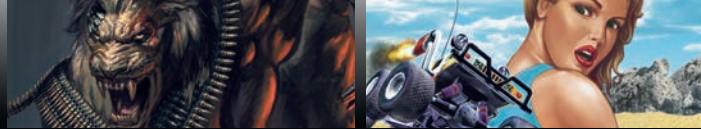


2 TELJES JÁTÉK: VIVISECTOR ÉS RC CARS



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2010. JANUÁR
1995 FORINT

GameStar

FÓKUSZBAN

MASS EFFECT 2

Íme az **első teszt** a BioWare sci-fi mesterművének folytatásáról

AJÁNDÉK
GIGABYTTÉ
TETOVÁLÁS

NAGY OLVASÓI SZAVAZÁS

BEST OF
2009 2010

CES 2010

BESZÁMOLÓ EGYENESEN LAS VEGASBÓL!

www.gamestar.hu

2010/01
1995 Ft



IDG
HUNGARY



9 771787 902009 10001

**PRINCE OF PERSIA
THE FORGOTTEN SANDS**

Exkluzív képek és infók a következő
Prince of Persia játékból: csak a GameStarban!





GAINWARD

www.gainward.hu

Gyárilag tuningolt kártyák 3 év garanciával!

0759-NVIDIA GF GT240 1024MB Golden Sample **HDMI**



0827-NVIDIA GF GTS250 512MB DDR3 **HDMI**



A VILÁG ELSŐ és LEGGYORSABB GT240-éssel!



NVIDIA GeForce™ GT240
585+ MHz GPU
Windows 7 támogatás / DirectX 10.1
1024MB/128-bit DDR5 memória
1890 Mhz (DDR3780) RAM sebesség
PCI-Express 2.0 / 3-Way SLI
HDMI 1.3a + DVI + VGA



NVIDIA GeForce™ GTS250
700 MHz GPU
Windows 7 támogatás / DirectX 10
512MB/256-bit DDR3 memória
900 Mhz (DDR1800) RAM sebesség
PCI-Express 2.0 / 3-way SLI
HDMI + DVI + VGA

0582-NVIDIA GF GTX275 896MB Golden Sample **HDMI**



0810-NVIDIA GF GTS250 1024MB DDR3 **HDMI**



NVIDIA GeForce™ GTX275
648 MHz GPU
Windows 7 / DirectX 10 támogatás
896MB/448-bit DDR3 memória
1185 Mhz (DDR2370) RAM sebesség
PCI-Express 2.0 / 3-Way SLI
HDMI + DVI + VGA



NVIDIA GeForce™ GTS250
700 MHz GPU
Windows 7 támogatás / DirectX 10
1024MB/256-bit DDR3 memória
900 Mhz (DDR1800) RAM sebesség
PCI-Express 2.0
HDMI + DVI + VGA

0612-NVIDIA GF GTX260 896MB Golden Sample **HDMI**



0278-NVIDIA GF 9500GT 1024MB **HDMI**



NVIDIA GeForce™ GTX260
589 MHz GPU (passzív hűtés)
Windows 7 / DirectX 10.1 támogatás
896MB/448-bit 0.8ns DDR3 memória
1100 Mhz (DDR2200) RAM sebesség
PCI-Express 2.0 / SLI
HDMI + DVI + VGA



NVIDIA GeForce™ GTS 250
550 MHz GPU
SilentFX hűtés
1024MB/128-bit DDR3 memória
400 Mhz (DDR800) RAM sebesség
PCI-Express 2.0
HDMI + DVI + VGA

VISZONTELADÓINK 0-24 ÓRÁS ONLINE WEBSHOPUNKRÓL RENDELHETNEK A WWW.MERCURYCOMPUTER.HU WEBCÍMEN.

HKC

ELEGED VAN A ZAJBÓL?

HKC 7062GB Blue Ház

Méret: 420x182x446mm
2x5,25" | 1x3,5"
6xrejtett 3,5"
előlapi USB / E-SATA / Audio csatlakozók
430W tápegységgel
12cm fan TC kontroll
20+4 pin / SATA
leégés és rövidzár védelem



HKC USP-7630 moduláris tápegység

Teljesítmény: 630W, 12cm Fan
Ventilátor zajszint: 20dB
aktív PFC | 1x20+4 pin
4xMolex | 2xFDD | 1xS-ATA
2xPCI-E | 1x8-pin (4+4)
ATX 12V 2.2 verzió | Dual+12V kimenet
SLI támogatás | CE minősítés
2 év garancia



HKC 7051 Ház tápegységgel

Méret: 400x170x370mm
3x5,25" | 1x3,5"
6xrejtett 3,5"
előlapi USB és Audio csatlakozók
430W tápegységgel
12cm fan TC kontroll
20+4 pin / SATA
leégés és rövidzár védelem



HKC USP-5550 extra halk tápegység

Teljesítmény: 550W | 12cm Fan
Ventilátor zajszint: <20dB
extra passzív PFC | 1x20+4 pin
6xMolex | 2xFDD | 1xP8-pin
4xS-ATA | 2xPCI-E | 1x8-pin (4x2)
CE minősítés
2 év garancia



HKC 7041 Ház tápegységgel

Méret: 370x170x400mm
3x5,25" | 1x3,5"
6xrejtett 3,5"
előlapi USB / E-SATA / Audio csatlakozók
430W tápegységgel
12cm fan TC kontroll
20+4 pin / SATA
leégés és rövidzár védelem



HKC USP-5580 extra halk tápegység

Teljesítmény: 580W | 14cm Fan
Ventilátor zajszint: <20dB
passzív PFC | 1x20+4 pin | 4xMolex
2xFDD | 1xP8-pin | 4xS-ATA
2xPCI-E | 1x8-pin (4+4)
SLI támogatás | CE minősítés
2 év garancia



160

320

640

12



MINDIG CSAK A JÁTÉK, NA

VAN EZ AZ ELTERJEDT prekoncepció, hogy ha az ember játékujságíró, akkor egész nap csak játszik. Hát kérem alássan, engedtesék meg, hogy nem. És nem, és *nem*. Így harminc és a halál közt, de legalábbis benne a férfikor nyarában az embernek már súlyos kötelezettségei vannak. Szoros időbeosztása. Nem mint az arany iskolás években! Nincs már móka, kacagás, féktelen bulik, cipzáros paplan, villanyos gitár. Helyettük vannak fontos találkozók, megbeszélések, hetekkel előre lekötött fogorvosi kezeléseket (jó, azokat mondjuk boldogan mondjuk le mindannyian). De mit is akarok mindezzel?

HÁT HOGY HÉBE-HÓBA BEFUT egy játék, mint például legutóbb a *Mass Effect 2*, néhány nappal karácsony

előtt. Az ember gyanútlanul belekukkant – mi baj lehet abból? Aztán először percekre, majd gyöngye fertályórákra tűnik-tünedezik el, kihasználva az ünnepi forgatagot, a vödörnyi bejglitől szuszogó család bágyadtságát, hogy tán nem veszik észre. Aztán jön a lebukás, pironkodás, hogy bizony bizony, hát ezért bontott asztalt olyan sebesen, ezért osont a géphez és kapcsolta be sandán körülmérelve, hát kínos. Végül az ember – nevezzük mondjuk úgy, hogy én – újra ugyanott van, mint sok évvel ezelőtt, és csak a nyavalyás játéokra tud gondolni, fejben fejleszt, bányászik és csapatot toboroz, hogy aztán az első adandó alkalommal újból nekiveselkedjen, dacára a körülötte élők meg nem értésének, hiszen értük is, *mindenkiért* veselkedik neki, mert a világot meg kell menteni! Azt a rengeteg szörnyet az évek során va-

jon kiért mészároltuk le? Magunkért? *Egy frászt!*

DE MIELŐTT VÉGKÉPP magával sodorna a dráma, közlöm a tanulságot: a *Mass Effect 2* igen jó játék. Ja és közlöm a másik tanulságot is, kialvatlanul ne írjatok főszerkesztői bevezetőt, mert lehet hogy elszalad Veletek a ló és hülyének néznek Titeket. Én már megszoktam.

EMELLETT ERŐSÍTENDŐ a GameStar magazin közszolgálati jellegét, közlöm minden rajongásig szeretett olvasónkkal, hogy elindult az új év, sőt, elindult az új évtized! Nem is vonok el tovább senkit tőle, tessenek parancsolni, itt az első GameStar.

mazur



CÍMLAPSZTORI: MASS EFFECT 2

HOVA FOKOZHATNÁNK még a *Mass Effect 2* dicsőítését? A Bioware sci-fi trilógiájának második része teljesen lenyűgözött minket: nem vagyunk restek és az 58. oldalon el is meséljük, hogy miért.

58



GameStar TARTALOM

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

BEMELEGÍTÉS

- 6 DVD-TARTALOM
- 8 ARÉNA

ÚJDONSÁGOK

- 12 CES 2010
- 14 HÍREK
- 22 BEST OF 2010
- 46 ANDROIDÓK
- 48 BEST OF 2009
- 53 AZ ÉVTIZED LEGJOBB JÁTÉKA

JÁTÉKBEMUTATÓK

- 58 MASS EFFECT 2
- 66 EGY KÁVÉ MELLETT
CHRISTIAN SVENSSONNAL
- 68 VANCOUVER 2010
- 70 ARTHUR: MALTAZÁR BOSSZÚJA
- 72 BORDERLANDS: THE ZOMBIE
ISLAND OF DR. NED
- 74 MANHUNT 2
- 76 TALES OF MONKEY ISLAND - SEASON ONE
- 78 FORZA 3: HOT HOLIDAY CAR PACK
- 78 MATT HAZARD - BLOOD BATH
AND BEYOND
- 78 MADDEN ULTIMATE TEAM
- 79 BORDERLANDS: MAD MOXXI'S
UNDERDOME RIOT
- 80 ARMY OF TWO: THE 40TH DAYS
- 82 DANTE'S INFERNO
- 84 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

MÉLYVÍZ

- 86 HÍREK
- 90 PLEOMAX ML600-G,
GIGABYTE GA-MA790FXTA-UD5
- 91 MOTOROLA MILESTONE,
MSI R5770-PM2DIG
- 93 KÖRKÉP - GAMER NOTESZGÉPEK
- 98 INTEL H55-ÖS ALAPLAPOK
- 100 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

BELEMENÉS

- 102 BEMUTAKOZNAK A NYERTESEK:
NÁNÁSI TIBOR
- 104 RAJONGÓK ÁLTAL LETTEK TELJESEK
- 106 INTERNET EXPLORER 8
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



58 MASS EFFECT 2

Shepard kapitány újra támad



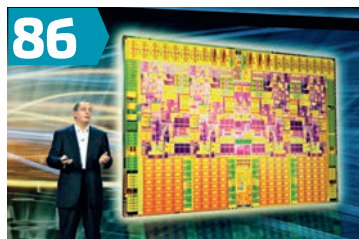
82 DANTE'S INFERNO

Megjárnuk Dante Poklát oda és vissza



80 ARMY OF TWO: THE 40TH DAYS

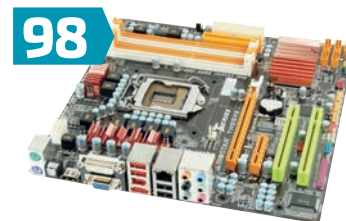
A kétszemélyes hadsereg visszatér



86 CES 2010



93 KÖRKÉP - GAMER
NOTESZGÉPEK



98 INTEL H55-ÖS ALAPLAPOK

2 TELJES JÁTÉK: VIVISECTOR ÉS RC CARS

Az *RC Cars* bevezet minket a távirányítós gépcsodák világába, ahol minden a versenyzésről szól. Válassz magadnak járgányt, és vedd bele magad a küzdelembe. Számátlan pálya és ellenfél vár, de kisautó lévén sok veszélyt is tartogat az *RC Cars* nagyoknak kitalált világa. Dr. Moreau és híres szigetének története ihlette az Action Forms gárdáját, hogy erre alapozva készítsd el a *Vivisector* véres FPS-ét. Az óceán közepén, az emberi szem elől eldugott sziget titkára azután kell rájárnunk, hogy eltűnt bajtársaink felkutatására indult mentőakción is véres véget ér. A *Vivisector* telepítőjét egy külön mappában, a DVD gyökerében találjátok.



