minijátékot megkaptunk
- javított angol fordítás

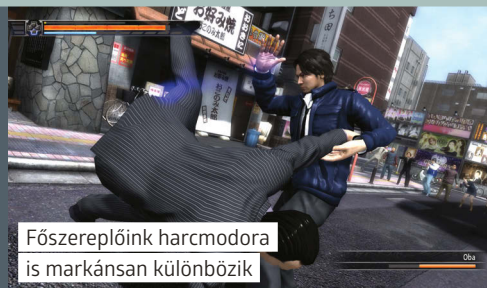
Nem tetszett

- idejétmúlt látvány és játékelemek
- kár, hogy elfogyott a lendület, és nem készülhetett el egy *Yakuza Kiwami 3*

Remek dolog, hogy egy újabb korosztály élvezheti a *Yakuza 3* kiváló történetét, azért viszont kár, hogy ez az epizód nem kapta meg azt a törődést, amit az első két rész.



Négy, teljesen eltérő személyiséggel rendelkező főhőst kapunk



Főszereplőink harcmodora is markánsan különbözik

Énekelni viszont mind nagyon szeretnek



Fantasztikus négyes japán módra

YAKUZA 4 REMASTERED

Kiadó: **Sega** | Fejlesztő: **Ryu Ga Gotoku Studio** | Platform: **PlayStation 4** | Zsáner: **akció-kalandjáték** | Korhatár: **18+**
Röviden: **A negyedik számozott Yakuza játék gyors grafikai tuningon átesett újradíadása.**

Mindenképpen jól fog járni, aki befizet az egyelőre még csak digitálisan elérhető **The Yakuza Remastered Collection**re, ugyanis a **harmadik, a negyedik és az ötödik Yakuza játékot is szépen sorban bezesebelheti.**

A harmadik rész augusztus óta elérhető, a negyedik epizód október végén érkezett, jövőre pedig már az ötödik részt is megkapjuk, egészen pontosan február 11-én jelenik meg a csomag utolsó fejezete. Addig pedig bőven lesz elegendő időnk arra, hogy bepótoljuk a negyedik felvontást, amely az egész *Yakuza* széria vitathatatlanul legkülönlegesebb játéka.

Négy a szerencseszámom

Egyedisége abban rejlik, hogy ezúttal nem egyetlen főhőst, nem Kirjú Kazumát irányítjuk. Mielőtt pedig esetleg felhördülnének, mondván, a *Yakuza 0*-nak is irányítható központi karaktere volt például Madzsima Goro, gyorsan tisztázzuk: ezúttal sokkal többről van szó, hiszen történetünknek egyből négy főhőse van. Ők pedig mind-mind saját sze-

mélyiséggel, egyedi sztoriszálakkal és persze dedikált harci stílusokkal rendelkeznek. A *Yakuza 4* tőlük lesz különleges, viszont legnagyobb hibája is pont a négy dudás környékén keresendő. Noha arról szó sincs, hogy esetleg elnyomnák egymást, az azért kétségtelen, hogy az írói gárdának beletört a biciskája ebbe az embert próbáló feladatba. Négy külön cselekményt összefűzni, egy négy szálon futó történetet egyetlen nagy, koherens egészévé összegyűrt bizony nem sokaknak sikerül, és ezúttal a Sega illetékesei nem tartoztak a szerencsés kevesek közé.

Felkészülünk az ötödik menetre

Technikai téren nem sok új mondható el a harmadik rész Remastered kiadásához képest: a 60 fps és az 1080p varázsa adott, de Kamurocso természetesen így sem lesz olyan mutatós, mint például a *Yakuza 6* esetében, szóval érdemes helyén kezelni a látványt. Hálátlannak tűnhetne, ha azt mondanám, hogy legalább a semminél azért ez is több,

mivel a *The Yakuza Remastered Collection* az egyetlen esély a sorozat teljes bepótlására azok számára, akik nem rendelkeztek anno PS3 konzolokkal. Az ember viszont telhetetlen fajta, így egészen egyszerűen nem tudok elvonatkoztatni attól, mennyivel jobb lett volna teljes értékű *Kiwami* remake-ekként újrajtszani ezeket a részeket úgy, hogy csempésszenek beléjük némi extrát, valami kis meglepetést, amelynek láttán a keményvonalas veteránok is elégedetten csettintenek. Nos, erről most sincs szó, marad a tömény nosztalgia és egy eredetileg 2011-ben megjelent játék minden erénye – és persze minden hibája.

2020 februárjában érkezik az ötödik rész és vele együtt a *Yakuza Remastered Collection* lemezes kiadása, szóval legkésőbb akkor érdemes mindenkinek újráznia, vagy esetleg régi nagy hiányosságát törleszteni, hogy átélje ezeket a kiváló, sőt korszakalkotónak is mondható *Yakuza* epizódokat, amelyek fénye kissé fakóbb napjainkban, de valódi bájuk változatlan maradt.

Hajdú Gábor (Csirke)



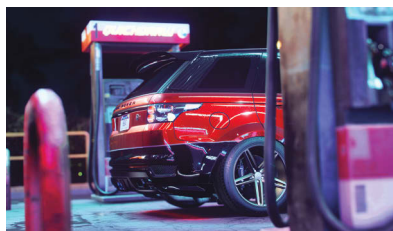
Tetszett

- + minden, amiért eddig is imádtuk magát a játékot és az egész szériát
- + négy külön főhős, akik nem lopják el egymástól a rivaldafényt

Nem tetszett

- kopottas látvány, hiányzik az igazi törődés
- nem ez a legerősebb narratívájú epizód

A jövőre érkező ötödik résszel együtt a The Yakuza Remastered Collection kötelező darab lehet sokaknak, de élvezete komoly kompromisszumokkal jár.



A rendőrök a vérünket akarják

NEED FOR SPEED HEAT

Kiadó: Electronic Arts | Fejlesztő: Ghost Games | Platform: PC, PlayStation 4, Xbox One | Zsáner: árkád autóverseny | Korhatár: 18+ | Röviden: A Need for Speed sorozat 24. része, amelyben utcai versenyzőként legális és illegális futamokon is indulhatunk.



Szerző:
Erdi Patrik
(Paca)

Annak ellenére is kíváncsian várta a Heatet, hogy a Payback loot boxos rendszere után ordítani támadt kedve.

25

ÉVES A SZÉRIA

Az 1994 óta eltelt 25 évben 24 teljes értékű Need for Speed játék jelent meg, olykor évente kettő is. Sokféle úton járt a széria, és mint látható, mostanra sem találta meg identitását. Nézzük hát, mit jelentett a Need for Speed az elmúlt években.

Egy ideje nagyon nehéz hinni abban, hogy a Need for Speed játékok lehetnek még jók, miután a gyenge, de később feljavított, 2015-ös reboot után megérkezett a teljesen roncs, idióta ötletekkel tömött, szinte élvezhetetlen Payback. Az Electronic Arts mégsem volt hajlandó leváltani a Ghost Gamest, és mondjuk a Burnout sorozatról ismert, de NFS-ben is jártas Criterionnak adni a franchise gondozásának feladatát. A Ghost újabb esélyt kapott, hogy egy harmadik reboottal új irányba vigye a szériát, és bár a Need for Speed Heat tényleg jobb lett, mint az elmúlt évek já-

tékai, élményben még így is messze elmarad az eredeti Most Wantedtől, amelyhez leginkább hasonlítható; tartalmában, változatosságban pedig szinte minden konkurensé leghagya már.

Gyűrött nappalok, hosszú éjszakák

Titkon azt reméltem, hogy a játék az Underground, a Most Wanted és a ProStreet modernizált egyvelege lesz, mindet mélyen a szívembe zártam annak idején, mint sokan mások. Az előzetesen felvázolt koncepció alapján volt okom ebben bízni, miután napszaktól függően két, egymástól

eltérő élményt ígértek a fejlesztők. Amikor kihajtunk a garázsból, mindig eldönthetjük, hogy nappal szeretnénk útra kelni, vagy inkább éjszaka szánatánk fel a Miami-ra hajazó, neonfényes Palm City útjait. Előbbi mellett döntve szervezett, legális versenyeken indulhatunk, amelyeket sikerrel teljesítve megkereshetjük a kenyérré, tejre, Porschéra valót, míg utóbbi esetén illegális futamok során mutathatjuk meg a helyi underground versenyzőknek, hogy ki a legjobb, és ezzel a reputációnkat növelhetjük.

Ha csak nappal versenyzünk, nem tudjuk feloldani az alkatrészeket, és nem haladhatunk előre



THE NEED FOR SPEED (1994)

Az EA a Road & Track magazinnal együttműködésben alkotta meg az első NFS-t 3DO-ra, amely azonnal sikert aratott.



NEED FOR SPEED II (1997)

A folytatásban ismét egzotikus autókat vezethettünk, amelyeket némileg átfesthettünk és testre szabhattunk.



NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT (1998)

A rendőrök itt már a játékmenet szerves részévé váltak, az egyik módban a zsarukat is kerülgetnünk kellett.



NEED FOR SPEED: HIGH STAKES (1999)

A játék azokról a párbajokról kapta a nevét, amelyek során a győztes a másik autóját nyerte el.



NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000 (2000)

Ennek a játéknak köszönhető, hogy 16 éven át csak az EA játékaiban lehettek Porschék. Ebben viszont csak azok voltak.



A driftelés itt is fontos a kanyarok gyors bevetéléséhez, cserébe nem lassulunk le nagyon

a sztorival, ha éjszaka, nem lesz pénzünk új kocsikra és fejlesztésekre, ezért úgy találták ki a rendszert, hogy váltogatnunk kelljen. A helyzetet bonyolítja, hogy éjjel a zsaruk is ingerlékenyebbek. Minden kihágással növeljük körözöttségi szintünket, és míg eleinte csak lassabb, hosszú, egyenes utakon száguldva hamar lerázható kopók erednek a nyomunkba, később már tuningolt, szívósabb kocsik, páncélozott járgányok érkeznek, amelyek elől szinte lehetetlen meglőgni. Ez volt a játékkal a legnagyobb bajom; egy pont után akármit csináltam, nem tudtam széttörni az üldözőimet, mert az én autóm hamarabb ment tropára, a gyors kocsik nem akartak leszakadni, és csak egyre többen jöttek, amivel a játék menthetetlen

helyzetbe sodort; és ha mégis menthető lett a szitu, mert egyszerűen kitoltam egy torlaszból, csak fülön csíptek, mivel a játék azt nézi, meddig tartózkodtunk rendőrök közelében alacsony vagy nulla sebességgel, és nem azt, hogy körbezártak-e minden oldalról. Előfordult, hogy egy elnézett kanyar után az út mellett landoltam, és elkaptam a kerék a fűvön, de ha az időzítő pár másodperccel később jár le, még így is simán elmenekülök. Amikor pedig mégis leráztam a követőket, azonnal jöttek újak a semmiből, nem volt esélyem a menekülésre, nem voltak rejtékhelyek, nem hajthattam be egy síkatorba vagy egy garázsba, hogy ott várjam ki, amíg feladják a keresést. Voltak izgalmas pillanatok, élvezetes üldözések, de a vége

úgyis mindig az lett, hogy valahogy elbuktam. Áthidaló megoldásként azt találtam ki, hogy újra és újra vízbe hajtottam, a zsaruk meg követtek oda, és míg én némi sérüléssel visszakérültem az utcára, ők nem. Azért lássuk be, ennek nem így kellene működnie.

A korrup zsaruk korrupctak

Autós játékokat általában nem a sztori miatt játszunk, és a fejlesztők sem szoktak sok energiát ölni bele, de a *Need for Speed*eknek nagyon jól állna egy kerek, csavaros történet izgalmas üldözésekkel, látványos, akciófilmbel illő pillanatokkal. Nem kimondottan jó vagy kliséktől mentes a történet a *Heat*ben sem, de azért tudtam élvezni; meglepetést nem okozott, és a karakterek fiatalosra vett, de gyakran értelmetlen és kellemetlen beszélőisáitól legszívesebben a völgybe vezettem volna a kocsit, de maguk a küldetések izgalmasak voltak. A trendiségre törekvés egyébként az egész játékot átszövi, nagyon látszik, hogy a fejlesztők szeretnék egy új generációt megszólítani, de ennek tagjai valószínűleg ugyanannyira kínosnak találják, mint azt, amikor a szüleik próbálják az ő szlengjüket beszélni. A játékos mellett egy civakodó testvérpár áll a történet középpontjában, illetve a rendőrfőnök, akinek látszólag az az elsődleges célja, hogy lekapcsolja az éjszaka illegális versenyeken randalírozó ifjakat, de nem az igazságszolgáltatás és a város lakóinak épsége a legfontosabb számára.



NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 (2002)



NEED FOR SPEED: UNDERGROUND (2003)



NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2 (2004)



NEED FOR SPEED: MOST WANTED (2005)



NEED FOR SPEED: CARBON (2006)



NEED FOR SPEED: PROSTREET (2007)

A második Hot Pursuitben már rendőröként is játszhattunk amelle, hogy üldözöttként menekültünk.

A Halálos iramban franchise népszerűségét meglovagolva előtérbe került a tuningolás, az egzotikus autók is ugrottak.

Az óriási sikernek köszönhetően egy év múlva jött a folytatás, egyebek mellett nagyobb testre szabhatósággal.

Az utcai versenyzés maradt a központi téma, de itt a rendőri üldözések is nagyobb szerephez jutottak.

A Carbonban háttérbe szorultak a rendőrök, helyettük a bandák és a kooperatív versenyzés vették át a fókuszot.

A ProStreetben szervezett, legális versenyeken, kötött pályákon hajthattunk tuningolt járgányainkat.

Need for Speed Heat Studio

Ugyan elmúlt már az a hullám, amikor mindenki mindenhez társalkalmazást készített, a Need for Speed Heathez mégis megjelent a Need for Speed Heat Studio app, amellyel már hónapokkal a megjelenés előtt elkezdhattunk autókat tervezni. Az elkészített dizájnokat aztán áttolhatjuk a játékba, így gépüinktől távol, utazás közben is tervezgethetünk. Ráadásul minél több autót teszünk egyedivé, annál többet oldhatunk fel később, az AR-móddal pedig megnézhetjük, hogyan mutatna kreálmányunk a valóságban. Jópofa cucc, töltsétek le!



A történet flow-ját megtöri, hogy a továbbhaladáshoz szimpla körversenyeken, sprinteken, driftkihívásokon és időmérőkön kell indulnunk, míg el nem érjük az előírt szintet. Persze az nem probléma, hogy egy versenyzős játékban versenyezni kell, de annyira más, annyira különleges volt a sztori minden missziója, hogy ezek mellett csak csalódottan daráltam az egyszerű versenyeket. Ezenfelül egyébként minikampányok is vannak drifteléssel, offroad versenyekkel, azok is megszakítják a monotonitást, de szívesen láttam volna még egy kis változatos-ságot. Szerencsére nincs akkora grindolásra szükség, mint a Paybackben, kényelmesen

tudtam haladni mind a kampánnyal, mind a fejlesztésekkel.

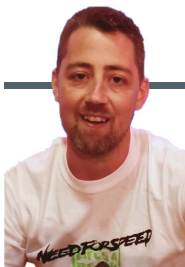
Hétvégi versenyzés

A Heat egy végtelenig árkados játék, senki se várjon tőle szimulátorélményt, de ez nem is feltétlenül baj. Ha lehetne különböző vezetési modellek között választani, illetve jobban elterne az egyes autók viselkedése, egy fokkal elégedettebb lettem volna, viszont így sem rossz a helyzet. A kanyarokat minimális sebességvesztéssel vehetjük be driftelve, és a csúszáshoz is csak annyit kell tennünk, hogy egy pillanatra elveszük ujjunkat a gáزرól (ami nem lép mindig működésbe, és ez okozott

néhány kellemetlen percet, amíg át nem kapcsoltam, hogy inkább fékezéssel kezdődjön a csúszás), valamint az épületeken, korlátokon, civil autókon (amelyekből cirkálás közben feltűnően kevés van, versenyek alatt viszont zavaróan sok) és néhány vastagabb fán kívül semmi nem állít meg minket, letarolhatunk kerítéseket, növényeket, átszelhetjük a zöl-det, ha úgy egyszerűbb. Még az ellenőrzőpon-tokon áthajtással is viszonylag megengedő a játék, és nem jár büntetés, ha levágunk egy kanyart, vagy elhagyjuk a verseny kijelölt út-vonalát. Bár a gépi autók nem rubber band-ingelnek (tehát nem gyorsítanak fel hirtelen, és állnak be a mi sebességünkre pár méterrel előttünk), néha olyan tempóval vesznek be kanyarokat, amilyennel mi nem vagyunk ké-pesek. A nitró meg nagyon sokszor egyszerű-en semmilyen hatással sincs a sebességünkre, nem kerülünk közelebb az előttünk lévőkhöz, ha aktiváljuk, csak ha esetleg két-három löke-tet elhasználnak közvetlenül egymás után.

Ez leginkább akkor zavart, amikor olyan versenyben indultam, amelynek javasolt tel-

HA TE MONDOD



John Wikberg producer, Ghost Games: „Két részre bontottuk a fejlődési rendszert. Nappal minden a győzelemről szól, a küzdelemről, a törekvésről. Éjszaka viszont nem kell mindent megnyerni, a részvételért is jár valami, de minél jobb az elért eredmény, annál nagyobb a jutalom is.”



NEED FOR SPEED: UNDERCOVER (2008)

Az EA Black Box itt kezdett el gyenge játékokat gyártani. Újra illegális versenyeken indulhattunk.



NEED FOR SPEED: SHIFT (2009)

A Slightly Mad Studios indította a Shift mellékágát, amellyel szimulátorosabb élményt kínált a műfaj iránt érdeklődőknek.



NEED FOR SPEED: NITRO (2009)

Nintendo Wii-re és DS-re jelent meg, stílusos volt és egyedi, egyértelműen az alkalmi játékosoknak szólt.



NEED FOR SPEED: WORLD (2010)

Egy, a Most Wanted és a Carbon stílusjegyeit hordozó, ingyenesen játszható PC-s MMO volt, amit 2015-ben lőttek le.



NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT (2010)

A Criterion rebootolta a Hot Pursuit alsorozatot, újra előtérbe helyezve a rendőri üldözéseket.



SHIFT 2: UNLEASHED (2011)

A Slightly Mad újra megpróbálkozott egy túraautós szimulátor-félével, ismét sikerrel. Később ez a csapat csinálta a Project CARS-t.



Sofőrünket is ízlésünkre formálhatjuk, már ha szeretjük a trendi cuccokat



A csúcs autókért teperni kell

fejlesztéspontszáma sokkal alacsonyabb volt, mint az én autómé. A fejlesztések függvényében kapunk egy pontot, amely megmondja, nagyjából hogy állunk, de változó, hogy ez mikor számít. Driftes eseményeknél például egyáltalán nem, simán hozható az elvárt pontszám az ajánlottnál elvileg sokkal gyengébb autóval is. És ha már fejlesztések: végre régi-módi rendszert kaptunk, amelyben vásárolhatjuk az alkatrészeket, cserélhetjük a teljes motorblokkot, eldönthetjük, milyen irányba szeretnénk terelni a kocsit viselkedését, driftes legyen-e vagy versenyzős, földúton vagy aszfalton menjen-e jobban. Nem kell loot boxból kipörgetnünk vagy arra várunk, hogy az épp vágyott cucc elérhető legyen; máig kiráz a hideg a Paybackben látott megoldástól, örülök, hogy a Ghost is belátta, teljes idiotaság volt.

Van egy kis defekt

Néhány hiányosság rontja az összképet, és annak ismeretében, hogy a *The Crew 2* vagy a *Forza Horizon 4* mit nyújt, elmaradottá tesz a *Need for Speed Heat*-et. Ilyen, hogy alig járják az utakat autók, hogy bár szép Palm City, és hangulatosak a fényei, még sincs meg az a keret, ami segítene, hogy teljesen

át tudjuk adni magunkat az élménynek, hogy érezzük, éjjel illegális versenyzők, a helyi underground szcéna részei vagyunk, nappal meg azért küzdünk, hogy egy versenysorozat bajnokává váljunk. Zavart az is, hogy a GPS csak a minitérképen mutatja az útvonalat, az útra nem rajzolja ki, ahogy azt sem értem igazán, miért olyan nagy feladat 2019-ben belső nézetet pakolni egy autós játékba. Persze ha a srácok több időt kapnának a fejlesztésre, biztosan megoldanák, csak hát az üzleti tervben az van, hogy két évente jönnie kell új *NFS*-nek, nem fér bele csúszás.

Néhány napig tanakodtam azon, hogy végső soron jó játék-e a *Heat*, vagy sem. Tény, hogy jobb, mint a *Payback*, vannak jó ötletek benne, a Frostbite-motor miatt szép (pláne esőben), és helyzetettek bizonyos, korábban nagyon problémás rendszereket, de az üldözések nem hozzák a régi élményt, igazságtalanok, megnyerhetetlenek, az előző bekezdésben felsorolt elemek pedig nagyon elmaradottak. Magát a versenyzést többnyire élveztem, és jó volt Palm City és környékét bejárni, de ha belegondolok, hogy mit nyújtanak a konkurensok, vagy milyen volt a Black Box-féle *NFS*-ekkel játszani, csak

azt érzem, hogy ez nagyon kevés, a *Heat*-nek sokkal jobbnak kellett volna lennie, és hogy könnyen lehetett volna is az. Csak hát ki kellene végre venni a Ghost Games kezéből, és nem tudom, sor kerül-e erre valaha is. ♦

Tetszett

- ➕ a vezetési élmény, ami árkádos játékhoz épp megfelelő
- ➕ fejlesztés és előrehaladás üteme
- ➕ na jó, a sztoriküldetések is

Nem tetszett

- ➖ alapszintű versenytípusok
- ➖ a rendőrök egy ponton túl lehetetlen lerázni
- ➖ üres város

Alakul, alakul, de még mindig komoly fejlődésre van szükség.



NEED FOR SPEED: THE RUN (2011)

Itt érte el a Black Box a mélypontot. Sztoriközpontú játék volt unalmas versenyekkel, gyenge történettel.



NEED FOR SPEED: MOST WANTED (2012)

Ismét a Criterion kapott lehetőséget a bizonyításra, ezúttal a Most Wanted megreformálásával.



NEED FOR SPEED RIVALS (2013)

A frissen alakult Ghost Games egy állandó online jelenlétet követelő, versenyzők kontinensre rendőrök témájú játékkal debütált.



NEED FOR SPEED: NO LIMITS (2015)

Kimondottan iOS-re és Androidra készült, ingyenes, látványos és szórakoztató játék a Real Racing 3 fejlesztőitől.



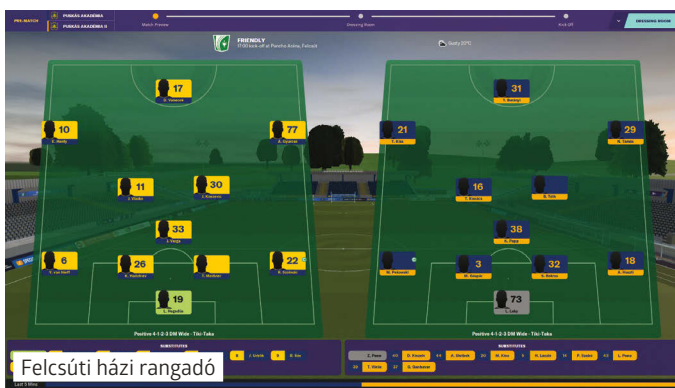
NEED FOR SPEED (2015)

A franchise teljes, az Undergroundot megidéző rebootja kívánt lenni, de sajnos túl sok hiányossága volt.



NEED FOR SPEED PAYBACK (2017)

Az érthetetlen, randomizált fejlesztési rendszer teljesen megölte, és az irányítása is hagyott kívánivalót maga után.



Sportmenedzseri karrier a csúcsra járattva



A tizenhatoson kívülről is hatalmas gólokat lehet löni

FOOTBALL MANAGER 2020

Kiadó: Sega | Fejlesztő: Sports Interactive | Platform: PC | Zsáner: sport, menedzser-szimulátor | Korhatár: 3+ | Röviden: A világ legnépszerűbb sportmenedzser-játékának legújabb kiadása, amely még tartalmasabb és látványosabb, mint korábban.

Nem maradtunk idén sem **Football Manager** játék nélkül, és érdemes megfontolnia a visszatérést az **FM20**-szal annak, aki esetleg pár évig pihentette a sorozatot. A Sports Interactive évről évre igyekszik jobbá tenni a szériát, és ez alól a 2019-es kiadás sem kivétel. Az új Club Vision és a Development Centre érdekes lehetőségeket kínál, illetve végre a mérkőzéseket szimuláló 3D-motort is fejlesztették. Persze ne olyan modellekre számíts, mint a **FIFA** vagy a **PES** játékokban, de mind a menedzserek, mind pedig a játékosok kinézete és mozgása is természetesebb, illetve a pályák látványvilága és a labda fizikája is élethűbb, mint előzőtt.

Ötéves terv és az új generációk

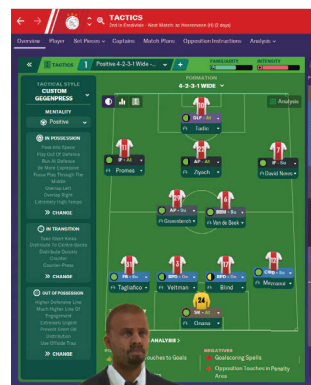
A sorozattal témába vágó előélet és bármilyen tapasztalat nélkül ismerkedők számára nem biztos, hogy azonnali sikerélményt kínál a **Football Manager 2020**, viszont aki hajlandó időt áldozni a játékra, és komolyabban érdeklődik a menedzser-szimulátorok iránt, mindenképpen tegyen vele egy próbát. Az idei kiadás legjelentősebb újítása egyértelműen a Club Vision, amelynek köszönhetően nem egy-

egy év alatt kell csodát tennünk egy csapattal, hanem hosszabb távon, három-öt szezona előre tervezve építhetjük dinasztiánkat. A kitűzött célok mibenlétét befolyásolja a csapat gazdasági helyzete, történelmi sikerei, a tradíció és a tulajdonosok ambíciói is. Nagyobb elvárásokat támasztanak velünk szemben egy európai topklubnál, de akár egy kisebb csapat vezetősége is megköszönheti a munkánkat pár eredménytelen szezon után. Én általában több karriert kezdek el, mert egyszerűen megunok egy csapattal túl sokat foglalkozni, és izgalmasabbnak tartom, ha többféle kiindulópontból hozhatom ki a maximumot. A Club Visionnek hála viszont jobban érdekel a csapatom sorsa, és akár egy szezont fel is tudok áldozni a szebb jövő érdekében. Az elvárások már nemcsak a tabellán betöltött pozícióra és a gyors sikerekre vonatkoznak, hanem így tényleg arra motivál a játék, hogy kezdjünk építkezni és komolyan foglalkozni az utánpótlással. Utóbbiban nagy segítséget jelent a Development Centre részleg, amely rengeteg információt és lehetőséget kínál a fiatal játékosok nevelésére. Ha kellő időt szánunk erre a központ-ra, akkor az ifjú tehetségek kine-

velésével tényleg hosszabb távon is domináns klubcsapatot építhetünk. Ezek mellett minden más lehetőséget illetően megmaradt a **Football Manager** mélysége. Rengeteg taktikai opciónk van, fontos a kapcsolattartás a játékosainkkal, a vezetőséggel és a médiával is, és még több menedzser-asszisztensi szerepkör és feladat áll rendelkezésünkre.

Hová tűnt a szabadidőm?

Az **FM20** roppant tartalmas, az új játékmechanikai lehetőségeknek hála pedig időigényesebb, mint valaha. A stílusra fogékony játékosokat beszippantja, és ha tényleg minden aprósággal szeretnének foglalkozni, könnyen rámeleg egy egész este egy játékhat szimulálására. A kezdők számára ez nem túl vonzó, nekik ezért inkább a folyamatokat felgyorsító **Touch** kiadás ajánlott. Ebben a csapatépítés és a meccstaktika a legfontosabb, illetve számos kihívást próbálhatunk teljesíteni. Összességében a stratégiai lehetőségek és döntések tárháza, a néha még mindig esetlen, de szebb 3D-motor, a bővített adatbázis és a modlehetőségek tesznek róla, hogy a **Football Manager 2020** az idei év legjobb sportmenedzser-szimulátora legyen. **Ujhelyi Viktor (Kivi)**



Tesztelt

- + felújított 3D-motor
- + Club Vision funkció
- + a Touch pörgősebb játékmenete

Nem tetszett

- fizetős játékbeli szerkesztőprogram
- kezdők számára túl időigényes lehet

A hosszabb távú célkitűzésekkel és a fiatalok fejlesztésével könnyen magával ragadhatja a rajongókat akár több száz órára is.



SPORT A VALÓSÁGBAN

2020. július 24. és augusztus 9. között rendezik meg a XXXII. nyári olimpiai játékokat Tokióban, ezt dolgozza fel a maga bájosan egyszerű módján a Nintendo, ahogy ezt már megszokhattuk tőlük.

Nem olcsó játék gyerekeknek

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES TOKYO 2020

Kiadó: **Sega** | Fejlesztő: **Sega** | Platform: **Nintendo Switch** | Zsáner: **sportjáték** | Korhatár: **7+** | Röviden: **A Nintendo népszerű karakterei ismét ellátogatnak az olimpiára, és szórakoztató versenyszámokban mérik össze képességeiket.**

Számomra mindig különleges élmény, ahogy a Nintendo keveri a sportjátékokat és saját világait, a Mario & Sonic olimpiai feeling pedig egy egész groteszk manifesztálódása ennek a gondolat-kísérletnek. Már a 2007-es Wii-változatra is furán pislogtam, és azóta is vegyes érzéseim vannak a zsánerrel, pedig a primitív partijátékokra igenis fogékony embernek tartom magam. Ezzel együtt a műfaj megtalálta a közönségét, összeköt két népszerű világot, vegyíti a klasszikus (értsd gombnyomogató) sportjátékok hangulatával, agyatlan kikapcsolódásnak cukisággal nyakon öntve teljesen megfelel. Ezzel együtt nem tudom azt mondani, hogy szívóbjól ajánlom bárkinek, aki kedveli az ilyen együgyű kedvtelést. Mert bár a széria új része hozza a kötelezőt, valahogy most már annyira lapos, és egy Mario Party annyival többet tud nyújtani ezen a fronton, hogy elmondani nem lehet.

Vissza a hatvanas évekbe

Annak ellenére, hogy elvileg a jövőre várt tokiói olimpia a fókusz,

a sztori szerint Mario és Sonic a két nagy ellenlábás, Eggman és Bowser aljas akciójának köszönhetően 1964-be, egy kvarcjátékba kerül, Luigi pedig megpróbálja kimenteni őket onnan. Ahogy a *Mario Tennis* vagy éppen az *Everybody's Golf* hangulatú címekben megszokhattunk, van egy RPG-vonala a történetnek, lehet NPC-ekkel beszélgetni, majd minijátékokat és kihívásokat teljesítve előrehaladni a sztoriban, de így a gyerekeknek túl sok lesz a duma, a felnőtteknek meg túl bugyuta a játékelmény maga. Nincs meg az a flow-élmény, mint mondjuk a Mario-hoz köthető más partijátékok esetében, és a mozgásérzékelős vagy éppen gombpüfölős játékrészek csak ideig-óráig mulattatóak, hiába van körülbelül háromtucat minijáték belezúfolva az olimpiai körítésbe. Harminc évvel ezelőtt el lehetett szórakozni ilyen megoldásokkal, de ma már kicsit elkopott élményközpont ez, és számomra a történet (a retró köntös remek megvalósítása ellenére) is hamar unalmassá vált.

Technikai para

A legnagyobb gond, hogy a NES- és a Wii-korszak elemeit vegyítve csak arra nem ügyeltek kellően az alkotók, hogy az irányítás élménye tökéletes legyen. A Switch minden szempontból alkalmas lenne innovatív megoldásokra, ezzel együtt többször éreztem teljesen pontatlannak a kivitelezést. Szerencsére azért a 24 minijáték a tíz retró és tíz extrán megnyitható extra kihívással egy ideig képes lekötöni a legmorcosabb gamert is, és a hús választható karakterrel is lehet variálni az élményt, de azért ne várjon senki hosszú élettartamot, a *Mario & Sonic at the Olympic Games Tokyo 2020* nem a következő év szenzációja, sem Mario-, sem Sonic-, sem sport- vagy partijátékként nem emelkedik ki az átlagból. A széria rajongóinak azért nyújthat pár kellemes órát, és családi mókának is értelmezhető, de számomra túl hamar fulladt unalomba ahhoz képest, amennyire a hasonzó játékokat kedvelni tudom. Túl sok jó Mario játék volt már eleve erre a konzolra, kibírjuk valahogy, hogy ez most nem jött össze.

Horváth Péter (HP)



Tetszett

- + sokféle játékelem, retró hangulat
- + a klasszikus és a modern látványvilág keveredése

Nem tetszett

- sokszor nehézkes, pontatlan irányítási rendszer
- a sztorimód alapötlete jó, de unalomba fullad

Ennél az olimpia változatosabb, egy partijáték pedig szórakoztatóbb.

Ha nem tiszta, vidd vissza

JUST DANCE 2020

Kiadó: **Ubisoft** | Fejlesztő: **Ubisoft Paris** | Platform: **Google Stadia, Nintendo Switch, Playstation 4, Xbox One, Wii** | Zsáner: **ritmusjáték** | Korhatár: **3+**
Röviden: **A tízéves táncos ritmusjáték legújabb része új zenei listával és ünnepi All Stars-móddal.**

Szokták mondani, hogy az életkor nem erény. Tízéves a *Just Dance* sorozat, és noha ez önmagában valóban nem mond el semmit a játékról, mégis származik belőle jó pár következmény. Stóki az évtizedet elemezvén (lásd Az évtized, amely megváltoztatta a játékipart cikket) azt írta 2010-ről, hogy „ekkor kezdett csökkenni a ritmusjátékok népszerűsége”. A *Just Dance* viszont éppen ekkor indult hódító útjára. Az első játék Wii-n 2009 novemberében került piacra, 32 felkapott popsláger és ezekre koreografált táncot tartalmazott. A Wii Remote-ot a jobb kézben tartva kellett táncolni, a gép pedig értékelte a táncos teljesítményét. Míg a kritikusok az első, majd a későbbi részeket sem értékelték talán még jóra sem, inkább csak közepesre, a közönség szívéhez és mozgásszerveikhez megtalálta az utat a játék, olyannyira, hogy 2013-ra ez lett a Ubisoft második legnépszerűbb (értsd legjobban fogyott) franchise-a a *Assassin's Creed* után.

Nosztalgiabuli

A *Just Dance 2020* a korábbi évek újításai közül megőrizte a Kids-módot, a matrica- és avatárgyűjtögetést, és az Unlimited szolgáltatás is jár a megvásárolt játék mellé 30 napig (később már csak díjazás ellenében). Teljesen eltűnt a Dance Lab néven indult játékmód, amelyben különböző mozgáskultúrák jellegzetes mozdulatait kellett gyors egymásutánban pörgetni, mert új kihívásnak adta át helyét a *2020*-ban.

Az All Stars-mód vezeti végig a nosztalgiázni vágyókat az elmúlt tíz év Ubisoft generálta táncélményén. Ezt választván a *Just Dance* univerzumba jutunk, ahol 11 bolygó és a játékból már ismerős kedves koalacskó vár minket. No meg egy busz, amelyre az egyes égitestek lakói akkor szállhatnak fel, ha a hozzájuk társított tíz, kilenc, nyolc... kettő, egy évvel ezelőtti, a *Just Dance*-ben megjelent koreográfiát eltáncoljuk. Jutalmat is kap, aki végigcsinálja ezt az extrém túrát

(extrém, amennyiben egyvégtében akarjuk teljesíteni – és a tapasztalatom azt mutatja, hogy az átlag úgy akarja): felszabadul a High Hopes nóta.

Ezzel le is lepleztem, melyik zeneszámot ítélte a legnépszerűbbnek a Ubisoft Paris idén. Ezenkívül olyan dallamokat indíthatunk el, mint a Bad Guy (Billie Eilish), a God Is a Woman (Ariana Grande), az I Don't Care (Ed Sheeran), összesen negyvenkettőt.

Milyen gamer, aki táncol?

Noha az előítélet azt diktálná, hogy semmilyen, a válasz valójában az, hogy gyerek, tinédzser, felnőtt; házibulizó, táborozó, lábadozó; fa- vagy éppen rongylábú... összefoglalva bármilyen, és az is biztos, hogy önfeledt. És jó részben e sorozatnak köszönhető, hogy ezt maga a játékosközösség is felismerte, illetve az elmúlt tíz évben ezben tartotta.

Kudella Magdolna (km)



Tetszett

- + All Stars-mód
- + mókás koreográfiák

Nem tetszett

- nagyon kevés újdonság
- drága

Idén is megadom neki a kacagó elégséget, mert nincs benne nóvum, de ugyanolyan önfeledt órákat ígér, mint az elmúlt évtized során végig.

Bankkártyát egyszerűen

MIÉRT JÓ A PLAYIT CARD?

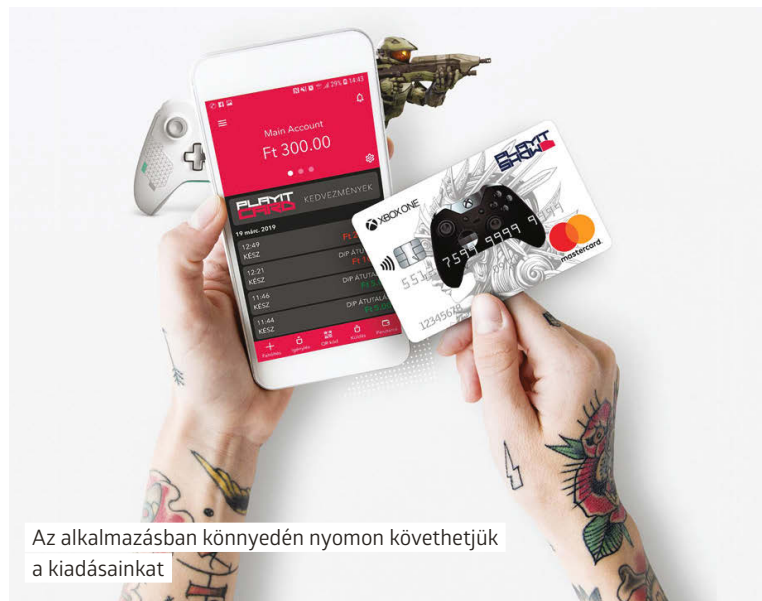
Aki megfordult már a PlayIT-en az utóbbi időkben, az észrevehette, hogy a rendezvényen a készpénznek nem sok hasznát veszi, annak sem kell azonban kétségbe esnie, aki nem rendelkezik bankkártyával. Akár a helyszínen, akár év közben bármikor beszerezhető a PlayIT Card, amely egy teljes értékű bankkártya, azonban mindenféle banki ügyintézés nélkül hozzájuthatunk, használata egyszerű, és rengeteg helyen vásárolhatunk vele kedvezménytel.

Egyszerűség mindenek felett

A PlayIT Card egyik legvonzóbb tulajdonsága, hogy az ember elkerülheti vele a banki procedurákat és a velük járó stresszt. A kártyát elég valamelyik feltöltőponton igényelni, majd egy gyors regisztrációt követően már használhatjuk is. A regisztráció rettentően egyszerű, ezt a kártya weboldalán vagy a PlayIT Card alkalmazásban is megte-

hetjük, és néhány alapadat megadása után már van is egy szinte teljes értékű bankkártyánk, amivel hagyományosan vagy PayPassel is fizethetünk.

Ugyan számlaszám nem tartozik hozzá, de az alkalmazáson keresztül egy gombnyomással tölthetünk fel rá pénzt a számlánkról, így nagyon praktikus olyan szülőknek, akik szeretnének egy kártyát gyermeküknek, de elkerülnék a banki hercehurcát. Ugyanitt követhetjük a kiadásokat is; a rendszer pirossal jelzi, ha költünk, és zölddel, ha pénzt kapunk, így mindig tudhatjuk, hogy hányadán állunk a piszkos anyagiakkal. Ha esetleg ismerőseink, rokonaink is rendelkeznek ilyen kártyával, akkor ingyenesen küldhetünk pénzt egymás között, aminek menete szintén másodperceket vesz csak igénybe. Ha készpénzt szeretnénk feltölteni rá, az sem probléma, hiszen a kártyát forgalmazó partnereknél ezt bármikor megtehetjük, ahol pár perc alatt a kártyánkra töltik a kívánt



Az alkalmazásban könnyedén nyomon követhetjük a kiadásainkat

összeget, természetesen ezt is teljesen ingyen.