HARDVERIGÉNY Vivisector

CPU: 1,8 GHz, RAM: 512 MB,
VGA: GeForce FX vagy Radeon
7600 256, HDD: 3 GB

HARDVERIGÉNY RC Cars

CPU: PIII 600 MHz, RAM: 64 MB,
VGA: DirectX 8.1 kompatibilis, HDD:
300 MB



TARTALOM
2010. JANUÁR

5 műsor
2 óra 20 perc

JÁTÉKOK

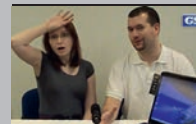
0:00 – 3:10 Dark Void
3:11 – 05:10 15 Days
05:11 – 07:30 Splinter Cell:
Double Agent
07:31 – 10:48 Mass Effect 2
10:50 – 15:30 Settlers 7
15:31 – 17:50 Drift City
17:51 – 20:04 MUD TV

MÉLYVÍZ

0:00 – 8:25 ACER ASPIRE
8942G
8:26 – 15:25 SONY
ERICSSON SATIO

LÁZMÉRŐ MÓDSZER A MÉLYVÍZBEN!

A sok okos, gyors és ügyes kutyú közepette Eskin és Matteo a bioszámítástechnika legújabb eredményeit is megmutatja a Mélyvíz videóban – ebből máris kiderül, hogy a legújabb eredmények és tesztek szerint a lázmérés legjobb módszere az, ha homlokunkra tett alkarunkkal ellenőrizzük az eredményt. Eskin arca máris mutatja, hogy enyhén lázas!



PECAMAGAZIN KÜLÖNKIADÁS

Gyu, a nagy ho-ho-horgász épp bemutatja, mekkora Amurt fogott, miközben a helyi Benta-pataokban horgászott. Ha a pecások szokásos füllentési rátáját beleszámítjuk, akkor sem lehetett kis hal – Eskin elismerően figyeli a nagy ho-ho-horgászt, miközben videoklipek és filmelőzetesek forognak a háttérben.



MAGYAR HANGJA VAKKA

Szegény mazur épp Las Vegasban volt, amikor az Aréna felvételei készültek, s bár a kora délutáni felvétel ideje alatt felébresztettük, nem volt hajlandó pizsamában nyilatkozni a GSTV-nek, így Vakka ugrott be helyette, akiről szépen-lassan kiderül, hogy bizony igen tehetséges. Természetesen sok okosság is elhangzott, ahogy az egy Arénától megszokott.



Wings of Prey

Mivel a hangzatos nevű *IL-2 Sturmovik: Birds of Prey* nem tette tiszteletét PC-nken, az öt jegyző Gaijin a *Wings of Prey*-jel ajándékozott meg bennünket.



TOVÁBBI DEMÓK A DVD-N:

CSI: Deadly Intent
PT Boats: Knights of the Sea

Plusz: Az élőben felvett kerekasztal-beszélgetés az októberi Computer Art Forumról

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

ESET SMART SECURITY DOBOZ (WSN2XX)



Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a GameStar olvasóinak az Eset Smart Security programcsomag szolgáltatja, amely egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő is. Ezért mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepíted a DVD-melléklet Mélyvíz részlegében található Eset Smart Security kliensprogramot, majd ezek után ellátogatsz a www.eset.hu/gamestar oldalra. Itt szükség lesz az újságban található havi kódra, amellyel hónapról hónapra meghosszabbíthatod a program licencét. A kód a NOD32 aktiválásához is felhasználható. A telepítéshez internetkapcsolat szükséges!



OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitium két biztonsági csomagját ingyenesen használhatják február 15-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogass el a www.agnitium.hu/gamestar oldalra és ird be az aktuális havi kódot (az Antivirus Próhoz: Dec. 1.–Jan. 15: 3Y4CA-D89AW-4CS84-GGSSE-DHC4C Jan. 1.–Feb. 15: S8XR4-6WANA-SSSWC-K4893-S28DW, a Security Suite Próhoz: Dec. 1.–Jan. 15: 5ED5J-3PXZ2-G4CK4-WCSWG-C8AGA Jan. 1.–Feb. 15: 5S9E7-Y5L65-4WSWK-SKSSS-S32QC).

PRÓBAVERZIÓS PROGRAMOK PANDA GLOBAL PROTECTION 2010



Megajándékozunk ráadásul a Panda biztonsági termékcsaládjának 30 napig használható vadonatúj, 2010-es változataival is. A terméket aktiválnod kell, első indításkor kérhetsz termékulcsot e-mail címed, illetve meglévő Panda ügyfélszámod beírásával. Ezután az aktiválást a program automatikusan elvégzi, erről e-mailben megerősítést is kapsz. Probléma esetén írd e-mailt a support@hu.pandasecurity.com címre.

VIPRE ANTIVIRUS + ANTISPYWARE (VIPJNA)



Decemberben a Vipre vírusirtó és kémprogram-eltávolító magyar nyelvű változatát is használhatják olvasóink. Ehhez látogass el a www.sunbelt.hu/gamestar oldalra, és aktiváld az itt megadott kódot. A kapott kód az aktiválást követően 30 napig működik. Az e-mailben kapott aktivációs kódot a Súlyó/Aktiváció menüpontba kell beírni. Probléma esetén segítséget a termeamtamogat@sunbelt.hu címen kérhetünk.

HASZNOS PROGRAMOK

DRIVER: ATI 9.11 XP/Vista, NVIDIA 195.63 XP/Vista
VIDEÓ: SLD Codec Pack v5.44, DivX v7.0, VLC Player v1.0.3
FILE MANAGER: Total Commander v7.50a, Free Download Manager 3
GRAFIKA: HyperSnap-DX 6.7, IrfanView v4.25, GIMP 2.6.7, Paint.NET 3.51
INTERNET: Internet Explorer 7, FireFox 3.5
CHAT: Windows Live Messenger, mIRC 6.35
TÖMÖRÍTŐ: WinRAR v3.80, WinZip 12
VÍRUSIRTÁS, SPAMSZÜRÉS: NOD32
DVD-ÍRÓ SZOFTVER: Burn4Free v4.8
IRODAI SZOFTVER: Open Office 3.1.1

FIGYELEM!

Ha problémád van a lemezzel, hívd a 06-1-577-4301-et, vagy írd a terjesztes@idg.hu-ra, de előtte olvasd el ezt!

Amennyiben a GS1001 jelű DVD-lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű állományt. A kezelőfelületet Firefox böngészőre és 1024x768-as felbontásra optimalizálták. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, akkor használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA-kártya driver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén is. Ha törött a lemez, vagy a meghajtód nem olvassa, azonnal írd a terjesztes@idg.hu címre, vagy hívd a 06-1-577-4301-es számot.

AZ **576**^{kByte} BEMUTATJA



KING ARTHUR



7.999,-

A LEGJOBBAN VÁRT
MAGYAR FEJLESZTÉSŰ STRATÉGIAI JÁTÉK!



magyar szinkronnal!

további információ: www.576.hu

megjelenés: február 1.

ARÉNA



KEDVES OLVASÓK!

Nagy szeretettel köszöntelek benneteket 2010-ben, amelyet rengetegen helytelenül egy új évtized kezdetének tekintenek, hiszen az évtized 2001-től 2010-ig tart... no de sebaj, jó olvasást kívánok ez évben is az Arénához!

Írjatok, írjatok! Nekünk!

//Gyu

E HAVI LEVELEINK AZ ELŐZŐ HAVI GAMESTARRA REAGÁLNAK



A ZENE NEM KORHOZ KÖTÖTT!

Olvastam a 2009/12. havi GameStarban a Másvilágban Gyu cikkét az új Kiss albumról. Nagyon örültem ennek az új CD-nek, mert ez egy olyan együttes, amit én azóta szeretek, amióta megszülettem. (Ami nem volt olyan régen.) Ami azonban nagyon szúrta a szememet, az az volt, hogy: „...a különbség talán csak az, hogy nem a 14 éves tinilányok bugyija fog manapság nedvesedni a koncertjeiken, hanem a 40 éves háziaszonyoké!”?! Ugyan már! Az, hogy ki milyen zenét szeret és hallgat, az relatív. Van, aki Guettára esküszik, van, aki pop-síját riszálja P!nk számaira, megint más melankolikus hangulatban, komoran

hallgatja a gothic műfaj csodáit, jómagam pedig a Metallica és a többi hasonló zenekar híve vagyok. A sor végtelen! De attól függetlenül,

hogy a Kiss 30 éve van a szakmában, nem jelenti azt, hogy őket már csak nagyapáink hallgatják, akik metálvillát mutatván csámborogznak a koncertre. Ellenkezőleg! Jómagam a 16 évemmel és a szintén ennyi idős barátnőm a mai napig vigyorogva hallgatjuk Ozzy-t és társait. Nem beszélve Turunenről (nem akarok megint vitát, de mi őt szeretjük!) és Hetfieldről. Persze már látom magam előtt pár ember

arcát, mondván „Na! Még egy kalapácsos barom!” De hát istenem! Nekem és még sok-sok bajtársnak nem jön be a diszkó, a house, a rap vagy a pop. Akkora bűn ez? Miért nem lehet, hogy a gót virágot szed az emóval? Vagy diszkók és gruftik netvetve vicceket mesélnek egymásnak

és így tovább? Egyébként is széthúzóak vagyunk, kiváltképpen a magyarok. Emberek! A zene miatt?! Mint ma is. Mentem az utcán és pár diszkós „lány” lenézően odakiáltott nekem: „Hova caps-latsz, te ferdehajlamú prostituáltakat gyűjtő férfi rocker?” Kicsit pislogtam... Mi bennem a furcsa? Apocalypticas póló és farmer, semmi extra. De ők? A tangájuk kilóg (hmmm...), és betépve hempergnek egy vadidegen férfival (nem akartam személyeskedni, de kihoztam magamból). No csak ennyit akartam, elnézést kérek mindenkitől, akit esetleg megbántottam. A szerkesztőségnek pedig minden jót, és csak így tovább! – Greiner Márton



Minden tiszteletem a tiéd és az ízlésedé – ebben a mai világban nem egyszerű a tömegestől eltérő ízlésűnek lenni. A Kiss lemez kapcsán csak azért írtam le azt, amit, mert az egykori Kiss-koncerteken 14 éves kislányok sikítottak, ma pedig 40-50 éves „mamák” teszik ezt – ez

Nagyon állat BZ zenekara, most hallgattam először, de nagyon megtetszett és az új albumuk is király. Csak így tovább remélem mindig is hozni fogjátok ezt a színvonalat. Drukkolok, hogy beírjátok magatok a rock&metál történeembe. – Szalai Márk

Köszönjük (mert többes számban írtad)! BZ munkásságáról nyílt egy új honlap, a bzmusic.hu, böngésgeszgi szeretettel.

Bár nem vagyok valami nagy piás, azt hiszem, ma értetek iszom, s ürítem poharam, hogy egy még jobb és szebb

nem ízlés kérdése, ez szimplán tény. Nem bántó kijelentés volt, csak jelezni akartam, hogy hiába tolják a feszes rock and rollt a srácok, a zene nem öregszik, csak ők és a szurkolótáboruk... Egyébként két fontos dolog: akik így beszélnek, azok az önmaguk „tökéletességbe vett hitét” védik, hiszen az a legjobb dolog, ami nekem tetszik, ha ez másoknak nem tetszik, akkor mind hülyék. A másik, hogy a caplat ígét „P”-vel kell írni, tanítsd meg a diszkós kislányoknak, ha legközelebb találkozol velük.

ÉN AZÉRT SOSEM ADOM FEL!

Körülbelül két éve (még csak) veszem ezt a remek újságot, ami segít eldönteni, melyik játék illik az ízlésemhez (fajta, történet, kinézet, irányítás stb.), melyiket éri megvennem, de csak most vettem észre, hogy hol van a nyereményjátékok leírása (eddig nem is kerestem, és reklámnak hittem, ezért el sem olvastam). Aztaaaa... elő a telefon! December 17-től 20-ig lehet SMS-t küldeni, van esély! Sajnos nem... december 17-től január 20-ig tart a játék... elnéztem... Sebaj, attól még próba, szerencse! Viszont elgondolkodtam, amikor a Mélyvíz résznél megláttam a megnyerhető noteszgépet és vele az árat. Ha a nyeremény kb. 450 000 forint és az SMS-ekből megtérül ez az ár, és meg kell, hogy térüljön, különben az „ötletgazda” nem kapott volna szabad utat a „főnökségtől” (ha ilyenről szó sincs, akkor bocsánat!), akkor az azt jelenti, hogy 300 forintos (252 forint+áfa) SMS-ekkel számolva minimum 1500 játékos vesz részt ebben a játékban (ha mindenki csak 1 üzenetet küld). Kicsi az esélye, hogy az egy szerencsés kisorsolt a több mint 1500-ból például én legyek... Mindettől függetlenül minden hónapban próbálkozom, hátha egyszer rámkacsint a szerencse. Itt hozzáteszem: Matteo, azért volt eddig olyan kevés lány/nő nyertes,

újságnak lehessen vevője azt elkövetkező évben. Azért ne igyatok túl sokat! – Kárpáti Tamás

Köszönjük, hogy értünk ittál, szeretjük, ha valaki önfeláldozó. Ritkaság ez ebben a mai világban. Mi is azt szeretnénk, hogy így legyen!

ARÉNA: arena@gamestar.hu

KOMMENT: www.gamestar.hu

FÓRUM: forum.gamestar.hu

SMS: 06-91 331-133 „GS SMS...”



A HÓNAP LEVELE



Először is engedjétek meg, hogy a többi GS-rajongó/olvasó nevében gratuláljak ehhez a nem mindennapi decemberi számhoz! Látszik (olvasható), hogy mindent megtettetek azért, hogy az ünnepekhez méltó nivós felhozatalú számmal kedveskedjétek nekünk. Az e havi teljes játék igazán ínycsalat, de talán még az „agyas zombit” is felülmúlja a négy impozáns vírusirtó, amelyek közül mindenki megtalálhatja a neki leginkább megfelelőt (én maradok az Esetnél). A lap tartalma parádés, a tesztek és bemutatók ismételt professzionalitásról tesznek tanúbizonyságot, amely köszönhető a kiváló cikkíróknak, no meg a többi, a lap egyéb szegmenseiért felelős munkatársainak is! Nekem leginkább a Mélyvíz tetszett (az újságban éppúgy, mint „előben” a korongon), de az Arénában Gyu szentimentális köszönetnyilvánítása nagyon szép gesztus volt, és a mi Dragon Györgyünk még nagyobbat nőtt a szememben. Mi is köszönjük, Gyu! A másik nem elhanyagolandó tényező, hogy fellebbent a fátyol arról, hogy kik is írják a képaláírásokat. No, ez csak amolyan gonoszkodás, de érdekes volt olvasni, hogy mi is az igazság. Szintén köszönjük Gyunak a bennfentes információk napvilágra szivároztatását.

Konklúzió: egyrészt nagyon nagy dicséret, másrészt nagyon nagy köszönet jár felétek, kedves GS Team! Évről évre képesek vagytok megújulni, de mindezt teszitek úgy, hogy minél több emberhez próbáltok meg szólítani, még populárisabbá téve a kor és a nem határait, amely az

egyik legdicséretesebb erényetek! Maximálisan érezhető, hogy értünk dolgoztok, és szeretitek is csinálni a munkátokat, amelyért szintén egy képzeletbeli kalapemelés dukál. Valóban ti vagytok a legnagyobb (és a legjobb) játékmagazin is, és tudom, hogy mindenki pénzből él, de nagyon remélem, hogy így, ez az összeállítású team még nagyon sokáig megörvendeztet minket szakmai tudásával és poénos oldalával is. Ezenkívül valóban a magyar hölgyek a legszebbek! És igen: szerencsés Mayer! Meg szerencsés Eskin párja, meg szeren... huh, nem is sorolom, de hisz tudjátok. – **Guts1983**

Jó ideje leszoktunk arról, hogy a minket dicséző leveleket betegyük a lapba, hiszen természetesen úgyis mindenki minket szeret, másrészt sokakat zavart, hogy mások dicsérnek minket. Ámde ez a hozzászólás nem levélben jött, hanem a GameStar Online-on totálisan nyilvánosan olvasható, bárki által megnézhető decemberi gamestaros hírhez, így úgy döntöttem, megosztom mindenkiel – nemcsak azokkal a tízezrekkel, akik az Online-t olvassák, hanem mindenkiel, aki GameStart olvas. Köszönjük a rengeteg dicséretet, köszönjük, hogy hibáinkkal együtt is elfogadtok minket és köszönjük, hogy velünk vagytok/olvastok minket/írtok nekünk. Csak így tovább – jó újságot ugyanis csak nagyon jó olvasótábornak lehet csinálni. Ezért MI köszönjük!

mert a nyereményjátékosoknak csak kis részét képzik a „gyengébbik” nem tagjai (a játékesztelő csapatotokban is sokkal több a férfi), így kisebb az esély arra, hogy lány/nő nyerjen. Sajnos a videojátékokért hazánkban szerintem kevés lány érdeklődik. Ráadásul a jó nők szinte egyáltalán nem (igen nagy sajnálatunkra, igaz, Flatline?), ez alól persze kivétel Sophiaso és Eskin!

Nos igen, valóban, a lottó ötöt megnyerni is igen csekély az esély, viszont aki nem játszik, az garantáltan nem nyer. Lehet azzal takarózni, hogy minden hónapban nyer, hiszen nem fizeti be a hülyeségadót – aki nem szeret reménykedni, tervezgetni, álmodozni, az sokszor ilyen, én ezt is megértem. Ennek ellenére megvan az az érdekes érzés az emberben, amikor ott

a public csalással is), és borzalmas, hogy nem lehet rendszeren játszani miattuk. Ezért olyan szerverekre szoktam járni, ahol van admin, de az adminok között van olyan is, akit nem érdekel, hogy a szerveren ilyen kis (bocsánat) „patkányok” vannak. Én még olyat is tapasztaltam, hogy az én nevemet felvette és az

én nevemben airozott. Valami megoldás kellene! – **Mikus Ákos**

Amikor a játék megvásárlásának sincs „értéke”, akkor milyen megoldást keresel? Ingyen játszanak neviüket eltakaró emberek... Ennyit tud az emberiség. A becsület szó jelentését

egyre többen a szótárban keresik – ha keresik egyáltalán.

Sziasztok! Azt szeretném kérdezni, hogy szoktatok-e a szerkesztőségéből többen *Team Fortressezni*, és ha igen, van-e valami bevett szerveretek? – **Kovács Márton**

van a lottószelvény a kezében, vagy amikor tudja, hogy beküldte az SMS-t – az a gyomorszáját apróra húzó várakozás, amely féktelen örömmé válhat, ha nyer valaki. Épp elég GameStar-nyertest láttam, hogy tudjam, ez nem mindennapi öröm, már ezért is megéri legalább próbálkozni. Valóban, nálunk kialakult egy ilyen hülye közhely, hogy a videojáték nem „nőies” dolog, erről szerencsére Sophiasónak vagy Eskinnek nem szóltak, nem is beszélve a cybergirl-versenyek nyerteseiről. Majd csak lesz ez másképp is.

BEVALLOM, NAGY ÁRUHÁZBAN VETTEM GÉPET

Nos hát, a véleményed kérem az új gépemről, amit egy „Nagy Áruházban”

vettem kompletten. Írtatok már, tudom, hogy ha lehet, hanyagoljuk az ilyen áruház gépeket, de ez most mégis megtetszett. Összességben 90 000 forint volt és mit kaptam érte? Hát: AMD Athlon II X2 215 processzor – 2x2.7 Ghz, 2 GB DDR3 RAM, NVIDIA Geforce GT130 – 768 Mb, 320 GB HDD. Na de eztán jött a bonyodalom. Felraktam első körben az XP-t, de a gép a driver CD-t nem engedte felrakni, a netet sem hozta be. Hát jó, akkor felrakom a Win 7-et, annál pedig a hang+net meglett a telepítés végére, de videokártyát továbbra sem látott... Amúgy sem volt szimpatikus a rendszer. Végül, aminél megállapodtam, az egy Win Vista Home Premium Lite lett, gond nélkül engedte a CD-t telepíteni, illetve minden mást. A kérdésem az lenne viszont, hogy szerinted mit

SONY ERICSSON W595 ZENEMOBIL NYEREMÉNYJÁTÉKUNK NYERTESEI



MARGIT JÓZSEF
– PÉCS



PAULIK TAMÁS
– BUDAPEST

NYEREMÉNYÜK:

1-1 SONY ERICSSON W595 ZENEMOBIL



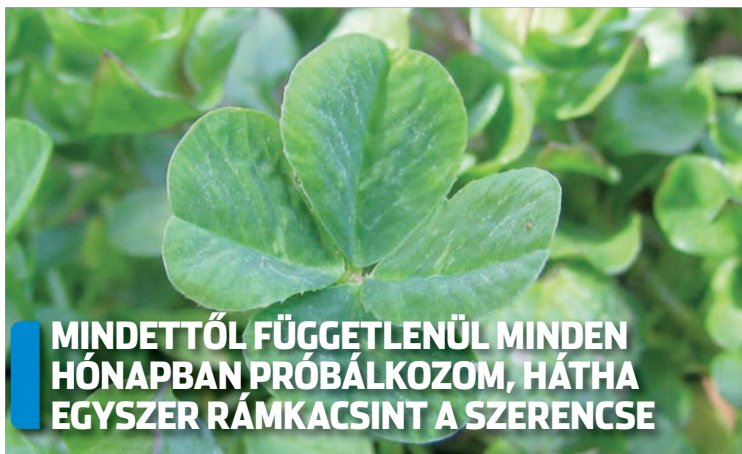
KOVÁCS GÁBOR
– GEMZE

A RÍMS OF MAGIC PÁLYÁZATUNK NYERTESEI (SZIGORÚAN ÁBÉCSORRENDEN):

Ács Tamás, Balsay Norbert, Csernyik Martin, Csubák Sándor, Engert Andrea, Ledneczky József, Molnár Péter, Murányi Attila, Szabó Dániel, Zboray Kristóf.

Tiszta szívből gratulálunk nyerteseinknek, a nyertes pályaműveket a GameStar Online-on olvashatjátok majd!

Én most éppen a *CoD 2*-vel, *CoD 4*-gyel és a *Battlefield 2*-vel játszom. Mind-egyikkel multin. De nagyon idegesítő, hogy vannak emberek, akik nem bírnak rendszeren játszani, sőt, tisztességtelen előnyre akarnak szert tenni. Főleg public szervereken (mert ugye nem akarnak pénzt kiadni csalásért, ezért „beérik”



MINDETTŐL FÜGGETLENÜL MINDEN HÓNAPBAN PRÓBÁLKOZOM, HÁTHA EGYSZER RÁMKACSINT A SZERENCSE

változtassak a gépen? Javasoltak bele 2 giga RAM-ot, ezt gondoltam is, csak tudtommal buknám a 2 év gariját, ha belenyúlnék. Ehh. – **Sándor Antal**

Mit változtass a gépen? Szerezz egy időgépet és nyomd meg a „Mégsem” gombot vásárláskor. Nem véletlenül írjuk, hogy hanyagoljátok a PC-vásárlást „Nagy Áruházakban”, most tessék, te is csapdába estél. Összvisz 90 ezret adtál ki és amit kaptál érte... hadd ne minősítsem. Egy biztos, szövegszerkesztésre jó lesz, ha csak arra vetted, akkor arra kiváló is lesz. Konkrétan az X2 215 a leglassabb kétmagos AMD proci, a GeForce 130-as NVIDIA voltaképpen egy GeForce 9600 GSO, amely pedig egy GeForce 8800 GS – se nem új, se nem gyors. Kilencvenből, ha nekem adtad volna, pöpec gépet tudtunk volna összerakni. Most már mindegy. Így aztán csak megerősíteni tudom: ne vásároljatok előre összerakott olcsó gépeket „Nagy Áruházakban!” Aki ezek után is megteszi, meg is érdemli.