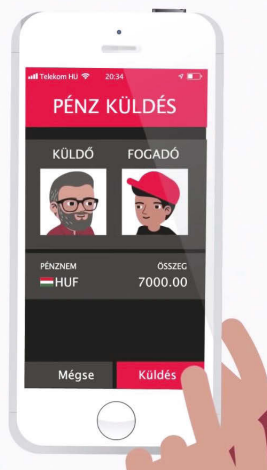
Az igénylés szintén ingyenes, a kártyának pedig mindössze egy 199 forintos havidíja van, melyet ráadásul csak akkor vonnak le, ha éppen van pénz az egyenlegünkön, tehát nem kell attól félnünk, hogy költségekbe verjük magunkat, pedig nem is használjuk a PlayIT Cardot, mivel ha nem tartunk pénzt rajta, akkor semmilyen költség nem terhel minket, a használati díjat utólag sem vonják le. Ha feltöltünk fel pénzt, és a regisztrációval is megvagyunk, akkor már bárhol fizethetünk, ahol elfogadják a Mastercardot, legyen az egy hagyományos bolt vagy digitális áruház.

Kedvezmények viharában

Az egyszerű kezelhetőség mellett a PlayIT Cardot a folyamatos kedvezmények miatt is megéri igényelni. A Konzolvilágból min-

den hónapban akciósan vihetek haza perifériákat, kiegészítőket vagy előfizetéseket. Emellett néha olyan előnyöket is kifoghattok, mint az ingyen mozi-, a kedvezményes színházjegy vagy az olcsóbb burger a Zingnél. A vásárlásokkal folyamatosan gyűlnek a pontok a kártyán, amelyekkel utána féláron vehettek könyvet a book24.hu-n, illetve a MOL Limót is kicsit olcsóbban használhatjátok. Az akciók folyamatosan változnak, a pontos tisztánlátásért érdemes ellátogatni a playitcard.hu-ra, ahol folyamatosan frissítik, hogy éppen hol jártok jobban, ha a kártyátokkal vásároltok. A PlayIT Card tehát remek választás lehet azoknak a szülőknek, akik minél előbb szeretnék megtanítani gyermekeiknek a biztonságos és felelősségteljes bankkártyahasználatot, de azoknak is érdemes lehet kiváltani, akik szeretik kihasználni az akciókat és kedvezményeket. (x)

Egyszerűen utalhatunk számlánkról a PlayIT Cardra



Az apokaliptikus két lovasa

DARKSIDERS GENESIS

Kiadó: THQ Nordic | Fejlesztő: Airship Syndicate | Platform: Google Stadia, PC | Zsáner: ARPG | Korhatár: 18+ | Röviden: Felülnézetes Darksiders spinoff, amelyben két antihős igyekszik megóvni az angyalok és a démonok közötti törekeny egyensúlyt.



Szerző:
Mocsáry József
(Mocsy)

Sosem kell kétszer kérni őt, ha démonirtás lenne a feladat.

Nem nagyon lövünk mellé azal a kijelentéssel, hogy a **Diablo sorozat indította el az akció-szerepjáték stílust a siker rögös útján.** Voltak jobb és felejthető próbálkozások, de ez idáig nagyon kevesen tudtak csak felnőni a feladathoz. A *Darksiders Genesis* talán az első olyan próbálkozás évek óta, amely sikerrel vette ezt az akadályt, és olyan élményt tett le az asztalra, ami ritkaság manapság. Rádadásul teszi ezt úgy, hogy az élményért még csak adósságba sem kell vernünk magunkat, hiszen a PC-s verzióért a Steamen mindössze 25 eurót (kb. 7000 forintot) kérnek el.

Strife, a pisztolyhős

A *Darksiders* sorozat eddig megjelenő részeiből megismerhettük az apokaliptikus három lovasát (War, Death, Fury). A *Darksiders Genesis* rögtön két főhőst is kapott, a pisztolyokkal igencsak jó barátságot ápoló Strife-ot és a hatalmas kardot lóbáló Wart. Kettejük párosa

elképesztően hatékony, főként úgy, hogy tetszés szerint váltogathatunk közöttük menet közben. Strife a távolsági fegyverekre specializálódott, kicsit úgy kell elképzelni, mint a *Diablo* sorozat demon hunter karakterét. Két pisztolyával hatékonyan irtja a démonokat messziről, de akkor sem jön zavarba, ha közelharccra kerül a sor. Itt azonban gyorsan elvérzik, mivel meglehetősen alacsony az életerejére, és a combosabb démonok keményen odacsapnak.

War, az élő pajzs

Itt jön a képbe Strife harcostársa, a szófukar War, aki a közelharc nagymestere. Hatalmas az életerejére, a kisebb démonok karmai lecsúsznak páncélzatáról. Hatalmas kardjával durván fel tudja aprítani a közelébe merészkedő kisebb démonfajzatokat, ekkor van igazán elemében. Menet közben bármikor válthatunk a két hatékony gyilkológép között, és erre a képességre nagy szükségünk is lesz. A gyengébb ellenfeleket bár-

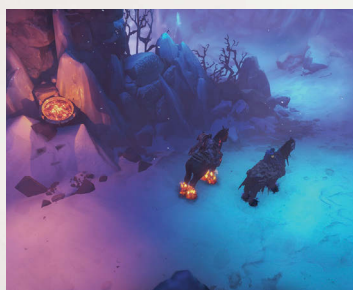
melyik karakter képes könnyűszerrel ártalmatlanná tenni, a helyzet akkor lesz izgalmas, amikor olyan hatalmas démonokat kell kardélre hányunk, mint Belial, Mammon, Dagon vagy éppen Lucifer.

Van hova fejlődni

Mindkét karakter más harcmodort igényel, de azért valamilyen szinten nekünk is van beleszólásunk abba, hogy milyen irányba fejlődjenek. A megölt ellenfelekből nem esnek ritka fegyverek és páncélok. A kivégzett szörnyek lelke a fizetőeszköz, ezt alkalmi démonszövetségeseinknél tudjuk beváltani. A küldetések közben egy furcsa létsíkot barangolhatunk be, itt él és kereskedik Vulgrim, a démonkufár. Nála és a segédjénél válthatjuk be az összegyűjtött lelkeket és révészérméket, ezekért cserébe értékes fejlesztésekhez, új harci kombókhoz és képességekhez juthatunk. Ezzel azonban nem ér véget a karakterfejlesztés, hiszen bizonyos időnként a megölt ellenfe-



A sztorit ilyen hangulatos, kézzel rajzolt átvezetőkön keresztül mesélik el. Már csak ezért is érdemes legalább egyszer végigjátszani



A pályák végén általában egy főellenség várja a duót, akik komoly kihívást jelentenek. A sztoriban fontos szerepet játszó fődémonok külön küldetést kaptak, ezeken a pályákon kizárólag az adott negatív szereplő elpusztítására kell koncentrálnunk

lek léteessenciája egy lila vagy narancssárga gömb formájában materializálódik az anyagi síkon. Ezeket felvéve egy hatalmas képességfát tölthetünk fel, amely kezdetben üresen áll, de ahogy haladunk előre a történetben, és fedezünk fel (majd megszárolunk le) új lényeket, úgy tölthetjük fel a hiányzó helyeket. A kisebb szörnyek anyagiasult lelke apróbb, míg a fődémonok lélegömbjei nagyobb előnyöket nyújtanak. Az azonos típusú lelkeket egymás mellé rakva további bónuszokhoz juthatunk, de arra érdemes odafigyelni, hogy az egyes szintű lelkeknel az előnyök mellett hátrányok is megjelenhetnek. Lehet, hogy gyorsabban és hatékonyabban megszárolhatjuk le a szörnyeket a megfelelő lelkek felhasználásával, de néha el kell viselnünk, hogy alacsonyabb lesz ezáltal az életerőnk. A legmagasabb (hármás) szinten ezek a negatívumok megszűnnek, így érdekeltté válunk abban, hogy visszamenjünk a korábbi pályákra, és az adott démonokra vadásszunk. Érdemes ilyenkor magasabb nehézségi szintre feltolni a játékot (ezt bármikor megtehetjük), mivel így nagyobb eséllyel kapunk ilyen jutalmakat.

Puska kellett volna ehhez a melóhoz

Sajnos egyetlen fegyvert sem találunk a játékban, de ez nem azt jelenti, hogy ezen a téren nem fogunk fejlődni. Eleve végtelen

lőszerünk van, és előrehaladván szerezhetünk erősebb és hatékonyabb lőszereket. Ezek között tetszés szerint váltogathatunk, de figyelni kell arra, hogy idővel kifogy a tár, és visszatérünk a gyengébben sebző alaplőszerre. Ahogy erősödik a fegyverünk, folyamatos sugárban sebzünk, tűzlabdákat lövünk a démonokra, vagy éppen az ellenfeleket lassító villámokkal pörkölünk oda a gonosz teremtményeknek. Ezek a fejlesztések nemcsak Strife privilégiumai, War pallosa is képes a fejlődésre, nagyon klassz kombókat kísérletezhetünk ki. Ha mindez még nem lenne elég, akkor ott vannak hűséges hatásaink, azok hátáról menet közben is komoly sebzést tudunk kiosztani. Nem maradhattak ki a szuper képességek sem, ezeket csak ritkán vehetjük be, de akkor nagyot szólnak.

A harc mellett nem maradhattak ki a kötelező platformer- és logikai részek sem. A pixelpontos ugrások soha nem tartoztak a kedvenceim közé, szerencsére a *Darksiders Genesis*-ben nem erre fektették a hangsúlyt, bár a 3D-s mozgás miatt gyakran fogjuk valamelyik szakadékbán vagy lávafolyam mélylén végézni. A logikai részek kifejezetten jók lettek, nem túl nehezek, aki játszott a *God of War* első részeivel, az pontosan tudja, mire számíthat. Mindkét hősnek vannak egyedi képességei, ezeket használva a megfelelő helyeken juthatunk tovább vagy éppen fe-

dezhetünk fel rejtett területeket. A fejlesztők okosan ötvözték ezt a három játékmenetet, így még hosszú idő után sem válik egysíkúvá.

A *Darksiders Genesis* egy okos próbálkozás, amely alacsony árával, izgalmas megoldásaival, hosszú játékidőjével (20 óra alsó hánagon) ideális játék lehet a karácsonyi szünetre. Nagy előnye, hogy coop módban is letölthetjük, így még izgalmasabb és élvezetesebb a móka. Nekem nagyon bejött, grafikája elképesztő részletességgel mutatja be a démonok birodalmait, a zenéje egészen fantasztikus, rég ért már ilyen meglepetés játékfronton. Húsz óra után is kihívást jelent, persze ehhez az is kell, hogy ne vegyük le a nehézségi szintet az első húsz kudarcba fulladt küldetés után. És persze használjunk kontrollert, azzal az igazi. ♦

Tetszett

- + grafikai megoldások (Unreal Engine 4)
- + ötletes fejtörők
- + pisztoly shooter játékmenet

Nem tetszett

- apró technikai gondok
- buta szörny-MI
- lehetetlen kameranézetek

Ennyi pénzért ennél jobb lövöldözős-ugrálós-fejlesztős-fejtörős játékot nem kapsz. Ráadásul még a párbeszéddek is ütnek.

HA TE MONDOD



Joe Madureira ügyvezető igazgató, Airship Syndicate „A fejlesztési időnk miatt választható csak két lovas. Kis stúdió vagyunk, így is nagy feladat volt megteremteni kettejük között a balanszot és a harmóniát.”

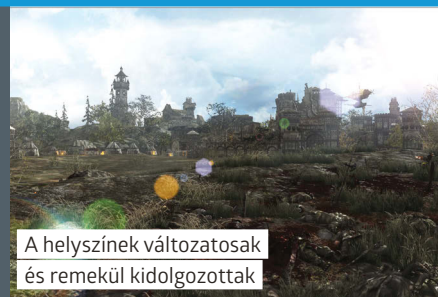
Ez War egyik speciális képessége, külön energia táplálja ezeket a támadásokat, célszerű komolyan megfontolni, hogy mikor vetjük be őket



GameStar
MEGÉRI AZ ÁRÁT



Rengetegféle egységet vezethetünk csatába



A helyszínek változatosak és remekül kidolgozottak



Hősünk önmagában is halálos

A királyság határán

KINGDOM UNDER FIRE II

Kiadó: **Gameforge** | Fejlesztő: **Blueside** | Platform: **PC** | Zsáner: **MMORPG, RTS** | Korhatár: **17+** | Röviden: **Az RTS és MMO műfajának ötvözéséből született játékban nemcsak irányíthatjuk a seregeinket, de az élükre is állhatunk, hogy az első vonalban harcoljunk.**



Szerző:
Major Szabolcs (Szabi)

A szerepjátékok menthetetlen szerelmese. Büntudat nélkül pakol 300 órát egy RPG-be, csak hogy minden szereplő motivációját a legapróbb részletig megismerje.

Mután egy MMO két kiadás után van túl, és mindkettő szervereit pár éven belül lelőtték az általános érdektelenség miatt, az ember nehezen hagyja hátra előítéleteit. A *Kingdom under Fire II* azonban megérdemli a tiszta lapot. A dél-koreai és az orosz verziók bukása után felmerül a kérdés, hogy miért karolna fel bárki egy koreai fejlesztésű MMO-t, hogy kiadhassa a nyugati piacon, ahol a hasonló stílusú alkotások ritkán aratnak sikert. Valószínűleg azért, mert a játék koncepciójában és megvalósításában is próbál újítani, és nem kelene sok ahhoz, hogy magasan kiemelkedjen a piacot elárasztó free-to-play MMO-k tömegéből, amelyről a Gameforge elhíresült.

Karaktergyilkosság

Első ránézésre látszik, hogy a *Kingdom Under Fire II* nem csak műfajok terén próbálkozott meg a meglévő elemek ötvözésével. Már a kasztunk kiválasztásakor szembesülhetünk azzal, hogy bár a fejlesztők merített

tek a megszokott klisékből, mind-egyikből szerettek volna valami egyedit alkotni. A Bersia nevű kontinentst megtámadó sötét seregeket öt különböző típusú hőssel ritkíthatjuk: van egy gunslinger, aki a kétkezes pallyost pisztolyokkal egészíti ki, így közelről és távolról is halálos; megtaláljuk a berserkert, aki értelemszerűen a csata középpontjában érzi jól magát, hatalmas csapásokkal egész csoportokat ártalmatlanítva; a talán legkevésbé fantáziadús ranger ijjal ritkítja az ellenfeleket, és gyors, pontos támadásokra képes; az elementarist pedig komoly mágikus sebzést oszt ki, és egy segítőt is meg tud idézni, amely általában valamilyen, az ellenfél támadásait megszakítani képes nagytestű állat vagy más lény. Számomra a spellsword karakter tűnt a legérdekesebbnek, aki alapvetően gyors, közelharc támadásait egészíti ki lehangoló erejű varázslatokkal, így kaszáva el az útjába kerülőket. Minden karakter úgy van kialakítva, hogy képességeivel valóban hősies

parancsnokként vehessen részt egy csatában seregei élén.

A halál kilovagolt Bersiából

Sajnos a vegyítés nem mindig áll jól a játéknak, mivel a nyugati és a keleti RPG-jegyek nem mutatnak túl jól egymás mellett. Mivel előbbinek nagy rajongója vagyok, nagyon tetszett, hogy mind a világ, mind sok ellenfél a legnagyobb művészi igényességgel lett megalkotva. Bersiában egyszerűen jó járkalni, öröm nézni a gondosan kidolgozott városokat; nemcsak a ragyogó, ég felé törő tornyok dizájnja figyelték, de a lepusztult nyomornegyedekére is. Ez a részletesség számomra a szakma legnagyobbjait idézi, gondolok itt például a *Dragon Age* vagy a *The Witcher* sorozatra. Éppen ezzel állt számomra nagyon élesen szemben az a felszínes ábrázolásmód (amely inkább a keleti MMORPG-k sajátossága – tisztelet persze a kivételnek), amikor a női karakterek testét borító textil alapterülete összeadva is



csak bajosan lenne elég egy tiszte-
sebb zsebkendőre, és valószínűleg a
játék összes női szereplője csak ext-
ra size boltokban találna a keblére
való melltartót.

Egységben az erő

A *Kingdom Under Fire II* lehang-
súlyosabb jellemzője mindenképp
az, hogy egyszerre RPG és RTS,
amelyek elsősre összeegyeztet-
hetetlen műfajoknak tűnnek, pár
óra játék után azonban rájön az
ember, hogy a Blueside eltalálta,
hogyan fér meg egymás mellett a
karakterfejlesztés és a straté-
gia. Az RPG-elemeket szinte egy
az egyben átemelték bármelyik
hasonló MMO-ból, tehát a fejlő-
déssel elért szintlépésekből ké-
peségeket vásárolhatunk, illetve
tárgyainkat is fejleszthetjük és
bővíthetjük, de igazán sok időt se-
regeink menedzselésével fogunk
tölteni. Rengetegféle egységünk
lehet, többek között gyalogság,
lovasság, íjászok, óriási trollok,
skorpiók, léghajók, és mindet szin-
tezzhetjük, hogy statisztikáik nö-
vekedjenek, ezenfelül rangjukat
is megemelhetjük, amivel új aktív
és passzív képességeket kapnak
– ezeket egyébként külön meg is
vásárolhatjuk. Csapatainkat nem
vethetjük be mindenhol, csak az
arra kijelölt pályákon, amelyek lé-
nyegében dungeonok, instance-ok
és raidek; itt egy gombnyomással
válthatunk hősünk és az RTS nézet
között, de gyorsgombokkal is irá-

nyíthatjuk a csapatokat, hogy köz-
ben magunk is kaszabolhassunk.
Ezeknek a küldetéseknek egye-
dül és többen is nekivághatunk, a
helyzet viszont az, hogy a legtöbb
terület kipucolása nem igényel se-
gítségét másoktól. Ez azért is sze-
rencsés, mert sajnos a szerverek
nincsenek zsúfolásig játékosokkal,
így ha egy komolyabb csatában
szükségünk lenne támogatásra,
akkor bizony nehezen találunk ma-
gunk mellé embert, aki segítőkéz
zet nyújthatna nekünk.

Nem vagyok fajtatizta, csak egy keverék

Itt érkezünk el ahhoz a ponthoz, ami
inkább a közepszer, mint a kiemel-
kedő alkotás felé taszítja a játékot,
a *Kingdom Under Fire II* ugyanis min-
den mechanikai mélysége ellenére
felszínes alkotás, ami annak köszön-
hető, hogy a külön-külön jól műkö-
dő elemek túl sok területen kellene
hogy megállják a helyüket, így végül
igazán sehol sem nyújtanak kiemel-
kedőt. Egy rutinos újságíró egyszer
azt mondta, hogy a kritikusknak nem
az a dolga, hogy elmondja, milyennek
kellene lennie egy játéknak, hanem
hogy leírja azt, amit a teszt alatt ta-
pasztalt. Most azonban kénytelen va-
gyok szembe menni ezzel az elvvel,
ugyanis a játék minden percében az
az érzés gyötört, hogy ha a fejlesztők
nem ragaszkodtak volna tíz köröm-
mel ahhoz, hogy MMO-t csináljanak,
akkor ez egy abszolút maradandó al-
kotás lett volna. A gondosan kidolgo-

ÉVTIZEDES FEJLESZTÉS

A *Kingdom Under
Fire II*-t először
2008-ban jelen-
tették be, ekkor
még valamennyire
élt az emberek fe-
jében a többnyire
pozitív megítélésű
korábbi epizódok
emléke. A nyugati
piacon nemrég
megjelent verzió
már a harmadik
kiadás, miután
Oroszországban
és Dél-Koreában
leállították a szer-
vereket.

A női karakterek
öltözékei nem
a visszafogottságukról
híresek

zott helyszínek szinte ordítanak egy
hasonló alapossággal felépített tör-
ténét után, ami azonban teljességgel
elmarad a sablonos MMO-sztori mi-
att. Elfecsérelt potenciál megcsinálni
egy teljes nyomornegyedet azért,
hogy utána az unalomig ismert „hozz
három gyógynövényt a szegény be-
tegeknek” típusú küldetésekkel fá-
rasszuk a játékosok.

Ugyanez érződik az RTS-részek-
ben is, amelyekbe mindössze három
egységet vihetünk magunkkal, mivel
valószínűleg többet nem bírna a já-
ték motorja, illetve nem is tudnánk
őket rendesen irányítani úgy, hogy
közben a hősünket is életben tartjuk
a csatákban. Az 1v1 párbajokra pont
ennek az ellenkezője igaz: mivel az
összecsapásokhoz egy viszonylag
darálós harcrendszert kellett ki-
dolgozni, ha szemtől szemben kell
legyőzzünk valakit, akkor az fog
dönteni, hogy melyikünk van job-
ban felszerelve, nem az, hogy ki az
ügyesebb és a taktikusabb.

Mivel a játékot kiadó Gameforge
alapvetően free-to-play címkében
utazik, nem kizárt, hogy a szerverek
elnéptelenedésének orvoslására kis
változtatások után ingyenessé vá-
lik a játék. Ha ez megtörténik, akkor
érdemes neki adni egy esélyt, addig
viszont csak az olyan MMORPG-ra-
jongóknak tudnám ajánlani, akik
szeretnék kipróbálni, milyen az, ha
az átlagos játékmenet meg van bo-
londítva egy kis taktikázással. ♦

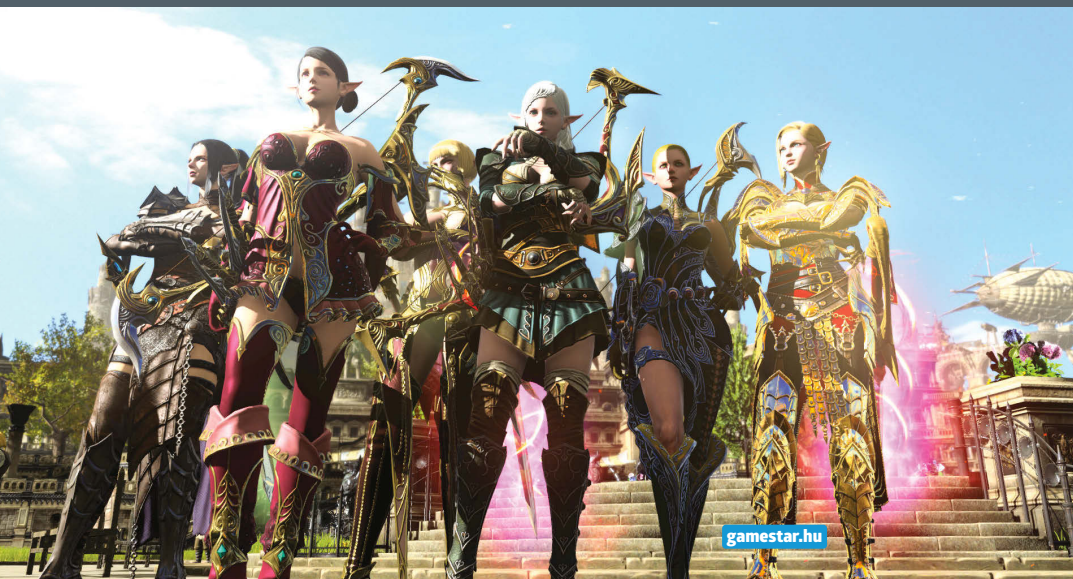
Tetszett

- ➕ gyönyörűen kidolgozott hely-
színek
- ➕ pörgős és látványos csaták
- ➕ ténylegesen parancsnoknak
érezhetjük magunkat

Nem tetszett

- ➖ bugyuta küldetések
- ➖ felszínes karakterek
- ➖ sem az RPG-, sem az RTS-vonal
nem kap elég teret

**A Kingdom Under Fire II legnagyobb
hibája pont az, ami sikeressé kellene
hogy tegye. A különböző műfajok
ötvözése miatt egyiket sem tudták
rendesen megvalósítani.**



A PC-s változatok tesztjét keresd a 2012/12-es, 2014/01-es és 2016/05-ös GameStarban



PC-n sem boldogultunk volna pause-funkció nélkül, nemhogy konzolon



A csomag legfiatalabb darabja, mégsem lóg ki nagyon a sorból a Beamdog saját fejlesztésű kiegészítője

Go for the eyes, Boo!

BALDUR'S GATE & BALDUR'S GATE II ENHANCED EDITION

Kiadó: Skybound Games, Beamdog | Fejlesztő: Beamdog | Platform: Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One | Zsáner: szerepjáték | Korhatár: 16+ | Röviden: Egy mindent átfogó csomagban költözött modern konzolokra a BioWare hírnevét megalapozó sorozat.

Bár a Google frissen debütált streamszolgáltatása egyelőre képtelen felőni az elvárásokhoz, közvetett módon mégis örömet tudott szerezni játékosok millióinak. Az E3 elé szervezett Stadia-prezentáció keretében jelentették be ugyanis hivatalosan a *Baldur's Gate III*-at, és amíg a folytatásra várunk, újrajátszhatjuk vagy bepótolhatjuk a korábbi részeket.

Mások tolla (is)

Az érdem, hogy mindmáig különleges helyet foglalnak el a rajongók szívében, legfőképp a BioWare-é, bár mostanság ritkán szolgál rá dicséretünkre, az RPG műfaj ezredfordulós reneszánszában játszott szerepe elvitathatatlan. A kanadai stúdióból kikerült remekműveket az egykori csapattagok által alapított Beamdognak csupán ki kellett pofoznia, és rábírnia, hogy úgy fussonak modern operációs rendszereken, mobil eszközökön és most már konzolokon is, mintha erre születtek volna. Ugyanakkor azt is el kell ismerni, hogy a Beamdog hozzájárulása nem merült ki pusztán szépészeti beavatkozásokban. Temérdek bugfix, jó néhány kényelmi funkció (átláthatóbb napló, egyszerűbb loololás) és még inkább testre szabha-

tó játékelmény könnyítik meg valamelyest a laikusok ismerkedését a játékokkal, míg a veteránok számára új játékmódok, társ karakterek, helyszínek és küldetések teszik vonzóbbá a visszatérést, nem szólván a két rész közé beékelt *Siege of Dragonspear* kiegészítőről.

Ékkövek a pixelhalom mélyén

De ne kerülgessük a forró kását, azonnal kiütköznek a feljavított kiadás korlátai, amint 14 hüvelykesnél nagyobb kijelzőre kötjük konzolunkat, és elindul az első, alacsony felbontású átvezető videó. Switchen valamivel jobb a helyzet, hordozható állapotban pár évet akár le is tagadhatnának az Infinity motoros játékok. Kár, hogy előbbin és a mobilitáson kívül más érv nem szól a Nintendo hibridje mellett, mivel a Beamdog nem tudta vagy nem akarta kihasználni az érintőképernyőben rejlt lehetőségeket. Emiatt aztán mindhárom konzolon ugyanolyan körülményes a zsákmány elrendezése, a karakterek felszerelése, képességeik, varázslataik kiválasztása és aktiválása a valós időben zajló küzdelmek közepette. Kizárólag az automatizálható pause-funkció gátolja

meg, hogy követheetlen káoszba és végül kudarcba fulladjon próbálkozásunk.

Dacára a felsorolt gondoknak, a régimódi dizájnnak, az idegtépő kockadobálós karaktergenerálásnak és a fejlődés lassú ütemének, a származásáról és annak jelentőségéről mit sem sejtő árva történetét végigkísérő *Baldur's Gate*-ek még évtizedek múltán is műfajuk meghatározó darabjai. Nem is vitás, hogy kompromisszumkészséget és türelmet igényelnek a mai játékosoktól, de garantáltan meghálálják a rájuk fordított időt. **Vörös Lóránd (Chava)**



Tesztzett

- + eposzi léptékű történet egymásra épülő kiegészítőikkel és folytatással
- + több száz órányi tartalom
- + kétféle irányítási séma

Nem tetszett

- réges-rég elszállt az idő az Infinity-motor felett
- körülményes inventory-menedzsment

Kétkeltem, sőt az első órában még a számat is húztam, aztán csak magával ragadott a híres BioWare-varázslat.

HIDEG TÉLI ÉJSZAKÁKRA

Közvetlenül lapzártánk előtt megjelent modern konzolokra a Beamdog gondozta egykori Black Isle/BioWare klasszikusok utolsó darabja, a *Neverwinter Nights* is. Számtalan kaland vár a *Forgotten Realms* regényekben és világleírásokban hol Téltenként, hol pedig Öröknýárként fordított városban, az Anauroch sivatagban, Mélysötétben és más fantasztikus helyszíneken.



Az egyik leglátványosabb helyszín ez a jégbe zárt múzeum

CHARIS: Takes 1 cold damage from Frost Salamander



Megrázó élmény szembesülni a főszereplő múltbéli tetteinek következményeivel

Drizzt otthonától létsíkok találkozásáig

PLANESCAPE: TORMENT & ICEWIND DALE ENHANCED EDITION

Kiadó: Skybound Games, Beamdog | Fejlesztő: Beamdog | Platform: Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One | Zsáner: szerepjáték | Korhatár: 16+ | Röviden: Két nagyszerű, ám szellemiségüket és hangulatukat tekintve egymásra csöppet sem hasonló klasszikus egy csomagban.

Rég nem látott nyüzsgés tapasztalható a *Dungeons & Dragons háza táján*. Hosszabb szünet után újra szállingózni kezdtek a regények, és már kitétték a mozifilmes reboot bemutatójának időpontját is 2021. november 19-re. Noha két év soknak tűnik, hamarabb elrepül majd, mint gondolnánk, pláne akkor, ha várakozás közben olyan kiválóságok társaságában bukfenceznek a mélybe a homokóra szemcséi, mint az egymás mellé csomagolt *Planescape: Torment* és *Icwind Dale*.

Tűz és víz

Ezer szállal kapcsolódnak egymáshoz, mégis óriási szakadék tátong a két játék között. Az *Icwind Dale* akár a *Baldur's Gate*-ek balkézről született féltestvére is lehetne, kevesebbet szövegel, ugyanakkor harciasabb is amazoknál. Cselekménye úgy épül fel, akár egy átlagos szerepjátékpárti, az első feladattal egy ivóban bíznak meg. Mondhatni, a megfelelő helyen tartózkodunk a legalkalmasabb pillanatban ahhoz, hogy belekeveredjünk a híres drow kózsának, Drizzt

Do'Urdennek is otthont adó Jeges Szelek Völgyét megrázó eseményekbe. Szokatlan módon ezúttal a teljes csapat generálása ránk hárul, mert hiába keresztezi számos NPC útja a miénket, egyikük sem kíván csatlakozni. Így legalább olyan összeállítással próbálkozhatunk, amelyik minden elképzelhető helyzetre és lehetséges ellenféltypusra felkészült, mert magasabb nehézségi fokozatokon az életünk múlhat egy rosszul megválasztott képességen vagy egy túl későn észrevett csapdán. Természetesen adott a játékost szinte teljes egészében terhermentesítő sztorimód, de még ebben a csalással felérő hátszélben is végzetes hibát véthet, aki nem figyel a visszajelzésekre, és az ellenfélben kárt okozni képtelen eszközökkel tör annak vesztére.

Hasonló támogatásról viszont ne is álmodjon, aki szeretné megismerni a *Planescape: Torment* emlékeitől megfosztott, névtelen főszereplőjének nem mindennapi történetét. Egyrészt összehasonlíthatatlanul kevesebb okunk és alkalmunk nyílik bicskát rántani, másrészt a létsíkok találkozásánál fekvő Sigil

halottasházából egy beszélő koponya kíséretében előtámolygó, hegekkel borított figura több egyszerű halandónál. Megérteti magát a holtakkal, feltámaszthatja elesett társait, sérülései majdnem olyan gyorsan gyógyulnak, mint Rozsomáknak, emellett idővel harcosból tolvajjá vagy varázslóvá képezheti magát. De a legfontosabb, hogy lételméleti kérdéseket feszegető metaforikus és szó szerinti utazása a videojátékok történetének egyik legjobban megírt darabja.

Rokonok

A játékok technikai oldalát nézve lényegében mindaz elmondható róluk, ami a BioWare sorozatáról is. Ideértendő a kontrollerhez igazított, a remélnél kevésbé intuitív, de mégiscsak működőképes kezelőfelület, sőt az irányítás is. Remek ötlet, hogy tetszés szerint terelgethetjük csapatunkat a kurzort mozgatva vagy épp a főkaraktert közvetlenül vezérelve, akit úgy követnek társai, mint kislibák az anyjukat. Innentől pedig izlés dolga, hogy ki melyiket részesíti előnyben.

Vörös Lóránd (Chava)



Tetszett

- + kétféle élmény ugyanabban a csomagban
- + választható irányítási sémák
- + hetekre elegendő tartalom

Nem tetszett

- az Infinity motor korlátai
- funkcionális, de messze nem tökéletes kezelőfelület
- előfordulhatnak fagyások

Ütős szerepjátékoktól, amely alkotóelemeinek éltés kora ellenére is fogyasztható maradt.



A pengék mellett olyan fegyvereket is szerezhetünk, amelyeket inkább zúzásra találtak ki



Harcosunkat nemcsak egyedi fizimiskával, de még menő tetoválásokkal is elláthatjuk



Az óriások elég lomhák, viszont keményen odacsapnak az óvatlan kalandoroknak

A csínytevés istene már megint rosszalkodik

RUNE II

Kiadó: Ragnarok Game | Fejlesztő: Human Head Studios | Platform: PC | Zsáner: akció-szerepjáték | Korhatár: N/A | Röviden: A skandináv mitológián alapuló sandbox játék, amely egy könyörtelen világba kalauzolja el a játékos.

Kiváló táptalajként szolgálnak az északi germán népek mítoszai egy videojáték számára.

Mára már – köszönhetően némileg a Marvelnek is – szinte a popkultúra részévé váltak az olyan legendás alakok, mint Thor, Odin, és egyre kevesebb embernek kell elmagyarázni, mi is az a Ragnarök. Na és persze ott van Loki, az örök csínytevő, aki a *Rune II*-ben is igyekszik borsot törni az orrunk alá.

Az istenek alkonya

A játék egy elég kilátástalan helyzetből indul: a világ a mindent felémésztő Ragnarök küszöbén áll, és mivel a többi istenség nincs igazán a helyzet magaslatán, a feladat, hogy valaki rendbe tegye a dolgokat, és leszámoljon Lokival, halandó harcosokra vár, azaz ránk. A többes szám azért indokolt, mivel az egyjátékos mód mellett online másokkal együtt is fejest ugorhatunk a világvégébe. Időnk nagy részében Midgardban, vagyis a Földön bandukolunk, ahol mitológiai lények, Loki csatlósai és csekély mennyiségben emberek próbálnak keresztbe tenni nekünk.

A *Rune II*-ben leginkább az RPG-k és a túlélőjátékok elemei keverednek egymással, ami egyre di-

vatosabb párosítás manapság, és az esetek többségében – ahogy szerencsére itt is – kiválóan működik. Karakterünk testre szabása után rögvest bele is csöppenünk a játék zord, nyitott világába, ahol rengeteg tennivaló vár ránk. A küldetések teljesítése közben gyakran harcba bocsátkozunk majd, és természetesen ki is foszthatjuk levágott ellenfeleink hulláit, szintet léphetünk, és egy vagonnyi cuccot magunkkal cipelhetünk utunk során. A védelmet nyújtó páncélok mellett több fegyvert és pajzsot is magunknál tarthatunk, egy eszköztár segítségével pedig kényelmesen cserélgethetjük a holmikát. Ilyen téren tehát egy hagyományos szerepjátékként működik a *Rune II*, ám amikor épp nem vagdalozunk, jut időnk túlélősdit játszani, és elkezdhetünk fákat kivágni, valamint érceket bányászni.

Ha van elég fánk, pár gombnyomással újjáépíthetjük az itt-ott fellelhető romos házakat, amelyek ezután minibázisokként fognak funkcionálni. Betérve megsüthetjük az összegyűjtött húst a tábornűz lángjánál, megjavíthatjuk felszerelésünket, és mindenfélét craftolhatunk. Nem világmegváltó, de jól bevált megoldások ezek, remekül

passzolnak egymáshoz, és sokkal színesebbé teszik a játékmenet. Később Thor, Odin vagy Hél bajnokává válhatunk, aminek köszönhetően jóval erősebbek leszünk, és megváltoznak hősünk tulajdonságai is.

Mivel a világvége szélén állunk, korlátozott idő jut minderre, viszont a csínytevés istene képes visszaporgetni az idő kerekét, új korba terelve ezzel Midgardot, és megadva nekünk a lehetőséget a folytatásra, ha esetleg még nem állnánk készen a végső összecsapásra. Persze nem érdemes túl hálásnak lennünk neki ezért, mert ugyanúgy a Ragnarök küszöbére dob vissza minket.

Éles a fejsze, csak ferde a nyele

A *Rune II* koncepciója rendben van, a vikingek rajongói minden bizonnyal imádni fogják a hangulata miatt, de a kivitelezésén sajnos érezhető, hogy nem egy AAA minőségű termékről van szó. Sok dolog, például a hajózás elég fapadosan működik benne, de ha meg tudunk békélni az ilyen apróságokkal, akkor akár még élvezhetjük is a mitológiai kalandozást.

Száler Martin (GuCs)

Tetszett

- + kitűnő hangulat
- + ügyesen vegyített játékelemek
- + megfelelően kezelt mitológia

Nem tetszett

- több tekintetben is gyenge kivitelezés

Szórakoztató mechanikákat használó játék, amibe némileg beleszórta a hanyag fejlesztői munka.





Tartósított varázsvilág



TOVÁBB IS VAN

Ha tetszett az első rész, és még maradnál a Ni No Kuni világában, akkor mindenképp nézz rá a Revenant Kingdom alcímű folytatásra. A második rész tavaly jelent meg, és azóta rengeteg extra tartalmat kapott, plusz mind PS4-en, mind PC-n elérhető. Mégér egy próbát.

NI NO KUNI: WRATH OF THE WHITE WITCH REMASTERED

Kiadó: **Bandai Namco Entertainment** | Fejlesztő: **Level-5** | Platform: **Nintendo Switch, PC, PlayStation 4** | Zsáner: **JRPG** | Korhatár: **12+** | Röviden: **A 2011-es, Studio Ghibli segítségével készült tündérmese újrakevert, több modern platformra is kiadott változata.**

Kevés olyan játék van, amely már az első félórán minden elképzelhető érzelmet kivált belőled, de a Ni No Kuni ilyen. Részenben a Studio Ghibli csodálatos animéátvezetőinek, részben a kedvenc meséinket idéző történetírásnak köszönhetjük ezt. A Level-5 egy csodálatos JRPG-t tett le az asztalra 2011-ben, amit abszolút megéri újra és újra elővenni, ráadásul ehhez már a padláson porosodó PS3-at sem muszáj letakarítanunk.

A rongybaba, a boszorkány és a ruhásszekrény

A Ni No Kuni egy 2011-ben (nálunk 2013-ban) megjelent, akkor még PS3-exkluzív számított japán szerepjáték, amit a méltán legendás Studio Ghibli nevével igyekezett eladni a Bandai Namco. Ez az animéstudió készítette hozzá az animációs átvezető videókat, utóbbiak pedig valóban a Ghibli legszebb filmjeit idézik. Több is rejtett azonban a játékban pár csicsás videónál: kaptunk egy szívmengető történetet,

amely némileg a Narnia könyvekre emlékeztetett minket. Egy Oliver nevű kisfiú a főhősünk, aki bizonyos okok miatt belekeveredik egy másik világ problémás helyzetébe. A valóság mellett létező mágikus birodalmat a sötétség fenyegeti, ez a sötétség pedig emberek szívét pusztítja el, amitől az érintettek gyakorlatilag jól ápolt zombikká változnak. Oliverre, a tiszta szívű kiválasztottra marad a feladat, hogy társai oldalán megmentse ezt a világot, és ezzel egy számára kedves személyt is visszarántson a halálból. A sztori helyszíne egy tényleg mesékbe illő, káprázatos táj, ahol hófödte hegycsúcok, varázslatos erdők és számtalan felfedezendő titok vár ránk. Bár a történetvezetés lineáris, bőven lesz mit csinálni a főszál mellett a számtalan opcionális küldetésnek köszönhetően. A sztorit és a világot ráadásul egy egészen egyedi megoldásokkal operáló, mély és akciódús, körökre osztott harcrendszer fogja össze. Kevés hiba van az alapjátékban, amivel csak az a baj, hogy az új kiadás egyiket sem orvosolta.