MI LEGYEN AZ ÉV JÁTÉKA?

Üdv, Gyu! Ezek a gondolatok akkor fogalmazódtak meg bennem, amikor a haverom szól, hogy kiraktátok a GSO-ra az Év játéka 2009 szavazást. Gondolkodni kezdtem, hogy majd melyik játékra szavaznék, ekkor eszembe jutottak a múlt évek Év játéka. Lássuk csak, 2005: *Half-Life 2*. Hú, az ám a játék, hányszor is játszottam végig?... 2006: *Oblivion*. Már ez is mekkora! A nemrég elkészült

(tökéletes minőségű) magyarítás hatására újra elővettem. Nem bántam meg. 2007, *Call of Duty 4: MW*. Hú, Csernobil, McMillan, bozótruha = csoda. Bár nagyon jó játék, nálam ez az év a *S.T.A.L.K.E.R.*-é. 2008: *GTA 4*. A gépemen nem indul... Játszottam másnál. Ūt. De a *Fallout 3* szerintem jobban. Szubjektív. És itt van 2009. Bár az év játékát még nem tudom, (nincs időgépem), de elgondolkodtam, és átnéztem az összes 2009-es GS olvasói top 20-t. Mit látok? *Team Fortress 2*, minden hónapban benne van a top 20-ban! Bár a *Crysis* második lett a best of 2007-ben, mégis elég hamar eltűnt a top 20-ról. Ellentétben a *CoD 4: MW*-rel, ami szintén ott van, akár a *TF2*. A *BioShock*, ami szintén 2007-es, hamar eltűnt. Ennyiből már mindenkinek világos, hogy a multi tartja életben hosszú távon a játékokat. De nem erre akartam célozni. Valahogy 2009-ben szerintem elég gyenge volt a játékfelhozatal. *Plants vs. Zombies*, *CoD 6: MW2*, *Dragon*



Age, Empire: Total War – négy jó játék, de valahogy kevés nagy név egy egész évtől. Többre számítottam. *RAGE*, *Singularity*, *StarCraft 2*, *Diablo 3*, *S.T.A.L.K.E.R.: CoP*, mind toldók 2010-re (vagy 2011-re). Amit sajnálok. Mi lesz, ha majd elővesszük a 2011-es GS-eket, és megnézzük a top 20-at? Mi lesz akkor, vajon mennyi 2009-es játék lesz benne? Mennyi fog egész évben a top 20-ban szerepelni? Szerintem nem árt ezen elgondolkodni... – **Fejes Ferenc**

Nehéz megjósolnom a dolgot, főleg úgy, hogy az én kedvenceim – a tömegetől elütő ízlésem miatt – mindig



mások, mint az „átlagos olvasó” kedvencei. Ezért vettem fel azt a hozzáállást, hogy nem jósolok. Az ilyen szavazások két dologra jók: 1. akinek olyanok a kedvencei, mint amit a legtöbben szeretnek,

az igazolást kap arra, hogy „jó az ízlése”. 2. Akinek a tömegetől eltérő ízlése van, az pedig újabb igazolását kapja annak, hogy mennyire eltér az ízlése a tömegétől. Szerintem egyébként 2009 legjobbjá a *Dragon Age: Origins* volt, de ott van a „vert mezőnyben” a *Plants vs. Zombies* is.

STEAM VAJON MENNYIRE MEGBÍZHATÓ?

Most a steames leárazásokban megvettem a *Star Wars Jedi Knight Collection*-t. Eddig kicsit tartottam a steames vásárlástól, mert CD-n nem kapom kézhez a programot,

csak letölthetem. Mi a biztosíték arra, hogy teszamazt 50 év múlva (most 25 vagyok) szeretném elővenni például a *Jedi Academy*-t, mert anno az nagyon jó játék volt (most a 95-ös *Dark Forces*-zal játszok, ami DOS-os), akkor ugyanúgy, mint most, Steamen keresztül letölthetem, mivel anno megvettem? Persze ha egyáltalán 50 év múlva beszélhetünk még PC-ről a mai értelemben. Tehát mi a biztosíték arra az esetre, ha mondjuk fél év múlva csődbe menne a Steam (csak egy példa), akkor az a játék, amit megvettem, az ugyanúgy megmarad, és nem vész el? – **Kiss Péter**

Mi a biztosíték, hogy a CD-d nem karcoldódik meg, nem vész el, nem adod kölcsön olyannak, akit el is felejtess, esetleg nem rágcsálja meg a kutya/macska? Az életben

A szerkesztőségből senki sem *Team Fortressezik*.

Hello Gyu mester! Nem tudtam, kinek írjak ez ügyben, remélem, tudsz segíteni. Volt régen egy repülő/s/ helikopteres/tankos játék, csak nem

tudom, mi volt a neve, de azt tudom, hogy magyar szinkron volt benne és amikor fegyvert váltottam, még be is mondta, hogy például irányítható rakéta. Légyszi segíts, mert nem találtam sehol, hiába kerestem. – **Német Balázs**

Aki tudja, melyik játékról van szó, kérem, írja meg az arena@gamestar.hu címre!

Azt szeretném tőletek megkérdezni, hogy hol lehet ilyen PC-játékos pólókat szerezni, amelyeket gyakran látni

rajtatók, és kb. mennyibe kerülnek? – **Molnár András**

Ezek a kiadók marketingajándékai, általában nem kaphatók boltban, ha szerencséd van, tőlünk néme-lyiket meg lehet nyerni. Steamen

sem mire sincs biztosíték, minden tönkremehet és elveszhet, a kérdés csak az, mennyire bízol meg benne. Egy átlag CD 15-20 évnél tovább tuti nem bírja, szóval 50 év múlva nagyobb az esélyed egy Steam-utódra, mint arra, hogy a CD-dről futni fog a játék... A Valve elég stabil cégnek tűnik, és ők állnak a Steam mögött.

ÚJ FEJLESZTŐCSAPAT SEGÍTSÉGET KÉR

Van egy játékfejlesztő csapatunk, az Ízi Gémörz. Rengeteg játékkötlettel rendelkezünk, köztük egy egészen eredetivel, a 208-as erőddel. Ennek a koncepcióját most tömören leírnám. Valamikor a távoli jövőben egy furcsa meteor/kisbolygó lép Föld körüli pályára. Nemsokára erről a bolygóról lények jönnek le, és elkezdik leigázni a Földet (igen, a sztori jelenleg nem a legerősebb, még dolgozunk, hogy levágjuk a klisédszúngelt...). Az emberek erőddet építenek a világ megvédésére, de ezeket mind elfoglalják, és sötétség elkezd terjedni a Földön. A 208-as erőd védi az utat Európához, és ide csoportosul egy nagyobb haderő, akiknek meg kell védeni a várat a szörnyektől. (Egyenlőre ennyi, lesz még jobb is...)

A játékmenetről: a játék erősen kooperatív jellegű, mivel négy hős is van a várban, akiknek vannak speciális képességeik meg miegyéb. És itt jön a csavar: a játékban rajtuk kívül több ezer katona vesz részt, akiket viszont egy 5. játékos RTS-nézetből irányít! (Tehát ha összejön egy csapat a jókhoz és gonoszokhoz, akkor összesen 10 játékos nyomhatja.) Tudom, hogy te főleg az RTS- és sportgammákat tolod, így az FPS/TPS-rész nem nagyon izgat, de talán a hadvezér szerepét szívesen kipróbálnád. Ha érdekel az alapötlet, szívesen elküldöm azt, ami eddig van (főleg karakterleírások és néhány concept art).

És itt kérem a GS segítségét: mivel ez egy eléggé hatalmas munka lenne, a jelenlegi 7 csapattag kevés lenne hozzá. Tudom, hogy ez egy hatalmas kérés, és semmi probléma, ha nem teszed meg, de ha esetleg lehetséges, a következő GS-ben akár csak egy lábjegyzetként megemlítenék minket? Ha ezt megtennétek, kérek,

írd oda a csapatunk e-mail címét is: izigemorz@gmail.com. Hátha lenne valaki, aki szívesen segítene, főleg Unrealscript/C#-ben jártas programozókat keresünk. Még a hónapban írok, hogy melyik is, mert 2 engine között kéne választanunk, az Unreal Engine 3 Development kitje és az Unity engine között.

A végére hagytam életkorunkat: főleg 15 évesek vagyunk, de egy régebbi játékunkkal másodikkak lettünk egy nemzetközi versenyen játékfejlesztés: általános iskola kategóriában, szóval elszántság, az van! Tudom, hogy ez így eléggé komolytalannak hangzik, de mi teljes mértékben komolyan gondoljuk, remélem, elhiszed.

– Kovács Dani

ÉN elhiszem, Dani, gondoljátok csak komolyan. Azonban ezt javasolnám, hogy mielőtt ekkora nagyságrendű játékba belevágtok, valósítsatok meg valami kisebb dolgot. Az „indie” developerek általában valami egyszerűbb projekttel kezdik létezésüket. Beleszólni nem akarok, de egyből a mély vízbe beleugrani igencsak veszélyes lehet. Mindenesetre én mindent megtettem, a többi már csak rajtatok múlik – ha lesz a játéknak játszható bétája, vagy alfája, arra kíváncsi leszek... Sok sikert!

AMIN GONDOLKODOM: LEFT 4 DEAD

Elkezdtem filozofálni a *Left 4 Dead*ről, azon belül is az egyjátékos kampányról. (Tudom, kicsit lejárt dolog, megjelenés után több mint egy évvel szóba hozni, de még csak most pár napja volt alkalmam kipróbálni.) Elgondolkoztam azon, hogy miért ilyen elhanyagolt a single campaign? A multija állítólag nagyon jó (sajnos azt még nem tudtam kipróbálni egy bizonyos okból kifolyólag, és tényleg őszintén sajnálom, de ez van), nade egyedül menni a 3 „számítógéppel” és még csak értelmes sztorija sincs!... Sőt semmilyen sztorija nincs – annyit tudok, hogy egy vírus kiszabadul valahonnan és megfertőzi az embereket. Így kicsit (egy idő után nagyon) unalmas, és azok a szegény játszani vágyó polgárok, akiknek „nem fér bele a keretbe”, kénytelenek más úton

tagadás, ezek a játékok igen ritkák. Arra gondoltam, hogy ti biztosan tudtok valami (web)áruházat, ahol be lehet szerezni ilyen régiségeket. Nos?

Tipp: www.gog.com. Ha dobozos változatot akarsz, akkor pedig keresgélj az



megszerezni, emiatt a multizás is nehezen megvalósítható, és nem tudják megtapasztalni a coop mód izgalmaikat stb. Viszont egy jó történettel, videobejátszásokkal, esetleg filmes elemekkel (példa erre a *CoD MW*), már izgalmasabb lett volna a játék, és kárpótolta volna azokat a gamereket, akiknek nehézségeket okozott volna a barátaival játszani. Erre most logikus válasz lenne, hogy sok pénz lett volna, de talán behozta volna az árát. Vagy nem. Végül is teljesen ismeretlen játék, egy rakat pénzt ráköltötenék, nem hiszem, hogy lenne haszon. Akkor ezt hagyjuk is. Nade mondjuk itt van a *Modern Warfare 2*. 24 óra alatt 310 000 000 dollár. Csak Észak-Amerikában és az Egyesült Királyságban. Na és miért? Mert az emberek tudták, mit várhatnak, a 4. rész már bizonyított, az ötödiket nem tudom (még nem próbáltam, de azt hallottam, az is jó), szóval mindenki bízott abban, hogy nem hagyja cserben az Infinity Ward. Na de a *L4D2*-nek már lehetett volna egy értelmes története, erre már költhettek volna pénzt, ha az első rész kiállta a próbát (a multizás részében legalábbis). Szerintem megpróbálhattak volna egy igényes történettel előállni, és egy valamivel jobb játékmenettel. Megérte volna. Egy jó játékért szívesebben adok ki pénzt (és szerintem ezzel mások is így vannak), mint ami jó... de mégsem az igazi. A Valve-nek is jobban megérte volna. Szerintem. – Kristinus Gergő

Kedves Gergő, a *Left 4 Dead* nagyon is megérte a Valve-nak, becsületes, mások munkáját megbecsülő emberek ugyanis nem kevesen fizettek azért, hogy játszassanak vele – végül is erről is szól a munka: az ember dolgozik, megfizetik érte. Ha jobban belegondolsz, 20-30 ember két éves munkájáért fizetsz néhány ezer forintot – szerintem abszolút megéri. Tudom, kevés a pénz, de egy régebbi játék eleve olcsóbb. Manapság pedig az ilyen FPS-jellegű sikerjátékok a multi miatt sikeresek igazán. Teljesen más a kiszámítható gépi ellenfél ellen játszani, mint a kiszámíthatatlan emberi ellenfelek ellen.

UTÓIRAT

Több igen tanulságos levél érkezett, amelyek kapcsán szót ejtettünk a reményről és a lottó ötösről, megtudtuk, hogy bizonyos szubkulturáknak van „önmaguk tökéletességébe vetett hite h, megismertük egy új magyar játékprogram koncepcióját és persze filóztunk a Steam vs. CD témában is. Kérlek benneteket, írjatok még sok-sok érdekes levelet, s amíg válaszolok rájuk, addig is maradok,

maximális tisztelettel,

RÖVIDEN

és néhány cégnél lehet ilyen jellegű pótlókat venni.

Több helyen is kerestem már régi, nagy klasszikus játékokat, amelyeket meg szeretnék venni eredetiben (mint például *Neverhood* vagy a *Fahrenheit*). De mi

eBayen: www.ebay.com, www.ebay.de, www.ebay.co.uk. Nem tudjátok, mikor jelenik meg a *Warhammer 40 000: Space Marine* PC-re? – Alkim Cardak

De tudjuk: semmikor. Csak Xbox 360-ra és PS3-ra jelenik meg.

Lenne egy kérdésem: a GS-honlapon mire való a pontok? Mert én nem tudom. – Skultéti Péter

Arra való, hogy honoráljuk az ottani tevékenységét – ezek jutalompontok.

ÚJDONSÁGOK

Első kézből...

// ender

MŰVELŐDÉST ELŐSEGÍTŐ MŰSORUNKAT OLVASHATJÁK!

Itt a farsang, áll a bál,
keringőzik a kanál,

Csárdást jár a habverő,
bokázik a máktörő.

Dirreg, durrog a mozsár,
táncosra vár a kosár,

A kávészem int neki,
míg az őrlő pergeti.

Heje-huja vigalom!
habos fánk a jutalom.

Mákos patkó, babkávét,
értük van a parádé.

Gazdag Erzsi



CES 2010

Las Vegasban jártunk a világ legnagyobb
szórakoztatóelektronikai vásárán

// mazur

LAS VEGASRÓL ÁLTALÁBAN nem a hi-tech kütyük jutnak az ember eszébe, hanem Elvis Presley, a kaszinók, rosszabb esetben az, hogy vajon elhagytuk-e már Denevérszágot. Januárban azonban minden évben itt a CES, ami nekünk is fontos, hiszen az évek során számos játékipart is érintő bejelentés történt itt, kezdve a Commodore 64-től az első Xboxig.

Idén a show legnagyobb mutatványa talán az Intel Infoscape volt, ami egy Intel Core i7-es gépen futott, és két hatalmas érintőképernyőn egyszerre 20 ezer információs forrásból szipkázott össze 576 kockába képeket, híreket, élő videoanyagokat. Ha valaki engedett a delejes hangú prezentáló hölgy csábításának és belesimított a képbe, az navigálhatott a tartalmak között és borzonghatott a leginkább sci-fi filmekre emlékeztető technológián. De ez per-

sze csak egy volt több mint 2500 kiállító 20 ezer bemutatott újdonsága közül, úgyhogy inkább húzzunk bele.

3D ITT, OTT, MINDENHOL

Idén a legfontosabb trendet a 3D-tévék és persze a netre kötött tévék jelentették: az összes nagyobb gyártó előállt a maga megoldásával. A Toshiba CELL TV-jével aratott, amelyben 8 darab 3,2 gigahertzes Cell processzor dübörög és képest a hagyományos adást is 3D-kompatibilissé renderelni, valós időben. (Nem mindegy az sem, hogy beépített Blu-ray lejátszóval és egy terás háttértárral van felszerelve.) Mások inkább az alkalmazásokra mentek rá: úgy látszik, elengedhetetlen, hogy a Facebookot, Twittert, különféle widgeteket még a tévéről is elérjük – nem vicc, a rettenet pixels YouTube videókat HDTV-s feljavitására is számtalan megoldás született. A Panasonic és az

LG a tévébe integrált Skype-pal is tarolt – ezt a Panasonicnál egy /facepalm-ra bujtató dramatizált jelenet keretében lehetett megtekinteni. („Anyu! Anyu! Apu hív a tévé!”) Tény, a HDTV-n megdöbbentően éles kép jelent meg a beharangozott apuról, de nem szupernet és HD-webkamera, hanem a Panasonic képjavító technológiája révén. Visszatérve a 3D-re, a szabványok sokak számára még zavarosak, de a lényeg, hogy nagy a mozgólódás: aki megengedheti, az úgyis megengedi, szóval ne tessenek szégyenlősnek lenni, már lehet is a kaszhoz fáradni. Hamarosan indulnak már a 3D-s tévéadások is, megjelent már az első Blu-ray 3D-szabványú film, szóval nem vesznek kárba a csilliók. A CEA elemzői szerint 2013-ra az USA-ban eladott tévék negyede 3D-s lesz, úgyhogy aki szeret számolgatni és tudja a váltószámot, az ossza el, hozzánk mikorra gyűrűzhet be a láz.



Tovább késik az I Am Alive

KEVÉS OLYAN katasztrófa van (van-e egyáltalán?) amit annyira várunk, mint Chicago földrengés okozta pusztulását. Nem, ez most kivételesen nem beteg elménk szüleménye, hanem az Ubisoft (nem feltétlen szélvészgyors) munkájának gyümölcse az *I Am Alive*.

A friss információk szerint ugyanis az *I Am Alive* valamikor a 2011-es pénzügyi évben fog megjelenni, ami egészen pontosan a 2010. áprilisától 2011 márciusáig terjedő időszakot jelenti. Mivel nem sok új infót kaptunk mostanság felőle, így feltételezzük, hogy leghamarabb az év végén élhetjük túl Chicago pusztulását.



IGAZOLT HIÁNYZÓK

Érdekes, hogy a legnagyobb susmus olyasmik körül volt érezhető, amiket nem is lehetett a CES-en látni: az Apple például sosem teszi tiszteletét, mégis lépten-nyomon hozzá kapcsolódó termékekbe lehetett botlani. A Google telefonja, a Nexus One-t sem mutatták be hivatalosan, de minden újságíró arra a szigorúan zártkörű eseményre akart beférkőzni, ahol „nem hivatalosan” azért meg lehetett tapogatni. És persze ott volt a Microsoft Project Natalja, amit mindenki vár, és amihez jelenleg is szinte mindenki bőszen hegesztgeti a maga játékát... De erről külön szólnunk.

KÜTYÜK, MÜTYÜRÖK

A notebook alatti tartományban is nagy a mozgolódás: továbbra

is dübörög a netbookok piaca (idén várhatóan ismét megduplázódik, ahogy tavaly is), és divat lett az e-book is. A Sony még egy Dash névre keresztelt érintőképernyős, mini internetszörfölésre alkalmas külsőgépet is bemutatott, aminek azon kívül, hogy dögös és drága, na, vajon mi a fő mutatványa? Igen, a Facebook. És jöttek persze a szokásos, meghökkenítő okosságok, amiket lefényképez az ember, de aztán nem feltétlenül rohan érte a boltba: összegöngyölhető laptop, sapkába épített minitűvé, villanykörtebe integrált hangfal, a felgyújtánivaló giccs és a kortárs képzőművészet határán egyensúlyozó OLED-installációk. Kemény dolog ez a jövő, annyi szent. **GS**



A CES FONTOSABB BEJELENTÉSEI:

- 1970:** videomagnó (VCR)
- 1975:** Atari „Pong” konzol
- 1981:** CD-lejátszó
- 1982:** Commodore 64
- 1984:** Amiga
- 1985:** NES
- 1988:** Tetris
- 1996:** DVD
- 1998:** HDTV
- 2001:** Xbox
- 2004:** Blu-ray
- 2010:** um...

IDÉN ELDŐL A KONZOLHÁBORÚ?

Bepillantás a Microsoft 2010-es terveibe

A CES 2010-EN A MICROSOFT nagyvezírje, Steve Ballmer nyitóbeszéde kicsit csalódás volt, mert eget-földet rengető újítások nem igazán hangzottak el. Beszélt azonban sok kis apróságról, amelyeket gondolatban egymás mellé téve máris árnyalódik a kép: 2010 a Microsoft és az Xbox 360 számára sorsdöntő lehet. Alkal-

mas lehetőség, amelyet számtalan módon lehet beépíteni a megjelenésre váró játékokba. Nyilván érkeznek olyan játékok is, amelyekhez a Natal elengedhetetlen lesz. Mások esetében a Natal inkább tökéletesíti a játékelményt, hiszen plusz funkciókat érhetünk el a hangunkkal, mozdulatainkkal: a kamera birtokában kiválaszthatjuk, hogy ragasz-

Natalban, így azt is megtudtuk, hogy a következő konzolgeneráció hirtelen újra eltűnt a horizont mögött. A 2009-es GDF-en Cevat Yerli (CryTek) még 2011–2012-re becsülte az új generációt, a BioWare elnöke, Ray Muzyka pedig reménykedett, hogy a *Mass Effect 3* talán még belefér ebbe a „genbe”. David Hufford szerint az Xbox 360

most nagyjából életútja felénél jár, márpedig ez tízéves ciklust jelöl. A hardver fix, a tartalmak pedig immár dróton jönnek lefelé, nincsenek lemezhez kötve, mint az első Xbox esetében, akkor pedig minek sietni? És hogy a következő öt évre valóban megáll a csililb és vililb grafika utáni hajszá, ehelyett inkább újra a játékelményt kerül a középpontba, mint a hőskorban? Nem tudom, Ti hogy vagytok vele, de nekem így oké. **GS**

”**Érkezik ugyebár az Alan Wake (egy rakás DLC-vel), jön a Crackdown 2, illetve két valóban nagy durranás is várható ősszel, a Fable 3 és a Halo: Reach**”

munk nyílt elbeszélgetni David Hufforddal, az Xbox-tízletág vezető termékmenedzserével, aki részletesen elmagyarázta, hogy miért is látják biztosnak a sikert. Először is felsorolt néhány Xbox 360-exkluzív címet: érkezik ugyebár az *Alan Wake* (egy rakás DLC-vel), jön a *Crackdown 2*, illetve két valóban nagy durranás is várható ősszel, a *Fable 3* és a *Halo: Reach*, a Bungie utolsó Halo-játéka. Mindez csak könnyed felvezetés, hiszen az utolsó negyedévben érkezik a Project Natal, a Microsoft hangot, képet, térbeli mozgást is felismerő kamerája. David Hufford szerint a fejlesztők most úgy érezhetik magukat, mintha Willy Wonka csokigyárában kószálnának: a Natal hatal-

kodunk-e bevált irányítási szokásainkhoz, de multiban a gránáthajtást akár egy valódi „hajító” mozdulattal is helyettesíthetjük. (Itt másfél méteres plazmatévékből kikandikáló Xbox-kontrollereket vizionáltunk – de se baj, izgalmasabb az egész, ha van tétje a játéknak, nem igaz?) És bármennyire is a 3D-ről szolt minden a CES 2010-en, a 3D-s játékelményre a Microsoft még nem igazán pörgött még rá, inkább kívár, hogy mennyire igényli a nép. („Most vettem HDTV-t, dobjam is ki és vegyek 3DTV-t? Kinek van ennyi pénze?” – vetette fel Mr. Hufford, mi pedig nem győztünk egyetérteni vele, hiszen nekünk aztán biztos nincs.) Nagyobb lehetőséget látnak a

nek lemezhez kötve, mint az első Xbox esetében, akkor pedig minek sietni? És hogy a következő öt évre valóban megáll a csililb és vililb grafika utáni hajszá, ehelyett inkább újra a játékelményt kerül a középpontba, mint a hőskorban? Nem tudom, Ti hogy vagytok vele, de nekem így oké. **GS**

DE MIKOR LESZ MAGYARORSZÁGON XBOX LIVE?