Újrakeverés...ke

A Remastered verzió persze nem vesz el semmit az élményből, ráadásul lehetővé tette, hogy PC-n, Nintendo Switchen és PlayStation 4-en is élvezhessük azt. Bár az előbbi örömteli hír, sajnos nagyjából itt véget is ér a pozitívumok listája. Azon kívül, hogy magasabb felbontásra vették a textúrákat, sok mindent nem csináltak a játékkal. Remek alkalom lehetett volna az újakeverés, hogy feltöltsék kicsit élettel, vagy megszipítják az olyan, elnagyolt pályarészeket, amelyek az eredetiben is rontották az egyébként mesés képi világot. Ez nem történt meg, PC-n ráadásul a billentyűzetes gombkiosztással kapcsolatban is vannak komoly kérdőjelek. A helyzet az, hogy ha megvan neked az eredeti játék, akkor nincs szükség erre a verzióra. A felújított kiadást kizárólag azoknak ajánljuk, akik a PS3-exkluzivitás miatt kimaradtak a meséből, nekik persze mindenképp. Mert feledhetetlen kalandot kínál a Ni No Kuni, amit még egy lustán kivitelezett visszatérés sem tud elrontani.

Ledneczki József (Hunter)



Tetszett

- + gyönyörű tálalás
- + szívmengető sztori

Nem tetszett

- semmi lényegi finomítás, extra tartalom
- PC-s gombkiosztás

Az újrakidástól nem lett jobb az első Ni No Kuni, de szerencsére rosszabb sem.



A halloween mindnyájunk ünnepe



Itt azért szívesen dolgoznánk



Tényleg nehéz betelni a látvánnyal...



„Nem, köszönöm, csak nézelődök.”



Bátor a kolléga



Soha nem volt még ilyen jó iparmágnásnak lenni

PLANET ZOO

Kiadó: Frontier Developments | Fejlesztő: Frontier Developments | Platform: PC | Zsáner: szimulátor, menedzserjáték | Korhatár: 3+ | Röviden: A Planet Zoo megmutatja, mit tud ez a műfaj 2019-ben.

Valószínűleg minden régi vágású játékos emlékeztében élénken él legalább egy menedzselős cím, de az is kellemes emlékeket ébreszthet, ha csak megemlítem a Tycoon szériát. Az *Elite: Dangerous*ért is felelős fejlesztőcsapat a *RollerCoaster Tycoon* játékok óta számos szimulátort letett már az asztalra, az utóbbi években pedig a régi receptek megújításán dolgozik. Ennek a lendületnek az eredménye a *Planet Zoo* is, amely a korábban megjelent *Planet Coaster* és *Jurassic World Evolution* formuláját vegyíti – és talán kijelenthetjük, hogy tökéletesíti is egyben. A Frontier Developments legfrissebb menedzserjátékában minden az állatokról és állatkertünk (vagy kertjeink) egyesében tartásáról szól, ami talán soha nem volt még ennyire összetett és embert próbáló feladat, mint most.



Szerző:
Török Tamás
(Blade)

Rész munkaidőben profi edző a Football Manager pályáin, míg szabadidejében államot alapít a Civilization játékokban. Egy állatkert menedzselése is befér még, nem igaz?

Ha egy üzlet beindul...

Az első dolog, ami már pár óra játék után is egyértelművé válik, hogy a fejlesztők egy percig sem arra játszottak, hogy majd szép fokozatosan, darabjaiban, különböző fizetős DLC-k formájában egészítik ki a foghíjas alapjátékot. A *Planet Zoo* ugyanis tömve van tartalommal, olyannyira, hogy a meglehetősen hosszú tanulási fázis során célszerű szellemileg a topon lenni, hiszen tényleg döbbenetes mennyiségű információt kell feldolgoznunk. Kezdjük ott, hogy egyenesen három, de inkább négy eltérő módunk lesz belevetni magunkat az állatkertbizniszbe. Az első és a kezdő játékosoknak egyértelműen javallott mód maga a karrier, amely a nevével ellentétben nem azt várja tőlünk, hogy a nulláról húzzunk fel egy komplett vállalkozást, hanem tucatnyi, egymástól nagyban eltérő, előre megépített állatkert irányítását adja a kezünk-

be. A világ minden táját felvonultató szcenáriók különböző feladatok elé állítják a játékosot, amelyeket teljesítve elsajátíthatjuk a *Planet Zoo* alapvető mechanikáit, segítségül pedig két bohókás és imádni való narrátort is kapunk – ha az alapon túlvagyunk, az elmaradhatatlan sandboxmódnak hála kötöttségek nélkül is kiélhetjük fantáziánkat. A játék igazán nagy dobása viszont egyértelműen a Franchise-ra keresztelt variáns, amely gyakorlatilag úgy működik, mint a *Planet Zoo* klasszikus értelemben vett karriermódja, a Challenge – ám előbbiben nem csupán egy adott állatkertről gondoskodhatunk, hanem több tucatról is akár, még hozzá a világ bármely adott pontján. A sluszpoén pedig, hogy a felvonultatott több tucatnyi állatfaj képviselőit közvetlenül más játékosok állatkertjeiből szerezhetjük be annak függvényében, hogy az illető hány kreditet vár tőlünk cserébe.



Állati meló

Mondanám, hogy a műfaj veteránjaként seperc alatt belerázódtam a *Planet Zoo* játékmelóba, de ez jókora füllentés lenne. Egyfelől ez azért van, mert hiába az alapos, szinte minden lényegi játékelemre és rendszerre kitérő bevezető, a Frontier Developments produkciója egy monumentális program, amely nemcsak a rendelkezésre álló beépíthető területet foglalja magában, hanem a játék mélységét is. Persze ahogy az ember kezd megbarátkozni a különböző lehetőségekkel vagy a sokszor kaotikus érzést keltő kezelőfelülettel és a menükkel, úgy világossá válik, hogy a *Planet Zoo* alapvetően egyszerű eszközökkel alkot meg egy komplex egészet. Mindenre oda kell figyelni, hiszen nem elég felhúzni egy élőhelyet, de ügyelnünk kell arra, hogy a környezet otthonos és komfortos legyen lakóinak. Míg egy bengáli tigrisnek érdemes szavannai, kevésbé zöld lakóhelyet össze-

hozni, addig az ázsiai honból érkező pandák majdhogynem megkövetelik a bambuszfélék társaságát a teljes boldogsághoz. De az is előfordul, hogy bizonyos állatkák nem díjazták az állandóan őket bámuló vendégek figyelmét, ilyenkor célszerű egyirányú üveggel orvosolni a problémát – még akkor is, ha garantáltan lelkiismeret-furdalásunk lesz utána. Mindeközben kéznél tartanunk a személyzet minőségét és annak igényeit is, hiszen a gondozók mellett szükségünk lesz orvosokra, mérnökökre, de még kutatókra is, akikkel különböző vírusokról is többet tudhatunk meg, ezzel elejét véve az állatkertben kitérő járványoknak. Gyakorlatilag az utolsó négyzetméterét is személyre szabhatjuk a mi kis világunknak, ám érdemes előre tervezni, hiszen a látogatók azt sem díjazták, ha a generátorok szem előtt vannak. Értelemszerűen mindez azonnal megbukik, amint kiürül virtuális pénztárcánk, így az állatok egészsége és jóléte mellett a legfon-

tosabb feladatunk, hogy egy jövedelmező, virágzó állatkertet vagy épp üzletágot építsünk ki a felkínált játékmódok valamelyikében. Erre minden lehetőségünk meg is lesz, mivel nemcsak roppant interaktív, összetett és sokoldalú játékmelót kínál a *Planet Zoo*, de mindez egy stabil, jól működő alapon nyugszik.

A látszat nem mindig csal

Ugyan az ilyesfajta szimulátoroknak nem elsődleges feladata, hogy jól nézzenek ki, a *Planet Zoo* ezzel együtt is nem csupán lélegzetelállítóan szép játék, de a fejlesztők szíve-lelke benne rejlik. Hiába fogjuk a játékidő nagyobbik részében madártávlatból szemlélni, ha ráközelítünk a nyüzsgő állatkert szegmenseire, láthatjuk, hogy az egyszerű realiztikus és karaktereit illetően stilizált dizájn megdöbbentően részletes, imádni való, kreatív animációk egészítik ki. A játék sztárjai a szeretetre méltó és különleges állatok, akik nemcsak játékmelót szempontjából, de megjelenésre is igazi személyiségek – élmény végigkövetni egy napjukat. A festői környezet pedig hab a tortán, ami ugyan a *Planet Coaster*-ben látottakhoz képest kevésbé színes vagy élénk, de így sincs okunk panasznak. Tény, a méretarányos és valóságos dizájn miatt a kellenél talán nehezebb az élőhelyek és az egyéb épületek azonnali elkülönítése, plusz muszáj megemlétenünk, hogy megjelenése hetében a játék még hemzseg a kisebb-nagyobb technikai hiányosságoktól vagy a teljesítménybeli problémáktól. A *Planet Zoo* azonban ezzel együtt is talán a valaha megjelent legjobban összerakott „coaster típusú” szimulátor, ám fel kell készülnöd arra, hogy nem kevés időt és türelmet igényel a program. ♦

A Frontier Developments produkciója egy monumentális program, amely nemcsak a rendelkezésre álló beépíthető területet foglalja magában, hanem a játék mélységét is



VISSZA A SZABADBA

Be kell vallanom, olykor bennem is megszólalt egy hang a tesztelés alatt, hogy „hé, azért te most mégis csak állatokkal kereskedsz”. A *Planet Zoo* készítői viszont nagyon figyeltek arra, hogy mind a játékhoz írt narratíva, mind a játékmelót az hangsúlyozza, hogy állatkertünk lakóit felerősítsük, vigyázzunk rájuk, majd amint készen állnak, visszaengedjük őket a környezetbe. Az üzleti érdekek mellett így azért egy nemesebb cél is a játékosok szeme előtt lebeghet.

Tetszett

- + összetett játékmelót
- + hibátlan prezentáció
- + változatos játékmódok
- + hangulat

Nem tetszett

- olykor kaotikus kezelőfelület
- eleinte kényelmetlen, nehézkes irányítás
- kisebb-nagyobb bugok

A Planet Zoohoz rengeteg idő és türelem szükséges, ám ha az ember képes elmerülni a részletekben, akkor hosszú távú és színvonalas szórakozás lesz a jutalma.



A tatár az egyik új nemzet a Definitive Editionben, velük együtt már összesen 35, egyedi egységekkel és harci taktikával felvértezett nemzet közül választhatunk

Ismét eljött a királyok kora

AGE OF EMPIRES II: DEFINITIVE EDITION

Kiadó: **Xbox Games Studios** | Fejlesztő: **Forgotten Empires, Tantalus Media, Wicked Witch** | Platform: **PC** | Zsáner: **RTS** | Korhatár: **12+** | Röviden: **Valós idejű stratégia, amely ötvözi a korokon átívelő birodalomépítést és a grandiózus ütközeteket.**

Ki ne emlékezne azokra a szépreményű kilencvenes évekre, amikor a valós idejű stratégiák a játékipar alappillérei-nek számítottak? Abban az időben a *Command & Conquer*, a *Red Alert* és a *Warcraft* sorozatok miatt vetek erősebb processzort és több memóriát a gamerek, ezek voltak a kor csúcscsúcsjátékai. A Microsoft akkoriban igyekezett kiharcolni egy jókora falatot ebből az üzletből (is). Az Xbox és a konzolok még csak Bill Gates legbelső köreinek féltve őrzött titkai voltak, így a cég főként személyi számítógépeken villantott játékfronton. Az egyik legnagyobb dobásuk az *Age of Empires* sorozat volt, amely ügyesen ötvözte a *Civilization* sorozat birodalomépítő stratégiáját a népszerű RTS-ek pörgős harcrendszerével. Pontosan húsz évvel ezelőtt jelent meg a sorozat



Szerző:
Mocsary József (Mocsy)

Keményvonalas stratégia, aki a kilencvenes évek összes ismert RTS-ét végigjátszotta.

legismertebb és talán legjobb része, az *Age of Empires II: Age of Kings*.

A felújítás felújítása

2013-ban már történt egy próbálkozás az eredeti újragondolására (ez volt az *Age of Empires II HD Edition*), de a kiadó úgy gondolta, hogy a várva várt negyedik rész előtt még egyszer nekirugaszkoznak, és megpróbálják eladni a kicsinosított változatot a rajongóknak. A 4K-támogatás mellett számos bővítést és újítást kaptunk, de azért már rögtön az elején le kell szögeznünk, hogy túl sok újításra és felhasználóbarát kezelőfelületre nem szabad számítani. Pozitívumként mindenképpen ki kell emelni az elképesztő mennyiségű tartalmat. A Definitive Edition minden eddigi kiegészítő hadjáratot tartalmaz, sőt a fejlesztők ezt még megfejelték négy vadonatúj, eddig

soha nem látott kampánnyal. Így összesen 26, több misszióból álló hadjáratban vehetünk részt; stratégia legyen a talpán, aki ezeken átve-rekszi magát, főként a legnehezebb fokozaton. Európában, Afrikában, Ázsiában és az amerikai kontinensen vívhatjuk meg a magunk kis háborúit. Akinek ez nem lenne elég, annak ott vannak a történelmi küldetések, ezekből 16 darab található jelenleg a játékban, köztük olyan fontos történelmi eseményekkel, mint például a magyar honfoglalás.

Franco Nero beájulna

Patriótaként értelemszerűen ez volt az első speciális küldetés, amelyet elindítottam, és már az első percekben kellemes meglepetés ért. A falusiak hibátlan magyarsággal nyugtázták parancsaimat, ami persze nem a kis hazánk iránti



A mongoloké lovasnemzet, és érdemes megtanulni ezt a taktikát, hiszen nagyon sok nemzet lóhátról hódította meg a világot. Még mi, magyarok is így kezdtük vagy 1100 éve



A várostrom még mindig az egyik legjobb része az összecsapásoknak, ész nélkül rohamozva hamar elmegy az ostromlók harci kedve

Az Age of Empires II Definitive Edition pont arra jó, hogy elüssük vele az időt, amíg megérkezik a negyedik rész

megkülönböztető figyelem jele, a játékban szereplő 35 nemzet mindegyike megkapta ezt a törődést. Érdemes megemlíteni, hogy a Definitive Edition négy exkluzív népcsoportot is kapott, ebből egynek magyar vonatkozása is akad: a tatárjárás után letelepedett kunokkal is meghódíthatjuk a középkori Európa egy részét. Rajtuk kívül helyet érdemeltek a játékban még a tatárok, a bolgárok és a litvánok is. Összesen nyolc különböző játékmód közül választhatunk, amelyek közül a továbbgondolt oktatómód ragadott meg a leginkább. Ezekben a küldetésekben a haladó stratégiákat sajátíthatjuk el, profi játékosoktól ellesett trükkök alapján tanítják meg nekünk a gép, hogyan lehetünk sikeres hadvezérek hosszú távon.

A királyok új ruhája

A grafika sokat javult a 2013-as verzióhoz képes, de azért senki se ringassa magát abba a tévhitbe, hogy a Definitive Edition a Relic Entertainment által fejlesztett Age of

of Empires IV látványvilágához fog felérni. Sok helyen látszik a javulás, de végső soron ez egy húszéves játék felújítása, és nem egy vadonatúj grafikus motorral készült feloldozás. A táj és a karakterek kidolgozása egyértelműen jobb lett, a készítők még egy kis zoomot is belecsempészték a mostani verzióba, de ez inkább csak amolyan látványelem, gyakorlati haszna nincs túl sok. A térképet még mindig nem lehet forgatni, de talán ez nem is olyan nagy baj, hiszen legmagasabb felbontásban és részletességen alaposan megdolgoztatja a hardverünket. Érdemes a beépített benchmarkprogrammal letesztelni gépünk teljesítményét, a nagyobb lélegzetű multiszűkítőkhöz nélkülözhetetlen, hogy a játék akadozás nélkül fusson. A tesztgépen (i-7 4770K, 16 MB RAM, Radeon 5700XT) épp csak megugrottam a minimálisan elvárt 1000 pontot, pedig még a 4K-s textúracsomagot fel sem telepítettem. Az animációkról vegyesek a tapasztalataim: az épületek sokkal részletgazdagabban

rombolódnak (a 2013-as verzióban hirtelen megjelent egy halom törmelék az épület helyén), de sok egység animációja megmaradt az 1999-es szinten. Az útkeresési algoritmus akkoriban is botrányos volt, sajnos most sem javult sokat, kínszenvedés nagyvárosban navigálni egy combosabb hadsereget. Remek újítás viszont az a lehetőség, hogy a katonai egységek kijelölésekor még csak véletlenül sem lehet kiválasztani a falusi jó munkásembereket – nincs annál bosszantóbb, mint amikor a frontra küldjük a szerencsétleneket egyetlen kapával a kezükben. A mesterséges intelligencia szódával elmegy, nekem még mindig az az érzésem, hogy csal a gép, de az is lehet, hogy csak én jöttem ki a gyakorlatból, és ezért tűnik nehéznek.

Az Age of Empires II Definitive Edition pont arra jó, hogy elüssük vele az időt, amíg megérkezik az Age of Empires negyedik része. Tartalom van benne bőven, de aki az újítások sokasága miatt veszi meg, az bizony nagyot fog koppanni. A csillogó külső alatt egy klaszsz húszéves játék lapul, az viszont vitathatatlan, hogy az idő vasfoga már kikezdte ezeket a megoldásokat. Ami működött két évtizeddel ezelőtt, azon manapság már fanyalgunk, egészen egyszerűen el lettünk kényeztetve a felhasználóbarát megoldásokkal. Ettől függetlenül adjon egy esélyt neki, aki szereti ezt a játékkategóriát; szerencsére nem kell teljes árat fizetni érte, mindössze 20 euróért hozzánk vágják a Steamen, annyit pedig bőven megér, már csak a honfoglalás miatt is. ♦

Tetszett

- irdatlan mennyiségű tartalom
- fejlesztett audiórészek
- kőkemény kihívás

Nem tetszett

- ➖ lehet, hogy csal a gép
- ➖ botrányos útkeresés
- ➖ elavult megoldások

Húsz évvel ezelőtt imádtam volna ennyi tartalmat, most azonban időhiány miatt esélyem sincs befejezni. Sic transit gloria mundi.

A vikingek már a spájzban vannak

A PC-s változat tesztjét keresd a 2018/06-os GameStarban

ANCESTORS LEGACY

Kiadó: 1C Entertainment | Fejlesztő: Destructive Creations | Platform: PlayStation 4, Xbox One | Zsáner: RTS | Korhatár: 18+ | Röviden: Európa egyik legsötétebb korszakába helyezett akciódús és vérbő stratégia.

Valósidejű stratégiai játékot konzolra fejleszteni, vezérlését a kontroller lehetőségeihez igazítani még az évtized vége felé is kihívást jelent. Akkorát, amely fejlesztőket és játékosokat egyaránt képes eltántorítani a próbálkozástól, hiába vált markánsabbá a műfaj jelenléte, és javult érzékelhetően beágyazottsága az aktuális hardvergeneráción az eggyel korábbihoz képest. Felhasználói szemszögből közelítve az okozza a legnagyobb gondot, hogy szemben az FPS-ekkel nem létezik bevett irányítási séma, egyezményes módja az egységek kijelölésének és csoportba rendezésének, a köztük történő váltásnak, sőt már abban is eltérés mutatkozik, hogy melyik gombot kell megnyomnunk, ha mozgásra szeretnénk bírni seregünket. Emiatt még ha rendelkezik is rutinnal az ember, kénytelen minden új játéknál majdhogynem nulláról kezdeni az ismerkedési fázist, és eltarthat egy darabig, mire egyáltalán az alapok rögzülnek. Márpedig kell lennie annál jobb megoldásnak, mint hogy elkezdjük memorizálni a parancskombinációkat, akár hajdanán a *Mortal Kombat 2* kivégzésehez elengedhetetlen mozdulatsorokat.

Mi történik, ha ezt megnyomom?

Ami azt illeti, van is; ha a vezérlés intuitív, és amennyiben az egyik lépésből logikusan következik a másik, lerövidül a tanulási görbe, és azon kapjuk magunkat, hogy szinte dorombolni kezd kezünk alatt a kontroller, mintha – elnézést a képzavarért – egér lenne. Onnantól pedig végre nem az irányítással birkózunk, hanem az ellenféllel. És mivel a Destructive Creations srácainak az első pillanattól fogva szándékukban állt konzolokra is átültetni a PC-n már több mint egy éve elérhető *Ancestors Legacy*-t, úgy tervezték meg rendszereit és mechanikáit, hogy azok a lehető legkevésbé akadályozzák e célkitűzést. Ezért limitálták jelentősen az osztagok és erőforrások számát, minimalizálták a gazdasággal kapcsolatos teendőket, és ugyanebből az okból vetették el a szabad építkezés gondolatát.

Viking lapul a fűben

Ha támad is bennünk némi hiányérzet a kompromisszumok miatt, hamar feledtetik a játékmenetet feldobó hasznos apróságok, amelyekre akár nyerő taktikát is építhetünk.

Például kelepccét tudunk állítani ellenfelünknek az időjárás, a napszak és a domborzat viszonyait kihasználva, valamint az erőforrások termelésében kulcsszerepet játszó falvakat lángba borítva elterelhetjük figyelmét, és megoszthatjuk erőit. Függetlenül attól, hogy melyik frakció zászlaját hordozzuk épp, tekintettel kell lennünk az egységtípusok gyengéire és erősségeire, a szintlépéskor szabott fejlődési irányra és arra, hogy adott helyzetben melyik formációból profitálunk a legtöbbit. Emellett jó, ha mihamarabb az eszünkbe vessük, hogy nagyon is valós a baráti tűz veszélye. Nyílzáppal elsötétíteni az eget, amikor gyalogságunk és lovasságunk megverekszik az ellenséggel, kimondottan rossz ötlet.

Miután nincs nagy tolongás a szervereken, és ha valaki mégis feltéved, jellemzően inkább PvP élményre vágyik, semmint PvP megmérettetésre, lényegében a kampáynak, illetve kisebb részben az Assault és Domination variánsokból álló skirmishmódnak kell megoldoznia pénzünkért, ezért versengő szellemű játékosoknak csak erős fenntartásokkal ajánlható.

Vörös Lóránd (Chava)



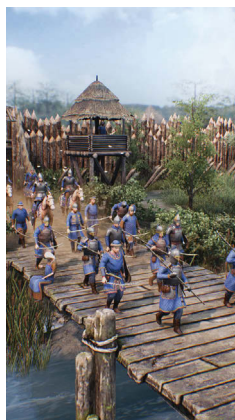
Tetszett

- + kibővített kampány
- + korrekt kontrolleres vezérlés
- + taktikai lehetőségek

Nem tetszett

- a közeliknél már nem annyira meggyőző a látvány
- még mindig csak PC-re érhető el a szaracénpakk
- elsorvadni látszik a multiplayer

A Halo Wars sorozat és a Sudden Strike 4 után ismét olyan RTS-t kaptunk, amelyik nem vergődik partra vetett halkékon konzolon.



A műfajban tapasztaltakhoz képest szokatlanul hevesek és erőszakosak az összecsapások



A PC-s és switches változatok tesztjét keresd a 2016/11-es és 2018/12-es GameStarban



Más utakkal ellentétben a hadi ösvény nyílegyenesen, kacsaringók nélkül halad a világos cél felé



A Gathering Storm kiegészítő nem csupán Magyarországot tette fel a Civilization térképére, hanem félreérthetetlen üzenetet is küldött az ember okozta környezetkárosítás veszélyeiről

Bezárul a kör

SID MEIER'S CIVILIZATION VI

Kiadó: 2K Games | Fejlesztő: Aspyr, Firaxis Games | Platform: PlayStation 4, Xbox One | Zsáner: körökre osztott, birodalomépítő stratégiai játék | Korhatár: 12+ | Röviden: Újabb modern platformokat hódított meg magának a „csak még egy kört”-járvány kirobbantója.

Mégis mi tartott ennyi ideig? Ez a kérdés foglalkoztat azóta, hogy kiáztam az első falu alapjait Xbox One X-en, és a legjobb képességeim szerint, amelyek – be kell vallanom – igencsak berozsdásodtak, elkezdtem felnevelni Róma fiait. Nőstényfarkas nem volt kéznél, na!

Szóval sem akkor nem fért a fejembe, hogy miért várt ilyen sokáig egy teljes értékű Civilization konzolos átiratával a 2K Games, sem most, miközben e sorokat gépelem. Annál az egyszerű oknál fogva, hogy a Sid Meier nevével fémjelzett szériának körökre osztott játékmenet a sajátja, nem létezik olyan korlátozott képességű beviteli eszköz, ami alkalmatlan volna a vezérlésére. Magyarán semmi szükség nem volt arra, hogy 2008-ban az áramvonalasított Revolutionnel (zsémbesebb pillanataimban felvizezettnek mondanám) lépjek meg a kontrollerhez szokott közönséget a Civilization IV vagy az önálló címként kiadott Colonization helyett.

Kötelező körök

Már a tavalyi Switch-port is azt sugallta, hogy véget érhet a konzolosokra kényszerített böjt, csupán idő

kérdése, mikor vetheti bele magát kontrollerállástól függetlenül bárki a birodalomépítésbe. Kampánytól, szcenáriótól vagy az általunk megszabott győzelmi feltételektől függ, hogy a katonai hódítás vezet-e a legrövidebb úton az ekét sem ismerő szántóvetőktől az úrkorszakig, a kulturális dominancia vagy a rafinált diplomácia helyett. Erről és nem kevesebbről szól a sorozat az 1991-es ős óta, csupán a körítés vált részről részre pofásabbá, és persze a lehetőségek tárháza bővült a pátyolgatásunkat igénylő nációk számával egyetemben, de az esszenciája változatlan. Ami pedig még inkább elismerésre méltó, hogy ugyanolyan hatással van arra a játékosra, aki le tudja gyúrni magában az első találkozás alkalmával sanszosan fellépő pánikot, hogy jaj, milyen sok a teendő, mint hajdanán.

Laikusként a tutorialt kihagyni erőteljes mazochista hajlamokról árulkodik, mert még akkor sem igazodik el azonnal az áttervezett kezelőfelületen az ember, ha ezt megelőzően PC-n rongyosra játszotta a hatodik számozott részt. Engem például kezdetben kimondottan zavart, hogy az ütközők nem az egységek

közötti váltásra valók, hanem két vezérlőpanelt nyitnak meg, amelyeken további opciók szerepelnek. Most tehát tényleg csak az irányítás, illetve az átalakított UI az, ami megkülönbözteti egymástól az egyes verziókat a grafika részletgazdagságának mértéke mellett, utóbbi értelemeszerűen hardverfüggő.

Elmarad a tiszteletkör

Örömmük mégsem lehet teljes, mert a 2K Games fukarabbik arcát mutatja az playstationös és xboxos vásárlók felé. Nagylelkű és barátságos gesztussal ért volna fel, ha minden kiegészítőt és DLC-t is mellécsomagolnak afféle fájdalomdíjként az évekig tartó várakozásért. Ehelyett az alapjáték 16 500 forintot kóstál, a Rise and Fall és Gathering Storm kiegészítők együtt további 12 500-at, de még így is hiányozni fog gyűjteményünkől a 2700 forintos indonéz és khmer, valamint 1525 forintos núbiai csomag. Persze egy percig sem vitatom a cserébe kapott, sok száz játékosra lefordítható tartalom mennyiségét, minőségét vagy értékét, de attól még úgy vélem, lehetett volna ezt elegánsabban is csinálni. **Vörös Lóránd (Chava)**



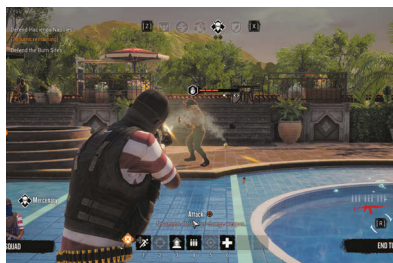
Tetszett

- + csorbíthatatlan Civilization-élmény
- + tengernyi tartalom
- + online és lokális multiplayer

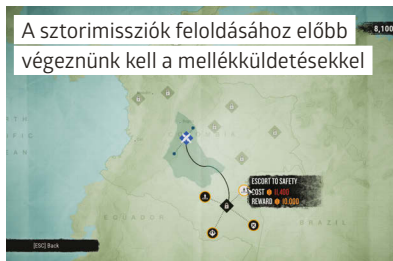
Nem tetszett

- hosszan tartó barátkozás a kezelőfelülettel
- igazságtalan árazás
- hosszú töltési idő

Az egyik legjobb és legértékesebb stratégiai játék bármelyik platformon.



A sztorimissziók feloldásához előbb végeznünk kell a melléküldetésekkal



A sorozat szereplői közül hatan tápos osztagparancsnokként jelennek meg, akik valamivel jobban bírják a gyűrődést a közönséges katonáknál

Ezüst vagy ólom?

NARCOS: RISE OF THE CARTELS

Kiadó: Curve Digital | Fejlesztő: Kuju | Platform: PC, PlayStation 4, Xbox One | Zsáner: taktikai játék | Korhatár: 18+ | Röviden: A nagy sikerű Netflix-sorozat hivatalos adaptációja.



Szerző:
Vörös Lóránd
(Chava)

XCOM és Jagged Alliance játékok csiszolták taktikai érzékét, ezért balga módon azt hitte, messziről képes felismerni bármilyen kelepécét.

Pablo Escobar akasztófára való gazfickó volt, ez nem vitás. Rengeteg ártatlan ember élete szárad a lelkén, köztük az Avianca légitársaság 1989. november 27-én felrobbantott 203-as járatának utasaié és legénységéé. Megérdemelné, hogy örökre elfelejtsük a nevét, csakhogy élete és halála oly hihetetlen fordulatokkal teli, milyira abszurdba hajló, hogy azt egyszerűen nem hagyhatta figyelmen kívül annak idején a szenzációra éhes bulvársajtó, sem pedig később a filmes szakma. Többen feldolgozták már a Medellín kartell felemelkedését, bukását és a helyén keletkezett hatalmi vákuum kitöltéséért vívott kegyetlen harcot, de toronymagasan kiemelkedik közülük a három évadot megért Narcos. Mivel az említett sorozat bővelkedik erőszakos jelenetekben, egy Max Payne 3-hoz hasonló akciójáték tűnt volna kézenfekvő választásnak, ám a Kuju gondolt egy merészet, és körökre osztott harcokkal tarkított taktikai formát adott elképzelésének. Ez önmagában még nem ok, hogy pálcát törjünk a fejlesztők feje

felett, hiszen akár jól is elsülhetett volna a dolog.

Kérem a következőt!

A *Narcos: Rise of the Cartels* arra kínál lehetőséget, hogy a politikusok és köztisztviselők korrupcióra való hajlamát messzemenőig kihasználó kartell, valamint a vele szemben felsorakozó amerikai DEA-ügynökök, kolumbiai rendőrök és katonák oldalán is részt vegyünk az összecsapásokban. Két kampányról beszélünk tehát: bár a kezdeti időszakban mindenképpen a jófiúk ügyét kell támogatnunk, amint eljutunk egy meghatározott pontig a történetben, lehullik a lakat a másik félről is. Mindazonáltal nem érdemes elhamarkodni a térfélcserét, mert a kokainkirály szolgálatában már az első missziók során körülírttal szembesülünk. Mivel a Kuju fejlesztői valamilyen rejtélyes oknál fogva megkísérelték újra felalálni a kereket, de minő meglepetés, kísérletük kudarcot vallott, minden egyes alkalommal hideg veríték gyöngyözött a homlokomon, amikor megpillantottam a számlálót a bal felső sarokban. Már is elmagyarázom, hogy miért.

Noha egy ötfős csapat áll az irányításunk alatt, körönként csakis az egyikükkel lehet mozogni vagy bármiféle akciót (tárcsere, képesség aktiválása stb.) végrehajtani, utána a hasonló korlátok közé szorított ellenfél következik, majd megint mi és így tovább. Minden fordulóban eldönthetjük, hogy melyik szerencsés flótásnak szenteljük figyelmünket, a többiek addig tétlenül várakoznak, kizárólag akkor avatkoznak közbe, ha módjukban áll megszakítani a mozgásba lendülő ellenfél körét, de erről majd később. Míg papíron működőképesnek tűnhetett a Kuju-féle szisztéma, a gyakorlat nem a fejlesztőket igazolja. Még ha van is valamiféle tervünk, miután elhelyeztük embereinket a térképen, hogy miként hajtsuk végre az információszerzéstől védőkíséreten át célzott likvidálásig terjedő feladatot, az egész kártyavárként omlik össze, mihelyst sor kerül az első lövésváltásra. Tegyük fel, hogy Murphy ügynökkel, az egység aktuális vezetőjével az egyik terepjáró mögött fedezéket kereső sicario oldalába tudnánk kerülni, de az előző





Semmiféle előnnyel nem jár egy magaslati pozíció, nem látunk és nem is lövünk messzebbre. Érthetetlen módon kimaradt a mesterlövész kaszt a játékból

A Kuju fejlesztői valamilyen rejtélyes oknál fogva megkísérelték újra feltalálni a kereket, de minő meglepetés, kísérletük kudarcot vallott

körben valamelyik egyenruhás beosztottját telibe trafálta egy géppisztolyból leadott sorozat, és a következő találat garantáltan végezne vele. Hasonló helyzetben akár végig is vihetnénk az akciót eredeti szándékunknak megfelelően, másik emberünk sorsát az RNG jóindulatára bízva. De annak tudatában, hogy küldetés közben nem lehet menteni, sokkal nagyobb valószínűséggel igyekszünk majd kivonni őt a tűzvonalból, és életben tartani, mert újoncokat toborozni drága mulatság. Ha úgy érezzük, már biztonságban van, körönként egy HP-regenerációért cserébe pihentethetjük. De csak őt, senki más, hiszen ahogy korábban is írtam, minden fordulóban csak egyvalaki aktivizálhatja magát, a többiek úgy tesznek, mintha állig felfegyverzett szobanövények lennének.

Kapásból mellé

Miután sikerült megalkotnia a Kujunak az eltérő elven működő akciópontos és fázisalapú harcrendszerek életképtelen porontyát, feltétlenül szükségét

érezte egy további innovációnak. A műfajban gyakran alkalmazott megoldás szerint akár megtakarított akciópontok, akár a mozgási vagy cselekvési fázisban aktivált örökös funkció révén közbeavatkozhatunk, amikor épp ellenfelünkön a sor. Ha történetesen valamelyik emberünk látómezőjébe téved, akkor vagy lehetőséget kap a tüzelésre, amit nem muszáj kihasználnunk, vagy automatikusan magától megszorozza az illetőt. A *Narcos: Rise of the Cartel* esetében mindez úgy fest, hogy a lassított felvételenként mozgó fegyverest a kurzort mozgatva pár másodperc erejéig célba vehetjük, de ha elszalasztjuk a pillanatot, akkor vele együtt az esélyt is.

Kinek jó ez?

Akár az volt a Kuju célja, hogy mozgalmassabbá és akciódúsabbá varázsolja a játékmenetet, akár valami más, nagyon megneghezi mindazok dolgát, akik megpróbálják meglátni benne a jót. Az ismerős helyszíneknek és arcoknak köszönhetően egy pillanatilag tapintható a *Narcos*-hangulat, de amint szóra nyitják szá-

jukat a szereplők, kiderül, hogy a színészek közül senkit sem sikerült megnyerni az ügynek, márpedig Boyd Holbrook, Pedro Pascal és főként Wagner Moura nélkül oda a varázs. Mindennek a tetejébe még a sorozat egyik jellegzetes vonását illetően sem mutatott következetességet a fejlesztőcsapat, miszerint a játékidő nagyobbik hányadában spanyolul beszéltek egymás között a szereplők. A felolvasott szöveg gyakran eltér az írottól, máskor meg szimplán hiányzik.

Nem marad tehát semmi, ami ellensúlyozni tudná a tervezést gyakorlatilag ellehetetlenítő reaktív harcrendszer vagy az öt-öt egység típus erősen behatárolt taktikai lehetőségei miatt érzett frusztrációt. Mégis fontosnak tartom leszögezni, hogy bár rászolgál a kritikára a *Narcos: Rise of the Cartel*, ha hajlandók vagyunk magunkévá tenni a fejlesztők nyakatekert gondolkodásmódját, ráérezhetünk az ízére, de ez sem változtat azon, hogy szinte csak átgondoltabb, kiforrottabb és szórakoztatóbb alternatívákat találunk a piacon. ♦



A tereptárgyak némelyike részleges vagy teljes fedezékként használható, és jelentősen csökkenti a találat esélyét



PANDURBÓL RABLÓ

Negyedik évadnak indult, végül önálló sorozatként debütált tavaly a *Narcos: Mexico*. Cselekménye középpontjában Miguel Ángel Félix Gallardo, a rendőrből lett drogbáró áll, aki politikai kapcsolatait kihasználva létrehozta az ország legnagyobb narkókereskedő és -elosztó hálózatát. 1980 és 1989 között a Guadalajara kartell ellenőrizte a mexikói kábítószer-forgalom túlnyomó részét, valamint a határ túllömlőre, az Egyesült Államokba irányuló szállítási útvonalak mindegyikét. Gallardót a Zsivány Egyesben látott Diego Luna alakítja, míg a rá vadászó DEA-ügynököt Michael Peña, a Hangya vicces segítőitársainak egyike.

Tetszett

- ➕ mindkét oldalon belekóstolhatunk a drogháborúba
- ➕ korrekt látvány

Nem tetszett

- ➖ logikátlan, frusztráló dizájn
- ➖ behatárolt taktikai lehetőségek
- ➖ makrancos kamera

Az eltékozolt licenc iskolapéldája, adaptációként és a taktikai műfaj képviselőjeként is csalódást okoz.



Kezünkben a köztársaság kontrollere

TROPICO 6

Kiadó: Kalypto Media | Fejlesztő: Limbic Entertainment | Platform: PlayStation 4, Xbox One | Zsáner: stratégia | Korhatár: 16+ | Röviden: A Tropicoco franchise legújabb darabjának konzolos kiadása, amely a rajongók számára maradandó élményt nyújt.

Kicsit sokat kellett várni a Tropicoco 6 konzolos megjelenésére a PC-s kiadást követően, de a rajongók számára minden bizonnyal megérte. A Limbic Entertainment fejlesztőcsapata kellő időt szánt arra, hogy e roppant összetett és rengeteg apró beállítási lehetőséget tartalmazó stratégiai játékot PlayStation 4-re és Xbox One-ra is optimalizálja. Személy szerint az ilyen típusú címekkel nem nagyon játszom konzolokon, mert számomra sokkal egyszerűbb az irányítás billentyűzettel és egerrel, de kellő gyakorlás után már viszonylag egyértelmű volt, mit hogyan kell csinálnom a Tropicoco 6-ban. Néhány lehetőség kicsit dögösen oldható meg, összességében azonban hasonlóan érdekes és szórakoztató játéklélményben lesz részünk, mint a PC-s verzió esetében.

Karibi diktatúra

A Tropicoco 6 konzolos kiadásával a PC-s verzióhoz hasonlóan rengeteg órát tölthetünk el, hiszen 15 küldetést teljesíthetünk, illetve összesen 32 térképen kezdetünk sandbox játékot. A kisebb-nagyobb térképeket emellett az indulás előtt még módosíthatjuk, és saját végcélokat adhatunk meg, de természetesen küldetések nélkül gyönyörködhetünk munkánk gyümölcsében, a saját szájzünk szerint épülő-szépülő karibi diktatúrában.

Mindenekelőtt viszont elengedhetetlen a tutorialmissziók teljesí-

tése, mert a játékmekanikák elsajátítása mellett muszáj megtanulni a kontrolleres irányítás mikéntjét is. Őt fejezetben át ismerhetjük meg az alapvető kameramozgásoktól kezdve az építésen át az összetettebb gazdasági és a politikai játékelemeket. Az egeres mozgás után a játék elején elég szokatlan élmény volt az analóg karos irányítás, de gyorsan belejöttem. A menürendszert kerék formájúra tervezték, így az egyik ravaszt meghúzva könnyen átláthatóan és gyorsan elérjük azt, amire éppen szükségünk van. Nagyon intuitív a rendszer, és talán még szórakoztatóbb is, mint kattintgatni a számos menüsoron a PC-s stratégiai játékokban. Az összes tanulóküldetés elvégzését követően már némi gyakorlattal rendelkező, de még mindig kezdő diktátorként vághatunk bele a missziók teljesítésébe. El Presidente főhősünket aprólékosan testre szabhatjuk, és még extra kozmetikai cuccokat is szerezhetünk különböző feladatok megoldásával. A tutorial során megismert jobbkézünk, Penultimo pedig továbbra is rendelkezésünkre áll, hogy mindenféle ügyes-bajos dolgunkban segítséget nyújtson.