NYILVÁN FELTETTÜK A Kényelmetlen Kérdést, de David Hufford váratlanul reagált: a Microsoft látja, hogy az új Xbox Live szolgáltatások (Facebook, Twitter, last.fm, Sky TV...) mindenhol hatalmas sikernek örvendenek – több mint 10 millióan kipróbálták már őket –, és jelentős bevételt hoznak. Ennek fényében gyorsul a terjeszkedés üteme: talán még idén elér hozzánk is?

Titokban mutatkozik be a jövő

OnLive

BEJELENTÉSEKOR még nagy vihart kavart az OnLive névre keresztelt szolgáltatás, amely a marketingduma szerint azért is lehet mérőföldekkel jobb a konzolos és PC-s játékiparmál, mert nem igényel semmilyen drága csúcstechnológiás hardvert, csak egy gyors internetkapcsolatot. Nagy szavak ezek. Ennek ellenére azóta egy árva szót nem hallottunk róla.

ÉLETJELET ADOTT, DOKTOR!

Az internet mélyéről azonban előkerült egy felvétel, amelyen az OnLive kitalálója, Steve Perlman prezentálja gyermekét egy amerikai egyetem hallgatóságának. Persze eleinte csak technikai szempontból mutogat képeket és leírásokat, amely már a kisujjunkból hull a földre, azonban a végére bedurvul az egész azzal, hogy élőben mutatja be a rendszert. Az OnLive-ot látva azt kell mondanunk, hogy rendkívül ígéretesen néz ki amellet, hogy eddig jól is hangzott. Persze egy netes videó kis felbontásából már nehéz megítélni, hogy az élőben futtatott *Crysis* mennyire is néz ki jól az olcsó laptopon, de a jelenlévők arcára írt ámulat és bámulat azért biztató lehet. Ennek ellenére szkeptikusok maradtunk, hiszen ez nem egy szakmai publikum számára tartott bemutatás volt, ráadásul csak úgy előbukkant a netről. Meglepő tehát, hogy a hónapokkal ezelőtti berobbanása óta miért ilyen csöndes az egész. 



Tudtad-e?
Ahhoz, hogy HD-felbontású játékokat futtassunk OnLive-on keresztül, a fejlesztők szerint 4-5 Mbps internetkapcsolat kell. Amerikában jelenleg átlagban 3,9 Mbps egy háztartásban a sebesség, emellett az internetező lakosság 25 százalékának van 5-ös vagy annál magasabb kapcsolata.



➔ A konzolok és a PC halála?

// kacor

AZ EIDOST NEMRÉGIBEN felvásárló cég legismertebb brandje a *Final Fantasy* sorozat, és eddig épp az aktuális konzolok számítottak a Square favoritjainak. Youchi Wada szerint az elkövetkező évtizedben azonban drámai változások következnek be a videojáték-iparban.

A NÖVEKVŐ PIAC JÖVŐJE

„Tíz éven belül a ma konzolnak hívott hardverek nagy része már nem fog létezni. A múltban a konzol volt a hardver, de mára a hálózat vette át a helyét. Hamarosan eljön az idő, amikor már egyáltalán nem lesz szükségünk hardverre” – nyilatkozta Wada, aki nyilvánvalóan a felhőla-

pú rendszerek térhódítását vizionálja. Ha ez így lesz, akkor bármely terminál potenciális platformmá válik, amelyen akár melyik játékot futtathatjuk. Ez gyökeresen fel-forgathatja a játékosársadalmat, ahogy a játékok műfaji besorolását is. Ha a jóslat beteljesül, a casual réteg félelmetes mértékben kiszélesedik (hiszen mindenki potenciális játékosává válik, aki tévével, telefonnal, mikroszűrővel vagy akár digitális fényképerkettel rendelkezik), miközben a hardcore rétegjátékok számára is üdvös lehet a változás: a kreatívabbnál kreatívabb garázsprojektek készítői számára ugyanaz a hardver állhat majd rendelkezésére, mint a multiknak. Ha a játék- és hard-

verfejlesztők közti technikai verseny alábbhagy, nem a gyorsabb videokártya vagy a fotorealistikus grafika adja majd el a játékokat, hanem az ötletesség, eredetiség, ahogy sok tíz éve, amikor még mindössze egy-két célkonzolra fejlesztett az összes játékprogramozó.

BÁRHOL, BÁRMIKOR

Ha így lesz, a játékok megvásárlásának (vagy a havidíjas játékszatnákra való előfizetésének) költségén felül nem kell az újabb és újabb konzolokra, hardverekre beruházni – a kalózkodás visszaszorításának szempontjából is kedvezőnek mondható a változás. Gondoljatok bele: úgy válto-

gathattok majd az újabbnál újabb játékok között, mint ma a csatornák között, bárhol, bármikor, bármilyen kijelzővel rendelkező eszközzel. De ha a társadalom nagyobb része átáll mondjuk az OnLive-ra, mindig leszünk páran, akik számára jelent valamit a kézzelfogható doboz, a mellékelt térkép, vagy a gyűjtői kiadás. Amíg vannak ilyenek, addig hiába alakul át a piac, lesznek játékos PC-k és konzolok is. Egy szóval, ha Wadának igaza van, a pohár félig üres: minden megváltozik, a játékvilág nem olyan lesz, amilyennek eddig ismertük. A pohár pedig félig tele van – kis szerencsével, rációval és kitartással mindenki jól járhat.

KIEGÉSZÍTŐ



Teljes értékű kiegészítő a láthatáron

Dragon Age: Origins

HA IMÁDÁTOK a BioWare legfrissebb fantasy-RPG-jét, és már maximálisan ki is pörgették azt, akkor ideje behúzni a pezsgőt, ugyanis egy 15 órányi extra tartalmat kíván idén piacra dobni a fejlesztőbrigád. Az *Awakening* alcímre keresztelt kiegészítő méreteiből következőleg nem DLC formájában lát majd napvilágot, hanem bolti polcokról lekapható dobozos alakban. A történet egyelőre meglehetősen homályos, annyit tudni, hogy az Archdemon legyőzése ellenére sem múltak

el a veszélyek a *Dragon Age* világában, így Grey Warden parancsnokként kell utána járnunk, hogy miért nem sikerült megoldani a problémákat. Új karaktert is indíthatunk természetesen, de tanácsos a mentéseinket meghagyni, ugyanis az *Originsben* feltáptolt karaktereink is áthozhatók lesznek, ám ha esetleg anno nem sikerült úgy formáznunk annak alakját, mint szerettük volna, akkor most lesz lehetőségünk némi szépségápolási sebészetet végeznünk rajtuk. Megjelenés tehát márciusban! **GS**

Pornót kapott a PSP-vel

Egy omahai kisfiú nagyot nézett, amikor a karácsonyra kapott PSP-jét elindítva egy hatalmas férfi nemi szerv nézett vissza rá a képernyőről. A használtan vásárolt PSP-n ugyanis rajta maradtak az előző tulaj saját beállításai. Az incidens után a boltban rögvést javították a problémát, de a szülők igazi aggodalma az, hogy miképp is fogja 13 éves fiúk kezelni első sokkoló találkozását ilyen pornográf anyaggal. **GS**



ÚJ JÁTSZÓTÉR



Puskapor illatú dubai nyaralás

SpecOps: The Line

DUBAI-RÓL CSODÁS dolgokat hallani: napsütés, tengerpart, tömértelen pénz, ráadásul most húzták fel ott a világ legmagasabb építményét is. A Yager Development fejlesztői azonban egészen másképp vizionálnak az országról: a Spike Video Game Awards alkalmával bejelentett kilencedik *Spec Ops* epizód ugyanis Dubai kissé feldúlt világába kalauzol majd el bennünket! A *The Line* alcímet viselő alkotásban ugyanis olyan szinten elpusztították az országot az egyre erősödő ho-

mokviharok, hogy teljesen lakhatatlanná vált az egykori paradicsom. A lakosság ugyan eltűnt, a sivatag mélyén azonban tovább szundikál a fekete arany, amelyet e viharos helyzetben nem sokan mernek felszínre hozni, kivéve néhány felfegyverzett, meggazdagodni vágyó csoportot. Martin Walker bőrébe bújva kell Delta Force csapatunkkal felgöngyölni az ügyet, miközben *Fracture*-szerűen gondozzuk a talajt és *Red Faction*-szinten pusztítjuk az épületeket. **GS**

Már készül a DJ Hero 2

Ugyan az eladási adatok alapján nem lett akkora siker a lemezlovas ritmusjáték, mint azt előre gondolták, de a kiadó Activision újabb löketet kíván adni a műfajnak. Az ismert DJ, David Guetta, egy interjú során közölte, hogy éppen egy videójáték második epizódjához készíti mixeket, és ez bizony nem más, mint a *DJ Hero 2*. Minket mondjuk inkább az érdekel, hogy idén még hány játék címébe raggasztja bele a kiadó a Hero nevet. **GS**




Mégis lesz benne protoss kampány!

StarCraft II

A BLIZZARD TERRANOKKAL és zergekkel megpakolt stratégiai játéka olyan, mint az a bizonyos vicc a főnökökről: a *StarCraft* hatalmas lesz, és ha nem, akkor is! No ez persze nemcsak a játékműveletre igaz, de a terjedelmre is, ugyanis három részletben tállják a játékot, az emberek kampányával, a *Wings of Liberty*vel kezdve.

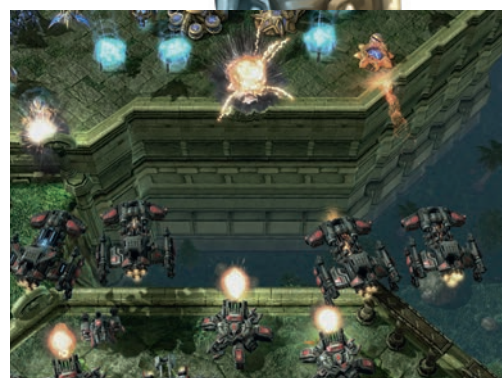
ELŐZETES HAB A TORTÁN

A második felvonás, a *Legacy of the Void* lenne a protossokra kihegyezett játék, így elvileg ennek megjelenése előtt nem lenne módunk arra, hogy az idegen fajjal küzdjünk végig a történetet. Szerencsére a Blizzard kicsit helyére billentette a szívét, és biztosított bennünket arról, hogy már az első kampány során lesz alkalmunk protoss páncélt magunkra húzni, ugyanis egy mini-küldetésorozatot is belepakolnak a játékba. Persze hangsúlyozott az a „mini” szócska, így nem lesz módunk az összes épületet és egységet kipróbálni, de izlelgethetjük majd azt, amit a folytatástól kapunk majd. 