A látványra nem lehet panasz – a karibi világ nagyszerűen fest konzolokon is, és Xbox One X gépemben elég jól mutatott az összes városom. A teljesítmény viszont a tapasztalataim szerint nem tökéletesen optimalizált. A töltőképnyűkön általában viszonylag gyorsan

túllendültünk (közben szórakoztató volt olvasni a humoros feliratokat), de esetenként előfordultak rövid lefagyások. Mindössze pár másodperc erejéig, ami igazából nem befolyásolta a játékmenetet, de sajnos mégis említésre méltó negatívum. Az irányítással kapcsolatban pedig néha kissé frusztráló volt, ahogy a játék az utakat akarta építeni. Az időnként furcsa kameramozgásból és -irányításból adódóan könnyen összezúzódtak, és akaratlanul is kanyargóssá és ívessé alakultak, nem pedig logikusan épültek. A tágabb területeken ennek nem volt jelentősége, de azokon a részekben, ahol minden négyzetméterre épületeket tervezek, sokban megkönnyítette volna a dolgomat egy optimálisan vezetett úthálózat. Persze ehhez is hozzá lehet szokni, ahogy a kameramozgáshoz, de kezdők számára bizonyára frusztrálóbb élményt jelent, mint a tapasztalt városépítőknek.

Dübörgő gazdaság

Összességében nagyon jól sikerült a Tropicoco 6 konzolos kiadása. A játékmenet összetett, és rengeteg apróságra oda kell figyelniük, ami a stílussal ismerkedők számára eltántorító lehet, a felhasználói felület és a menürendszer viszont logikusan felépített, és könnyen használható. Annak, aki szórakoztató és magával ragadó hangulatú városépítő szimulátort keres konzolra, érdemes próbát tennie ezzel a játékkal.

Ujhelyi Viktor (Kivi)



Tetszett

- + nagyszerű hangulat és humor
- + rengeteg részlet és tennivaló
- + jól megtervezett irányítás

Nem tetszett

- kezdők számára túl komplex lehet
- kicsit hosszú a tanulási folyamat
- esetenként rövid lefagyások

Az irányításhoz hozzászokni kell, de van olyan szórakoztató, mint PC-n.



Ha festmény volna, az Esélyegyenlőtlenség címet adnám neki



Kicsi a Bolha (Flea), de nagyot csíp

Az alapjáték és a korábbi kiegészítők tesztjét keresd a 2018/05-ös, 2019/02-es és 08-as GameStarban

Utat, nyissatok utat!

BATTLETECH: HEAVY METAL

Kiadó: Paradox Interactive | Fejlesztő: Harebrained Scheme | Platform: PC | Zsáner: taktikai játék | Korhatár: 12+
Röviden: A BattleTech utolsó nagy kiegészítője új játékszereket szólít harcba.

Kizárólag kellemes, jól eső, puha lágyaságot és melegséget sugárzó érzések töltenek el, ha bármilyen okból a tavaly debütált BattleTechre terelődnek gondolataim. Ehhez a pillékönnyű állapot-hoz még csillámpónikra, gondos bocokra vagy tarka-barka piñatákra sem volt szükség. Böven elég, hogy a Harebrained Schemes hú tudott maradni a forrásanyaghoz, miközben monitorokra ültetett, valamint egérre és billentyűzetre hangszerelt egy ma már talán nem annyira, de a nyolcvanas években pokolian népszerű társasjátékot. A BattleTechben több tíz tonnás harci lépegetőkből álló osztagunkat menedzseljük, megbízásról megbízásra élünk, fejlesztjük és lecseréljük gépparkunkat (akár a pilótákat is, ha szükséges), a sztori lezárultával pedig arra megyünk a majdnem végtelen univerzumban, amerre a szemünk lát.

Vasgárda

Az első kiegészítő (*Flashpoint*) trópusi környezettel és a végjátékot kibővítő procedurálisan generált küldetésorozatokkal csábított vizsza. A második (*Urban Warfare*) bevitt a lépegetőket a sűrűbe, azaz a városokba, így egészen más

zamatot kaptak a körökre osztott rendszerben zajló összecsapások. A végére tartogatott *Heavy Metal* soványabbnak hat, mert a kulisszák változatosságához éppúgy nem járul hozzá, ahogy új játékmechanikát is hasztalan remélnénk tőle. Mindössze a két legendás mechwarrior, Black Widow és Bounty Hunter szereplésével készült minikampány, a nyolc új mech (köztük a játékhoz tervezett 95 tonnás Bull Shark) és ugyanennyi fegyverrendszer jár hozzá. Mint a bővítmény címe is utal rá, túlsúlyban vannak a méreteesebb monstrumok, és garantáltan jó hasznát vesszük majd az olyan finomságoknak, mint az összecsapásonként csak egyszer elüthető, területre ható mozsárágyú. Gondban vagyok viszont az új mehek sajátos, típusonként eltérő kiegészítőivel (az Archer például bármely másik gépnél pontosabban tudja célba juttatni rakétasorozatát), mert igazságtalan előnyhöz jutnak a régi lépegetőkkel szemben, és ez akkor fáj igazán, ha mi vagyunk a szenvedő fél.

A nép kezében a hatalom

Gesztusértékű, hogy a fejlesztőcsapat kezdettől fogva gondolt

azokra a vásárlókra is, akik megelégedtek az alapjátékkal, emiatt sosem kellett nélkülözniük a játékosok életét megkönnyítő kényelmi funkciókat. Ezúttal újabb szűrőkkel gazdagodott a csillag térkép, valamint minden oldaláról megvizsgálhatjuk lándzsánk lépegetőit, mintha autószalomban járnánk. Sajnos a négy újabb mecből és pilótáikból álló második lándzsa hiú ábránd marad, de két új térkép, ugyanennyi hadigép és pár tucat megbízás felitítja a bánat könyveit.

Kétségtelenül a hivatalos modtámogatás a szóban forgó 1.8-as frissítés legnagyobb hatású újdonsága. Noha a fejlesztők jófejsége nem határtalan (senki se számítson beépített eszközkészletre), arra azért ügyeltek, hogy támogassák a közösség kreatívabb tagjai által előszeretettel használt formátumot, valamint megkönnyítsék az eddig napvilágot látott tartalmak integrációját. Ezzel bő másfél év alatt utolsó fázisába ért a BattleTech pályafutása; javítások bizonyára érkeznek még, de további kiegészítők nincsenek tervben. Innentől tehát az alkotó szellemmel megáldott rajongóké a terep.

Vörös Lóránd (Chava)



Tetszett

- + új gépek, fegyverrendszerek
- + modtámogatás, végre!

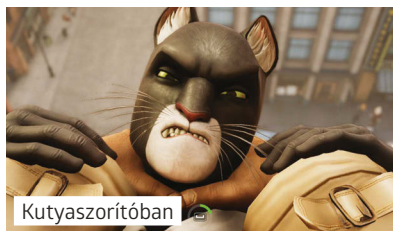
Nem tetszett

- az egyedi kiegészítők felborítják az egyensúlyt
- előideinél kevesebb tartalommal bír

Combosabb és jobban kiegyensúlyozott bővítmény érdemeltünk volna zárásként. Inkább várjatok meg egy leárazást.



Ez nem a Terminátor, de így is acélos



Kutyaszorítóban



Kilenc élet elég lesz

A macska rúgja meg!

BLACKSAD: UNDER THE SKIN

Kiadó: **Microids** | Fejlesztő: **Pendolo Studios, YS Interactive** | Platform: **Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One** | Zsáner: **Kalandjáték** | Korhatár: **16+**
 Röviden: **A világhírű, antropomorf állatokat szerepeltető képregénysorozat játékadaptációja.**



Szerző:
Szabó Dániel
(Szada)

Képregényekkel kel és fekszik, ráadásul közeli barátságot ápol a kalandjátékokkal is. A Blacksad mindkét kategóriát kipipálja.



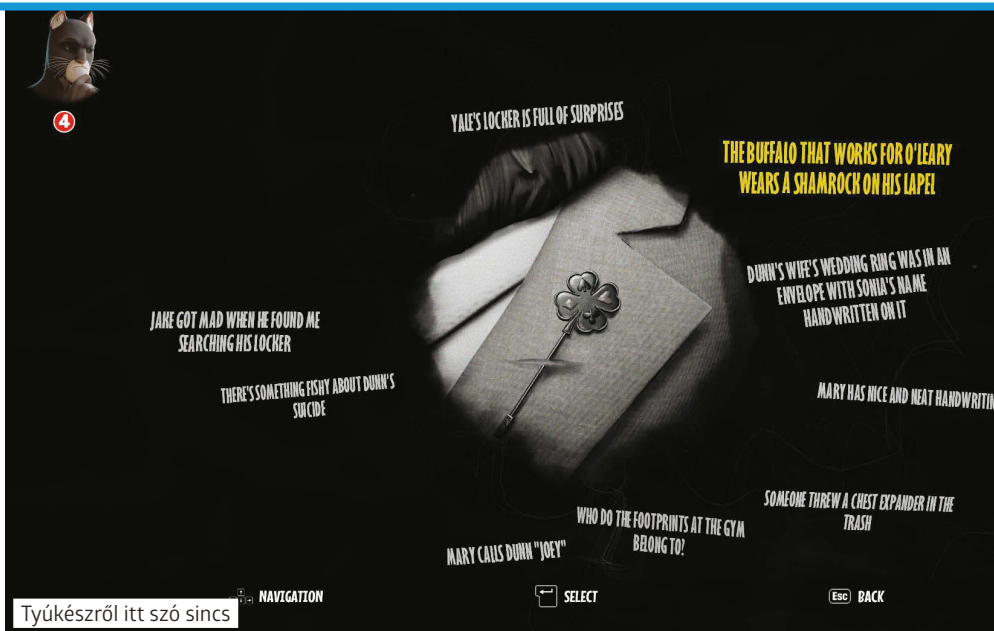
Valahogy mindig is erős készítetést éreztünk arra, hogy emberi tulajdonságokkal ruházzunk fel olyan élőlényeket, amelyek alapvetően nem rendelkeznek velük. Minden művészeti ágban találunk erre példát, elég csak a pókerező kutyákat ábrázoló festménysorozatra, a Disney-féle Zootropolis filmre, a Tesz-Vesz város rajzfilmsorozatra vagy George Orwell kortalan klasszikusára, az Állatfarmra gondolnunk. Természetesen nincs ez másként a képregények és a videojátékok között sem, a Microids legújabb kalandjátéka pedig mindkét kategóriában képviseli magát, a *Blacksad: Under the Skin* címszereplője ugyanis a füzetek lapjairól ugrott át a képernyőkre. Személyében egy sokat tapasztalt detektívet köszönhetünk, aki a világháborút és a szegénységet is megtapasztalta, és cseppet sem szokványos életét az 1950-es évek alternatív Amerikájában tengeti, ahol az állatok polgári társadalomban élnek. Blacksad például egy, az igazságszolgáltatásban dolgozó fekete macska fehér foltokkal, a

társának tekinthető Weekly pedig egy barna menyét, aki egy bulvárlap fotóriportereként segíti hősünk munkáját. És velük még csak ennek a jól felépített világnak a felszínét kapargattuk meg, hiszen alatta – a miénkhez hasonlóan – megtalálható mindenfajta emberi gyarlóság és a társadalmi különbségek.

Pérez beszél, kutya ugat

Az *Under the Skin* meglehetősen dinamikus kezdődik, hiszen egy gengszterfilmekbe is beillő stílusú orrszarvú törli rá Blacksadre irodájának ajtaját egy csalási ügy miatt, a következő percben pedig máris meg kell hoznunk legelső döntésünket. Már ekkor világossá válik, hogy a játék olyasféle dialógusrendszert használ, mint a Telltale Games, ugyanakkor fájdalmas tapasztalat az is, hogy túlságosan gyorsan ketyeg az óra: nem egyszer előfordul, hogy el sem tudunk olvasni minden opciót, és máris kifutottunk az időből, amit karakterünk úgy értelmez, hogy csendben kell maradnia. De nem csak a diskurálás, a tettek is okozhatnak némi frusztrációt: orrszarvú ba-

rátunk a gyakorlatban prezentálja nekünk, hogy bárminemű akciózásra a QTE-rendszeren keresztül lesz lehetőségünk, csakhogy ez ritkán jelent valódi izgalmat, legtöbbször inkább sutának érezhetjük. Szerencsére már azelőtt megbíznak bennünket a történet gerincét adó öngyilkosságnak látszó ügygel, hogy kialakulna bennünk bármilyen ellenszenv az irányítással kapcsolatban, de a későbbiek folyamán bebizonyosodik, hogy controller nélkül nem érdemes belevágni, mert a billentyűzetre szabott koordinálás tönkrevághatja az élményt. A detektívesdi viszont valóban megragadó: minden egyes megszerzett információval, megtalált tárggyal vagy feltérképezett környezeti elemmel új lehetőségekkel bővül Blacksad elmepalotája, amelyben a Sherlock Holmes-játékokhoz hasonlóan összeköthetünk kettő vagy több gondolatfoszlányt, így görgetve előre a nyomozást. Van egy naplónk is, amelyben bármikor ellenőrizhetjük a megszerzett részleteket, egy folyamatosan generálódó képregényben visszanezézgethet-



Tyúkészről itt szó sincs

NAVIGATION

SELECT

BACK

A detektívcsizmás kandúr körülbelül tíz órára rúgó, noir stílusú kalandja nagyban támaszkodik a fejlesztőcsapat korábbi kalandjátékaira

jük az addig történeteket, és a statisztikabolondok is megtalálhatják számításukat, mivel a játék nyolc csúszkát használva értékeli azt, amit teszünk (mint a bőbeszédűséget, az ügyetlenséget, az érzékenységet vagy a romantikusságot). Bekerült a kártyagyűjtögetés is, a lapokat albumba tudjuk ragasztani, de az időhúzáson kívül nincs sok szerepe, legfeljebb a sportrajongók fantáziáját mozgathatja meg.

Macska a forró bádogtetőn

A történet meglehetősen lassan indul be (valószínűleg nem árulunk el nagy meglepetést azzal, hogy hamar kiderül, nem öngyilkosságról van szó), ahogy azonban egyre több karakterrel hoz össze minket a sors, kiismerjük a szereplők valódi személyiségét, és új helyszínekre dob minket a cselekmény, máris megfűszereződik a sötétlenül induló játékélmény. Ebben oroszlánrészt vállal a remekül sikerült szinkron, a hangulatot

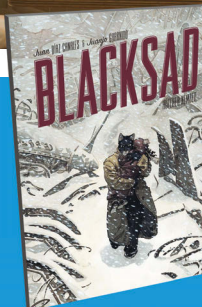
fokozó jazzes dallamok, Blacksad elemzési módszerei és a képregényekből ismert állati világ ábrázolása is – ezek még a fent részletezett negatívumokat és a gyakran túlzásba vitt töltési időt is képesek feledtetni. Érezhető, hogy a kalandjátékokban járatos Pendulo Studios (*Runaway*, *Yesterday*) igyekezett mindent belezsúfolni a játékmenetbe, amire csak ideje és affinitása volt, ám pont emiatt akadnak elemek, amelyek képtelenek maximálisan ellátni funkciójukat: hiába kapunk például néha utalást a fajok között meglévő rasszizmusra, igazán semmit sem kezdenek vele, csupán itt-ott belekapnak, ami így a „két szék közül a padlóra” iskolapéldájává válik.

Báránybőrbe bújt farkas

Remélhetőleg lejön az eddig leírtakból, hogy a *Blacksad: Under the Skin* eléggé megosztó: számárság lenne azt állítani, hogy semmilyen érdemmel nem rendelkezik, és hogy nem tartogat emlékezetes pillana-

tokat a kalandjátékok szerelmeseinek, de az is egyértelmű, hogy sok helyen kiúg a lóláb. A detektívcsizmás kandúr körülbelül tíz órára rúgó, noir stílusú kalandja nagyban támaszkodik a fejlesztőcsapat korábbi kalandjátékaira, nyomokban pedig Telltale-féle dialógusokat és Sherlock Holmesot idéző dedukciót is tartalmaz, de aki úgy érzi, hogy elég frusztráció éri az életében, ingerlékeny habitusú, vagy éppen magas vérnyomásban szenved, az csakis saját felelősségre dugja fejét az oroszlán szájába. Azért is sajnálatos ez a felemás tapasztalat, mert a Blacksad képregények világában akkora a potenciál, mint egy megtermett elefántban, a *Microids* és a *Pendulo* duója pedig maximum egy kis ormányosra elegendőt emelt át belőlük, de azt legalább több platformra is. Ha folytatják a szériát, remélhetőleg legközelebb egy olyan virtuális állatbirodalmat tárnak eléünk, amelynek láttán végig elégedetten nyerítünk majd, és nem szakítja meg vonyítás. ♦

Szimatot fogtunk



A KÉPREGÉNYEK LAPJAIRÓL

Az 1950-es évek Amerikájában játszódó noir képregény-sorozatot egy tehetséges duó, Juanjo Guarnido rajzoló és Juan Diaz Canales író alkotta meg 2000-ben, azóta pedig öt kötet (Árnyak között, Hófehér nemzet, Vervörös lélek, Néma pokol, Amarillo) jelent meg, amelyek magyar fordításban is elérhetők a Pesti Könyvkiadásában. Mindezek közül személyes kedvencem a Hófehér nemzet, amely egyszerre zseniálisan és hányingerkeltően mutatja be a rasszizmust, főhősének pedig egy végtelenül igazságtalan világban kell az igazságra törekednie – annak tudatában, hogy fekete bundája van fehér foltokkal.

Tetszett

- + szinkron
- + zene, hangulat, grafika
- + világ

Nem tetszett

- túl sok töltés
- túl kevés idő van dönteni
- idegesítő irányítás
- frusztráló QTE

Ha sikerülne kigyomlálni a hibákat és pótolni a hiányosságokat, akkor a következő Blacksad videojáték már nem árulna zsákbamacsát. Ez egyelőre igen.

A korábbi epizódok tesztjét keresd a 2018/10-es, 2019/02-es, 06-os és 10-es GameStarban



Búcsú Arizonától

A vér kötelez

LIFE IS STRANGE 2 – EPISODE 5: WOLVES

Kiadó: Square Enix | Fejlesztő: Dontnod Entertainment | Platform: PC, PlayStation 4, Xbox One | Zsáner: kalandjáték | Korhatár: 18+
 Röviden: A Life is Strange második évada új szereplőkkel, érzelmes történettel és aktuálpolitikai mondanivalóval.

Hosszú utat jártunk be azóta, hogy 2018 szeptemberében fenekestül felfordult egy mexikói-amerikai testvérpár élete. Sean és Daniel Diaz menekülni kényszerültek a hatóságok elől, amikor egy szerencsétlen félreértés és egy túlzottan izgága rendőr pánikja tragédiához vezetett. Talán nem épp az volt az adott helyzetre adott legjobb válasz, hogy a srácok átvágyanak a fél országon, és apjuk szülővárosában keressenek menedéket. De ha már így alakult, velük tartottunk, és az idősebbik fivér irányítva mindenki saját belátása szerint mutathatott példát a természetfeletti erőknél parancsoló öcskösnek, miközben rendületlenül haladt előre a finálé felé.

Egy lépésre a szabadságtól

A Haven Point-i kitérő után egy hippikommu fogadja be a srácat, ahol kipihenhetik fáradalmikat, megpróbálhatják helyrehozni azt, ami elromlott. Diazék szemszögéből nézve teljesen érthető, ha szusszanásra vágnak, ám a türelmetlenebb természetű játékosok hamar beleunnak a nagyrészt opti-

onális tereferébe, szinte kizárt, hogy lekösse őket a lakókocsikban és kalibákban élő közösség tagjainak megismerése. Miközben kincskeresősdit játszottam Daniellel, és segédkeztem egy kortárs műalkotás létrejöttében, még engem is meglegyintett az unalom szele. A legjobb pillanatban bukkant fel egy halványan ismerősnek tűnő figura, aztán amikor a helyükre zökkentek a fogaske-rekek a fejekben, és beugrottak a hozzáfűződő emlékek (még az első évadból), akkor tátott szájjal álmélkodtam, és lelkesen tapsikoltam.

Értékeltem a cameót, a megható és érzelmes pillanatokat, amelyek azt sugallták, minden rendben lesz, akár még jó véget is érhet a történet, de az ólomlábakon járó cselekmény folyton visszarángatott a valóságba. És régen rossz, ha az ember játék közben folyton az óráját lesi. Kész szerencse, hogy az epizód utolsó harmadára felgyorsulnak az események, ám sajnos az abban megjelenő társadalomkritikáról süt, hogy sztereotípiákból táplálkozik, bántóan leegyszerűsít komplex és bonyolult kérdéseket. Ezenfelül az írógárda meg sem próbál megoldást kínálni a felvetett problémákra.

Itt a vége

Érzek némi irigységet azok iránt, akik türelmesen kivárták, hogy mind az öt epizód megjelenjen, így most azokat megszakítások, hónapokig tartó kényszerszünetek nélkül játszhatják végig. Remélem, sikerült elkerülniük a spoilereket, a kedvükért magam is tartózkodom tőlük.

A *Life is Strange 2* road movie jellegének tudom felróni, hogy folyton cserélődnek a mellékszereplők, és hiába akadnak közöttük olyanok, akiket jobban meg szeretnék ismerni, ha már tovább is állnak, mielőtt érzelmi kötélék alakulhatna ki. De legalább a Dontnod rá tudott cáfolni félelmeimre, a végére összefésülte döntéseim következményeit, így nem azzal a kellemetlen érzéssel vettem búcsút a Diaz testvérektől, hogy mindegy volt, mit csináltam, mert igenis számított. Így aztán több érvet tudok felsorakoztatni a második évad mellett, mint ahány ellene szól, bár képtelen volt kitérni szívemben elfoglalt helyéről az első. Még annak ellenére sem, hogy Sean és Daniel történetének lezárása érettebb, csiszoltabb és életszerűbb, akármelyik permutációját is nézem.

Vörös Lóránd (Chava)



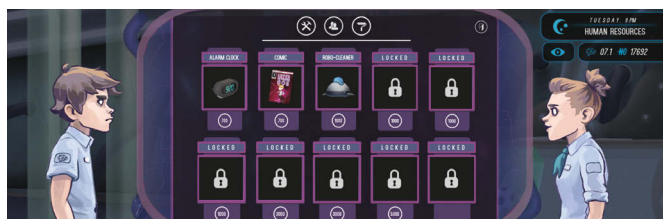
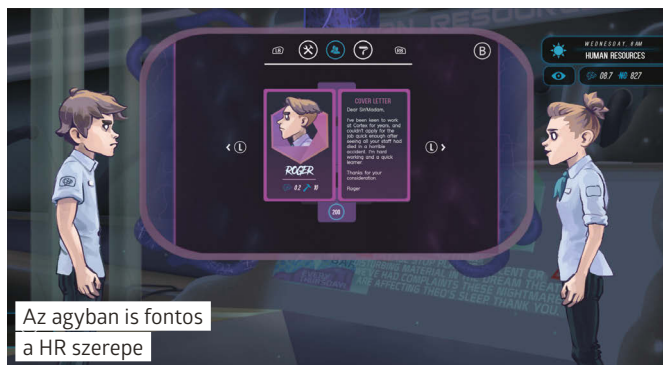
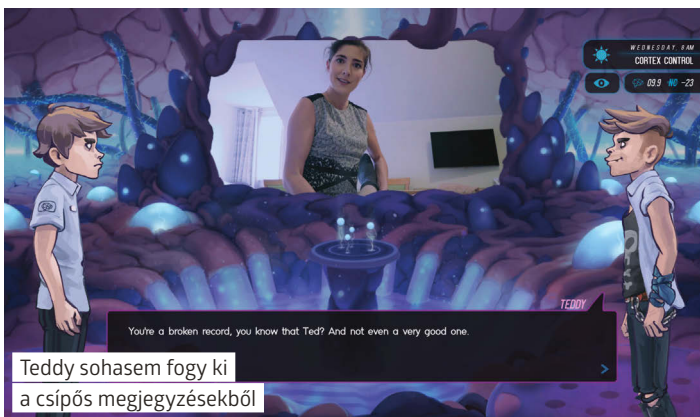
Tetszett

- + érzelemgazdag jelenetek
- + mutatós sivatagi környezet
- + elegánsan kapcsolódik az első évadhoz
- + végül csak számítanak a döntéseink

Nem tetszett

- nagyrészt eseménytelen
- az új karaktereknek nem marad idejük kibontakozni
- ügyetlenül megfogalmazott társadalomkritika

Az epizód dinamikáját elrontották, ám a lezárások mindegyike logikus és következetes. Ez pedig nem kis eredmény.



Furcsa hangok a fejemben

HEADSPUN

Kiadó: **Wales Interactive** | Fejlesztő: **Superstring** | Platform: **Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One** | Zsáner: **kaland, FMV** | Korhatár: **16+** | Röviden: **Egy kómából felébredő srác agyában játszódó, éleszereplős videókkal elmesélt történet az emlékek visszaszerzéséről.**

Különleges projekttel debütált a londoni Superstring, amely az első játékaival igyekezett több játéktípust összegyűrní. A *Headspun* így vált olyan kalandjátékká, amelynek történetmesélését éleszereplős videók lendítik előre, emellett szerepjátékos és menedzserszimulátor-elemek teszik teljessé. Szívesen ülök le a stílusok határain mozgó játékok elé, és a *Headspun* végigjátszása is érdekes kikapcsolódás volt. Sajnos azonban a korai meglepetések elmúltával és az alapmechanikák bemutatását követően viszonylag hamar repetitív-vé vált, illetve a gyakori bugok miatt mégsem tudtam annyira élvezni, mint azt vártam.

Kómából ébredve

A *Headspun* története során Theo Kavinsky életét ismerjük meg, miután a kórházban ébred egy baleset követő öthetes kómából. Teljesen összezavarodott, semmire sem emlékszik az életéből, és csak fokozatosan, apró információmorzsákból összerakva kezd helyreállni a memóriája. Játékosként mi viszont nem őt irányítjuk, hanem az agyát működtető, Cortex nevű cég főnökét, Tedet. Ő Theo tudata, aki a kóma alatt ugyancsak ki volt ütve, és

teljes káoszra ébred a hálótermében. Hamar kiderül, hogy a baleset miatt hatalmas károkat szenvedett a cég, a legtöbb dolgozó meghalt, és a kóma ideje alatt Teddy, a tudatlatti hangot megszemélyesítő szókimondó figura próbálta irányítani a vállalatot. Miután Teddy elmeséli, mennyire szétesett a Cortex, és mik a feladataink, belevághatunk a *Headspun* menedzserszimulátor teendőibe. Az irányítóközpontból érhetjük el a lehetőségeket, amelyekkel Theo koncentrációját és gyógyulását segíthetjük. Minijátékokkal olvashatunk könyvet, súlyozhatunk, vagy éppen keresztrejtvényt fejthetünk. Nem túlzottan izgalmas egyik sem, többnyire apró számolásokat kell végeznünk, vagy jól időzíteni a gombnyomásokat. Ezek teljesítésével ún. Neuro-Creditet szerezhethetünk, a pénznemet Theo képességeinek fejlesztésére és alkalmazottak szerződtésére tudjuk elkölteni. Mindkettő fontos, de ha ügyesek vagyunk az első néhány minijátékban, akkor hamar elegendő NC-t gyűjthetünk ahhoz, hogy minden sürgős feladat ellátására jusson emberünk, és közben Theo elméje is javuljon.

Az irányítóközpontban pedig az FMV bejátszások révén napról

napra ismerhetjük meg, mi történt a való világban. Látogatóinkat több témáról is kérdezgethetjük, de a sorrendnek nincs jelentősége. Minden lehetőséget végig kell vennünk, hogy többet tudjunk meg Theo életéről. Így épül fel a viszonylag érdekes, de nem túl hosszú történet, amelynek valószínűleg előbb érünk a végére, minthogy teljesen meg tudnánk javítani a Cortexet. A sztorinak csak egyféle befejezése van, ezért azt követően már csupán azoknak érdemes tovább játszani, akik kedvelik a kissé monoton, menedzselős feladatokat.

Összeáll a kép

A folyamatos fejlesztésekkel, Theo agyának javulásával számos érdekességet ismerhetünk meg az életéről a memóriabankban, és talán emiatt érdemes a videós sztorin kívül is foglalkozni a játékkal. A *Headspun* legnagyobb erősségét a szórakoztató beszélgetések és interakciók jelentik, illetve a Cortex, valamint a való világ együttes ábrázolása. Sok jó ötletet pakoltak a fejlesztők a játékba, de a játékelemek nem állnak igazán össze, így az egész unalomba fulladhat az önismétlésnek és a bugoknak köszönhetően.

Ujhelyi Viktor (Kivi)



Tetszett

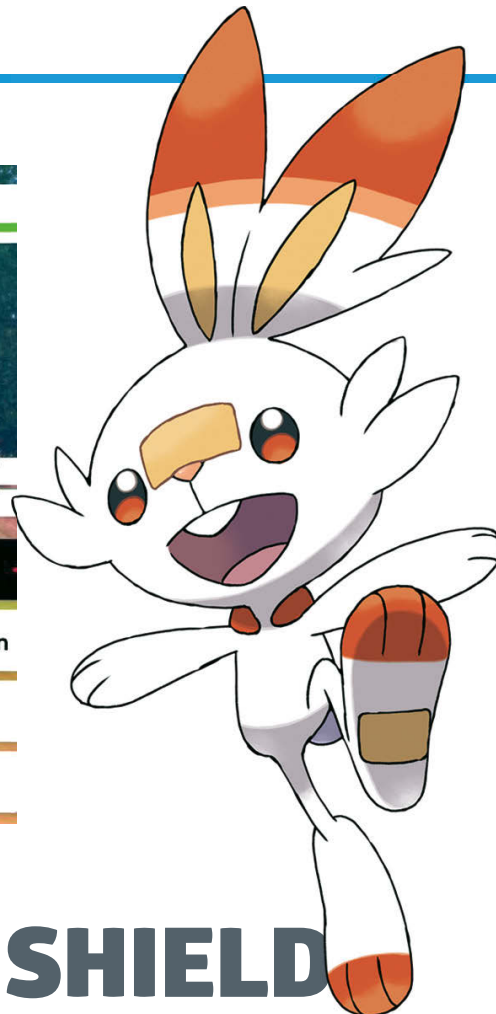
- + zene és látványvilág
- + a humoros párbeszéd és leírások
- + az agy ábrázolása hatalmas cégként

Nem tetszett

- monotonitás
- a történetmesélés korlátai
- viszonylag gyakori bugok

Kicsit változatosabb játékmennel és szerteágazó történettel sokkal érdekesebb lehetett volna.

Most mondjátok azt, hogy nem kell megzabálni a régió újfajta Ponytáját



Szerezd meg hát mind!

POKÉMON SWORD ÉS SHIELD

Kiadó: **The Pokémon Company, Nintendo** | Fejlesztő: **Game Freak** | Platform: **Nintendo Switch** | Zsáner: **szerepjáték** | Korhatár: **7+** | Röviden: **A Pokémon játékok legújabb párosa, ami egy teljesen új régiót és annak lényeit mutatja be.**

Immár a zsebszörnyek népének nyolcadik generációja kopogtat az ablakon, több mint húsz éve vannak már velünk a pokémonok.

A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy azok a rajongók, akik kölyökként még a *Pokémon Reddel* és *Greenel* kezdtek, ma már simán saját gyerekeikkel együtt ülnek le a *Pokémon Sword* és *Shield* elé. Igen, a recept mit sem változott 1996 óta, most is egyszerre két videojátékot kapunk, amelyek mindössze abban különböznek, hogy bizonyos pokémonok csak egyik vagy másik verzióban szerezhetőek be – persze a cserélgetés ezúttal is adott, szóval a *Swordot* birtokló pokémesterek simán megszerezhetik pajtásaik által a *Shield* exkluzív lényeit is.

A céloom az, hogy jó legyek

Új játszóterünk, a Galar régió le sem tagadhatná, hogy Nagy Britanniáról mintázták az alkotók.



Szerző:
Hajdú Gábor (Csirke)

Első dolga volt a helyi pokémonok befogása, amikor életében először járt az Egyesült Államokban.



A lovagi körítés (értitek, kard és pajzs), a várkastélyok és a gyár- városok mellett még az új lények külleme is erre utal. A játékban összesen 400 pokémon található, ezek közül 81 lesz teljesen új, 13 pedig korábban is látott lények új variációja. A pöfékelő cilindert viselő új Weezing vagy a tündéri kis új Ponyta mind-mind kiváló dizájneri döntések eredménye, csak imádni lehet az új és megújult szörnyecskéket. A 400-as limit viszont természetesen azzal jár, hogy egy halom régi kedvenc kimaradt, ezt pedig jó pár keményvonalas rajongó nem tudta megbocsájtani, sőt egyesek odáig is elmerészkedtek, hogy bojkottra szólítottak fel. Nos, remélem ti nem hallgattok majd rájuk, mert a *Pokémon Sword* és *Shield* a széria egyik legjobb, sőt mondjuk ki: eddigi legjobb epizód-párja lett.

A kellemes játéklélményt nagyban feljavító megoldások már az

első órákban előbukkannak. Apróságok ezek, de mindegyikre égető szükségünk volt már hosszú ideje. Nem néz például kötelezően kezdőnek bennünket a játék, ha ismerjük az alapvető mechanikákat, akkor nem fogja mindenképpen a szánkba rágni, simán válaszolhatjuk azt az NPC-knek, hogy mi bizony a pokémonfogás alaptételeivel kelünk és fekszünk, nem szorulunk okításra. Így fordulhatott elő mondjuk az is, hogy már azelőtt simán elkaptunk pár zsebszörnyet, hogy egyáltalán megtanulhattuk volna a játékon belül ennek módját. De ez így van rendjén, ennyi idő után felesleges mindenkinek magyarázni az alapokat. Ugyancsak remek ötlet volt, hogy végre nem csak véletlenszerűen futhatunk össze a pokémonokkal, miközben magas fűben császkalunk. A legtöbb esetben pontosan látjuk, hol milyen lény kóricál éppen (így persze ha akarjuk, el is kerülhetjük



őt), ha pedig valami titokzatos teremtmény lapul a fűben, akkor ezt egy felkiáltójellel adják a tudunkra, viszont ekkor is a közvetlen közelébe kell merészkednünk ahhoz, hogy elinduljon a csata. Hosszan lehetne sorolni a különféle apró kedvességeket, érdemes alaposan átbújni már csak miattuk is a beállításokat – például nem rossz ötlet bekapcsolni azt a lehetőséget, hogy lényeink egy edzőtermi harc után automatikusan felgyógyuljanak. A villámgyors közlekedést elősegítő Rotom Bike és a gyorsutazásra való Corviknight Taxi úgyszintén azért jöttek létre, hogy nekünk boldogabb, kiegyensúlyozottabb, stresszmentesebb életünk lehessen. Majdnem elfelejtettem: eltárolt pokémonjainkat és aktuális csapatunk tagjait is bárhol, bármikor cserélgethetjük, amiért ugyancsak hatalmas pacsi jár.

Hű társam oldalán

Személy szerint azért szerettem bele rögtön a Galar régióba és annak pokémonjaiba, mert a fejlesztők végre ügyesen osztották el a tájon a lényeket. Már a játék legelején elkezdhetünk rohagálni a vadvidéken, ahol egymást érik a füves pázsitok és persze bennük a pokémonok. Arra viszont gondosan ügyeltek az alkotók, hogy

nagyjából lehessen tudni, mely lények mely területeken szeretnek felbukkanni, nem lesz olyan gondunk, hogy valamelyik túlzottan ragaszkodó kis cukiság lépten-nyomon elénk mászik, és csak őt találjuk meg, miközben új lények után kajtatunk. Ez a probléma eddig borzasztó frusztráló tudott lenni, de végre emiatt sem fő a fejünk.

A sztori szerint egyébként legjobb barátunkkal az oldalunkon indulunk el a bajnokká válás rögtön útján, kalandunk pedig természetesen most is edzőterem során vezet át (mindhez tartozik egy-egy ötletes próbatétel is), hogy a végén megmérkőzhessünk az aktuális legjobb pokémesterrel – aki történetesen pajtásunk bátyja. Van persze pár kisebb-nagyobb csavar a történetben, de egy Pokémon játéktól azért nem a narratíva csúcsát várja el az ember. Ellenben azért valós, értsd szinkronizált párbeszéd azért már nem ártanának. A grafikai ugrás hatalmas a Nintendo 3DS után, ehhez a látványhoz viszont már passzolnának a rendes átvezetők és a tényleg megszólaló szereplők is.

Oly sok a harc, a küzdelem

A *Pokémon Sword* és *Shield* jó előre beharangozott nagy durranásai, vagyis a Dynamax és

Gigantamax formák megjelenése is jól sült el szerencsére, sokkal könnyebben értelmezhető és egyszerűbb mechanikák ezek, mint a Mega Evolutionök vagy a Z-Move-ok voltak korábban. Gyakorlatilag arról van szó, hogy bizonyos helyeken, edzőtermi harcoknál vagy raidek során (róluk mindjárt bővebben is esik szó) pokémonjaink toronyház méretűre nőhetnek. Ekkor attribútumaik megnövekednek, skilljeik pedig átalakulnak elemi hatásuk függvényében szuperképességeké. Ez a Dynamax forma, a Gigantamax pedig annyiban különbözik tőle, hogy csak bizonyos pokémonok képesek rá, nekik viszont küllemük is megváltozik az átalakulást követően. A vadont járva utunkba akadnak majd raidek is. Ezeket három másik játékkal vagy ugyancsak három random NPC-vel az olda-

ÜGYVÉDÚR, TÉGED VÁLASZTALAK!

A 4Chan- és a Discord-felhasználók között kutatnak az ügyvédek, és megpróbálják beazonosítani azokat, akik megjelenés előtt tették közzé a játékokban szereplő Galar régió Pokédexét, a nyolcadik generációs pokémonok teljes listáját és még sok újdonságot, amelyek meglepetést kellett volna hogy okozzanak a játékosoknak. A vád szerint a szívrogtatással visszafordíthatatlan károkat okoztak a cégnek, mivel csökkentették a játékosok lelkesedését és érdeklődését, amit a kikerült információk titokban tartása okozott volna.

VILÁG-REKORDER POKÉMONOK

A megjelenést követő három napban 1 364 544 dobozos példány kelt el a játékból Japánban. Ebben a számban benne vannak a memóriakártyás kiadások, a le-töltőkódok és a dupla kiadások. El se merjük képzelni, hogy mekkora lenne az eladási szám, ha a digitális adatokat is megkaptuk volna. A fenti eredmény-nyel a Pokémon lekörözte az előző csúcstartót, a Super Smash Bros. Ultimate-et, amiből egyébként 1,23 millió fogyott ugyanennyi idő alatt. Még ennél is nagyobb teljesítmény, hogy a Pokémon: Sword és Shield világszinten átlépte a hatmilliós eladási mérföldkövet, ezzel pedig az egész Nintendo Switch platform leggyorsabban fogyó címévé vált. Összehasonlításképpen a tavalyi Pokémon Let's Go játékokból fele ennyit vettek meg ugyanennyi idő alatt, a Super Smash Bros. Ultimate pedig ötmillió eladást tudott összehozni.

lunkon vehetünk részt. Itt mindig egy Dynamax (vagy Gigantamax) pokémon lesz az ellenfelünk, le-ve-rését követően pedig természetesen meg is próbálhatjuk elkapni őkelmét. Akkor sem kell búsulni, ha esetleg kiugrana a pokélasztinkból, mivel győzelmünket mindenképp bőséges jutalom kíséri: kapunk például egy csomó olyan cukorkát, amelyek extra XP-vel látják el szörnyecskéinket. A 100-as szintig tartó út pedig egyetlen pokémon számára sem rövid sétagalopp, szóval szükségünk is lesz ezekre.

De győzelem vár ránk

Ha már a raidek kapcsán úgyis szóba kerültek a multiplayer lehetőségek, akkor beszéljünk az Y-Comm rendszerről. Az internetre csatlakozás után látni fogjuk a körülöttünk mászkáló többi játékost is, illetve pár gombnyomást követően lényegében bármiféle

közös tevékenységbe belekezdhetünk: mehetnek a csaták, cse-rélgethetjük a pokémonokat és ligakártyáinkat (ezek valójában névjegyek), sőt arra is lehetőségünk van, hogy „meglepetés cserét” kezdeményezzünk. Ha épp valaki más is a jószerencsére és a többi játékos jóindulatára bízta magát, és egyszerre választjuk ezt a lehetőséget, akkor anélkül fogunk elcserélni egy poké- mont, hogy látnánk, mit dobott be a másik az üzletbe. Meglepődnének, milyen szuper lényeket lehet így bezsebelni, szerencsére nem fukarkodik a játékosközösség.

A *Pokémon Sword* és *Shield* még 40-50 óra után is tud újat mutatni, sőt igazából pont ekkor jönnek majd elő igazi mélységei. Nem véletlen, hogy már internet-szerte töménytelen oktatóvideó és írott útmutató taglalja a különböző taktikákat vagy épp rejtett kis

titkokat – legalább a pokémonok pároztatását illetően érdemes kicsit utánaolvasni a dolgoknak, ugyanis ennek kapcsán is egy elképesztően komplex rendszert raktak össze a fejlesztők. Karakterünket a lehető legapróbb részletekig testre tudjuk szabni, nem csak egy halom új ruhát vásárolhatunk a számára, de fod-rászhoz is bármikor elküldhetjük.

Végre-valahára technikai parák sem árnyékolják be az össz-képet: a képfriésítés folyamatos, nincsenek olyan döccenők, mint amilyenekkel a 3DS-es részeknél meg kellett küzdenünk. Újoncok-nak és veteránoknak is csak azt tudom javasolni, ne maradjanak ki az eddigi legjobb pokémon élményből, a Galar régió rátok vár! ♦



Nem lesz könnyű választani a végtelenül cuki kezdőpokémonok között



Bármikor táborot verhetünk, itt lehet kicsit játszani, labdázni a lényeinkkel



Tetszett

- + izgalmas új vagy megújuló pokémonok
- + rengeteg felhasználóbarát újítás
- + olyan mélység, amit a régi rajongók imádni fognak
- + végre technikai téren is minden rendben van

Nem tetszett

- hiányzik pár régi kedvenc a pokémonok közül
- lassan illene már áttérni a szinkronra és a rendes átvezetőkre

Az eddigi legjobb Pokémon játék, amely mindent megtesz azért, hogy képtelenek legyünk ráunni.



Pillanatkép: a féllábú fickó lángszóróval perzseli a felé tartó rondaságot a hullákkal teli pályán



Fura szerzet ez a kellemetlen gázokat kibocsátó bölény



Hamar nagy káosz keletkezhet a pályákon, szóval nem árt mindig résen lenni

Egész szórakoztató ez a világvége

INFECTED SHELTER

Kiadó: **Dark Blue Games** | Fejlesztő: **Dark Blue Games** | Platform: **PC** | Zsáner: **beat 'em up** | Korhatár: **N/A** | Röviden: **A zombi-apokalipszist brutális, de egyben humoros körítéssel tálaló, magyar fejlesztésű játék.**

Általában kétféle módon szokták bemutatni a zombis világvégét. Vannak az olyan alkotások, mint a *The Walking Dead*, ezek drámai hangvételű sztoriként kezelik az élőhaltak felemelkedését. A másik végletet pedig a *Zombieland*-féle címek jelentik, amelyekben leginkább humorforrásként vannak jelen a megelevenedett holtak. Az *Infected Shelter* inkább utóbbihoz áll közelebb, megfűszerezve egy csipetnyi Mad Maxszel.

Csoszogó hullák

Nem most találkoztam először a magyar *Dark Blue Games* alkotásával, jó néhány hónappal ezelőtt ugyanis már lehetőségem nyílt kipróbálni a játékot, amely azóta átesett némi változáson. Az alapok ugyanazok maradtak, tehát túlélőként, a zombiapokalipszis kellős közepén kell tevékenykednünk, ami leginkább abból áll, hogy öldökölnünk és gyűjtögetünk. Táborunkból kimerészkedve min-

denféle csúfsággal fogunk találkozni, akik csak arra várnak, hogy öklünkkel vagy a számos elérhető ütő- és löfegyver valamelyikével alaposan ellássuk a bajukat. A véletlenszerűen generált pályákon persze nemcsak ellenségekbe, hanem számtalan felszedhető cuccba is belefuthatunk, így például magunkhoz vehetünk különböző ételeket, amelyek visszatöltik életerőnket, felhörpíntetünk mindenféle varázslöttyöt, és egy csomó extra képességet is bevethetünk kalandozásunk során. Az egyes pályarészekben bármikor rábukkanhatunk egy-egy tervrajzra, amit a megfelelő NPC-nél leadva többek között új képességeket, passzív tulajdonságokkal rendelkező tárgyakat, és öltözékeket is feloldhatunk, ha van elég pontunk. Több kaszt is rendelkezésünkre áll, amelyek kinézetükben és tulajdonságaikban is merőben eltérnek egymástól, és tökéletesen passzolnak a játék örült világához. Ám nem igazán érdemes

kijelölni egy kedvenc karaktert, mivel bármikor előfordulhat, hogy ellenfeleink felülkerekednek rajtunk, és hősünk elhalálozik a terepen. Ez esetben ugyan véget ér az adott menetelésünk és előlről kell kezdenünk a mókát egy másik arccal, de szerencsére a feloldott tervrajzok megmaradnak, tehát nem teljesen a nulláról indulunk.

Így kell ezt csinálni!

A játék könnyed szórakozást nyújt, jól működnek benne az egyes játékmechanikák, és nagy pozitívum, hogy nem akar többnek látszódni annál, ami. Ez annyit takar, hogy nincsenek feleslegesen túlbonyolítva az egyes játékelemek, és hamar elsajátíthatjuk az alapokat. Az *Infected Shelter* egy egyszerű, de nagyszerű alkotás, ez pedig mindenképp nagy szám, hiszen újabb kis gyöngyszemmel bővült a magyar fejlesztésű és egyben élvezhető játékok nem túl széles listája. **Száler Martin (Gucs)**

Tetszett

- + addiktív játékmenet
- + egyedi, jól eltalált hangulat

Nem tetszett

- akad jó pár bosszantó ellenfél
- a tartalomban vannak még hiányosságok

Teljesen korrekt, szimpla megoldásokat használó játék, amely sok órányi szórakozást nyújthat.

Kontrollerrel jobb?

Az *Infected Shelter* egyelőre kizárólag PC-n élvezhetjük, de az a terv, hogy jövőre konzolokra, köztük Nintendo Switchre is megjelenik. Az irányítással vélhetően más platformokon sem lesz problémánk, mert már most is azt javasolja a játék, hogy kontrollerrel essünk neki a kalandnak.





Minél többet beszélgetünk Shenhuával, annál többet tudunk meg Ryóról is



Bár segás játékok nincsenek, azért nem maradunk játéktértek nélkül



A helyszínek kidolgozottságára nem lehet panasz, a karaktereknél viszont vannak gondok...



Látod azt a hegyet a háttérben? Na, oda nem tudsz elmenni



A képernyő, amit meggyűlölünk a játék végére

Ajándék a rajongóknak

SHENMUE III

Kiadó: **Deep Silver** | Fejlesztő: **Ys Net** | Platform: **PC, PlayStation 4** | Zsáner: **akció-kaland-éleltizimulátor** | Korhatár: **16+** | Röviden: **Közel két évtizednyi kihagyás után folytatódik Ryo Hazuki lassan hőmpölygő kalandja.**



Szerző:
Bényi László
(Grath)

Kívülről fűjja az első két epizódot, és nem keveset várt a harmadik rész elkészültére.

Bár a két epizód közt eltelt idő rekordját nem dönti meg, így is megdöbbenő, hogy már 18 esztendő eltelt a *Shenmue II* megjelenése óta. Csaknem három teljes konzolgeneráció, megszámlálhatatlan új játékpremier, technológiai és játéktervezési átalakulások tömege zajlott le azóta, hogy Yu Suzuki dizájner utoljára elmesélt egy epizódot magnum opusából – arról nem is beszélve, hogy hány millió olyan játékos lehet, akiknek pusztán életkoruk miatt a *Shenmue* név semmit sem jelent. Szinte csodával ér fel, hogy annyi könyörgés után a harmadik rész végre megszületett – az pedig még valami ennél is megdöbbenőbb, hogy pont olyan lett, mint amilyenek a rajongók várták.

A játék értékelése ennek megfelelően egyszerű: aki kedvelte a korábbi két részt, imádni fogja az új epizódot is, akinek viszont gondja volt a ráérős tempóval vagy a hiperrealista játékmennettel, az most sem fogja megváltoztatni véleményét. Gyanítom azonban, hogy e sorok olvasói közt is

azok vannak kisebbségben, akik anno 2000-ben Dreamcasten élték meg az első részeket, így aztán részletesen el kell merülnünk abban, hogy mitől is vált olyan különlegessé ez a sorozat.

Az előző részek tartalmából

Suzuki a *Shenmue*-t eredetileg egy 16 fejezetből álló, hatalmas, sok száz órás eposznak álmodta meg, majd ahogy elképesztő ambíciója találkozott a valósággal, úgy lett egyre több játékká szétvágva az amúgy is egyre rövidebbé váló mese. Végül az első rész mindössze egyetlen fejezetet tartalmazott, a második rész pedig további hármat – ehhez pedig a friss *Shenmue III* további két fejezettel járul hozzá.

A játék(ok) története egy Ryo Hazuki nevű fiatal japán srácot követ, aki 1986 egy szomorú, téli napján arra tér haza, hogy harcművésziskolát üzemeltető apját egy kínai alak, egy bizonyos Lan Di könyörtelenül megöli. A *Shenmue* tehát Ryo tétova bosszújáról szól: annak kiderítéséről,

hogyan volt ez a fickó, hogy vajon miért ölte meg az apját, és hogy mihez is akar kezdeni a dojból elrabolt ősi ereklyével. A kiindulópont tehát nem valami eredeti, de mindezt Suzuki és csapata nem akciófilmes megoldásokkal dolgozta fel, hanem amennyire lehet, realiztikusan: a játékos tényleg a nyolcvanas évek vidéki Japánjában találta magát, ahol az élet lassú tempóban zajlik. A *Shenmue II* során Ryo Hong Kongban kutatott Lan Di után, de a játék az igazi végkifejlettől rémesen messze, Guilin hegyei között, egy barlangban ért véget.

A Dreamcast megbukott, a Sega nem kért az ehhez komolyan hozzájárulót, hatalmas költségvetésű játék folytatásából, és senki más sem merte finanszírozni a fejlesztést. Végül a Kickstarter segített az áldatlan állapotban, és amikor már mindenki feladta a reményt, Suzuki mégiscsak elkészíthette a harmadik részt.

Na de mi az a Shenmue?

Aki végigjátszotta a tavaly megjelent, a Sega által gondozott, de



jelentősen nem felújított Remastered verziókat, az persze mindezzel tisztában volt eddig is. (A többiek számára egy rövid videó meséli el az előzményeket.) Szerencsére a harmadik rész tesz néhány gesztust a mai játékosok felé, és főleg az irányításban vehetünk észre komoly előrelépést. Nem mondom, hogy minden úgy viselkedik, ahogy a modern játékoktól megszoktuk, de legalább már senki sem fogja magát felhúzni pusztán Ryo irányításán.

Ezt pedig meg kell becsülni, hiszen máskülönben a fejlesztők nem nagyon nyúltak hozzá a játék receptjéhez. Oké, sokkal szebb lett a játék, de hát 18 év után valószínűleg nehezebb lett volna Dreamcast-szintű grafikába csomagolni a programot, mint megalkotni ezeket a fantasztikus világokat. Ahogy megszokhattuk, a *Shenmue III* sem kínál olyan nagy területeket, mint némelyik mai játék, de mind Bailu falu, mind pedig Niaoowu város a lehető legjobban be van rendezve. A helyiek napi ritmusuknak megfelelően élnek, és amennyire lehet, minden téren életszerűen viselkednek – például a messziről jött Ryóban nem sokan bíznak meg eleinte. A játék egyik legfőbb varázsa tényleg ez: mintha egy időgépen keresztül egy másik világba kerültünk volna. A részletekre ügyelő, tényleg fantasztikus kidolgozottsága miatt az 1987-es kínai vidék sokkal fur-

csább környezet lesz számunkra, mint nem egy játék generikus fantasyvilága.

Nem mind arany, ami főnixtükör

A játék legjobb pillanatai azok, amikor szabadon el tudunk merülni e helyek mindennapi életében – mert hogy amikor a *Shenmue III* rájön, hogy valami klasszikusan videójátékos szakaszra van szükség, az élmény jelentősen lecsökken. Ilyenek például a harcok, amelyek vagy QTE-rendszerrel, vagy verekedős játékokra emlékeztető módon zajlanak. Egyik sem különösebben jó: a QTE túl gyors reakciókat kíván meg, a bunyó pedig gyengébb, logikátlanabb lett az eredeti óta. Szintén ballépésnek tartom, hogy a játékba bevezették a staminarendszert, amelynek egyetlen észrevehető következménye az, hogy ha sokat rohagálunk ide-oda, rengeteg pénzt kell költenünk evésre. És bár a monoton kulimunka minden *Shenmue*-re jellemző volt, ebben kifejezetten idegesítő a sok kényszerű favágás... Sokszor lesz szükségünk arra is, hogy valamiféle ajándék megvásárlásával oldjuk meg egyik-másik szereplő nyelvét, így aztán aki tényleg végig szeretné játszani a játékot, annak sokat kell olyasmivel is foglalkoznia, amit sokan időhúzásnak neveznének.

A rajongók számára az egyik legkeserűbb dolog azonban vél-



HA TE MONDOD

Szuzuki Jú játékkervező, Ys Net:

„Sosem fogom feladni a munkát, hogy bejárjam az utamat, hogy befejezzem ezt a történetet. Őszintén remélem, hogy tudom majd folytatni Ryo történetét, és hogy a *Shenmue IV* is elkészülhet valamikor.”

hetően az lesz, hogy a történet tényleges lezárásához a *Shenmue III* úgy 40 órája nem sokkal viszi közelebb az embert, mint ahol a második rész véget ért. A történet végtelenül lassú tempóban zajlik, és rengetegszer előfordul, hogy mi már rég tudjuk, hogy mi lenne a következő logikus lépés, Ryónak viszont még vagy három felesleges lépésre van szüksége a tanulságok levonására.

A legtalálhatóbb leírás, amit a *Shenmue*-ről olvastam, egy fórumból származik, és valahogy úgy szól, hogy ez a sorozat azt nyújtja sokórás kalanddá, amit az akciófilmek egy röpké montázzsal elintéznek. Itt megéljük a századik, semmi lényegeset nem tartalmazó reggeli párbeszédet is Ryo és Shenhua között, részt veszünk az ezredik, téttel nem rendelkező harci gyakorlaton, és elképesztően alacsony téttel rendelkező küldetéseket oldunk meg egy rakás falusi számára. És mégis: ha rá tudunk erre hangolódni, ez is elég a varázshoz.

A *Shenmue III* nagyjából ilyen lett volna 2004-ben is, és lesz, aki nek ennél nagyobb dicséret nem kell, de lesz, aki falra mászik a régi-es megoldásoktól. Az viszont biztos, hogy 2019 egyik legnagyobb csodája, hogy minden esély ellenére csak megjelent a harmadik rész. Reméljük, a következő felvonásra nem kell megint ennyit várni! ♦

A válasz a „Van a *Shenmue III*-ban teknősversenyzős minijáték?” kérdésre határozottan igen



Tetszett

- ➕ két kidolgozott vidék
- ➕ lassú, ráérős tempó
- ➕ továbbra is érdekes történet

Nem tetszett

- ➖ sok helyütt ordít róla az apró költségvetés
- ➖ a harc talán még gyengébb is lett az előd óta
- ➖ dögunalmas párbeszéd

A *Shenmue III*-at a nosztalgia hajtja – akiben az nem dolgozik, igazán nem érezheti át a játék legjobb részeit.

Tar képe táj

STELA

Kiadó: SkyBox Labs | Fejlesztő: SkyBox Labs | Platform: Xbox One, iOS | Zsáner: 2D puzzle-platformer | Korhatár: 12+ | Röviden: Hangulatában, képi világában leginkább az Inside-ra emlékeztető 2,5D platformer – csak éppen mélység és mondanivaló nélkül.

**A 2D platformer a játékvilág egyik leg-
régibb formulája, ami gyakorlatilag
az 1981-es Donkey Kongig vezethető
vissza** (sőt, ha nem számoljuk alapvető műfaji követelménynek az ugrálást, akkor akár még tovább). Először fix képernyőkön küzdhattünk szerencsétlen kis életünkért, aztán persze jöttek a side-scrollerek, melyekből megtanulhattuk, hogy a hős mindig balról jobbra kalandozik, nyilvánvalóan a balsors elől a jobb élet felé menekülve. A 2D platformereket a 3D térnyerése sem szorította ki, de megjelentek a némiképp vitatható módon 2,5D-nek is nevezett platformjátékok, melyek megtartották ugyan a kötött pályát, de mint az 1996-os *Pandemonium* esetében is, gyakran garantált rosszullétet kiváltó módon porgették a kamerát, éreztetve, hogy ez már a jövő, gyerekek, tökre megérte hóesésben sorban állni a Sega Saturnért. Az évek során persze szépen csiszolódott a műfaj, majd a digitális terjesztés megjelenésével hatalmas lehetőséget (a 2010-es *Braid* és *Super Meat Boy* váratlan sikerétől pedig lelkesedést) kapott indie fejlesztők egyik legkedveltebbje lett. Azóta újult erővel dőlnek a 2D és 2,5D

platformerek, némelyik a metroidvania hagyományokkal fűszerezi a jól bevált receptet (*Ori and the Blind Forest*), vagy *Dark Souls*-elemeket emel be (*Hollow Knight*), de van, aki egyértelműen a klasszikusok kíméletlenül nehéz ugrálós ügyességi részeire fókuszál (*Celeste*), vagy a komplex harcra (*Dead Cells*).

Maraton életre-halálra

A *Stela* leginkább a Playdead játékaiból, mint a *Limbó*ból vagy az *Inside*-ből ismerős, nyugtató tempójú, művészi igényességgel megfestett és az atmoszférát előtérbe helyező, minimalista 2,5D platformerek sorába illeszthető, de olyannyira, hogy egy-egy helyszínének hangulata vagy – ami már azért túlmutat a jóindulatú tisztelgésen – akár fejtrőjének mechanikája is egyértelműen felismerhető. A különbség csupán annyi, hogy a játék elején az arctalan kisfiú helyett egy fehér ruhás nő tápáskodik fel a földről, és indul el balról jobbra, de ugyanúgy nem szól egy szót sem a stáblistáig, ugyanúgy rémálmokba illő rémségek rontanak rá a legváratlanabb helyekről, és ugyanúgy kénytelen dobozokat tologatni,

ha egy-egy magasabban elhelyezett kiszögélésre felkapaszkodva kell továbbvickélnie az ismeretlen cél felé. A helyszínek azonban sokkal színesebbek, kicsit talán a Thatgamecompany 2012-es mesterművét, a *Journey*-t idézve, de bármelyikkel is vessük össze, akár az *Inside*-dal, akár a *Journey*-vel, végtelenül kiábrándító, hogy a *Stela* mennyire nem tud felnőni a nagy elődökhöz. Azok a játékok ugyanis nemcsak a vizualitás, hanem a koncepció szintjén is képesek voltak egészen művészi magasságokba emelkedni, és a minimalista játékmekanikai eszköztár (némi lopakodás, ugrabugra, elszórtan tárgyhasználat), illetve szűkös narratíva ellenére is tudtak érzéseket, gondolatokat gerjeszteni, rengeteg értelmezési horizontot nyitni.

Nem akarok igazságtalan lenni, mert a *Stela* igazából nem rossz játék, szép, hangulatos, a zenéje pedig különösen érdekes, és aki kedveli a korábban felsorolt elődöket, az nem fogja megbánni a vele töltött két-három órát – de nincs mit tenni, ő állt be egy olyan sorba, ahol akárhogy is nézzük, mindenki magasabb nála. **Virágh Márton (mazur)**



Slenderman nem számított vendégre, ezért nincs rajta öltöny



Elindult a fűtési szezon, tüzelő is akad bőven



Műfaji előírás a gigantikus fészker, kizárólag korhadtt pallókkal

Tetszett

- ➕ néhány egyedi hangulatú terület
- ➕ pár ötletes fejtrő

Nem tetszett

- ➖ a látványon túl minimális művészi koncepció
- ➖ bármiféle mondanivaló teljes hiánya

Ha tetszett volna a *Limbo*, az *Inside*, a *Journey* vagy akár a *Black The Fall*, csak zavart, hogy nem érted, akkor a *Stela* jó választás lehet. Itt nincs mit érteni.



SÍELÉS 2019-2020

EGYNAPOS SÍUTAK: MINDENT BELE!

A CSUPASPORT.HU
OLDAL HAGYOMÁNYOS
SÍMAGAZINJA EZÚTTAL
A RÖVIDEBB TÚRÁKRA FÓKUSZÁL,
DE TELJES MAGYAR KÖRKÉPET
IS AD, ÉS SZÁMOS HÍRES
SÍZŐT, SNOWBOARDOST,
SÍALPINISTÁT MUTAT BE.

84 OLDALON!

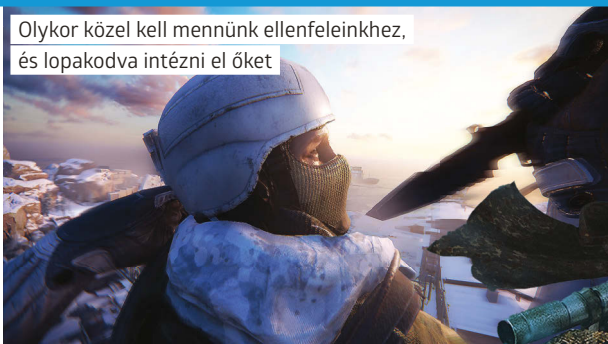
690 Ft

KERESSE AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

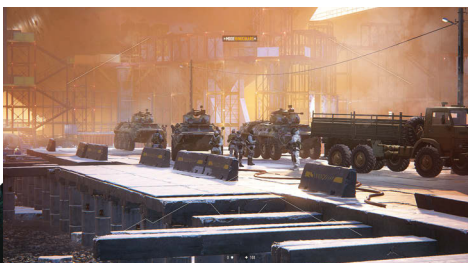




Célzaskor a szélirányt és -erősséget, valamint a távolságot is figyelembe kell vennünk



Olykor közel kell mennünk ellenfeleinkhez, és lopakodva intézni el őket



Ha nem a hideg öl meg, egy zsoldos fog

SNIPER GHOST WARRIOR CONTRACTS

Kiadó: **CI Games** | Fejlesztő: **CI Games** | Platform: **PC, PlayStation 4, Xbox One** | Zsáner: **lopakodós akciójáték** | Korhatár: **18+** | Röviden: **A Sniper Ghost Warrior sorozat negyedik játéka, amelyben elődjével ellentétben nem egy összefüggő, nyílt világban tehetünk rendet.**



Szerző:
Erdi Patrik
(Paca)

A lopakodós, mesterlövészkedős játékok nagy tudója, aki hajlandó még a CI Gamesnek is újabb esélyeket adni.

Önmagán kívül valószínűleg senki sem várta el a **Sniper Ghost Warrior** sorozatot gondozó **CI Games**től, hogy jelentős előrelépést mutasson a széria **2017-ben megjelent, harmadik része**. A rossztól a középszerűig terjedő skálán elhelyezkedő alkotásairól ismert csapat ki akart törni komfortzónájából, egy nyílt világú játékkal próbálkozott, de a megjelenés után a srácok maguk is elismerték, hogy nekik, ilyen létszámmal, ütemtervvel és büdzsével ez nem megy. Visszaléptek hát egyet, hagyták az egyetlen, összefüggő nyílt világot a fenébe, és megpróbálták figyelmüket, erőforrásaikat egy hagyományosabb jellegű játéokra fordítani. A végeredményen viszont a törődés helyett csak a beletörődés érezhető.

Szeszélyes Szibéria

Az alapkonceptió nagyon egyszerű: a zavaros és cseppet sem izgalmas sztori szerint az Oroszországról ilyen-olyan események hatásá-

ra levált Szibériába utazunk, ahol egy zsoldos szerepében különféle gonoszokat kell kiiktatnunk, fontos infókat megszerezni, vírusmintát lopnunk, mindezt lehetőleg észrevétlenül. Minden küldetésnél kapunk egy csokornyí feladatot, opcionális kihívást, bónusz célpontot, aztán csinálhatjuk, ahogy akarjuk; minél több megbízást teljesítünk, annál nagyobb lesz a pénzjutalom, amit stukkerekre, fejlesztésekre válthatunk be. Összeállíthatjuk három fegyverből (mesterlövészpuska a távoli célpontok csendes likvidálásához, automata fegyver vagy sörétes, ha kitör a pánik, és pisztoly, ha közelharcban is bevetnénk a hangtompítót), gránátokból, életerőcsoomagokból, kutyükből álló felszerelésünket, valamint fejleszthetjük karakterünk egyes képességeit. Hiányoltam egy kicsit a *Ghost Warrior 3*-ban alanyi jogon járt drónt, amely minden, a műfajba tartozó játékot jobbá tett az elmúlt években, de itt csak feloldható extraként van jelen.

Az egész szerkezet, még az átvezető animációk felépítése is igen erősen idézi az újabb *Hitman*eket, csak az IO Interactive sokkal profibban alakította ki saját rendszerét.

Ahogy azt a név sugallja, ahelyett, hogy örült módjára berontanánk, jobb távolról, egy magaslati pontról lelővöldözni mindenkit – erre viszont nincs mindig lehetőségünk, és a közelharc elég béna, ami lehetne szándékos is, de ez csak akkor nem volna baj, ha nem lennénk belekényszerítve az ilyen ütközetekbe. A bejárható területek hatalmasak, de az akció mindig kisebb zónákra összpontosul, és ha behatoltunk valahova, ki is kell jutnunk, hogy a kimenekítési pontok valamelyikénél feltölthessük a megszerzett infókat, vagy lejelenthessünk egy sikeres megbízást. Ha mégsem kell berontanunk valahova, egy távcsővel végigpásztázhatjuk a környéket, és megnézhetjük, melyik ellenfél milyen távolságra van, illetve mennyire szívós. Ezután elővesszük a



A sikeres találatok végtagszakadást,
fejszétrobbanást okozhatnak

Sajnos a sikerrel bevitt találatok miatt átélt örömittas pillanatokot gyakran felülírják a frusztráló, egyértelműen a játék hibáiból, hiányosságaiból és kidolgozatlanságából eredő események

távcsövet, csekkoljuk a szélirányt, beigazítjuk az irányzékot, és megpróbálunk célt találni. Nagyon pontosnak kell lenni, pár milliméteres eltérés is problémákat okozhat, ha viszont jól lövünk, akár golyókövető kamerával is végignézhethetjük, ahogy a lövedék szétrobbantja egy ember fejét, esetleg leszakítja valamely végtagját. Számomra a *Sniper Elite* sorozat játékaiban sokkal szórakoztatóbb volt az egész folyamat, és jóval kevesebbszer fordult elő, hogy szerintem mindent tökéletesen csináltam, a játék mégis másképp gondolta.

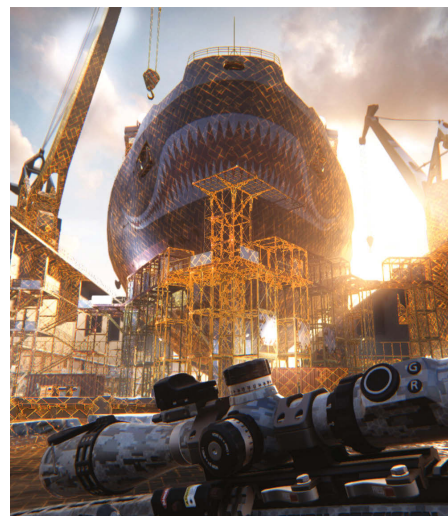
Elfogyott az agyuk

Az élményt leginkább a borzasztóan buta MI öli meg. A katonák néha zavarodottan forogódnak, máskor egyhelyben sétálnak, beakadnak tereptárgyakba; ugyanakkor nagyon pontosan céloznak. Ha kétszer célt tévesztünk, azonnal kiszúrnak minket 200 méterről is, és gépfegyverrel úgy szednek szét, mintha nem is lenne visszarúgás. Nehézségi szinttől függ, hogy mennyire érzékenyek a neszekre, de magasabb szinteken is volt, hogy másodperceig egy ellenséges katona mellett álltam, és nem vett észre. A lopakodós játékokban mindig egy kitanulható rendszer szerint kell viselkedni az NPC-knek, de ha a játékos lebukik, és borul a folyamat, ügyesebben kellene reagálniuk. És persze ha meglátnak

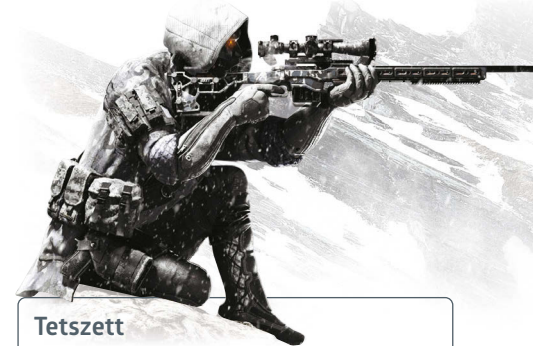
minket, de mi mégis elmenekülünk, feladják a keresést, attól függetlenül, hogy hány társukat öltük meg a szemük láttára. Fogjuk ezt arra, hogy nem akarják elhagyni pozícióikat.

Ha a technikai oldalt nézzük, legalább már indokolatlanul hosszú töltési időkre nem kell számítanunk, de a látvány nem az igazi (nem is csúnya egyébként, csak lehetne szebb is), és előfordult, hogy az ellenfelek darabosan, szakadozva mozogtak, ami akkor, amikor egy sétáló célpontot próbálunk kiiktatni, különösen bosszantó. Megesett az is, hogy megjelölgettem a távcső segítségével a katonákat, de mire előhúztam a fegyvert, a jelölés eltűnt, így nem tudtam, milyen távolsággal kell számolnom, és a problémát egy újraindítás sem oldotta meg.

Sajnos a sikerrel bevitt találatok miatt átélt örömittas pillanatokot gyakran felülírják a frusztráló, egyértelműen a játék hibáiból, hiányosságaiból és kidolgozatlanságából eredő események, valamint a sok fölösleges mászkálás. Nincs értelmes történet, nincsenek meglepő, újító feladatok, és ugyan pakoltak bele kihívásokat, hogy bátorítsák a játékosokat az újrajátszásra, ezek sem kimonodottan összetettek. Valahol, a lellem mélyén reméltem, hogy az álmok és vágyak korlátozása miatt egy jó játék fog megszületni, de a végeredmény olyan CI Games-es, nem kimondottan rossz, de nem igazán jó, hi-



bákkal teli, nehezen szerethető alkotás lett. Ha a mesterlövészet élményét tökéletesre csiszolják, minden más hibáját könnyebben elnéztem volna, de ez 2019-ben már igen kevés. Aki távcsöves puskával akar lövöldözni, inkább hitmanezzen (külön ajánlom a Sniper Assassin-módot) vagy Sniper Elite-ezzen, jobban fogja magát érezni. ♦



Tetszett

- + néhány szép pillanat, amikor célt találtak a lövedékek
- + pár szép látkép

Nem tetszett

- az MI gyatra viselkedése
- a közelharc
- a sok-sok játéktechnikai hiba

A CI Games már csak CI Games marad,
nem várhatunk tőlük többet

Bázisépítő battle royale

VIGOR

Kiadó: Bohemia Interactive | Fejlesztő: Bohemia Interactive | Platform: Xbox One | Zsáner: TPS, túlélő- és akciójáték | Korhatár: 16+ | Röviden: A posztapokaliptikus Norvégiában játszódó túlélőjáték, amelyben a saját bázisunk fejlesztése és zsákmányszerzésre irányuló multiplayer meccsek állnak a középpontban.

Főként a katonai szimulátor ARMA sorozat és a DayZ túlélőjáték révén vált eredményes stúdióvá a Bohemia Interactive, legújabb alkotásával pedig igyekezett több játéktípus elemeit egybegyúrni.

A Vigor játékmene multiplatform mérkőzésen, erőforrások és eszközök gyűjtögetésén, valamint egyéni bázisépítésen alapszik, így bőven akad teendőnk az alternatív jövőképet megjelenítő Norvégiában. Ingyenesen elérhető, és mivel a háttérstori inkább csak körítésként szolgál, mintsem egy kampány cselekményeként, bárki kipróbálhatja, és nem lesz hiányérzete, ha pár meccs után félrerakja a játékot.

Fjordok, fegyverek és fejlesztések

A Vigorban egy olyan túlélőt irányítunk, aki a nukleáris háborút követően igyekszik életben maradni. Európa szinte teljesen elpusztult és lakhatatlan, Norvégia maradt az egyetlen élhető ország. A Bohemia igencsak látványos helyszínt választott, és ha éppen nem valamelyik fejlesztésünkön ügyködünk, vagy próbálunk élve kihúzni egy meccset, érdekes körülnézni és kicsit gyönyörködni a

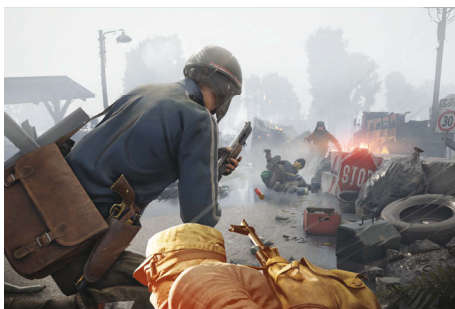
tájban. Szépen mutatnak a folyók, a fjordok, az erdők és a hegyoldalak, a változatos világban pedig több különböző térképen próbálhatunk szerencsét a mini battle royale-meccseken. Miután a rövid tutorialszakaszban megismerjük az alapmechanikákat, ránk van bízva, mit kezdünk névtelen túlélőnkkel. Megérkezünk lepukkant menedékházunkhoz, ahol hamar átláthatjuk, miről is szól a Vigor. Egyrészt az a dolgunk, hogy kipofozzuk a házat, másrészt természetesen az, hogy túléljük a világvégét, ami pedig úgy sikerülhet, ha kimerészkedünk a vadvilágba, és megpróbálunk minél több nyersanyagot szerezni. Erre a játék egyetlen igazi játékmódja, az Encounter nyújt lehetőséget, amelynek során kisebb térképeken, további 7-11 játékosal szemben kell boldogulnunk. Egy nagyjából 15-20 perces meccs során kockázatot vállalva kereshetjük a konfliktust, hogy a többiek cuccait megszerezzük, de a bajt kerülve, csendben gyűjtögethetünk is. Mivel a térképekről adott pontokon lehet távozni a megszerzett holmikkal, egy teljes meccset is átvészeltünk anélkül, hogy akár csak egyszer is meg kellene húznunk a ravaszt. A térképek elég változatosak mind a tájakat, a tereptárgyakat

és a környezeti tényezőket figyelembe véve. Hóban, esőben, ködben is kell küzdeni a túlélésért, és ebből adódóan a közelharc lesz a gyakoribb. Messziről nemcsak nehéz kiszűrni az embereket, de a célzás sem túl könnyű a TPS nézet miatt, és a fegyverek sem valami pontosak. A mozgásrendszer nem túl bonyolult, de az egyes tereptárgyak átugrása vagy átmászása gondot okozhat, és a puskatusal vagy ököllel hadonászás is meglehetősen esetlen látványt nyújt.

Otthon, édes menedék

A zsákmányból fegyvereket fejleszthetünk, kijavíthatjuk a házunkat, és számos sikeres meccset követően kerttel, elektromos generátorral, illetve több hasznos szerkezettel is bővíthetjük bázisunkat. Nincs végcél, tehát a maximális fejlesztések elérését követően már csak az Encounter-meccsek és mikrotranzakciós kozmetikai cuccok vásárlása maradnak teendőként. Mivel más játékmód és igazi történet nincs, hosszabb távon kivész az izgalom a Vigorból. A túlélőjátékok kedvelői tehetnek vele egy próbát, de valószínű, hogy néhány óra után már üresnek fogják érezni.

Juhelyi Viktor (Kivi)



A nyílászárók sűrű cseréje szorultak



A repülővel kidobott dobozokra minden túlélő rögtön rámozdul

Tetszett

- + rengeteg testre szabási lehetőség
- + feszült hangulatú, változatos meccsek
- + látványos játékvilág

Nem tetszett

- nincs igazi történet
- mindössze egy játékmód
- néhány furcsa és esetlen animáció

Azoknak érdemes több időt áldozni rá, akiket nem tántorít el a monoton, konkrét cél nélküli játékmene.

Az akciós kosarak hőse harcosa

MONKEY KING: HERO IS BACK

Kiadó: THQ Nordic | Fejlesztő: HexaDrive | Platform: PC, PlayStation 4 | Zsáner: akció-kaland | Korhatár: 12+ | Röviden: Egy kínai animációs filmhez készült akció-kalandjáték, amelyben Sun Wukongot irányítva kell megmentenünk a világot.

Pár évvel ezelőtt egy nagyobb nosztalgiahullám söpört végig a játékiparon.

Azóta sorra jönnek a klasszikusokból készült remasterek, remake-ek, és ha valamiért egyik sem felelne meg az aktuális játéktrendek követelményeinek, akkor jöhet a reboot nevű varázslat. A *Monkey King* persze a fenti kategóriák egyikébe sem tartozik, viszont olyan érzést kelt, mintha mégis így lenne. Ez bizony múltidézés a javából, de kétséges, hogy bárki örömeire szolgál.

Az exozicció isteni hőse

A *Monkey King: Hero is Back* feldolgozás, méghozzá egy 2015-ös, kínai animációs filmé, amely egyébként a Nyugati utazás című, méltán híres történet adaptációja. A sztori főhőse Sun Wukong, a majomkirály, aki felbőszítette az isteneket, jutalma pedig ötszáz év rabság lett egy jégtömbben. Egy szerencsés találkozóknak köszönhetően hősiünk aztán kiszabadul egy pecséttel a karján, amely

meggátolja abban, hogy használja mágiáját. Wukongnak bizonyítania kell szívének jó-ságát ahhoz, hogy visszanyerhesse korábbi erejét. A játék története itt kezdődik, és miután végignéztünk egy tízperces oktatóanyagot Wukong történetéről, a további ne-gyedórát is átvezetők és lassú párbeszéd-keresztüzében töltjük. Mire a játék meg-en-gedi, hogy megüssünk valamit, addigra már az ember csak egyet szeretne: megnyomni a kilépéshez vezető PlayStation-gombot. Min-denesetre vár ránk a világ megmentése és a legközszerűbb akciójáték, amit a 2010-es évek óta letölthetünk egy konzolra. A játéki-par sokat lépett előre az elmúlt években, de a HexaDrive-nak erről nem szolt senki.

A legrosszabb múltidézés

Játékmenet tekintetében a *Monkey King* a legunalmasabb filmadaptációkat idézi, amelyek csak azért léteztek, hogy a moziból ki-sétáló kölköknek legyen min pörögnie otthon

a PS2 előtt is. Ugyanakkor attól félek, hogy ez a játék még 2006-ban sem állt volna meg a lábán: az akció lassú és súlytalan, a sztori a legfurább helyeken állítja meg a játékot percekre, a világ üres és lineáris pályákból áll, és mindent töltőképernyők vagy átveze-tő animációk szakítanak meg. Wukong idővel felold néhány varázslatot, amelyek többé-ke-vésbé feldobják a csatákat, de az ellenfelek olyan szinten bugyuták és egysíkúak, hogy az erős ütést szállító háromszög nyomoga-tásával végig lehet játszani az egészet. Az egyetlen vállalható része az élménynek a lát-ványvilág, ez minimálisan hozza az elvárható szintet, de az is messze van az emlékezetes-től. Nagyjából az első óra megmutatja, mire számíthatsz a maradék nyolctól. A *Monkey King: Hero is Back* lesz az a játék, amely a kasszák melletti akciós kosárban fogja várni a kíváncsi vásárlókat. És bizony addig fogja várni, amíg már csak ő marad az egyetlen opció.

Ledeczki József (Hunter)



Asztalokkal és padokkal is vagdalkozhatunk. Nem mintha ez bármit segítene a harcrendszeren



Gyűjtögethetünk tárgyakat és növényeket, amelyeket gyógycsomagokra és egyebekre válthatunk

Hello there. And my head's quite small actually. Do you like this bag?



Tetszett

- + nem néz ki borzalmasan
- + nem indokolatlanul hosszú

Nem tetszett

- unalmas harcrend-szer
- hosszú, vontatott sztorieselés
- üres, élettelen világ

A *Monkey King* emlékeztet arra, hogy miért nem szerettem a PS1-2 éra akciójátékait.

ÖLTÖZTESD A MAJMOD!