BLIZZARD-MINŐSÉG KONZOLOKON IS

Bár a legtöbb kiadó és fejlesztő úgy tűnik, hogy hanyagolni kezdte az utóbbi években a PC-s piacot, a Blizzard eddig betonbiztos támogatója kedvenc platformunknak. Már kilenc éve, hogy nem jelentkeztek konzolos játékkal. A legfrissebb információk szerint azonban ez nem jelenti azt, hogy lettek volna a konzolok támogatásáról. A blizzardos J. Allen Brack nyilatkozata szerint ugyanis hamarosan ismét jelen lesznek ezen platformokon. Egy *Lost Vikings* folytatás például jöhetne!



GAZDAGSÁG A MÁZLISTA *Aion* játékosoknak. A népszerű MMO egyik szerverén olyan hiba keletkezett, amelynek következtében néhány karakter több trilliónyi pénzt kapott virtuális bankszámlájára. Különböző büvészkedéssel szerették volna az *Aion*-figyelő szeme előtt eltitkolni a hibát, azonban a rendszergazdák a szerver visszaállításával véget vetettek a 14 óráig tartó bulinak. Az igazi pechesek azok, akik nem kaptak pénzt, mert 14 órányi fejlődésük elveszett.



ÉLETNAGYSÁGÚ WOW-SZOBOR vagy házasság? Egy skót férfi felesége ultimátumot vágott az úr fejéhez: a pár lakásában ugyanis egy hatalmas ork szobor lakott már hat éve, azonban az asszonykának már kezdett kicsit sok lenni a zöld harcos tekintete (vagy csak nehezen takarítható). A férfinak választania kellett, feleség vagy szobor. Szerencsére nem jelentkezett senki sem válási nyilatkozat papírjaival, az ork ugyanis egy aukció során új gazdára lelt.





WoW-verőnek látszik

Final Fantasy XIV

NAGYON SZERETJÜK a *Final Fantasy* játékokat, de annál is inkább szeretnénk a sorozatot, ha PC-s platformon is éreznénk a támogatást. Szerencsére a Square Enix mintha meghallotta volna ezen siráminkat, és az MMO-nak szánt *Final Fantasy XIV* nemcsak konzolon, de PC-n is elérhető lesz majd. Ennek rendje és módja szerint jobban érdekelni kezdtek bennünket a folyamatosan megjelenő újabb képet és infók a játékról! Korábban

még csak helyszínek, néhány karakter és egyéb artworkök próbálták megnyerni kegyeinket, most már azonban igazán mozgalmassal képekkel ostromolnak bennünket a marketingesek. Persze, hogy *WoW*-verő lesz-e a játékból, azt még nem tudni, de ha csak a *Final Fantasy* nevet nézzük, és a most megjelent screenshotokat, abban biztosak lehetünk, hogy oltári élmény lesz! A szép hölgyekért pedig extra köszönet!



A XIII LESZ AZ UTOLSÓ KLASSZIKUS JRPG?

A Square Enix szerint a japánoknál csöppet másként megélt RPG-k kora lejárt. Az utóbbi időben nem sikerült igazán újat alkotni a szigetországban oly népszerű játékművészetben, és mivel a fejlesztők egyre inkább a nyugati piacot kívánják ostromolni, elképzelhető, hogy nem is lesz több klasszikus JRPG *Final Fantasy*. Pedig ha tudnák, hogy csak a *VII*-et kellene újra és újra kiadniuk...

OLVASÓI TOP 20

- 1 **CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2**
2009. NOVEMBER 93%
- 2 **DRAGON AGE: ORIGINS**
2009. NOVEMBER 94%
- 3 **COLIN MCRRAE: DIRT 2**
2009. DECEMBER 92%
- 4 **LEFT 4 DEAD 2**
2009. DECEMBER 90%
- 5 **WOW: WRATH OF THE LICH KING**
2008. DECEMBER 95%
- 6 **CALL OF DUTY 4**
2007. NOVEMBER 95%
- 7 **BORDERLANDS**
2009. NOVEMBER 83%
- 8 **GRAND THEFT AUTO IV**
2008. NOVEMBER 98%
- 9 **FIFA 10**
2009. OKTÓBER 86%
- 10 **BATMAN: ARKHAM ASYLUM**
2009. SZEPTEMBER 94%
- 11 **NEED FOR SPEED: SHIFT**
2009. SZEPTEMBER 82%
- 12 **KING ARTHUR**
2009. NOVEMBER 92%
- 13 **CALL OF DUTY: WORLD AT WAR**
2008 DECEMBER. 87%
- 14 **TEAM FORTRESS 2**
2007. OKTÓBER 95%
- 15 **TORCHLIGHT**
2009. NOVEMBER 90%
- 16 **THE SIMS 3**
2009. JÚNIUS 94%
- 17 **RESIDENT EVIL 5**
2009. OKTÓBER 91%
- 18 **OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING**
2009. OKTÓBER 90%
- 19 **ANNO 1404**
2009 AUGUSZTUS 92%
- 20 **ARMA II**
2009. JÚLIUS 77%



MODERN WARFARE 2

Minden botrány ellenére magabiztosan vezeteti havi toplistánkat, immáron harmadik hónapja. De vajon ő lett az év játéka?



COLIN MCRRAE: DIRT 2

A DirecX 11-es vizuális orgia egyik első fecskeje januárban egy helyet javítva már a harmadik. De vajon ő lett az év játéka?



KING ARTHUR

Nehézége ellenére mindenütt osztatlan sikert aratott a Neocore mítikus gyönyörűsége. De vajon ő lett az év játéka?



GRAND THEFT AUTO IV

A karácsony Steam-leárazás úgy látszik, megtette a hatását, és azok is beszerették, akik eddig tartózkodtak attól. De vajon... Ja, ő nem lehet.



MAGÁNVELEMÉNY

2011-ben már fénykardozhatunk!

Star Wars: The Old Republic

FANTÁZIA VS. LÁTVÁNY

Street Rod, Rambo, Exploding Fist, Ye ar Kung-Fu, The Last Ninja. Az egyre távolibbnak tűnő C-16/plus4/64/128/TVC korszak nosztalgiaízü címei. Olyan emberek játéka, akik kis füzetekkel a kezükben rohagáltak az iskola folyosóján, mert az volt számukra a biblia.

A kis füzet volt a szentírás, amelyben rögzítve vagon, hogy a magnó számlálójának mely állásától kezdődik egy adott játék, így a delikvensek otthon, a kezükben aprócska csavarhúzóval próbálták eltalálni a kölcsönkapott kazetták fejállását. A hardverek lehetőségeiből adódóan a képi elemek gyakran csak egyfajta támpontot adtak a felhasználónak, de pont ebben volt a dolog nagyszerűsége, hiszen amit a gép nem tudott megjeleníteni, azt a játékos a fantáziájával pótolta. Így történhetett meg az, hogy probléma nélkül autónak tekintettük a négy kis pixel által körbefogott egy nagyot, vagy kőkemény karateküzdelemnek a köztes animálás nélkül végrehajtott ütéseket és rúgásokat egy-egy „véres” játékban. A gép előtt ülő személy tehát sem a grafikai, sem az akusztikai körítést nem kapta készen, hanem mint egy könyv esetében, saját képzelete is szerepet játszott a játéklélmény kialakításában, így nemcsak a strandon használta a fantáziáját. Aztán jött a PC és minden megváltozott.

A fejlődés egyre gyorsabb lett, gyakorlatilag egyik ámulatból a másikba estünk, elvárásaink fokozatosan növekedtek, egyre kevésbé kellett már a fantáziánkra támaszkodni. A játékokban lévő dolgokat és a környezetet mára már készen kapjuk, és ha esetleg nem így történik, akkor egész fórumokat tudunk teledörögni csalódottságunkkal. Bizony, ha ma nekifognánk játszani a néhány évvel ezelőtti kedvenc játékokkal, akkor igencsak éreznék a „kopottságát”. Már nem tetszenének az épületekre feszített textúrák, a szálkás vonalak, a sokszögletű arcok, vagy a HDR hiánya. De mindez talán így is van rendjén. Mivel együtt változunk a játékokkal, azt már csak később vesszük észre, hogy valami eltűnt, de mire rájövünk, addigra ezt a hiányt már nosztalgianak hívják.

MÁR HÓNAPOK ÓTA robot a marketinggépezet a BioWare által készített *Star Wars MMO* alatt, de egyelőre semmi infót nem hallottunk arról, hogy a képek, videók és infók tömkelegének mikor lesz vége, s kapjuk kézbe magát a játékot. Úgy tűnik, még bőven lesz mit mutogatnia nekünk a fejlesztőknek.

Az EA vezére, John Riccitiello ugyanis a 2011-es tavaszt célozta be a játék várható megjelenéséért, de megnyugtatóként hozzátette, hogy nem fog elcsendesedni az infoáradat, van még bőven mit mutogatnia nekünk a BioWare-nek. Csöppet lehangoló, hogy még ennyit kell várni, de jó hír az olyan

türelmetleneknek, mint nekünk, hogy már idén megkezdődnek a béta-tesztek, és akár már most lehet jelentkezni a hivatalos oldalon tesztelőnek. Igyekezzetek hát, mert lehet, hogy összefutunk a tesztek során, így összemérhetjük az Erő világos és sötét oldalának valódi képességeit! **CS**



John Riccitiello számitásai szerint az idei évben sem lesznek virágzó az EA pénzügyi számai. Mondta mindezt annak ellenére, hogy egy vadonatúj **Medal of Honor-t** készítenek, jön a **Dead Space 2**, egy új **Sims**, világbajnoksággal megpakolt **FIFA** és új **Crysis**.

Modern Warfare 3: nem érkezik meg egyhamar



AZ INFINITY WARD által fejlesztett hihetetlen sikereket megélt FPS folytatásért kiált, azonban bennfentes információk szerint egy ideig félre kívánják tenni a *Modern Warfare* univerzumát. Idén érkezik a *Call of Duty: Vietnam*, amelyet menetrend szerint a Treyarch hegeszt majd, jövőre pedig a Sledgehammer Games jöhet ki *CoD* névvel ellátott játékkal. Az Infinity Ward mindeközben szabad kezet kapott egy innovatív cím fejlesztésére, amely nem kapcsolódik a *MW*-hez. **CS**

LEGO Universe

LEGO LEGO MMO... LEGO MMO... hiába mondogatjuk, nem lesz kevésbé bizarr...

A CES 2010 EGYETLEN igazán komoly játékújdonsággal szolgált, ez pedig a **LEGO Universe** volt. Persze már hallottunk a NetDevil (*Jumpgate, Auto Assault*) hajmeresztő ötletéről, de most láttuk először mozgásban – sőt, a fejlesztő vigyázó tekintetétől kísérve ki is próbáltuk.

AZ ELSŐ ELEM A LEGFONTOSABB

Hogy a NetDevil mégis miképp képzelte ezt el, nem tudtuk, de most már látjuk, hogy a kreatív ötletből szép sikerek is szülehetnek majd. Az első és legfontosabb tény, hogy a fejlesztésbe valódi legőfanatikusokat is bevontak: a NetDevil tagjai mellett a CES-en a LEGO Universe Partners csoport képviselőivel is találkozhattunk, és láttuk, hogy milyen aktívan kiveszik részüket a játék fejlesztéséből (igaz, ők is elismerték, hogy az editorban pörgő-forgó legőépítmények önmagukban nem túl adrenalinpumpálók). Ez az együttműködés persze csak jót jelenthet, mert ha ezek a fanok gondoskodni tudnak arról, hogy mindaz, ami a legőépítésben a nyolc (tizennyolc, huszonnyolc...) éven felülieket is motiválni tudja, bekerüljön a játékba, a NetDevil pedig hozzáadja mindehhez az MMO-s tapasztalattát, akkor az ígéretes elegyet alkothat.