A HexaDrive nagyon bízhatott játéka sikerében, mert nemcsak hogy előrendelői extrákkal készült, de temérdek DLC-vel is. A 12 ezer forintos játékhoz további 9000-ért szezonbérletet is lehet venni, amely két extra sztorifejezetet és olyan kiváló felszereléseket ígér, mint a Wukongra szabott öltöny.



Akad egy-két érdekesebb bosszarc, de összességében ezek sem nyújtanak semmi valóban maradandót



Elképesztően izasztóak a feladatok



Legalább a holdfény szép



Fűcsomó legyek, ha ezt folytatom



A legkevésbé Szikla-szilárd

JUMANJI: THE VIDEO GAME

Kiadó: **Bandai Namco Entertainment, Outright Games** | Fejlesztő: **Funsolve** | Platform: **Nintendo Switch PC, PlayStation 4, Xbox One** | Zsáner: **akció-kaland, TPS** | Korhatár: **7+** | Röviden: **Kooperatív kaland, amelyben a modern Jumanji filmek főszereplőit irányíthatjuk.**

Ordít érte a Jumanji vadregényes világa, hogy valaki nagyszabású kalandjátékot varázsoljon belőle, azonban a Robin Williams nevével fémjelzett 1995-ös filmet csupán egy-két hatalmas próbálkozás követte. Aztán megérkezett 2017-ben a kellemes kikapcsolódást nyújtó Jumanji: Vár a dzsungel Dwayne „The Rock” Johnson, Karen Gillan, Kevin Hart és Jack Black főszereplésével, amely visszaadta a hitünket abban, hogy a játékipar ismét felfedezi magának a Jumanjit. A nagy felfedezés sajnálatos módon kimerült egy mobiljátékban és egy VR-élményben, amikor azonban a Funsolve bejelentette, hogy elkészítik a filmek hivatalos kísérőjátékát, egyszerre sütött ránk a remény napsugara és árnyékolt be minket a kétkedés fellege. Az aggodalom megalapozott volt.

Csapidába lépve

A fejlesztőcsapat egy olyan kooperatív akció-kalandot álmodott meg papíron, amelyben a filmbéli karaktereket (Dr. Bravestone, Ruby, Mouse, Oberon professzor) irányítva, egyedi képességeiket kihasználva küzdhetjük magunkat végig kü-

lönböző pályákon magunkban vagy akár három pajtásunkkal együtt (utóbbit akár osztott képernyős kivitelezésben is). Annyiban mindenképpen sikerként könyvelhetik el munkájukat, hogy minden ígéretüket teljesítették, a minőség azonban már egészen más tészta. A gyakorlatban ugyanis olyan a játékmenet, mintha kis túlzással élve a 2000-es években készült volna, és egy drágább gabonapehely mellé szánták volna ajándékként. Összesen négy helyszín áll rendelkezésre, amelyek felépítése megegyezik, és ugyanazt a sémát követik a feladatok is: még a legnehezebb nehézségi fokozaton is óvodás szintű tennivalókat bíz ránk a játék, a csekély értelmi képességű ellenfelek végtelenül repetitív hullámát pedig csak néha töri meg egy-egy ügyességi rész, amelyek már a legelső *Tomb Raider* idejében is cikinek számítottak volna. Mindennek tetejébe hiába választhatjuk bármelyik kalandort és fedezhetjük fel speciális erejüket, ha fegyvereiből egy balszerencsés fejlesztői döntés következtében indokolatlanul gyorsan kifogy a töltény, ezáltal a játék heve helyett a folyamatos utántöltésre fókuszálunk.

Természeti katasztrófa

Abban sincs túl sok köszönet, ha a karakterek megszólalnak, tudniillik a készítőik képesek voltak csak pár mondatot felolvastatni a szinkront készítő színészekkel, így egy meccsen belül arctépően sokszor hangzik el ugyanaz a szellemesnek szánt beszólás. Ezeket a hiányosságokat olyan tartalmakkal kívánták ellensúlyozni, mint a pályákon elszórt kilőhető tornyok (pontok járnak értük) és a megszerzett pontokkal fejleszthető felszerelések (skineket és fegyvereket oldhatunk fel a karakterek számára), azonban előbbi hamar átfordul érdektelenségbe, utóbbit pedig sokan nem fogják megtapasztalni, mert mire eljutnának az első upgrade-ig, már beleuntak a körítésbe. A *Jumanji: The Video Game* egyszerűen képtelen eldönteni, hogy mi akar lenni és mely korosztályt kívánja megcélozni. A legfiatalabbakat talán képes lehet lekötöni ideig-óráig (újszülötteknek ugyebár minden vicc új), de a tapasztaltabb játékosok messzire kerüljék el, ezen még a legösszeszokottabb társaság és a legfergetegesebb humorú haver sem tud sokat javítani. Az árcédula pedig nagyobb poén, mint amit Kevin Hart valaha elsütött. **Szabó Dániel (Szada)**

MINT A MOZIBAN

December 12-én került a mozikba a Jumanji: A következő szint, amelyben bár visszatérnek a 2017-es film főszereplői (beleértve a rendezőt, Jake Kasdant is), kiegészül olyan új arcokkal is, mint Danny DeVito, Danny Glover és Awkwafina.

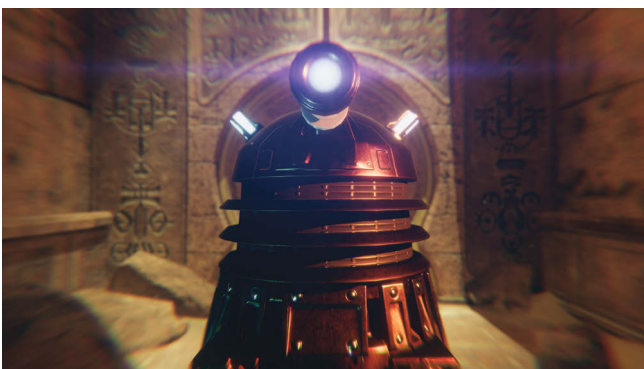
Tetszett

- + a fiatalabbak elfoglalhatják magukat vele
- + Dwayne Johnson karaktere itt is menő

Nem tetszett

- elmaradott játékmenet
- kevés helyszín
- egy kaptafára készült pályák
- idegesítő, ismétlődő szinkron

Inkább nézem, ahogy kinő Dwayne Johnson haja, az sem nagyobb időpazarlás.



Pislogások és sikolyok

DOCTOR WHO: THE EDGE OF TIME

Kiadó: **PlayStack** | Fejlesztő: **Maze Theory** | Platform: **PC (Oculus Rift), PS VR**
| Zsáner: **belső nézetes kaland** | Korhatár: **12+** | Röviden: **Az első VR-játék a Doctor Who világában... na persze jó kérdés, hogy melyikben.**

A Doctor Who, magyar címén... jaj, inkább le sem írom, szóval a Monty Python, a Beatles, az angolos távozás (vagy ahogy ott hívják: távozás) és a fish & chips mellett (némiképp önkényesen válogattam, igen) a szigetország egyik legfontosabb kulturális jelensége. Egy legendás sci-fi sorozatról van szó, amely 1963 vagy inkább 2005-ös újraindulása óta rendkívül népszerű. Hőse egy Idő Úr, aki kívülről kék rendőrségi fülkének kinéző (belülről sokkal nagyobb!), téren és időn át bárhová elsuhanó hajóval jön-megy, és bonyolódik a legkülönfélébb kalandokba. A sorozat jellegzetessége, hogy bár a főszereplő a történet szerint ugyanaz (a „Doktor”), néhány évadonként „regenerálódik”, és új külsőt ölt: most épp Jodie Whittaker alakítja, ahogy a *The Edge of Time* játékban is. A Doktor mellé hosszabb-rövidebb időre csapódik egy-egy ember is, úgyhogy nem is lehetett volna ideálisabb VR-konceptiót kitalálni, mint hogy ezúttal mi magunk szegődhetünk el Idő Fegyverhordozónak: össze kell szednünk három időkristályt, amely térben és időben is más-máskor helyezkedik el. Egyszerű fejtörőkre lehet számítani, de a két Move kontrollerral küzdve olyan bénának fogjuk érezni magunkat, ahogy bármelyik megzavarodott fajtársunk tenné egy 2000 éves intergalaktikus utazó árnyékában, akár egy kódot próbálunk bepötyögni, akár biztosítékot cserélünk... akár egy nyomorult ajtót nyitnánk ki. Zavaróak a nagyon hosszú töltőgetések is, de már csak azért az egy helyszínért, ahol a Síró Angyaloknak nevezett lényekkel való találkozást kell túlélni, meg fogja érni a szenvedés az igazi Doctor Who-rajongóknak.

Virágh Márton (mazur)

Tetszett

- + Jodie Whittaker bármikor megmenti a hangulatot
- + a Síró Angyalokkal való találkozás vérfagyasztó

Nem tetszett

- a lopakodós Dalek-pálya az irányítás miatt rettenetes
- sok helyen optimalizálatlan, hosszú töltések

Hibái ellenére is a jobb Doctor Who játékok egyike, a rajongókat rengeteg apró utalás, összekacsintás várja benne.

Az alapjáték és a korábbi DLC-k tesztjét keresd a 2018/09-es és 2019/11-es GameStarban



Végjáték

WE HAPPY FEW – WE ALL FALL DOWN

Kiadó: **Gearbox Publishing** | Fejlesztő: **Compulsion Games** | Platform: **PC, PlayStation 4, Xbox One**
| Zsáner: **akció-kaland** | Korhatár: **18+** | Rövid: **Az alapjáték survivalelemeitől nagyrészt megfosztott, sztoriközpontú DLC. Az utolsó.**

Magasról lehet csak igazán nagyot esni a népi bölcsesség szerint, mint azt Victoria a saját bőrén tapasztalja. Wellington Wells gyakorlatilag az összeomlás szélére sodródott, s mindebből Byng tábornok lánya semmit se érzékelne, ha az alapjáték harmadik kampányában Ollie Starkey nem kötözi hosszabb időre székhez. Ennyi épp elég, hogy elmúlják a népbutító joy hatása, visszatérjenek elfojtott emlékei, felnyíljon a szeme, és rádőbbenjen az igazságra, a felismerés pedig tettekre sarkallja. Victoriának befolyásos személyként szinte mindenhova szabad bejárása van, de ha a sűrűn elhelyezett detektorok érzékelik, hogy tiszta a feje, azonnal vicsorrá torzulnak a Jokerét is megszégyenítő vigyorkok, előkerülnek vascsövek, széklyabak és serpenyők, valamelyik rendőr pedig garantáltan megfújja a sípját, így kérve erősítést. Noha a pályadízájn sokszor lehetőséget kínál a konfliktus elkerülésére, adódhatnak olyan helyzetek, amikor nem marad más választása, mint addig csattogtatni ostorát, míg rajta kívül senki sem marad állva. Eszköztárának részét képezi még egy elektronikus rendszereket ideiglenesen kiséző, a célba vett embereket megrázó élményben részesítő pisztoly is, amely az ostorhoz és Victoria fizikai adottságaihoz hasonlóan fejleszhető. A rengeteg platformerbetéttel (ugrándozással és ostonon lengedezéssel), valamint néhány, időre teljesítendő, ezért ügyességet igénylő szakasszal és alkalmanként lopakodással tarkított játékmenet az előző bővítményekhez hasonlóan keserédes emlékeztetője annak, hogy a *We Happy Few* sajnálatos módon túlnyomórészt másmilyen.

Vörös Lóránd (Chava)

Tetszett

- + platformerbe oltott pálya-dizájn
- + ostorra épülő harcok és ügyességi részek

Nem tetszett

- még Xbox One X-en is rögög
- nem elég hosszú

Még a belsőnézetes ugrabugra is jobban áll neki, mint a túlélődsi.



Christopher Lee sajnos már nem élhette meg, hogy karakterét a játékban lássa viszont

Eredeti tesztünket keresd a 2017/11-es és 12-es GameStarban



Ewökként játszani nagyon jó móka, rohamosztagosként meg félelmetes

Második menet

STAR WARS BATTLEFRONT II

Kiadó: **Electronic Arts** | Fejlesztő: **EA DICE** | Platform: **PC, PlayStation 4, Xbox One** | Zsáner: **többjátékos akciójáték** | Korhatár: **16+** | Röviden: **Multiközpontú shooter, amelyben a filmek korának ikonikus helyszínein csaphatunk össze mindhárom trilógia időszakában.**

Éltem egyik legjobb élménye volt, amikor elutazhattam Stockholmba, az EA DICE irodájába, ahol két napon át játszottam a *Star Wars Battlefront II*-vel. Amellett, hogy gyönyörű volt a helyszín, finom a kaja és kedvesek a fejlesztők, a játékot is nagyon élveztem, örömmel írtam meg pozitív tapasztalataimat egy előzetesbe. Csak épp azt nem tudtam, hogy néhány nappal később összeomlik az internet a világ egyik legátgondolatlanabb monetizációs rendszere miatt, amely nemcsak hogy loot boxokban adott hatékonyságot befolyásoló cuccokat, de még a *Battlefront* játékok alapelvével is szembement. Ezek ugyanis nem a hardcore rétegnek készültek, hanem az egyszerű Star Wars-rajongóknak, akik videojátékos tapasztalattól függetlenül szerették volna átélni a filmek legendás helyszínein zajló harcok



Szerző: **Erdei Patrik (Paca)**

Ő írt róla előzetest, ő tesztelte, és alighanem ő volt az egyetlen a szerkesztőségben, aki huzamosabb ideig élvezni tudta.

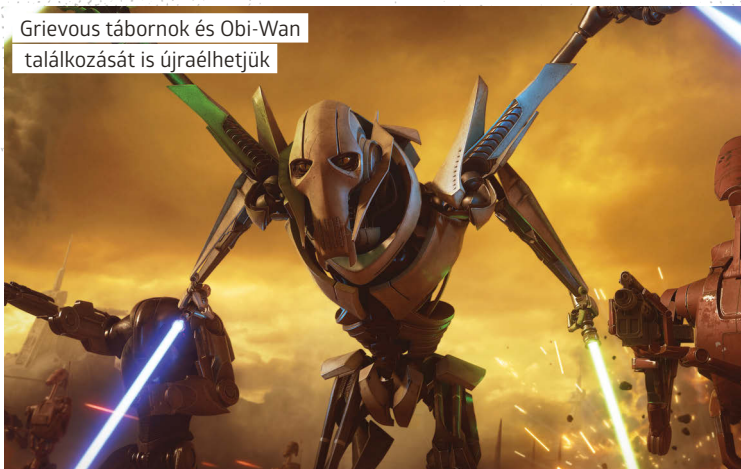
hangulatát és azt, hogy milyen Darth Vader, Luke Skywalker meg a többi ikonikus karakter szerepében harcolni. A botrány, ha másra nem, arra jó volt, hogy a kormányok figyelmét is a loot boxokra irányította, Belgium például konkrét lépéseket is tett ezek betiltása érdekében. Közben az EA DICE hamar visszatáncolt, és átalakította a rendszert, azóta pedig példás mértékben bővítette a játékot, még a Skywalker korával összefüggésben is érkeznek friss tartalmak.

Mintha ez lenne az utolsó

Az első *Star Wars Battlefront*-hoz (mármost az első EA-féléhez) fantasztikus DLC-k jelentek meg, de ezekért külön kellett fizetni. A *Battlefront II*-höz viszont már nem adtak ki season passt, sok más online játékhoz hasonlóan ehhez is ingyen járt minden tartalom. Elő-

ször, ahogy az várható volt, a 2017 decemberében debütált Az utolsó jedik farvizén érkezett két pálya, valamint Finn és Pasma kapitány és az egyébként elég silány kampány egy rövid bővítése, majd májusban, a Solo: Egy Star Wars történet kapcsán vette kezdetét a második szezon, amelynek tartalmai több felvonásban érkeztek meg. Először visszatért a Jabba's Palace pálya, amely – ahogy azt az angolul tudók már bizonyára kikövetkeztették – Jabba palotájába kalauzolt minket, új gúnyákat viselhetett Leia és Lando, megjelent a Hero Showdown játékmód. Később ellátogathattunk a Kesselre, jött még egy mód, az Extraction, valamint új skineket kapott Han, Lando és Csubakka, hogy az új film bővületében élő – tekintve, hogy nem teljesített túl jól a moziban – nagyon kevés játékos teljesen átszellemülhessen.

Grievous tábornok és Obi-Wan találkozását is újraélhetjük



Nem csak a filmekből, az animációs sorozatokból is merítettek

Az EA DICE kihozta a témából, amit lehetett, felölelt minden fontosabb filmes korszakot, és ha akarná, sem tudná sok mindennel bővíteni a játékot



Bekerült az ifjú Solo is

Ősszel aztán új Star Wars film híján máshoz kellett nyúlni, néhány hónapon át a Klónháborúk kora került előtérbe, és ennél jobb nem is történhetett volna. Leszállhattunk a Geonosisra, harcolhattunk Grievous tábornok, Obi-Wan Kenobi, Dooku és a fiatal Anakin szerepében, valamint új páncélokot viselő klónkatonaként és új droidokként, illetve megint kaptunk egy módot, a Capital Supremacyt, amelyben földön és hatalmas űrhajók fedélzetén kell küzdenünk felváltva, a galaktikus köztársaság vagy a szeparatisták oldalán. Idén tavasszal skinek mellett új, a Kashyyykon, a Kaminón és a Naboon kialakított pályák érkeztek, majd ősszel csatlakoztak a pályák kínálatához a Felucia bolygó csataterai, a módok felhozatalát pedig egy négyfős kooperatív opcióval bővítették. Idén ősszel, a kooperatív móddal együtt bekerültek továbbá az MI által irányított katonák és hősök (meg gonoszok), akik vittek még egy kis izgalmat a csatákba, népe-sebbé tették azokat, pedig eredetileg csak tesztelési célokkal készítették el őket.

Az egyik legjobb, a megjelenést követően bekerült dolog az Ewok

Hunt-mód. Ebben az egyik csapat tagjait rohamosztágosok, a másikat pedig eleinte két ewok alkotja. Előbbiek feladata, hogy épségben maradjanak a mentőhajó érkezéséig, utóbbiaké pedig ennek megakadályozása. Amelyik rohamosztágos elhullik, az ewokként tér vissza. Míg a katonák a vaksötétben csak lámpájuk fényében látnak, a macik még akár különleges képességük aktiválásával a fákon keresztül is bemérik célpontjaikat, azonban csak egy dárda és egy parittyá áll rendelkezésükre a támadáshoz, löni nem tudnak. Egészen horrorisztikus, ahogy semmit sem látunk, csak azt érzékeljük, amikor egy derékig erős szörnök elkezd minket bökdölni.

A fejlődési rendszert átalakították. Bár még mindig szerepet játszanak a bónuszokat adó kártyák, ezeket legalább csak játékkal lehet feloldani, pénzzel nem, ami az eredeti megoldáshoz képest jelentős előrelépés. Direkt a nulláról kezdem újra a játékot, de nem éreztem, hogy jelentős hátrányban lennék.

Egy új kor kezdete

Az EA DICE kihozta a témából, amit lehetett, felölelt minden fontosabb

film korszakot, és ha akarná, sem tudná sok mindennel bővíteni a játékot. Még mindig fantasztikus élmény ott lenni az ismert csatatereken, átvenni az irányítást a legnépszerűbb karakterek és ikonikus űrhajóik felett, meg eleve részt venni az univerzum legnagyobb csatáiban. Mióta az Origin Access- és EA Access-előfizetők a rettentő olcsó alapcsomaggal is hozzáférhetnek a teljes játékhoz, különösen megéri adni neki egy esélyt, csak egy dolgot furcsálltam: borzasztóan lassú volt a matchmaking még így is, hogy a játék szinte ingyenes. A lapleadás pillanatáig csak annyit mondtak a 2020-as tervekről, hogy februárban és márciusban is kapunk még valamit, de valószínűleg csak a most induló új szezon részeként. A Battlefront III-at meg egyenesen kizártunk tartjuk, korábbi tartalmak újrahaznosítása nélkül nem lenne értelme kiadni, ha pedig felhasználnak minden régi cuccot, akkor eleve a játék létjogosultságát volna nehéz indokolni. Ki tudja, lehet, hogy mégis meglepnek majd bennünket; ellenben amíg olyan mesterművek születnek, mint a *Star Wars Jedi: Fallen Order*, nem bánjuk, ha nem folytatják ezt a sorozatot. ♦

MOST VOLT ELÉG

A Battlefront II loot boxos botránya miatt több kormányszint is elkezdte vizsgálni, hogy az ilyen rendszerek szerencsejátéknak számítanak-e. Belgium lépett a leggyorsabban, ahol számos játékból kivették a dobozokat. A legtöbb helyen máig nincs konklúzió.

73 SZÁZALÉK

Óriásit, több mint 42 százalékot nött a videokártyák piaca 2019 harmadik negyedében. Láthatóan erősödött ugyan az AMD, az igazi nyertes azonban az Nvidia, amely 73 százalékos részesedéssel uralja a VGA-k világát.



HÓFEHÉR AZ ÚJ HARDVERDIVAT

Az Asus is beállt a sorba, és bemutatta legújabb ROG Strix GeForce RTX 2080 Ti videokártyáját, amelynek különlegessége, hogy teljesen fehér. A mérnökök az egészen apró részletekre is figyeltek, így a hűtőborda alatti rész, a kábelek és csatlakozók is hófehérek. A kozmetika mellett nem maradt el az RGB világítás és a gyári tuning sem.

RETRO RAY TRACING

Nagy figyelmet kapott a régi klasszikus Quake II játék RTX-effektekkal feljavított változata, ezért az Nvidia újabb szintre emelte az elavult grafikai motor tuningolását. A legújabb RTX-verzióban már elérhető a dinamikus skálázás, sok textúrát nagy felbontásra cseréltek, és a fények visszaverődése is élethűbb lett. Ha van hozzá vasad, te is ingyen kipróbálhatod.



INTEL CPU A SAMSUNG TÓL

Hosszú ideje küszködik gyártási nehézségekkel az Intel, olyannyira, hogy már a PC-gyártó partnerek kínálata is veszélybe került, ezért rivális chipgyártókat is felkért az Intel, hogy segítsenek a kereslet kielégítésében. Mostantól a Samsung is készít x86-os Intel Core CPU-kat, sőt a 10 nm-nél is be fog segíteni.

OKOSMIKROFON GAMEREKNEK

Az Asus következő ROG Strix Go gaming headsetjének igazi újdonsága, hogy a gyártó mesterséges intelligenciával fűszerezte meg a mikrofon aktív zajszűrését. A megoldás alapja 50 millió felvétel, amelyek segítenek kiszűrni a nemkívánatos zajokat a mikrofon által rögzített beszédedből.



VÉGE A G-SYNC-KORSZAKNAK

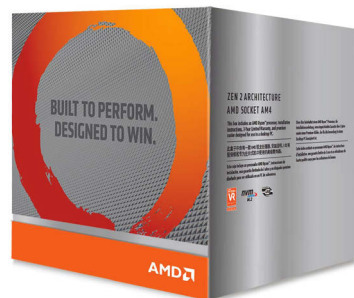
Éveken át viaskodott egymással a két adaptív képfrissítési technológia, az Nvidia zárt, drága G-Sync megoldása és a nyílt licenccel, ingyenes AMD FreeSync. Utóbbit támogatta minden gyártó, ezért az Nvidia 2019 januárjában a GeForce VGA-k számára is engedélyezte a kompatibilitást. Novemberben az Nvidia újabb kényszerű lépést tett, így mostantól a G-Sync-monitorok is meghajthatók AMD Radeon videokártyával. Ma már nem sok értelme maradt kifizetni a G-Sync-felárat, egy jó, FreeSync 2 HDR-monitor ugyanazt a képminőséget, sebességet és kompatibilitást kínálja.



ULTRABOOKBÓL GAMING PC

Messziről süt a Gigabyte Aorus RTX 2080 Ti Gaming Boxról, hogy játékosoknak tervezték. Az RGB világítással megspékelt fekete kocka egy GeForce RTX 2080 Ti-t rejt, amelynek különlegessége, hogy csendes, ámde hatékony vízűtéssel szerelték gyárilag, így amint rákötöd papírvékony, új generációs notebookodra, máris egy bivalyerős gaming PC-t kapsz, amelyen minden játék 100+ fps-sel

fut. A kapcsolathoz mindösszesen egy Thunderbolt 3-csatlakozásra és egy megfelelő kábelre van szükség, ráadásul a Gaming Box nem csupán szuper 3D-s teljesítményt, de extra LAN- és USB-portokat is ad, illetve tölti laptopodat. Mindez nagyon szépen hangzik, de nem árt, ha vastag pénztárcával érkezel a boltba, várhatóan 2 ezer dollár lesz a Gaming Box ára.



NÉPSZERŰ AZ AMD RYZEN

Az Egyesült Államok, Németország és Nagy Britannia karácsonyi processzortoplistáin egyeduralkodóvá vált az AMD Ryzen. A második és harmadik generáció modelljei a legnépszerűbbek, miközben az Intelnek be kellett érnie a top 10 dobogójának alacsonyabb fokaiával. A DIY gépek mellett a PC-gyártók is egyre bátrabban kínálnak AMD Ryzen-alapú asztali számítógépet és laptopot.



Hirdetési összeállítás

INDULJ CSATÁBA uRAGE FELSZERELÉSSEL!

Nincs is annál rosszabb, mint amikor elégtelen felszereléssel vágsz neki egy újabb kalandnak – például várva várt FPS vagy MOBA játékban leharcolt, irodai egérrel próbálsz boldogulni. Ma már neked is lehet villámgyors és pontos egered vagy billentyűzeted, csak jól kell választanod. A megfelelő játékos eszközt onnan ismered fel, hogy nem csupán jól néz ki, de valóban hasznos extrákat is nyújt.

Velejég gamer

Persze a megépítés is számít. A uRage Exodus 900-ról példá-

ul nem spórolták le a kiváló stabilitást nyújtó szálcsiszolt fémet. A magyar szitázású gomb-sapkák alatt minőségi, Outemu mechanikus kapcsolók rejlenek, amelyek rendkívül pontosak, gyorsak és strapabírók. Prémium billentyűzetről lévén szó, megkapod a teljes RGB világítást, amely programozható, akár csak az oldalsó világítás: hangulatos aurát teremt billentyűzeted körül. Az Exodus 900-ból nem hiányzik az anti-ghosting technológia, a Windows-funkciók ideiglenes letiltásának lehetősége, a beépített profilmemória és a teljes körű

programozhatóság sem. A csuklótámasz és a felső részen elhelyezett makrógombok, illetve a nagy méretű hangerőszabályzó görgő igazi csemegének számítanak, és nem csupán játék, de mindennapos használat közben is hasznosak.

Fejlövésre született

Megfelelő egérrel végre elfelejtetheted a konzolszerű összevissza célzást, és te is lehetsz sebészi pontossággal dolgozó messterlövész. Ehhez olyan egérre lesz szükséged, mint például a Reaper Morph 900, amelyben az Avago szenzor akár 16 ezer

dpi felbontásra képes. A teljes RGB világítással szerelt, programozható, kábeles egérnek nem csupán az érzékenységét változtathatod valós időben, külsejét is átalakíthatod. Ehhez a csomagban több oldalsó részt is találsz, amelyeket egyetlen mozdulattal, mágneses elven cserélgethatsz. Ez roppant haterékony, és a súlyállítással megfejelve végre megépítheted a számodra ideális gameregeret. A strapabíróságról sem kell lemondanod, alul méretes, tartós teflontalpatkat, belül topkategóriás Omron mikrokapcsolókat rejt a Reaper Morph 900. (x)

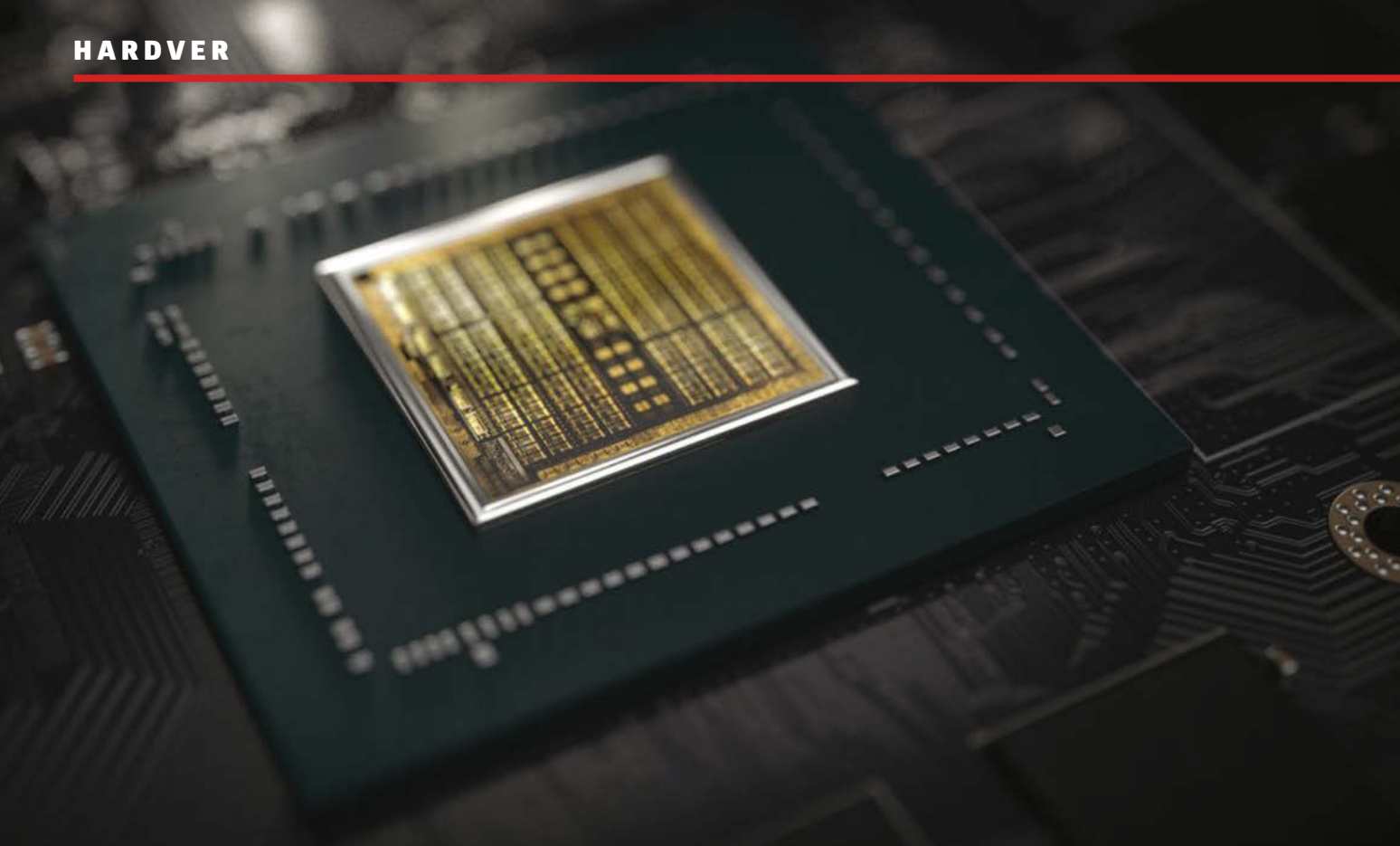


uRage Exodus 900

Ár	29 890 Ft
Web	hama.hu
Kapcsoló típusa	Outemu Blu mechanikus kapcsolók
Nyomáspont	45 g
Háttérvilágítás	Teljes RGB
Multimédiagombok	Dedikált
Csuklótámasz	Levehető, mágneses
Exták	Hangerőszabályzó görgő, oldalvilágítás

uRage Reaper Morph 900

Ár	14 890 Ft
Web	hama.hu
Szenzor felbontása	Avago, 400–16 000 dpi
Gombok száma	8
Programozhatóság	Igen
Csatlakozás	Kábeles
Világítás	Teljes RGB
Exták	Cserélhető oldalak, szimmetrikus kivitel, súlykezelés



A Magas, a Közepes és a Csúf

A MODERN JÁTÉKOK GRAFIKAI TRÜKKJEI



Szerző:
Erdős Márton
(Simánmartin)

PC-gamer, aki nemcsak hiszi, de szakmájából adódóan tudja is, hogy ez a legjobb eszköz játékra.

Megtaláltad a megfelelő játékot, elindulhat a letöltés, majd a telepítés és talán a várva-várt programindítás is. Ám még mielőtt rákattintanál a játék emblematikus ikonjára, futtass le fejbent egy utolsó ellenőrzést: valóban készen áll a számítógéped? Minden hardver megfelel a követelményeknek? Képes-e a videokártyád arra a teljesítményre, amivel folyamatos képkockasebességet kaphatsz? Ha nem, mit tehetsz azon túl, hogy gyorsan kiüríted a pénztárcádat egy új, erősebb modell miatt? Nos, nagyon sok mindent: pár apró beállítás kikapcsolásával és finomhangolásával könnyen megsúshatod a gépbővítést.

Régi szép idők

Tíz évvel ezelőtt egészen könnyű dolgunk volt, ha a videokártyánk

nem tudott kipurcolni magából elegendő képkockát az aktuális topjáték futása közben. Egy gyors látogatás a program videobeállításai között, a textúrák-élsimítás-árnyékok triumvirátust alacsony szintre kellett állítani, és máris minden úgy futott, mintha gyorsított felvételt néznénk. Az már más kérdés, hogy egyes grafikai motorok a „low”, vagyis alacsony részletességet valóban komolyan vették, és egyik-másik pályarész rögtön egy rasztergrafikai, minimalista műalkotássá változott a karakterek és objektumok tisztán látható háromszöghálói, illetve textúraillesztései miatt. A sebesség cserébe az egekbe szökött, hiszen a videokártyának és a processzornak jóval kevesebb adatot – háromszöget, árnyékot, mintavételezést, kiegészítő számítást – kellett fel-

dolgoznia egységnyi idő alatt. Ezt még ma is meg lehet csinálni pár játékkal – ha teheted, nézd meg, hogy mutat a *Red Dead Redemption 2* alacsony grafikai részletesség mellett –, de mi inkább abban segítünk, hogy megtaláld a megfelelő egyensúlyt a vizuális hatás és sebesség között. A PC-gaming ugyanis valahol mindig erről szólt, és mutatott egy lehetséges jövőt a konzolgenerációknak; amit a PC-n láthatunk most, azzal hamarosan konzolon is találkozni fogunk. Apró csavar ebben a tradícióban, hogy egyre több konzolexkluzív cím érkezik meg egy-két évvel később PC-re is – ez korábban elképzelhetetlen volt –, és kvázi egy grafikai „rendezői változatnak” fogható fel az összes. Még több árnyék, még részletesebb textúrák, még finomabb fények és tükröződések;

A játékosársadalom megismerhette végre a ray tracing avagy sugárkövetéses renderelés fogalmát

minden, amitől igazán élethűvé válhat egy szórakoztatásra írt kódsor.

A sugár követni fog

Az Nvidiának köszönhetően a játékosársadalom megismerhette végre a ray tracing avagy sugárkövetéses renderelés fogalmát. Bár a gyártó alapvetően az új GeForce-generáció egyik legfőbb marketingelemként használja a fogalmat, maga a technológia évtizedek óta létezik, és alkalmazzák különféle területeken – 3D-s tervezés, filmkészítés stb. Most, hogy a játékok számára is elérhetővé vált, egy újabb lépést tehetünk az élethű grafikai megjelenés felé. A sugárkövetés ugyanis egy olyan renderelési technika, amely hihetetlenül valósághű fényhatásokat eredményez. Ez alapvetően egy algoritmus, amely képes nyomon követni a fény útját, majd szimulálni azt a módot, ahogyan a fény kölcsönhatásba lép a virtuális objektumokkal, amelyeket végül eltalál

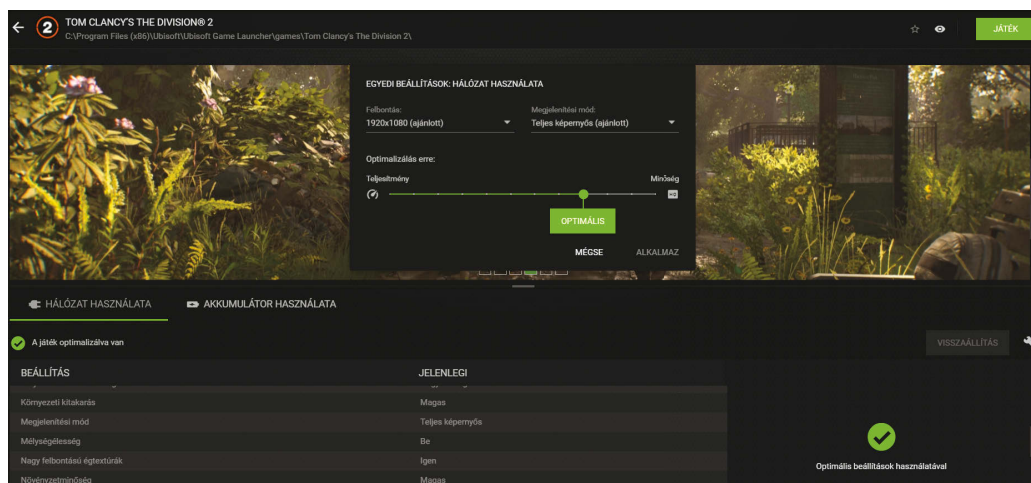


Red Dead Redemption 2: a nagy sikerű westernmese PC-s verziója nem kevesebb mint negyvenféle grafikai beállítással várja a hardcore játékosokat

a számítógép által generált világban. Eddig is láthattuk, hogy a játékok belüli világítástechnika egyre realiztikusabbá válik az évek során, ám a sugárkövetés előnyei kevésbé a fényre vonatkoznak, mintsem arra, hogy hogyan hat a világra.

A sugárkövetés élethű árnyékokat és tükröződések tesz

lehetővé továbbfejlesztett áttetszőséggel és szórással együtt. Az algoritmus figyelembe veszi azt a helyet, ahol a fény eléri a tárgy vagy egyéb objektum felszínét, és kiszámítja az interakciót, épp úgy, ahogy az emberi szem feldolgozza például a valódi fényt, árnyékokat és visszaverődéseket. Az, ahogy a fény eléri



GeForce Experience: a meghajtóprogramok segédprogramja magyar nyelven támogatja az optimális beállítások megtalálását

DRIVEROPTIMALIZÁLÁS EGY KATTINTÁSSAL

Ha anélkül szeretnéd megtalálni kedvenc játékaid optimális beállítását, hogy elindítanád azokat, érdemes alaposan szétnézni a grafikus kártyához telepített segédprogramok között. Az AMD és az Nvidia is kellően modern és átlátható felületen keresztül nyújt segítséget azoknak a játékosoknak, akik egy kattintással szeretnék megtalálni a videokártya képességeihez mérten legkiegyensúlyozottabb beállítást. A GeForce Experience egy áruházmódjára listázza a feltelepített játékokat, amelyekre rákattintva máris láthatóvá válik a program által ajánlott beállítási oszlop. Különösen laptopos felhasználóknak ajánljuk ezt a menüpontot, hiszen itt akár az akkumulátoros üzemre is optimálisabban beállítható a teljesítmény, ráadásul egy csúszka segítségével eldönthetjük, épp magas teljesítményre vagy ragyogó grafikai élményre van szükségünk. Az AMD hasonló szolgáltatással örvendezteti meg a márka rajongóit, ám a szoftveres finomhangoltság mellett játékokra lebontott fejlesztési tippeket is nyújt a videokártyát illetően. Nem tesz mást, mint az előre tárolt játéprofil alapján mutat nekünk egy rendszerigényállapotot, az eredmény alapján pedig játékokra vagy bővítésre buzdít. A meghajtóprogramok a csinos felszín alatt természetesen sok ezernyi játékspecifikus kódot is tartalmaznak, amelyek elengedhetetlenek ahhoz, hogy a frissen megjelent alkalmazás zökkenőmentesen fusson a lehető legtöbb VGA-generáción. A két fő gyártó programja azonnal jelez, ha készen áll egy újabb verzió; ne habozzunk a telepítéssel, máskülönben az élmény rémálommá válhat.

a tárgyakat, befolyásolja azt a szint is, amit látunk.

Ha legendő számítási teljesítmény áll rendelkezésre, hihetetlenül valóságú CG-képek készíthetők, amelyek szinte teljesen összetéveszthetők a valósággal. De ez komoly áldozatokkal jár: még egy jól felszerelt játék-PC is hamar elvérezhet a ray tracing-alapú grafikai renderelés során, a technológia GPU-igénye jelenleg elképesztően magas. Nem véletlen, hogy csupán a játékok töredéke támogatja valamelyest a sugárkövetéses módszereket, az effektek egy része pedig a játék hevében nem is feltétlenül észlelhető. Ez persze a jövőben óriásit változhat, kiváltképp akkor, ha a következő konzolgenerációban is megjelenik a sugárkövetéses renderelés.

Szép-szép, de legyen gyorsabb!

A maximális grafikai részletességhez tehát új technológia dukál, ám ha valaki inkább a gyors megjelenítést részesíti előnyben, hardveres nyers erőre és a beállítási sallangok kigyomlálására van szüksége. 2020-ra fordulva még mindig azt mondhatjuk, hogy a full HD/1080p felbontás az ideális arra, hogy akár 120-

A mai, modern grafikus motorra épülő játékok már-már zavarba ejtően részletes beállítási lehetőséget nyújtanak a felhasználók számára. Akár az utolsó bokor vagy hegyvonulat részletességét is be tudjuk állítani, ám a minél gyorsabb megjelenítés eléréséhez ezekre értelemszerűen nincs szükség. Az RTX-technológiákat (ray tracing) kihasználó játékokhoz rögtön 30-50 százalékos képkockasebességet nyerhetünk, ha kikapcsoljuk a sugárkövetéshez kötődő tételeket – árnyékok, tükröződések, élsimitási technológia. Mivel a technológia beépítése és alkalmazása gye- rekcipőben jár, a csúcskiadásként aposztrofált GeForce RTX 2080 Ti-vel is nehezen érhető el a másodpercenkénti 60 képkocka; a kisebb tudású VGA-k sebességét pedig inkább ne is említsük. Tovább növelhetjük a tempót az általános képminőség finomhangolásával, sok játékban például nünansznyi a vizuális eltérés az ultra és magas beállítás között, viszont 5-10 százalékos sebességnyereséget is jelenthet az átkapcsolás. További 5-10 százalékos szerethetünk az élsimitási mintavételezés csökkentésével, a 4XMSAA-érték, bár látványra majdnem a legjobbat nyújtja,

A jelenlegi videokártya-generációkat és a grafikai motorok optimalizáltságát tekintve még nem jött el a 4K ideje

144 másodpercenkénti képkocka-megjelenítés fölé juthassunk. A jelenlegi videokártya-generációkat és a grafikai motorok optimalizáltságát tekintve még nem jött el a 4K ideje, ha viszont okosan menedzseled a rendelkezésre álló erőforrásokat, egy 240 Hz képráfrissítésű monitort is ki tudsz használni.

alaposan megterheli a grafikus kártya GPU-jának ROP-egységét, és a memória-sávszélességre is kényes. Ha a játék fejlesztője lehetővé teszi, válassz inkább az adott videokártyához írt élsimitási eljárást, mert ez extra optimalizációt jelent a meghajtóprogramtól, és így is elérhető pár százalékos sebességnövekedés.



GRAFIKA A VIRTUÁLIS VALÓSÁGBAN

A sík kijelzőn keresztül élvezhető játékok grafikai igényét olykor egy kezdő felhasználó is megérti, tudja mihez viszonyítani, és a helyén kezeli a látvánnyal vagy teljesítménnyel kapcsolatos problémákat. De mi történik akkor, ha belépsz a VR-világba? Várhatóan sokan újra előveszik majd ezt az ötletet jövőre, a Half-Life: Alyx címen futó projekt ugyanis elképesztő vizuális és játékmecanikai élményt ígér. A kizárólag PC-re érkező alkotás hivatalos gépigényét a bejelentés pillanatában kiadta a fejlesztést végző Valve, így most bárki láthatja, mire is van szükség egy vérbeli VR-játékhoz. Bár több év eltelt azóta, hogy megjelent az első, bárki számára elérhető VR-szemüveg, a virtuális valóság hardveres igényei nem csökkentek vagy egyszerűsödtek. A megfelelő sebességű és képráfrissítésű teljesítményhez az alapvetően alacsony igényű Source-motor ellenére is legalább egy GeForce GTX 1060-ra vagy Radeon RX 580-ra lesz szükség, az ajánlott szint pedig már egy olyan konfigurációt foglal össze, amely átlépi a 300 ezer forintos lélektani határt. Nem érdemes kompromisszumot kötni, mert ha nem teljesítjük a követelményeket, a drága VR-sisak kíméletlen büntetést mér agyunkra és szeminkre.

Egy kis odafigyelés a grafikai beállításokra, és máris akár 50 százalékos gyorsulást élvezhetsz anélkül, hogy hardvert cseréltél volna. Ez a módszer egészen az alsó-közép kategóriás videokártyáig bátran alkalmazható. Bár egy GPU-architektúra alapjai alacsony árszinteken is megvannak, az extra effektek erősen megkínózzák a jóval kevesebb feldolgozóegységgel és memóriakapacitással, sávszélességgel üzemelő kártyákat.

Azok a régi gépidők!

A belépőszinten picit más gondolatmenet mentén kell haladnunk, illetve az öt évnél idősebb PC-k esetén is figyelembe kell venni a hardvercsomag korlátait. Folyamatos képi megjelenítés (kb. 30 fps) egy processzorba integrált

GPU-val vagy félmagas nyomtatott áramkörre épített videokártyával inkább HD felbontáson lesz elérhető, de nem ritka, hogy még ezen a szinten is komoly grafikai butítást kell végrehajtani. Idősebb, hajdanán csúcskonfigurációnak számító PC-k videokártyája egyes nyers számadatok szerint egy szinten mutatkozhat a friss generációkkal, ám az architekturális hiányosságok – például a DirectX 12 hardveres támogatásának teljes hiánya – komoly hátrányt jelenthetnek, és kompromisszumokra kényszeríthetik a játékost. A fejlesztést ettől még nem kell idő előtt meglépned; csak akkor cseréld le az aktuális videokártyádat, ha a játék futási minősége sem grafikai, sem sebesség terén nem nyújtja a számodra elfogadható élményt. ♦

GRAFIKAI BEÁLLÍTÁSOK



Call of Duty Modern Warfare

A legújabb Call of Duty rész tökéletes példája annak, milyen egy eleve remekül megírt játékmotor. A grafikai beállításokból ugyan 17 jutott a játékba, még sincs nagy teljesítménybeli és vizuális különbség az egyes paraméterek kapcsolgatásakor. Az alapértelmezett beállításra teljesen nyugodtan rá lehet ereszteni a VGA-gyártók optimalizációs algoritmusait, multiplayer módban azonban érdemesebb kikapcsolni a Depth of Field megjelenítési algoritmust.

Red Dead Redemption 2

Igazi csemege a játékosoknak az RDR2, amely negyvenféle grafikai beállítást tartalmaz. A játék konzolon is gyönyörű volt, ám a PC-s kiadás még élethűbb grafikát kapott; ez viszont komoly hardverigénnyel párosul. Mivel az 1080p 60 fps sebességhez is legalább egy RTX 2060-as vagy RX5700-as VGA szükséges, ajánlott kikapcsolni az élsimításra, tükröződésekre, árnyékolásra és a tájra vonatkozó elemek extrém megjelenítését. Akár duplázhatod is a sebességet a módosításokkal.

Control

A Remedy kivételes hangulatot árasztó játéka grafikai szempontból is meglehetősen egyedi. Egyrészt ez az első, a sugárkövetéses tükröződést és árnyékolást nagy hangsúllyal alkalmazó program, másrészt viszonylag nehezen paraméterezhető a kinézete észrevehető minőségromlás nélkül. Ha mégis több képkockára lenne szükséged, a textúrák minőségét állítsd magas szintre, a különféle tükröződési (Reflections) és megvilágítási (Lightning) paramétereket pedig csökkentsd közepesre.

Fortnite

Lévé az egyik legnépszerűbb online kompetitív játék, kulcsfontosságú a sebesség. A játék ezért nem is nyújt túl sok beállítási lehetőséget, így pedig a legnagyobb gyorsulást úgy nyerheted, ha alacsony szintre állítod az élsimítást, az árnyékok és az utólagos effektek megjelenítését, valamint kikapcsolod az elmosódást. Az előre tárolt „a” profillal elérhető a 144 fps egy középkategóriás PC-n, de a Fortnite az a játék, ami a belépőszintű gépeken is folyamatos játékményt ad.

Látvány

Call of Duty Modern Warfare	Red Dead Redemption 2	Control	Fortnite
DirectX RayTracing: high	Texture Quality: ultra	Texture Resolution: ultra	View Distance: epic
Screen Space Reflections: ultra	Global Illumination Quality: ultra	Volumetric Lighting: high	Textures: epic
Ambient Occlusion: both	Far Shadow Quality: ultra	Global Reflections: high	Shadows: epic
Anti-aliasing: filmic SMAA T2X	Water Quality: high	Shadow Resolution: high	Effects: epic
Particle Quality: high	Geometry Level of Detail: ultra	Ray-Traced Reflections: on	V-Sync: on
Tessellation: all	Parallax Occlusion Mapping Quality: ultra	Shadow Filtering: medium	Allow Multithreaded Rendering: on

Sebesség

Call of Duty Modern Warfare	Red Dead Redemption 2	Control	Fortnite
Texture Resolution: normal	Texture Quality: medium	Ray-Traced Contact Shadows: off	Shadows: off
Screen Space Reflections: low	Shadow Quality: medium	Ray-Traced Transparent Reflections: off	Anti-aliasing: off
Shadow Map Resolution: low	Water Quality: low	Ray-Traced Indirect Diffuse Lighting: off	Post Processing: off
Ambient Occlusion: MDAO	FXAA: off, TAA: low	MSAA: 2x	View Distance: near
Depth of Field: off	Soft Shadows, Grass Shadows: low	Screen Space Reflections: low	Motion Blur: off
Weapon/World Motion Blur: off	Full Resolution SSAO: off	Ray-Traced Debris: off	Allow Multithreaded Rendering: on

Gyártó

Razer Inc.

Web razer.com

61 690 Ft

Pro

- strapabíró szerkezet, kényelmes viselni, hosszú üzemidő, haptikus visszacsatolás

Kontra

- ormótlan, USB-s BT-vevőt nem kapsz hozzá, drága

Adatok

- 50 mm-es hangszórók
- 20 Hz–20 kHz frekvenciaátvitel
- 108 dB érzékenység
- Lofelt rezgőmotorok
- Bluetooth-csatlakozás
- kicsúsztható mikrofon
- integrált vezérlőgombok
- 7.1-es, virtuális térhangzás
- 3 m töltőkábel
- 6-20 óra üzemidő, 1560 g

A rezgőmotorok fokozhatják a játékélményt, de akinek nincs szüksége ilyesmire, jobban jár egy másik, olcsóbb modellel.

Ettől leszakad a fejed

RAZER NARI ULTIMATE FOR XBOX ONE

PC-n már megtapasztalhattuk a fülünk mellett elfütyülő lövedékek szelét, most az xboxos táboron a sor. A Razer Nari családjának legújabb tagja nem tartozik az olcsóbb fejhallgatók közé, és voltaképp egyetlen jellemvonása dönt arról, hogy haza szeretnénk-e vinni magunkkal.

Ez nem más, mint a haptikus kontrollerek elvének továbbgondolásaként létrejött HyperSense-technológia; a kagylóba beépített rezgőmotorok által igyekezik visszaadni egyebek mellett a robbanás, a fegyverdörgés, a szívdobogás vagy a léptek keltette hangok érzetét. Mondhatni, csontig hatoló az élmény, de próba nélkül lehetetlen megjósolni, hogy a leendő tulajdonos ezt hozzá hasonlóan az immerziót magasabb szintre emelő pluszként fogja fel, vagy épp ellenkezőleg, inkább zavarónak találja, és kikapcsolja. Bár méretes készülékről beszélünk, mégsem válik kényelmetlenné a használata, szinte észrevétlenül repülnek el a játékkal töltött órák, mert a rugalmas alumínium fejpántnak és a forgatható, billenthető, hűtőszelés párnával bevont fülkagylóknak köszönhetően nem nyom, és nem is szorít, még szemüveg viselése közben sem.

Ebben az árkategóriában már nem éri be dobozhangzással az ember, és e tekintetben nem is vall szégyent a Nari Ultimate. A markáns mélyekhez kristálytisztá magas hangok társulnak, azaz játékra termett, beleértve a szánk elé hajtható, diszkréten visszacsúszthatató mikrofont is.

Vörös Lóránd (Chava)



**GEAR UP TO
MOVE UP**

#BUILDINGCHAMPIONS



@trustgaming



@trustgaming



@trustgaming



/trustgaminggear

Hirdetési összeállítás

PIMPELD FEL A PC-D!

Léaldozott már a bézs színű, unalmas PC-k kora. A jó hírünk, hogy könnyedén feldobhatod meglévő számítógéped külsejét néhány extra Cooler Master termékkel, amelyek nem csupán látványban repítik előre fényekkel konfigurációdát hanem egyéb hasznos extrákat is nyújtanak. A modern házak rendezettek, a kábelek mind rejtve vannak, így a légáramlás is jobb. A CPU-hűtők hatékonyabbak, miközben csendesebbek, ráadásul tökéletesen együttműködnek bármilyen alaplappal. A LED-szalagokat egy apró vezérlővel szinkronizálhatod egymáshoz. Egy-egy új ventilátor a szellőzésen dob rengeteget, miközben a zajszintet is csökkenti, a legújabb trend pedig a nagyobb videokártyákhoz készített tartósín, amely egészen látványos tud lenni, ha jól választasz. Csináld bár lépésenként vagy egy átfogó akció keretében, könnyen átalakíthatod, modernizálhatod gépedet ezekkel az új eszközökkel. (x)



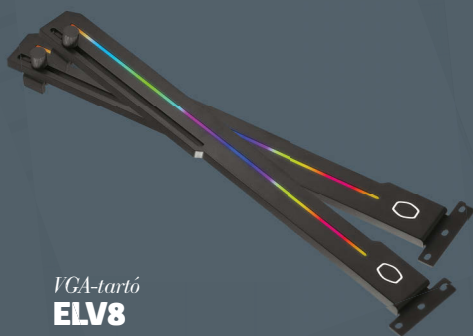
Ház
Masterbox MB520 RGB

Sötétített előlap mögött izzanak fel az RGB világítással szerelt, csendes ventilátorok az edzett üveg oldallapos MB520 RGB-ben. Oldalról jól látható a gép modern, kétkamrás belső tere, ahol könnyedén elrejtetheted a kábeleket. Ötletes elrendezésének hála a legnagyobb vízűtés is kényelmesen elfér benne, van hely a hosszú videokártyáknak, és ráadásul tartalmaz egy RGB-vezérlőt is.



CPU-hűtő
MasterLiquid ML240P Mirage és Hyper 212 Black RGB

Szeretnél felkerülni az overclockerek listájára, vagy csendes, mégis tetszetős gépre vágysz? A MasterLiquid hűtéssel a túlmelegedés nem áll a tuningolás útjába, miközben stílusos világítást is bevethetsz. A Hyper 212 Black RGB nem csupán jól mutat bármely házban, de szerény méreteit meghazudtolóan kiváló hatékonysággal tartja hidegen akár az erős csúcsprocesszorokat is.



VGA-tartó
ELV8

A legújabb – amúgy igencsak hasznos – trend, hogy a videokártyákat kitámasztják a modern számítógépekben. Ez megóvja a VGA NYÁK-lapját a torzulástól, és az alaplap foglalatáról is leveszi a terhet. Legyen bármilyen kártyád, az univerzális ELV8-cal mindez stílusosan megoldható, ugyanis a fémsínbe egy ARGB LED-szalagot is rejtettek, így világítását összehangolhatod videokártyáddal.



Ventilátor
MasterFan MF120R ARGB

Egy jól megválasztott ventilátor csodákat művel bármilyen PC-vel. Nem csupán látványos, programozható világításhoz jutsz, amely feldobja számítógéped belsejét, hanem a zajszintet is jelentősen csökkentheted. Az MF120R ARGB mindegyik alaplappal képes együttműködni, így világítását szinkronizálhatod a többi komponenssel, periferiáddal, hogy egyedi és profi látványt kapj.



LED-vezérlő
A-RGB Controller

Nem kell lemondanod a látványos, programozott világításról akkor sem, ha régebbi alaplapod van, és nem szeretnéd lecserélni. Az A-RGB egy apró vezérlő, amely képes a címezhető LED-szalagokat, eszközöket is kezelni, sőt az előre leprogramozott üzemmódokkal össze is hangolható PC-s világításodat, amely akár a belső hőmérséklet függvényében is automatikusan változhat.



Gamernek lenni jó

ACER PREDATOR HELIOS 300

Forgalmazó

Acer Magyarország
Web www.acer.hu

549 900 Ft

Pro

- vagány gamer dizájn, erős konfiguráció, gyári tuning

Kontra

- műanyag gépház, zajos hűtés, nincs TB3, sem G-Sync

Adatok

- Intel Core i7-9750H
- GeForce RTX 2060 6 GB
- 16 GB DDR4 RAM/512 GB NVMe SSD+1 TB HDD
- 17,3", FHD, IPS, 144 Hz, matt kijelző
- 1xType-C Gen2, 3xUSB 3.1 Gen1, HDMI
- 5058 pont PCMark10
- 74,5 fps Gears 5 (turbóval)
- 89 fps Far Cry 5, 6029 pont FFXV

A Helios 300-zal a gyártó ügyesen egyensúlyozott a hasznos gamer-funkciók és a felesleges extrák határvonalán.

Piros-fekete helyett kék-feketére váltott az új Predator Helios 300, ami jól is áll a középkategóriás gépek. A 17 colos modell szögletes dizájnya vagány, amelyhez a prémium érzést a fedlapot, illetve csuklótámaszt borító alu-mínium adja meg.

Kecses brutalitás

A gamerlaptop 2,93 kilogrammos össztömege jól mutatja, hogy komoly hardvert rejt a gépház. A 17,3 colos, matt, full HD-kijelzőt egy GeForce RTX 2060 GPU hajtja, amelynek nem jelent problémát bármely mai játékot maximális részletességen is villámgyorsan futtatni. Ehhez jön kapóra, hogy az IPS-panel 144 Hz-es, és az overdrive trükk bevetésével a 3 milliszekundumos válaszidő is elérhető. A grafikus chip mellett egy hatmagos Intel Core i7-9750H CPU teljesít szolgál-

latot, amelyet 16 GB RAM és egy 512 GB-os, PCIe 3.0 x4-es SSD egészítenek ki. Az Acer imád másodlagos merevlemez beépíteni gépeibe, amiért mi nem is bántjuk, hiszen ezúttal is hasznos az extra 1 TB tártérlet, pláne hogy ez egy 7200 rpm-es HDD.

A hálózati részért két Killer vezérlő felelős, és külön jó, hogy a Wi-Fi 6-kompatibilitás is adott. A gép két oldalán sok hasznos portot találsz, a három USB 3.2 Gen1 mellett ott a Type-C is, amely USB 3.2 Gen2-kompatibilis (10 Gb/s). A HDMI 2.0-kimenetet egy mini-DisplayPort 1.4 is kiegészíti, amely gamermonitorokhoz nagyon hasznos extra. A fedlapon világító Predator-jelből nem nehéz kitalálni, hogy a billentyűzet is pompázatos háttérvilágítást kapott, sőt az RGB színskála bármely árnyalatát kiválaszthatod.



Nevéhez hűen

A ki-be kapcsoló gomb ismét szerencsétlen helyre került, ám a bal felső sarokban egy igazán érdekes gomb található Turbo felirattal. Ez azonnal felpörgeti a gép CPU-ját és GPU-ját (beleértve a VRAM-ot is), továbbá ehhez megfelelő hűtési profilt is aktivál. A valószínűleg ez jelentős zajszint-emelkedést jelent, méréseink szerint azonban a játékok teljesítménye is határozottan megugrik.

Sikerült 12-15 százalékos gyorsulást mérnünk, ami tekintélyes különbség. A Helios 300 kívül-belül vérbeli gamernotebook, amelynek gyártója ügyesen tartózkodott az értelmetlen luxustól, de amire szüksége lehet egy teljesítményre és hasznos szolgáltatásokra vágyó gamernek, azt nem felejtette ki.

Erdős Márton (Simánmartin)



Belépő a 60+ fps világába

ACER NITRO 7

Első gamernotebooknak jó választás az új Nitro 7: túlzottan fájdalmas kompromisszumokra nem kényszerülsz, és a pénztárcádat sem nullázza le teljesen.

Persze használat közben fel fog tűnni, hogyan lehetne még fejleszteni, de azért évekig nem lesz komolyabb problémád a konfigurációval, amit az Acer összeállított.

Feljavított külső, pazar belső

A Nitro 7 nem a legalsó belépőszintet képviseli. A készülék háza ugyan továbbra is műanyag, a fedlap, a csuklótámasz és a gép alsó fele azonban fémborítású, ami növeli a prémium hatást. A fedelet kinyitva érezhető a műanyag gyengébb tartása, de a zsanérok kellően masszívak. A vékony kávék egy 144 Hz-es, full HD IPS-panelt fognak közre, amely ugyan a G-Syncet

nem támogatja, de fényereje kellőképpen nagy, és a sebességével sem akadt gondunk. A billentyűzet gombjai kellemes taktilis tulajdonságokkal rendelkeznek – nagy kár, hogy a ki-be kapcsoló továbbra is egy normál gomb a jobb felső sarokban.

A gépet Intel Core i7-9750H processzor hajtja egy GeForce GTX 1660 Ti GPU társaságában. Ez a páros ma az egyik legbölcsebb választás, ráadásul a grafikus chipben van annyi erő, hogy a jövőre érkező játékokat is jó sebességgel repítse full HD felbontásban.

A tesztelt konfigurációba a fő chipek mellé 16 GB RAM, valamint egy 512 GB-os NVMe SSD került. Utóbbi sajnos csak PCIe 3.0 x2 sebességű, azonban kiegészíti egy másodlagos, 1 TB-os HDD is, amely az óriásira növekedett játékokhoz ideális lesz. A hálózati részre sem lehet panasz: kábeles LAN-ra egy Killer E2500

vezérlővel, zsinór nélküli hálózatra pedig egy Intel AX200-as, Wi-Fi 6-modullal kapcsolódhatsz. Portokból normál és Type-C USB 3.2 Gen1-t, HDMI-t és headset-jacket használhatsz: Thunderbolt 3, USB 3.2 Gen2 és SD-kártya-olvasó sajnos nincsenek.

Kellemetlen meglepetések nélkül

A Nitro 7 ezzel a konfigurációval igazán jól teljesített, és a hardverigényes játékok is szépen futottak 60-90 fps sebességgel, így a gyors kijelzőt is ki tudod használni. A megépítés lehetne masszívabb, az akkumulátoros üzemidő sokkal hosszabb, és modernebb portoknak is örültünk volna, illetve játék közben a ventilátor zaja is igen magasra szökik. Mindent összevetve reális áron egy jó gamergéppel léphetsz be a PC-s játékok világába.

Erdős Márton (Simánmartin)



Forgalmazó

Acer Magyarország
Web acer.hu

459 900 Ft

Pro

➕ letisztult külső, ideális konfiguráció, jó teljesítmény játékok alatt

Kontra

➖ lehetne masszívabb, csak PCIe 3.0 x2 SSD, rövid akkus üzemidő

Adatok

- Intel Core i7-9750H
- 16 GB DDR4 RAM/512 GB NVMe SSD+1 TB HDD
- GeForce GTX 1660 Ti 6 GB GPU
- 15,6", FHD, IPS, 144 Hz, matt kijelző
- 1xType-C Gen1, 2xUSB 3.1 Gen1, 1xUSB 2.0, HDMI
- 5219 pont PCMark10, 5541 pont FFXV
- 203 perc üzemidő
- 84 fps Far Cry 5, 67,3 fps Gears 5

Még nem a topigát képviseli, de a konfiguráció jövőálló, a külső miatt pedig nincs miért szégyenkeznie.

Vásárlási tanácsadó



E-sport

Processzor	Intel Core i3-9100F	26 490 Ft
Processzorhűtő	-	*
Alaplap	ASRock B360M-HDV	22 990 Ft
Memória	8 GB Crucial DDR4-2400	9 490 Ft
Grafikus kártya	Sapphire Radeon RX 570 Pulse ITX 4 GB	43 090 Ft
SSD	Kingston A400 240 GB	9 490 Ft
PC-ház	Zalman S3	10 270 Ft
Tápegység	FSP Hexa+ 400 W	13 500 Ft
Összesen		135 320 Ft

Szélesebb száguldás és akadózásmentes grafika kell az önfeléd Battle Royale és PvP játékokhoz, amire ez a meglepően erős Core i3 CPU és a Radeon RX 570 tökéletesen alkalmas közepes/magas részletesség mellett. Az SSD-n kényelmesen elférnek ezek a játékok, a gép pedig egyszerűen bővíthető a későbbiekben.



Full HD gamer

Processzor	AMD Ryzen 5 2600X	44 200 Ft
Processzorhűtő	-	*
Alaplap	Asus Prime B450M-K	19 600 Ft
Memória	8 GB Patriot Signature DDR4-2666 Kit	12 890 Ft
Grafikus kártya	Gainward GeForce GTX 1660 Super Ghost 6 GB	83 700 Ft
SSD	Silicon Power P34A80 512 GB	25 600 Ft
PC-ház	FSP CMT240	12 990 Ft
Tápegység	Be Quiet! System Power 9 600 W	20 500 Ft
Összesen		219 480 Ft

Egyre komolyabb hardvert igényelnek a legújabb játékok, ha szeretnéd teljes pompájában élvezni a látványt. A GeForce GTX 1660 Ti-n minden AAA játék röccenésmentesen fut majd maximális részletességgel, és a hatmagos AMD Ryzen 5 2600-as CPU, valamint a villámgyors NVMe SSD sem fog cserben hagyni.



4K killer

Processzor	Intel Core i5-9600KF	69 100 Ft
Processzorhűtő	Noctua NH-U12S	19 990 Ft
Alaplap	Gigabyte Z390 Gaming X	43 900 Ft
Memória	HyperX Predator DDR4-3200 16 GB KIT	30 500 Ft
Grafikus kártya	Gigabyte GeForce RTX 2070 Super OC 8 GB	178 600 Ft
SSD	Silicon Power P34A80 1 TB	45 600 Ft
PC-ház	Phanteks Eclipse P350X	21 300 Ft
Tápegység	Enermax Maxpro 700 W	23 900 Ft
Összesen		432 890 Ft

Drága multság 4K felbontásban játszani PC-n, de nem lehetetlen. A legújabb GeForce 2070 Super videokártya – néha felskálázási, képélesítési trükkkel ugyan, de – már képes minden játékot maximális felbontáson futtatni. A gép többi komponense is abszolút felső kategóriás, ezzel a PC-vel nem érhet kellemetlen meglepetés.

PRO TIPP FreeSync-monitor GeForce VGA-hoz

Hatalmas lendületet adott a gamermonitoroknak az Nvidia, amikor egy évvel ezelőtt bejelentette a teljes kompatibilitást a freesynces kijelzőkkel. Azóta rengeteg, jobbnál jobb monitor jelent meg 144, 165 vagy akár 240 Hz-es adaptív frissítéssel és számtalan gamereextrával. A 60-90 ezer forintos modellek full HD felbontást kínálnak, 140-160 ezer forint körül pedig már HDR-képes QHD-kijelzők közül válogathatsz. Az adaptív képfrissítés aktiválása igazán egyszerű, a GeForce driver kezelőpaneljében G-Sync-kompatibilitási üzemmódba kell váltanod, illetve a monitor menüjében aktiválni a FreeSync-technológiát.



Gigabyte B450 Aorus Elite

Gaming LAN és audió
Minőségi integrált vezérlők



Elit dizájn
Nagy hűtőbordák, megerősített VRM-modul és RGB világítás

Dupla M.2
Akár két darab NVMe SSD-t is beépíthetsz

30 ezer forint
Elérhető áron kiváló CPU-kompatibilitást kapsz

Notebookok

Belépő gamer



Asus TUF Gaming FX505DU

319 900 Ft

Processzor
AMD Ryzen 7 3750H

Memória
8 GB DDR4-2666

Grafikus kártya
GeForce GTX 1660 Ti 6 GB

Háttértár
512 GB NVMe SSD

Kijelző
15,6", FHD, VA, matt, 120 Hz

Akkumulátor
48 Wh

PC-ház
2×USB 3.0, 1×USB 2.0, LAN, HDMI, Wi-Fi ac

Tömeg
2,3 kg

Tökéletes párost alkot notebookban is az AMD Ryzen CPU és az Nvidia GeForce GPU, a 120 Hz-es kijelzőn pedig száguldanak a legújabb AAA játékok is. Az SSD kapacitása ideális, a RAM elegendő, a billentyűzet kényelmes, egyedül az üzemidő az, amelyből csak a gamerlaptopoktól megszokott 2-3 órát kapod meg.

Hipergamer



Dell G5 5590

610 900 Ft

Processzor
Intel Core i7-9750H

Memória
16 GB DDR4-2666

Grafikus kártya
GeForce RTX 2070 8 GB

Háttértár
512 GB NVMe SSD+1 TB HDD

Kijelző
15,6", FHD, IPS, matt, 144 Hz

Akkumulátor
60 Wh, gyorsöltés

PC-ház
1×USB Type-C, 3×USB 3.0, LAN, HDMI, mDP, SD, Wi-Fi ac

Tömeg
2,77 kg

Igazi vadállat a Dell gamernotebookja. A fejlett Core i7-es CPU-hoz sok RAM, nagy SSD és egy GeForce RTX 2070 GPU kapcsolódik. A kategóriájában alacsonynak számító árba a 144 Hz-es kijelző és egy extra HDD is belefért, sőt a Type-C, a Windows 10 és a gyorsöltés sem maradt ki.

Top 3 videokártya



GEFORCE GTX 1660 SUPER

Az alsó-közép kategória új királya a GeForce GTX 1660 Super. A GPU-hoz kapcsolódó VRAM-ot GDDR6-ra cserélték, ami megduplázta a sávszélességet. Ez 11-20 százalékkal jobb átlagteljesítményt hozott minimális felárért cserébe.



RADEON RX 5700 XT

Néhány ezer forinttal olcsóbb a GeForce RTX 2060 Supernél, mégis erősebb nála szinte az összes modern játék alatt. A Navi 10 GPU a 2560 shader ellenére keveset fogyaszt, köszönhetően a 7 nm-es gyártástechnológiának.



GEFORCE RTX 2070 SUPER

Felső kategóriás GPU és rengeteg VRAM: az RTX 2070 Super kiváló választás QHD felbontáshoz, némi skálázással pedig a 60 fps-körüli 4K-játék is elérhető ezzel a videokártyával. Érdemes gyárilag tuningolt modellt választani.



Egy piac, tele problémás szereplővel

JÁTÉKELADÁS BÁRMI ÁRON?

Jelentős változáson megy keresztül a játékipiac. Rég leáldozott a sárga kazettás Nintendo játékok kora, a reggeli gabonapehelyhez sem jár már ajándék mini videojáték, de ha járna, vélhetően akkor sem lemezen kapnánk a mind nagyobb teret nyerő digitális terjesztésnek köszönhetően.

Nem titok, hogy a játékfejlesztés művészet és üzlet is egyben. Számatalan tényező határozhatja meg egy-egy játékfejlesztő cég bevételeinek mértékét, s ezek közül csak néhány szempont, hogy mennyire egyedi, komplex és profin megírt alkotásról beszélünk, illetve mennyire hatékonyan tudják azt eljuttatni a potenciális közönséghez. Az emelkedő fejlesztési költségek fedezésére szolgál már egy ideje a kiegészítő tartalmakon túl a játékokon belüli vásárlás, azaz a mikrotranzakciók lehetősége. Jól mutatja a piac potenciálját, hogy 2012-től 2017-ig megduplázódtak az ingyenesen játszható (free to play)



Szerző:
Koncz Patrik

Az ELTE pszichológiai doktori iskolájának elsőéves hallgatója, kutatásaiban a digitális média hatásával és a problémás játékhasználatról foglalkozik.

PC-játékok mikrotranzakcióiból származó bevételek, összegük öt év leforgása alatt 11 milliárd dollárról 22 milliárdra növekedett. A Riot Gamesnek a *LoL* mikrotranzakcióiból 2016-ban 1,7 milliárd dollár bevétele származott. A *FIFA Ultimate Team*-módja is jelentős összeghez juttatta kiadóját, önmagában ez a

játékmód átlagosan 800 millió dollárral javítja az Electronic Arts mérlegét évente. A mikrotranzakciós piac kiépítése tehát nagyon megéri a játékiadóknak, ezért számíthatunk rá, hogy egyetlen nagyobb cég sem fog lemondani erről. Alapvetően nincs is probléma azzal, hogy a vállalatok alternatív bevételszerző



A függőség önmagában is nagy probléma

módszereket alkalmaznak, hiszen ez lehetőséget teremt a sikeres és népszerű játékok továbbfejlesztésére, megtöltésére több tartalommal, hogy akár további több száz órányi élvezetes játékidőt tudjanak nyújtani.

Botrány a játékvilágban

Már nemcsak a CS:GO-játékosok tudják, hogy néhány egyedi fegyverskin igen jelentős összegért értékesíthető. Egyes becslések szerint léteznek skinek, amelyekért 4200 dollárt, azaz több mint 1,2 millió forintot is elkérnek, de akad, aki még ennél is jóval magasabbra taksálja néhány ritkaság értékét. Felfedezve a piaci rést, több tematikus oldal is létrejött, ráadásul ezek közül néhány nem csupán az értékesítés lebonyolításának feltételeit teremtette meg, de egyúttal arra is lehetőséget adott, hogy a szóban forgó skinekkel szerencsejátékokban vegyenek részt az érdeklődők. Úgy becsülik, kétmillió dollár forgott virtuális rulettasztalok és pókerjátszmák tétjeként, és további hárommillió dollár értékben kötöttek fogadásokat különböző e-sport-versenyek eredményére. Hozzá kell tenni, hogy ezek az oldalak teljesen függetlenül működtek a játékot fejlesztő és kiadó Valve-től, sőt többször meg is sértették a játéplatform saját szabályzatát.

Az első botrány négy évvel ezelőtt pattant ki, amikor hét profeszionális e-sportolót tiltottak a részvételtől a további rendezvényeken, mert manipulálták egy 2014-es CS:GO-verseny kimenetelét, hogy

Sok veszélyt rejt magában az, hogy elmosódnak a határvonalak a video- és a szerencsejátékok között



így nyerjenek több mint 10 ezer dollár értékben skineket. Hasonló ügy követte ezt 2016-ban, illetve egyre szélesebb körben reklámozták a fogadásokkal foglalkozó oldalakat streamerek és youtuberek. A felháborodást tovább fokozta, hogy időnként saját fogadóirodáikat népszerűsítették, ennek a kapcsolatnak a tényét viszont nem tették világossá nézőik számára. Ez az ügy már az amerikai Szövetségi Kereskedelmi Bizottság (Federal Trade Commission) figyelmét is felkeltette, aminek köszönhetően kötelezővé vált az üzleti kapcsolat nyilvánosságra hozása.

További szabálytalanságokra is fény derült, ha a véleményvezérek manipulatív lépései és a meccsek eladásai nem jelentettek volna elég gondot. Kiderült, hogy nagyszámú fiatalok kezdte használni ezeket az illegális, skin-alapú fogadóoldalakat, és jelentős pénzesztelen szenvedtek el közben. Az angliai Szerencsejáték Bizottság (Gamb-



TALÁN LEGKÖZELEBB

Szerencsejátékokból átemelve videojátékokban is alkalmazzák az úgynevezett „near miss” mechanikát. Ennek lényege, hogy a játékos számára nemcsak a kibontott/megnyert tárgyak láthatóak, hanem a majdnem megnyertek is. A CS:GO-ban a loot box kinyitását követően például számos fegyverskint láthatunk pörögni egymás mellett, amelyek ritkasága (és ezzel összefüggésben értéke) könnyen megállapítható, míg eljutunk az általunk valóban megszerzett tárgyig. Úgy tűnik, ez a módszer a videojátékokban is működik, és hozzájárul a loot box-vásárlások következtében kialakuló problémákhoz.

ling Commission) vizsgálta meg az ügyet, és két ember ellen sikeresen vádat is emeltek, akik az említett fogadóoldalak működtetéséért feleltek. Végül összesen nagyjából 100 millió forintnak megfelelő összegű bírság megfizetésére kötelezték őket. A törvényhozók ekkor kezdtek el először foglalkozni a kérdéssel, és megállapították, hogy közvetve a loot boxokat értékesítő játékok is profitáltak az említett oldalak tevékenységéből, hiszen a fogadni kívánó emberek rá voltak kényszerítve, hogy újratöltsék „skintárcájukat”. Ennek hatására a Valve is lépésre kényszerült, felvette a kapcsolatot az említett oldalakkal, és tíznapos határidőt szabott nekik, hogy felhagyjanak a Steam platform ilyen visszaélészerű használatával. Ennek hatására több fogadóoldalt is bezártak.

Ha részletesebben is érdekel, hogy miért foglalkozik egyre több ország a lootládákkal, olvasd el Sebastian Schwidessen és Philipp Karius 2018-as írását. Címe: Watch your loot boxes! – Recent developments and legal assessment in selected key jurisdictions from a gambling law perspective.

Már megint a loot boxok

Marc Von Meduna és munkatársai egy idei keltezésű cikkükben (Loot Boxes – A Game Changer?) vizsgálták meg a loot box-vásárlások, a szerencsejátékozás és a problémás

HA TE MONDOD



Henry Fong, a Yodo1 mobiljáték-fejlesztő és -kiadó vállalat vezérigazgatója: „Ahogy a játékfejlesztés több milliárd ember életére hatást gyakorló iparágá válik, elkerülhetetlen a szabályozások megszületése, és ez része az iparág fejlődésének. Együtt kell dolgozni a szabályozókkal, hogy teljes képet kapjanak az iparágról, és hogy minden szabályozás a kívánt módon működjön, nem tönkretéve más területeket.”

2016–2017 LEGJOBBAN TELJESÍTŐ TECHCÉGEI

1. Tencent
2. Sony
3. Activision Blizzard
4. Microsoft
5. Apple
6. NetEase
7. Electronic Arts
8. Google
9. Nintendo
10. Bandai Namco

Az RNG (Random Number Generator) „ősei”: a klasszikus DnD-kockák



játékhasználat összefüggéseit. Egy két évvel ezelőtti, nagy nemzetközi kutatás adatállományát használták fel, és saját vizsgálatukban kizárólag németek szerepeltek. A kutatásba olyan személyek kerültek be, akik valamilyen pay to win rendszerű játékkal játszottak (de nem volt feltétel, hogy fizessenek is ezért). Összesen 6000 fő vett részt az adatfelvételben, és közülük mindössze 1508 játékost sorolhattak az említett kategóriába, kizárólag velük foglalkozott ez a vizsgálat. A résztvevők nagy hányada játszott online szerencsejátékkal, ez jelenthetett valódi pénzzel, de játékpénzzel folytatott szerencsejátékot is.

Azok között a pay to win játékosok között, akik loot boxokat is vásároltak, jóval nagyobb arányban fordultak elő problémás játékosok (39,2% a nem vásárlók, és 68,9% a vásárlók esetén), illetve problémás szerencsejátékosok (13,2% nem vásárlók, és 45,9% a vásárlók esetén). Ez a különbség megfigyelhető a valódi és a nem valódi pénzben játszott szerencsejátékokban történő részvételben is. Tovább fokozta ezt az, hogy milyen gyakran vásároltak lootdobozokat. Azok között, akik napi szinten tettek így, a problémás játékhasználat 81,8%-os gyakorisággal fordult elő (a nem napi szintű vásárlóknál ez 66,7% volt), míg a

problémás szerencsejáték 64,8%-os gyakorisággal jelent meg (nem napi szintű vásárlóknál ez 42,6% volt).

További érdekes összefüggés az, hogy azok a pay to win játékosok, akik költenek loot boxokra, illetve azok, akik nemcsak hogy költenek rájuk, de ezt gyakrabban teszik másoknál, nagyobb összegeket kockáztatnak szerencsejátékozás során is, illetve az is jellemzőbb rájuk, hogy nem valódi pénzt használó szerencsejátékokkal játszanak. Az összefüggés azonban nem egyértelmű a valódi pénzt használó szerencsejátékozásra nézve. Akkor is érdekes összefüggéseket találtak a kutatók, amikor azt vizsgálták, hogy a játékhasználat problémássága összefügg-e a loot boxok vásárlásával. Úgy tűnik, hogy minél problémásabb valakinek a játékhasználat, annál valószínűbb, hogy lootládákra is költ. Az összefüggés ugyanakkor abban az értelemben nem igaz, hogy gyakrabban is költenének rájuk, a problémás jellegű játék inkább csak a kipróbálással függött össze. Végül, amikor a kutatók a problémás szerencsejáték-használatot vetették össze a dobozok vásárlásával, ismét nem kaptak egyértelmű eredményeket.

Bár nem mindig jutottak egyértelmű eredményre ebben a kutatásban, azért egy bizonyos mértékű

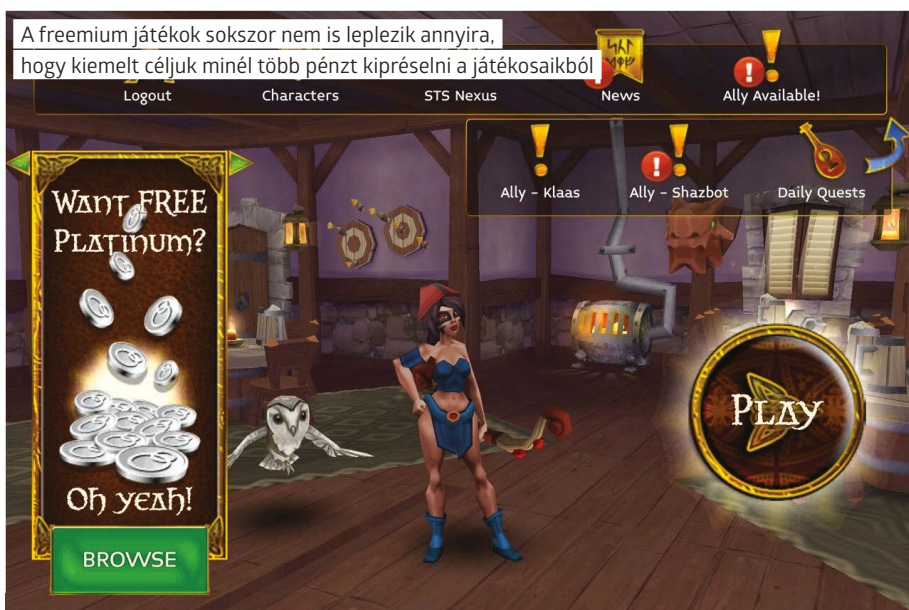
hasonlóságot felfedezhetünk a szerencsejátékozás és a loot box-költségek között a pay to win játékokban. Az is látható, hogy a CS:GO-skinen keresztüli fogadások a lootládákat értékesítő cégeket is jelentősen érintették. És még nem is beszélünk arról, hogy míg világszerte tiltott a részvétel fiatalok számára a szerencsejátékokban, addig a lootdobozok vásárlása (még ha szülői közreműködéssel is történik) jelenleg nem áll semmilyen törvényi korlátozás alatt. Így talán érthetőbb, hogy több ország törvényhozó szerve foglalkozott a kérdéssel, és néhány esetben létre is jött valamilyen szabályozás. Ilyen például az Egyesült Királyság, az Egyesült Államok, Lengyelország, Svédország és Kanada, de rajtuk kívül is jó néhány országban vált vizsgálat tárgyává a loot boxok ügye.

Problémás játékfejlesztés?

Számos cikkben hangsúlyoztuk már a szülők és a játékosok szerepét a felelős játékhasználatban, itt az idő, hogy a játékfejlesztők oldaláról is megvizsgáljuk ezt a kérdést. Ebben segítséget nyújt számunkra King és munkatársainak 2019-ben megjelent cikke (Unfair play? Video games as exploitative monetized services: An examination of game patents from a consumer protection perspective).

Amikor a problémás játékhasználat mögött húzódo okokra kíváncsiak a kutatók, a játékosokat vizsgálva számos mögöttes pszichológiai faktorra bukkanak, mint a hajlam az alacsony önértékelésre, szorongásra vagy az érzelmszabályozás gyengesége. Ha a problémával járó költséget szeretnénk megérteni, fontos lehet azt is megnézni, hogy egy játékcég milyen értékesítési stratégiát alkalmaz, amikor befektetett munkája gyümölcsét kívánja begyűjteni. Ahogy a cikk elején már említettem, egy kevésbé hatékony stratégia veszteséges játékfejlesztéshez vezethet, de egy túl hatékony stratégia is hor-

Mennyi színes és változatos lehetőség! These are cosmetic only and grant no competitive advantage.
Ki tudna ennek ellenállni?



HA TE MONDOD

Daniel L. King és Paul Delfabbro pszichológus kutatók: „A ragadozó típusú értékesítési módszereket olyan, játékon belüli értékesítési rendszerekként írhatnánk le, amelyekben elrejtik vagy visszatartják egy tevékenység hosszú távú árát mindaddig, amíg a játékosok már pénzügyileg és pszichológiailag elkötelezetté válnak.”

dozhat veszélyeket magában, bár tény, hogy ezt kevésbé a gyártó cég és sokkal inkább a játékos használó fogja megérezni.

Sokan nem tudják, de azok a játékon belüli vásárlást lehetővé tevő rendszerek, amelyekkel egy online játékkal játszva találkozunk, nem mind tekinthetők egyedi, a kiadók által kifejlesztett értékesítési módszereknek. Ezek szabaddalmi oltalom alatt álló rendszerek, amelyekért feltehetően jelentős pénzügyi összegeket fizetnek a vállalatok, hogy alkalmazhassák őket. Vizsgálatai szempontból ezt azért fontos tudni, mert így a játékok egyenkénti elemzése helyett nagyobb, általánosabb összefüggéseket is meg lehet vizsgálni. Ezek a módszerek először a telefonos és tabletes játékok értékesítése során terjedtek el és tökéletesedtek, egyfajta gúnynévként el is terjedt a rájuk alkalmazott freemium kifejezés. Utóbbi két szó, a free (ingyenes) és a premium (nagyjából kiváltságost, különlegest jelent, ami a játékon belül megvásárolható nagyobb tartalom-hozzáférést és előnyöket takarja) keverékéből jött létre. Visszatérve a témánkhoz, King és munkatársainak elemzése fényt derített arra, hogy néhány játékon belüli értékesítési rendszer inkorrekt, kizsákmányoló módon működik. De mégis hogyan?

Ez a kizsákmányolás úgy zajlik, hogy amikor játszunk egy játékkal, illetve vásárolunk játékon belüli termékeket vagy szolgáltatást, a játékcég információkat gyűjt rólunk. Tudják, hogy mi motivál bennünket a játékra, és tisztában vannak azzal, hogy milyen ingerek késztetnek vásárlásra. Önmagában az információszerezés nem lenne probléma, de számos játék kapcsán előfordul, hogy az értesülésekből kiindulva a játékkfejlesztők befolyást gyakorolnak az általunk látható adatokra (például drágábbá válik egy skin, amit számításai szerint nagyon szeretnénk megvenni, vagy éppen akkor kapunk egy különleges ajánlatot, amikor valószínűbb, hogy elgondolkodunk a költsékezésen). Az is előfordul, hogy a játékosok akkor kapnak egy visszautasíthatatlan” ajánlatot (mondjuk első belépésükkor a játékba), amikor még nincsenek feltétlenül tisztában azzal, hogy mi az adott termék valós értéke abban a játékban. Ezekkel a módszerekkel folyamatos költsékezésre motiválhatnak bennünket a játékcégek, ami már önmagában is problémás lehet, ezt pedig tetézi, hogy nem kapunk garanciát semmilyen védelemre (például nem teszik lehetővé, hogy visszatérítést igényelhetünk egy meggondolatlan vásárlást követően). Talán már csak hab a tortán, de az is problé-



mát jelent, hogy miután egy játékba befektettünk egy bizonyos összeget, már szinte kényszerűen érezhetünk a további költésre, így megnyugtatta magunkat, hogy a korábbi költségeink nem voltak feleslegesek. Végül a problémát tovább fokozza az, hogy éppen a sérülékenyebb játékosok láthatják kárát ennek az értékesítési módszernek (serdülők, problémás játékosok).

Etikus játékkfejlesztés, felelős játékosok

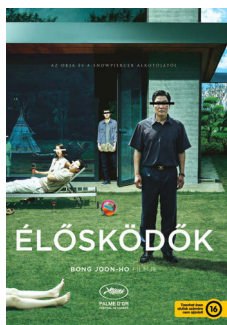
Manapság sokaknak unalmas tanórák vagy önjelölt világmegváltó guruk képét juttatja eszébe az etikus jelző, pedig fontos mércéje lehet egy közösség állapotának az, hogy mekkora figyelmet képes fordítani sérülékenyebb tagjaira. És ahogy már mondtuk, elsősorban azok a játékosok esnek áldozatul a kizsákmányoló jellegű játékkfejlesztési rendszereknek, akik egyébként is hajlamosabbak elveszíteni a kontrollt videojáték-használatuk felett, akik pszichológiai értelemben sebezhetőbbek.

Maguk a játékcégek felelősséggel tartoznak az általuk létrehozott rendszerekért, függetlenül attól, hogy annak létrejöttéről a mohóság vagy az egyszerű figyelmetlenség tehet. És van még egy fontos szereplője ennek a kérdéskörnek: mi, a játékosok. Kifejezhetjük nemtetszésünket magával egy unfair céggel vagy annak tisztességtelen értékesítési módszereivel szemben, ahogy ezt a játékosvilág rendszeresen meg is teszi internetszerte. Gondoljunk csak a *Star Wars Battlefront II* körül kialakult loot box-botrányra, amelynek köszönhetően 24 óra elteltével már lépésre kényszerült a cég, megszüntetve bármilyen fizetésalapú előnyszerzés lehetőségét a játékban. Továbbá észrevehetünk aggasztó jelzéseket saját ismerőseink között szülőként és barátként egyaránt, segítségünket, támogatásunkat felajánlhatjuk azoknak, akik nem találják a módját, hogyan legyenek boldogok, miként váljanak jobba valamiben a kezdeti sikertelenségek ellenére, illetve akik egyszerűen csak magányosak, és más útját nem találják annak, miképpen töltsék el tartalmasan napjaikat. ♦

2019 egyik legeredetibb és legjobb filmje

ÉLŐSKÖDŐK

Rendező: Pong Dzsunho | Forgalmazó: Mozinet | Kategória: film | Műfaj: vígjáték, dráma, thriller



Joker, Mi és Élősködők: három fontos idejű film az elnyomottak fellázadásáról. Míg az elsőt a nézők többsége kitörő lelkesedéssel, a kritikusok kétkedéssel vegyes visszhanggal fogadták, a Mi kizárólag a horrorrajongókat szólította meg, akik közül a hagyományos kaszabolások hívei vérszegény szociológiai-pszichológiai drámát láthattak Jordan Peele remekművében. Hármójukból az Élősködők az, amely a legkevésbé osztja meg a publikumot, ezért egyszerre lehet fesztivál- és mainstream siker – utóbbit tükrözi IMDb-s kiváló helyezése is. Dél-Korea még sohasem került ennyire közel az Oscar-díjhoz, mivel az Élősködők teljes joggal versenyezhetne akármelyik főbb kategóriában. A cannes-i Arany Pálmát mindenesetre hazavitte Pong Dzsunho alkotása.

A rendezőt a 14. Titanic Filmfesztivál ismertette meg a magyar közönséggel, A gazdatest volt az esemény leglátogatottabb műsora 2007-ben. A szörnyozsi népszerűsége abban rejlett, hogy hatásosan keverte a populáris zsánereket, egyszerre volt horror, vígjáték, sci-fi és dráma. Az Élősködők hasonlóan színes, az említettnél finomabbra hangolt egyveleg lett. A rendező nemzetközi környezetben is kipróbálta magát (Snowpiercer, Okja), ezúttal pedig visszatért szülőhazájába.



Szong Gangho egy négytagú, szegény család fejét alakítja: Kimék egy koszos kis alagsori lakásban, dobozok hajtogatásából élnek. Ismerősük tálcán kínál fel egy hazugságot, amivel egyikük egy jómódú famíliánál helyezkedhet el magántanárként. Az ajánlásos rendszer visszasságát kihasználva előbb-utóbb mindannyian Parkék szolgálatába állnak. Élvezik a hatalmas ház nyújtotta előnyöket és főnökeik látszólagos bizalmát, de az osztálykülönbség pusztán a romantikus komédiákban válik semmissé, a vásznon túl nem maradhatnak fenn az álarccok. A fenti alkotásokkal szemben itt mindössze átvitt értelemben viselnek maszkot a szereplők, Kim Park által kifogásolt illata pedig szó szerint életszagúvá teszi a figurát.

A kamaradráma határainak kiszélesítésével az Élősködők egy eredeti, feszültséggel teli, csavaros és szerethető mozi lett felejthetetlen pillanatokkal. Szorítunk a karakterekért nem tudjuk kizárólagosan szeretni vagy gyűlölni őket, mert pont annyira vegyesek az érzelmeink irántuk, mint a valóságban. A Joker gyenge pontja véleményem szerint az volt, hogy egy olyan országban, ahol szinte bárki hozzáférhet lőfegyverekhez, aggasztó (és ezért morálisan megkérdőjelezhető) dolog leegyszerűsíteni a társadalmi egyenlőtlenség problematikáját – az Élősködők ebből a szempontból a nézők aktuális kedvence fölé kerekedik. Csak remélni tudom, hogy nem lesz amerikai remake-je, amely kiherélné: úgy jó ugyanis, ahogy van.

Kótis Nikolett

Nézz karácsonykor Pong Dzsunho, Kim Dzsion, Kim Gidok és Pak Csanuk rendezte filmeket Reszkessetek, betörők! helyett!





Christian Bale nem tud hibázni

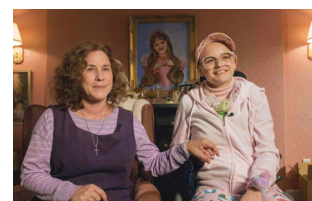
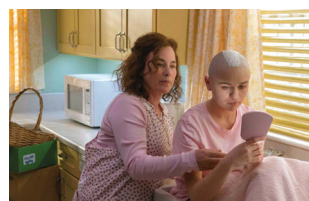
AZ ASZFALT KIRÁLYAI

Rendező: **James Mangold** | Forgalmazó: **Fórum Hungary** | Kategória: **film** | Műfaj: **életrajzi film, sportfilm**

James Mangold eddig olyan filmekkel örvendeztette meg a nézőket, mint a Copland, a Börtönvonalat Yumába és a Logan – Farkas. Ezért amikor bejelentették, hogy legközelebb Christian Bale-lel és Matt Damonnal fog együtt dolgozni, sok szem csillant fel. Majd még többen kapták fel a fejüket, amint az is világossá vált, hogy a cselekmény megtörtént eseményeket vesz alapul: a legendás tervező, Carroll Shelby és a profi brit sofőr, Ken Miles azt a gigászi feladatot kapja Henry Ford unokájától, hogy új géppariapjukkal győzzék le a domináns Ferrarit a Le Mans-i 24 órás versenyen.

Mindhárom férfinak össze kell kapnia magát, hogy életüket és karrierjüket pozitív irányba mozdítsák el, ezt pedig Az aszfalt királyai kacagató és elgondolkodtató pillanatokkal, minőségi színészi alakításokkal (Bale-ék mellett remekel többek között Josh Lucas, Jon Bernthal és Tracy Letts is), kiválóan megkomponált dallamokkal és a vásznon is átütő hangulattal meséli el. A legnagyobb erénye azonban talán abban keresendő, hogy képes olyanokhoz is közelebb hozni a benzingözös futamok adrenalintermelő világát, akiknek a háta is borsószik az ilyesfajta tesztoszterontobzódástól, ugyanis szívvel mesél sportról, sportemberekről és a határok kitolásáról, emberi és technológiai határokról egyaránt. Mindenképpen ott a helye az év végi toplistákon, és jó szívvel ajánljuk a ti „megnézendők” listátokra is.

Szabó Dániel (Szada)



Amikor anya az egyetlen barát és ellenség

A TETT

Showrunnerek: **Nick Antosca és Michelle Dean** | Forgalmazó: **Hulu (HBO nálunk)** | Kategória: **sorozat** | Műfaj: **életrajzi, dráma, krimi**

Egy Münchhausen-szindrómás tüneteket hazudik magáról, hogy foglalkozzanak vele. Kivetített (by proxy) formája pedig abban jelenik meg, hogy az illető nem saját magát, hanem egy hozzá közel álló személyt, általában gyermekét betegíti meg, miközben ő az önfeláldozó szülő szerepében tetszeleg. Előfordul, hogy az alávetett személy halála vet véget a színjátéknak – az utóbbi pár évben kezdtek el szélesebb körben foglalkozni a jelenséggel, ezek közül a Blanchard család történetét dolgozta fel A tett című nyolcrészes sorozat.

Gypsy Rose nagyjából két évtizeden keresztül volt Dee Dee Blanchard testi-lelki terrorjának kitéve, amelynek eredményeként kivívták a média figyelmét és ismerőseik sajnálatát, mindemellett házat kaptak a fejük fölé: ez idő alatt a lány kizárólag kerekesszékekben mutatkozhatott mások előtt, haját kopaszra nyírták, nem barátkozhatott, nem járhatott iskolába. Mindez csak egy része a mindennapi terrornak, amelyet a kölcsönös egymásra utaltság miatt szexuális éréseig volt képes elviselni Gypsy, majd tragédiába torkolt kapcsolatuk.

A tett a háttorzongató cselekménysoron kívül az anyát játszó Patricia Arquette alakítása miatt kihagyhatatlan, aki a '90-es évek szexszimbólumából, a Tiszta románc Alabamájából lett a kis költségvetésű amerikai filmek (Lost Highway és az Oscart érő Sráckor), illetve sorozatok (Médium, Szökés Dannemorából) egyik legtermészetesebb, manírtól mentes játéku színésznője. Nem véletlenül jelölték idén két Emmy-díjra, amelyből az egyiket a Csernobil és a When They See Us szereplői elől hajtotta el.

Kótis Nikoletta

Kellemetlen látni, de a fontos téma és a remek alakítások miatt érdemes végignézni.

A Hajsza a győzelemért óta nem készült ilyen jó versenyzős film.



Egy kis lovag nagy hőstettei

SIR NIGEL

Szerző: **Sir Arthur Conan Doyle** | Kiadó: **Delta Vision** | Kategória: **könyv** |
Műfaj: **történelmi, kaland**

Mielőtt életet lehel volna Sherlock Holmes karakterébe, Doyle a százéves háborúnak szentelte figyelmét egy történelmi kalandregény, A Fehér Sereg formájában. Évekkel később megírta annak előzményét is, a címszereplő Sir Nigel Loring fiatalkori élményeit állítva a cselekmény középpontjába. Tilford ifjú urasága dicsőségről és előmenetelről álmodozik, azt reméli, címeres férfiakat szabadíthat meg valamiféle aprócska fogadalom terhétől, ám családja kilátástalan anyagi helyzete újabb és újabb akadályokat gördít vágyai elé. Szerencséje akkor fordul meg, amikor szert tesz egy pompás harci ménre és egy íjász barátságára, továbbá elnyeri egy híres lovag támogatását. Ekkor végre megfogadhatja szíve válsztottjának, hogy végrehajt három nagyszerű hőstettet, mielőtt visszatérne hozzá, és asszonyává tenné. Kalandjait a százéves háború kulisszái fogják keretbe, így aztán az egyszer megrázó, más-szor kimondottan mulatságos események részben vagy egészben történelmi alapokon nyugszanak. Többek között az előre lefektetett szabályok szerint vívott harmincak csatája és a történelemkönyvek által elspoilerezett Poitiers (barátságtalan mérkőzés Anglia és Franciaország között) is megelevenedik a regény lapjain, nem beszélve lakomákról, párbajokról, izgalmakkal teli tengeri ütközetekről, cselvetésről és árulásról.

Vörös Lóránd (Chava)

Már az egymást dűrögő fajdkakasként kerülgető lovagok hetvenkedése miatt is megéri.



Vásárold le GameStar magazinod árát a Delta Vision üzleteiben! Részletek: gamestar.hu/deltavision

GameStar-kedvezmény felhasználva



Ellenségem ellensége

ALIENS VS PREDATOR - ÉLET ÉS HALÁL

Alkotó: **Dan Abnett, Brian Albert Thies** | Kiadó: **Szukits** | Kategória: **képregény** |
Műfaj: **sci-fi, horror**

Kétszer négy kötet után pontot tehetünk a Prometheusszal ki-egészített Alien és Predator franchise-okat összekötő sorozat végére, immáron teljes a gyűjtemény. A Tűz és kő tetralógiával elkezdődött, majd az ugyanekkora terjedelmű Élet és halál ciklusban továbbfolytatódó történet fináléjára már rettenetesen megfogyatkozott az LV-223 túlélőiből, az Ahab nevű idegen vadászból, tengerészgyalogosokból és pár illegális talajkutatóból verbuvált csapat. Nyakukon a királynőjétől megfosztott xenóraj, és a bolygó körüli pályán keringő Hasdrubal sem válaszol hívásukra. Hogy a már egyébként is kilátástalannak tűnő helyzetük még ingatabbá váljon, egy csapatnyi vadász is felbukkan a színen, és igen feszült pillanatokot kell átélniük, valamint további veszteségeket elszenvedniük, mielőtt kiderülhetne, hogy az újonnan érkezettek hajlandóak-e legalább ideiglenesen fegyverszünetet kötni. Ahogy arra számítani lehetett, Abnett és alkotótársai az utolsó kötetre tartogatták puszkaporuk legjavát, és olyan heves összecsapást vezényelnek le, amelynek intenzitását csakis egész oldalas paneleken lehet visszaadni. Egyúttal továbbszövik a tervezők űrhajóján ragadt társaság sokáig parlagon hagyott történeteszálát is, amely nyitott végének köszönhetően akár egy újabb tetralógia alapjául szolgálhat a későbbiekben.

Vörös Lóránd (Chava)

Az a legveszedelmesebb ellenség, amelyiknek nincs veszítenivalója.



Ezeregy éjszaka rémtörténetei

THE WITCHER – HÚS ÉS TŰZ

Alkotó: **Aleksandra Motyka, Marianna Strychowska** | Kiadó: **Szukits** |
Kategória: **képregény** | Műfaj: **fantasy**

Ríviai Gertot csupán egyvalaki múlja felül tehetségben, ha arról van szó, miként tenyereljen az ember minél nagyobb darázs-fészekbe. A szóban forgó személy nem más, mint Kökörccsin, a nőcsábász trubadúr, aki rendszerint addig koslat mutató menyecskének szoknyája után, míg nem egy penge rosszabbik végén találja magát. Legújabb afférja miatt előbb egy mágikus ládában, majd a távoli Ofier egzotikus királyságában (mintha a mesebeli Arábia elevenedne meg a lapokon) találja magát a már említett szörnyvadász társaságában, és egyúttal jókora slamasztikában is egy olyan szerződéssel összefüggésben, amelynek eredete egészen a The Witcher III: Wild Hunt első kiegészítőjéig, a Hearts of Stone-ig nyúlik vissza. A korábbi történeteket jegyző Paul Tobin helyére érkezett Aleksandra Motyka elődjénél több humort és könnyedséget visz írásába, emellett váratlanul nagy hangsúlyt fektet Kökörccsinre. Így legalább kiderül, hogy képes-e hasznossá tenni magát, miközben Gertotnak ki kell bogoznia egy súlyos betegségéből csodával határos módon felépült háremhölgy rejtélyét. A beszédes című Hús és tűz videójátékos analógiát alkalmazva a kisebb jelentőségű mellékküldetésekkel állítható párhuzamba, ennél fogva történetvezetése és dramaturgiája a remélnél kevesebbszer ejt ámulatba, döbbsent meg vagy gondolkodtat el.

Vörös Lóránd (Chava)



Barbárököl, vasököl

CONAN KEGYETLEN KARDJA 2.

Alkotó: **Roy Thomas, John Buscema és mások** | Kiadó: **Fumax** | Kategória:
képregény | Műfaj: **fantasy**

Robert E. Howard zord külsejű figurája a korai fantasy műfaj legnagyobb túlélője. Nevezték őt már sok mindennek – barbárnak, haramiának, kalóznak, hódítónak, sőt királynak is –, de garantáltan rásütnek még pár billogot, mielőtt végérvényesen kikopna az emlékezetből. Conan nyers és zabolátlan harcos benyomását kelti, ezért könnyedén azt hihetnénk, hogy elsősorban vasmarika, márványból faragott izmai, párdüccel vetekedő fürgesége és páratlan kardforgató képessége kovácsolják őt élő fegyverré, akit bárki ember fia szívesen tudna csatában maga mellett, ám szembeszárni vele kizárólag életunt bolondok merésznének. Agyafűrt észjárása és erős akarata nélkül viszont csupán egyike lenne a sivatagban fehérlő, keselyűk által lecsupaszított csontvázaknak. A Savage Sword of Conan 6-13. számából válogatott történeteket olvasva nem egy alkalommal szembesülünk a barbár ravaszságával, aki a fontosabb, de semmiképp sem magasztosabb célt (kincsert, nőt, bosszút) szem előtt tartva hajlandó másnak kiadni magát, vagy opportunista módon előnyt kovácsolni egy nyilvánvaló tévedésből. Miként az első kötetben, úgy ebben is Roy Thomas adaptálta Howard történeteit, amelyeket sajátjaival egészített ki, valamint számos illusztrátorral dolgozott együtt, beleértve John Buscemát, akinek stílusa a leginkább szám íze szerinti.

Vörös Lóránd (Chava)

Bár a sorozat legkevésbé hatásos darabja, távol áll a rossztól.

Ha az előző tetszett, barbár cselekedet volna a másodikat kihagyni.



Excelsior!

STAN LEE – A MARVEL-UNIVERZUM ATYJA

Szerző: Bob Batchelor | Kiadó: Delta Vision | Műfaj: könyv | Stílus: életrajz

Bob Batchelor Stan Leeről szóló életrajzi kötete eredetileg 2017-ben jelent meg, tehát még a képregényes legenda tavaly novemberi halála előtt, de ez nem is baj. Így ugyanis a keserűségnek és a gyásznak nyomát sem viseli magán a könyv, amely részletesen és olvasmányosan mutatja be azt, hogyan jutottunk el Lee kezdeti szárnypróbálgatásaitól egészen a masszív pénznyomdaként működő Marvel-moziverzumig.

Hálás feladat Stan Lee-ről életrajzi kötetet írni, mivel a szerzőnek sosem kell száraz adathegyek összelapátolásával fáradoznia, Lee munkássága maga is egy igazi mese. Minden akkor kezdődött, amikor Martin Goodman, a Timely Comics (ez volt a Marvel Comics jogelődje) tulajdonosa megkérte az ifjú szerkesztőt, hogy találjon már ki pár szuperhőst, azokra mostanában úgyis nagy a kereslet. Stan Lee pedig nem volt rest: neki köszönhetjük többek között a Fantasztikus Négyest, Pókembert, Hulkot, Thort, az X-Ment vagy épp Vasembert. Évtizedeken át ontotta magából a szuperhősös képregényeket, később pedig egyre fontosabb pozíciókat töltött be a cégen belül. Persze a mindennapi marveles munka után is aktív maradt, Batchelor könyvében pedig egészen a közelmúlt eseményeiig nyomon követhetjük Stan Lee életét. Hiánypótló kiadvány ez, amelyből egyetlen apró részlet sem maradhatott ki, teljes képet kapunk Lee nagy álmáról, ami végül beteljesedett: a világon immár mindenki ismeri a szuperhősöket.

Hajdú Gábor (Csirke)

Kivételes életút volt az övé, amit a lehető legtöbb embernek ismernie kellene, hiszen mi is sokat tanulhatunk belőle.



Becstelen brigantik

DEADPOOL-ALAKULAT: ÖLŐHANG

Alkotó: Victor Gischler, Kyle Baker és mások | Kiadó: Fumax | Műfaj: képregény | Stílus: akció/sci-fi

Már megismerkedhettünk az alternatív univerzumos Deadpoolok közül párral a Fumax előző kötetében, az Ölháng pedig pontosan ott folytatja a történetet, ahol a Zsémbes Zsoldos végén elbúcsúztunk a világ legszószátyárabb orgyilkosától. Victor Gischler öt füzetet felölelő sztorijából a főhőshöz passzoló nyers humor mellett nem hiányzik a brutalitás sem, szóval tényleg mindent megkapnak a Deadpool-rajongók, amiért egyébként is imádják a karaktert. Nem véletlen, hogy a történetfolyam eredeti címe Prelude to Deadpool Corps volt, ez ugyanis tényleg csak az előjáték az igazi nagy kalandot megelőzően – nyugalom, a kiadó nem áll le, hamarosan érkezik majd a folytatás is.

Az Ölhángban megtalálható öt füzetből az első négy, egy-egy párhuzamos univerzumban élő Deadpoolt mutat be, így bőven jut időnk arra, hogy a nő, a kiskamasz és a kutya verziót is megismerhessük, az előző történetben bemutatott Kobakpool, vagyis a levágott zombifej pedig most is visszatér, és azonnal el is viszi a show-t. Végül a lezárásban botcsinálta hőseinknek be kell bizonyítaniuk, hogy csapatban is képesek dolgozni. Csak akkor indulhatnak el valódi megbízásukat teljesíteni, és megmenteni a multiverzumot, ha előtte lenyomják a gyilokrobotokat és a tébolymókusokat. A kötet felépítéséhez remekül passzol, hogy mindegyik füzetet más és más, teljesen eltérő stílust képviselő művész rajzolta meg.

Hajdú Gábor (Csirke)

Ez csak előételnek volt elég, azonnal követeljük a Deadpool-alakulatot főfogásként is.



Súlyosán károsítja ön
és környezete egészségét

JOHN CONSTANTINE, HELLBLAZER – KÁROS SZENVEDÉLYEK

Alkotó: **Garth Ennis, William Simpson** | Kiadó: **Fumax** | Műfaj: **képregény** |
Stílus: **dark fantasy**

John Constantine hosszú ideje kísérti sorsát, most pedig könyörtelenül utolérte őt végzete. Bár azt hitte, hogy egyszer majd a pokol valamelyik csatlósával szemben marad alul, és csatában veszíti el életét, a szomorú igazság az, hogy saját káros szenvedélyei vezetnek halálához. A diagnózis szerint ugyanis a láncdohányos Constantine gyógyíthatatlan tüdőrákban szenved, és már csak két hónapja van hátra.

Persze nem Constantine-ról lenne szó, ha nem próbálna a mágiához vagy épp a pokol démonaihoz fordulni azért, hogy varázslattal vagy simán csak átveréssel úgy alakíthassa a történeteket, hogy a végén mégse kelljen rég halott barátaihoz csatlakoznia. Teljesen biztos vagyok benne, hogy sok utalást és emlegetett mellékszereplőt nem fognak ismerni azok, akik most találkozhatnak először a Hellblazer képregényekkel, de szerencsére ez nem von le sokat a kötet érdemeiből. Bár magát a karaktert nem Garth Ennis, hanem Alan Moore alkotta meg (Ennis neve leginkább talán a Preacher/Prédikátor széria miatt lehet ismerős a hazai képregényolvasóknak), de azért így is rögtön kitűnik, hogy értő kezekbe került a démonvadász. A kifejezetten felnőtt témákat boncolgató történethez tökéletesen passzol a látvány is, kiváló döntés volt, hogy oldalanként legfeljebb két-három színt használtak fel az alkotók.

Hajdú Gábor (Csirke)

Jó eséllyel a kötet befejezése után egyetlen olvasónak sem lesz kedve rágyújtani. Ennis pedig nem véletlenül tartozik a műfaj legjobbjai közé.



Őfelsége szolgálatában

BRITANNIA KAPITÁNY

Alkotó: **Alan Moore, Alan Davis** | Kiadó: **Fumax** | Műfaj: **képregény** |
Stílus: **akció/sci-fi**

Britannia Kapitány semmiképp sem tartozik a Marvel Comics legismertebb karakterei közé. Mozifilmekben sem találkozhattunk még vele, így el tudom képzelni, hogy nagyon fognak csodálkozni a szóban forgó kötet vásárlói közül azok, akik a mutatós borító miatt emelték csak le a kiadványt a polcra.

Alan Moore története ugyanis nem mai darab, a '80-as évekbe repít minket vissza, de ez cseppet sem okoz gondot, hiszen kiemelt jelentőségű alkotásról van szó, amely bármelyik évtizedben gond nélkül megállja a helyét. Merlin bajnoka, Brian Braddock, azaz Britannia Kapitány átkerül egy párhuzamos univerzumba, ennek az alternatív valóságnak azonban már befelelt, ő sem képes megmenteni a pusztulásra ítélt világot. Hamarosan azonban már Braddock otthonát, a 616-os számú Földet is legyőzhetetlennek tűnő erők fenyegetik, főhősünknek pedig valahogy mégis úgy kellene belekeverednie a jó és rossz örök harcába, hogy győztesen jöjjön ki az összecsapásból, és legalább a mi világunk túlélje. Alan Davis rajzai egyértelműen a korszak legjobbjai közé tartoznak, az pedig sosem volt vitás, hogy Alan Moore zseniális képregényíró, aki sosem rest kemény kihívások elé állítani, alaposan meggyötörni hőseit. Ez természetesen most sincs másképp. Ha pedig megszerettétek ezt a kötetet, akkor remek belépő lehet Moore még komolyabb munkái, a Watchmen vagy a V mint vérbosszú felé.

Hajdú Gábor (Csirke)

Alan Moore a klasszikus szuperhőssztorikat is teljesen egyedivé tudja varázsolni, ezért pedig végtelenül hálásak vagyunk neki.

Lapzártánk idején még nem tudjuk, hogyan döntöttetek, vajon ez lesz-e az utolsó nyomtatott GameStar magazin, vagy újra találkozunk 2020 februárjában. Ha előfizetéssel támogatnád munkánkat és a lap jövőjét, akkor

azt **2019. december 31-ig** még megteheted, a gamestar.hu/elofizetes weboldalon. Viszont semmiképp sem akartuk elmulasztani a lehetőséget, hogy köszönetet mondjunk, elsősorban neked, amiért velünk voltál, de azt sem, hogy köszö-

netet mondjunk azoknak a mostani vagy egykori kollégáknak, akik az elmúlt több mint húsz évben Magyarország legjobb játékos magazinján dolgoztak a legjobb játékos közönséget és közösséget szolgálva.

KÖSZÖNJÜK!

Abonyi Dávid	Falvay László	Kótis Nikoletta (Niki)	Pierrot
Almássy Ernő (Arnie)	Farkas Balázs (Lompi)	Kovács Balázs (Basq)	Prekop László (Painkiller)
B-ChromE	Farkas Gergely (Mr. Láb)	Kovács Illés Bence	Rákóczi Botond
Babinecz Mónika	Fülöp Viktor (ender)	Kovács Judit	Rátvai Gábor (RG)
Balla Ákos (Mayer)	Galgóczi Mónika (Gwen)	Kovács-Cohner Róbert (kacor)	Rónay Gábor
Balla Zoltán (Duncan)	Galgóczi Tamás (Cromwel)	Kozma Ferenc (Kecske)	Rudolf Anica
Bánáti László	Galiba	Kudella Magdolna (km)	Samu József (Sam. Joe)
Bangha Zsolt	Gálos Judit	Lakatos Gergely (Stinger)	Sárközy Zsolt (Queue)
Bátky Zoltán (BZ)	Gergely Viktor (Sirius)	Lakatos Imre	Sipos Ágnes
Bányai Fanni	Gócza Gergely (Gócza)	Lakatos Viktor	Somogyi Réka (Somi)
Bényi László (Grath)	Gombos Zoltán (Vakka)	Lám Gábor (Del)	Spányik Balázs (TRf)
Bérczi László (R4s)	Gonzales	Lázárfalvy Tamás (Laser)	Stöckert Gábor (Stöki)
Beregi Tamás (Berrr)	Grünfelder Richárd (Shades-tone)	Ledneczki József (Hunter)	Sz. Erdős Judit
Berényi István	Gyepes Máté (Matteo)	Lengyel Andrea (Landrea)	Szabó Dániel (Iwo)
Berényi Teréz (Csiplerózsika)	GyZ	Lengyel Roland	Szabó Dániel (Szada)
Béres Gábor (Gaben)	Hadházi Dániel (G-San)	Lethal Gene	Szalai Zsuzsanna
Berze András (Kaci)	Hajdú Éva (Eskin)	Lévai Csilla	Száler Martin (Gucs)
Birkus Imre	Hajdú Gábor (Csirke)	Lombai Gergely (FiX)	Szávuly Krisztián (MW)
Bíró Dániel (Platypus)	Halász Bertalan (Boe)	Lukács Gergely (Fulton)	Széchenyi János (-SZ.JVC.-)
Bíró István	Hanula Zsolt (Hancu)	Lukács Richárd (Luke)	Szeleczy Ádám (aDaM)
Bódy Zoltán (Godzilla)	Haraszti Tibor (Wywern)	Madarász Zoltán (Mady)	Szeri István (Feworkh) †
Bognár Ákos (Mr. Chaos)	Havadi Krisztina (BFK)	Major Mihály	Szigetvári József (Szittyó)
Bohn Andrea	Heltmann Attila (Helto)	Major Szabolcs (Szabi)	Szilágyi Árpád (RP)
Borbás Gábor	Horváth Gergely	Mánfai Tamás (Skywalker)	Taute Zoltán
Borotai Zita	Horváth Péter (HP)	Maróti Mihály (Berkenye)	Téglás Gábor (ashe)
Borsos Gyula (Gulius)	Horváth Tamás (Shifty)	Mártha Dávid (daev)	Telek Zoltán (Sam)
Branyiczky Gábor (Shuerue)	Ilkei Gábor (Grimlock)	Mártha Zsolt (jolland)	Timber
Butchcoolidge	Juve	Mezei Attila	Török Tamás (Blade)
Cs. Nagy Endre (EndreMan)	Kaiser Károly Dávid (Dudu)	Mezei Károly (ZeroCool)	Tószegi Szabolcs (Caris)
Cseh Vanda (H.A.L.)	Kálvin Balázs (Flatline)	Mocsáry József (Mocsy)	Trautmann Balázs (Trau)
Cserezsnye Anita	Kanfi Horváth Andrea	Molnár József (hmolnarj)	Tungler Antal (Twinky)
Csizmazia-Darab István (Rambo)	Kassai Zoltán (Kasi)	Móricz Krisztián (Marco)	Uhle Dániel (Uhu)
Csoma Péter (Zarathos)	Kenczler Márton (Lkldenes)	Nelsonné Rodriguez Ica	Ujhelyi Viktor (Kivi)
Csontos Péter (Csonti)	Kenczler Mihály (-czy-)	Nemes Dániel (dZé)	Váraljai Krisztián (Disorder)
Darabont Gergely (Moriarty)	Király Dávid (Kiri)	Odrovics Szonja (szonja)	Végh Ágnes (Mágika)
Daubner Tamás (Dauby)	Király Erika	Orosz Gábor (O.G)	Vigh Attila (Attt)
Debre Zoltán (Színes)	Király Orsolya	Paál Szilárd (Doki)	Vigh Dávid (Nightwolf)
Dragon György (Gyu) †	Király Zoltán	Pál Attila (Baraka)	Vigh Tímea (Eprespuszedlee)
Egri Imre (Zimi)	Kiss Balázs (bazzowicz)	Páll Zsófia (Sophiaso)	Virágh Márton (mazur)
Egyed Zsóka	Koleszár Anita (Kox)	Palotai Árpád (Malachit)	Vörös Lóránd (Chava)
Erdei Patrik (Paca)	Kollár Zoltán	Papp Gábor (PG)	Zsila Ágnes
Erdős Márton (Simánmartin)	Koncz Viktor	Peller András (Pelace)	
Éry Balázs		Péter Zoltán (Godzilla)	



KIAKADSZ, HA AKAD A JÁTÉK?



3IN1 AKCIÓ

Válaszd a Játékos móddal rendelkező ESET Internet Security védelmét, és vedd fel a harcot a vírusokkal szemben lassulás és zavaró felugró ablakok nélkül!

2020. január 6-ig tartó karácsonyi akciónk keretében ráadásul az új, 1 felhasználós licenc áráért most 3 eszközre szóló védelmet biztosítunk!

Tudj meg többet:

WWW.ESET.HU/KARACSONY2019



ENJOY SAFER TECHNOLOGY™

A GUTENBERG-GALAXIS ŐRZŐI



VEDD KEZEDBE A GAMESTART ÉS A SORSÁT!

**Nem lesz többé gamer print magazin
Magyarországon? Rajtad is múlik!**

Legyél te is a GameStar védelmezője,
fizess elő egy évre, így olcsóbban kapsz
12 lapszámot (12 játékkal), és biztosítod
a 20 éves újság fennmaradását.

www.gamestar.hu/elofizetes