VILÁGOKAT ÉPÍTÜNK

Ami a sztorit illeti, a legőemberek birodalmában mi más is lehet a legfőbb tettenet


(este a sötétben meztláb rálépni, mi más?), mint amit annak idején a napali szőnyegén kuporogva mi is levezényeltünk: űrből jött rémségek el akarják pusztítani a legővilágot! Ők a Maelstrom szülőttei, a Maelstrom pedig a rossz gondolatok, rossz ötletek otthona – mi más is vehetnénk fel ellenük a harcot, mint kreativitással, képzelőerővel. Végig kell járnunk a különféle legővilágokat, a sci-fitől kezdve a középkori hangulatúakig (a változatos helyszínekben így bizonyára nem lesz hiány), és fel kell venni a harcot ellenük. A karaktergenerálás után (ami azért nem olyan bonyolult, mint mondjuk az *Aionban*, ahol asmodean leánykánk szemöldökének ívével akár délutánokon át is szöszölhetünk) a jól ismert TPS-ugrabugrában találjuk magunkat. Ha ezzel megvagyunk, és kétségtelenül miénk a legszebb és legkreatívabb legőemberkéje, rögtön egy küldetés fogad minket: a környező ládákat szétcsapkodva elegendő alkatrészt (na mit, legőkockákat) kell szednünk ahhoz, hogy saját űrhajót építhessünk. Erre pattanva el is ugorhatunk az első világba, ahol különféle darklingok várják, hogy nekilássunk a „szétszerelésüknek”. (Persze ezt is a lehető leginkább családbarát módon kell elképzelni, lógó belek és véres végtagok helyett legőalkatrészekre hulló ellenfelekkel, alkalmasint elejtett nagy, piros szívekkel, amelyekkel életerőnket tölthetjük vissza.) (Ó, és természetesen

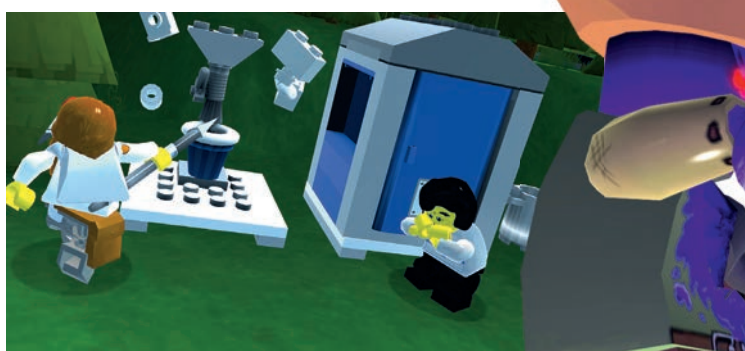


meghalni sem lehet: ha elérne minket a vég, bár apró darabokra hullunk, egy titokzatos erő újraépít minket, csak épp vissza kell kutyaolnunk a legközelebbi spawn-ponttól). A küldetésekért különféle jutalmak várnak bennünket, például extra legődarabok, amelyekből új felszereléseket építhetünk magunknak. A játékban előre haladva később egyre bonyolultabb találmányokat is tákolhatunk – szóval lesz mivel kihozni magunkból a kreatív állatot.

BÉTÁRA VÁRVA

Szóval ez eddig, rövid játékmenet után egy kellemes, jól irányítható, hangula-

tos kis TPS-akciónak tűnik, a korábbi legőjátékokra jellemző bájjal, de a bétái amúgy sem nagyon tudjuk megmondani, hogy a játék szociális aspektusai mennyiben jelentenek pluszt (pedig egy legőinstát nagyon szívesen kipróbáltunk volna, hátha zsákolunk némi epix legődarabkát...). A bétatesztnek egyébként hamarosan itt lesz az ideje, hiszen a játék az ígéretek szerint még idén megjelenik. Addig is lehet lelkesedni vagy éppen szörnyülködni a *LEGO MMO* gondolatán – mi nosztalgiaira hajló, egyben MMO-függő játékosok lévén inkább az előbbi csapatot erősítjük. 



GameStar:
Egy MMO fontos része a spéci tárgyak gyűjtögetése, de itt nyilván nem lesznek lángoló-gőzölgo-über epix páncélok...
Helle Winding (senior director): Pedig lesznek lángoló-gőzölgo-über epix páncélok.



GYEREK, SZÜLŐ ÉS JÁTÉK

Egy angliai kutatás szerint a gyermekek szüleinek 39 százalékát nem érdekli, hogy a poronty olyan játékkal játszik, amelyhez korhatár-besorolás szerint nem elég idős.

Ez természetesen annak rendje és módja szerint elborzasztotta az ország felsővezetőit és az egyéb gyermeki lelkek védelmét szem előtt tartó szervezetek tagjait. Ráadásul ennek a 39%-nak a negyede még le is ül egy-egy körre a csemetékkel játszani. Persze, megint csak előkerül az a téma, hogy olyat ne adjunk a gyerek kezébe, ami korához mérten oda nem való. Mert akkor szegények fejlődése vakvágányra tér és rossz cselekedetekre lesznek hajlamosak felnőttkorukra, vagy már rögtön tiniként. Személy szerint annak örülök, hogy van az a bizonyos negyed, aki együtt játszik a gyerekével. Mert az odafigyelés nagyon sokat segíthet a mai világban, ahol azért, mint nagyon jól tudjuk, nem csak a videojátékokban bombázhatják felnőtt tartalommal az ifjúságot. Sokat kérdez fiatalon az ember: mi ez, miért, hogyan? Egy szülő, ha jelen van, akkor rengeteget megválaszol, ami fontos ahhoz, hogy ne tévedjenek el az ifjak. Azt nem mondhatjuk, hogy jujj, meg kell tiltani, hogy 16+-os játékokat adhassanak fiatalok kezébe, mert az a mai digitálisan terjeszkedő világban lehetetlen. Az igazi megoldás az volna, ha a szülői odafigyelés (és hangsúlyozottan nem megfigyelés) megmaradna és erősödne. Mert ma már a játékok sajnós átvették a bébiszitterek feladatát, és ugye a múltól függ az, hogy milyen nevelést is ad. Pedig egy kicsit együtt játszani a gyerekekkel még jó mókát is tartogathat.

Mayer

Darksiders a nagyvásznon?

A THQ BESZÁMOLÓJA szerint olyannyira elégedettek a *Darksiders* fejlesztőinek munkájával, hogy akár több fronton is megmutatnák a népek az Apokalipszis lovasának küzdelmeit. Már több hollywoodi stúdió is bejelentkezett a kiadónál azzal a céllal, hogy szívesen megfilmesítenék az anyagot, emellett már a végéhez közelednek a tárgyalások egy képregénykiadóval arról, hogy nyomtatott formában is élvezhessük War kalandjait. **CS**



District 9-játék?

AZ IDEI ÉV egyik legnagyobb sci-fi mozija volt Neill Blomkamp műve, intelligens története mellett akciódús izgalmakat is tartogatott számunkra. A rendező egy interjú során elhintette, hogy többen keresték már meg azon szándékkal, hogy videojáték-készülhessen a District 9-ből, azonban ő hevesen tiltakozott ez ellen. „Bár én is gamer vagyok, a filmekből készült játékok általában nem sikerülnek jól, ez fordítva is igaz” – közölte Blomkamp. **CS**



FIFA 10 siker

A FIFA 10 SIKERESEBB az öreg kontinensen, mint a *Modern Warfare 2*. Az EA berkeiből Jens Uwe állt elő, hogy e hírrel büszkélkedjen. Mint tudjuk, az *MW2* lett 2009-es legjobb eladási adatait produkáló játéka a világon, azonban az európai listákon egy játéknak sikerült beelőznie. Ez nem más, mint a *FIFA* sorozat legfrissebb felvonása. Ráadásul a focijátékok piacán immáron 75 százalékosa a részese-e a franchise-nak. **CS**



MEGNYÍLT AZ ELSŐ videojátékokkal oktató iskola. New York metropoliséban immáron olyan intézményben is folytathatják tanulmányaikat a gyerekek, amely szinte teljes egészében játékokkal foglalkozik az órák során. A tanárok szerint ha nem sikerül elsősre egy matematikai problémát megoldaniuk a nebulóknak, hamar feladják, de ha mindezt egy videojáték keretein belül élük meg, addig-addig próbálkoznak, míg sikerrel nem járnak. Úgy vélik, a játékokkal könnyebben le tudják kötni a gyermekek figyelmét.



VAN, AKI FIZETETT AZÉRT, hogy ne legyen részese a *Guitar Hero* sikerének. Kevesen tudják ugyanis, hogy a Red Octane és a Harmonix mellett volt egy harmadik társaság is, amely az első műanyag gitárokat felvonultató játék fölött ügyeskedett. A főleg perifériáiról híres Mad Catz azonban kihátrált az fejlesztésből, miután a Konami megijesztette őket egy esetleges perrel, elvégre a *GH* egy japán játék alapjaira épült. 300 000 dollárt fizettek azért, hogy kilépjenek a három céget tömörítő szerződésből. Azóta bánják.

RÖVIDEK



SAN DIEGÓBAN TÖBBEK
KÖZÖTT A RED DEAD
REDEMPTIONT KÉSZÍTIK

Szauronként ostromozzák

a fejlesztőket Rockstar San Diego

VIDEOJÁTÉKOK FEJLESZTÉSÉVEL szeretnétek foglalkozni a jövőben? Nagy címek készítésében kívántok részt venni az egyik külföldi brigád tagjaként? Népszerű elképzelés ez egy gamer szemében, annak ellenére, hogy a biznisz résztvevői szerint nem feltétlenül leányálom. A San Diego-i Rockstar stúdió alkalmazottjai is tudnának mesélni, azonban helyettük éppen a feleségek és élettársak adtak hangot az elégedetlenségnek. Nagyobb internetes portálokot megkeresve hozták a világ tudomására, hogy a fejlesztők hátán bizony sokat csattan az ostor, gyakran előzetes bejelentés nélkül kell hosszan túlorázniuk vagy szabadságról visszatérniük, s van, amikor hónapos munkájukat egy cset-


tintéssel kukába vetik, mondván, hogy kezdjék előlről. Nem sokkal később érkezett egy egykori Rockstar New York alkalmazottól egy levél, amelyben megerősíti a hölgyek állításait. A titokzatos úriember szerint ugyanis a legtöbb cégnél fejtelenség uralkodik, gyakran hónapokig nincs kontroll a vidéki stúdiók munkája felett, majd váratlanul a feleségek szemüket vetik rájuk, s szétszarnak a dolgozók között. Az úriember Szauron Középföldét pásztázó szeméhez hasonlította a Rockstar New York munkásságát. Hozzáteszi azonban, hogy áldozatokat kell hozni akkor, ha olyan címeken szeretne az ember dolgozni, mint egy *GTA IV*. San Diegóban többek között a *Red Dead Redemptiont* készítik. 



Tudtad-e?
A PETA állatvédő szervezet szerint a *The Sims 3* a 2009-es év legállatbarátabb videojátéka. Állat lehet, emberbarát már kevésbé, ha rajtunk múlik.

Formáld kedvedre a világot!

The Sims 3

SOKAN ÜLNEK HETEKIG a *Sims* játékok felett, de hogy miért és hogyan, ne kérdezzétek. Jőmagam odáig tudok megvadulni a sorozatért, hogy felépítem némi bankszámla-módosítással az álomotthonomat, és az általam generált karakter összejön a Scarlett Johanssonról mintázott Simmel. De ennek az időnek gyakorlatilag a 95%-t a házépítéssel töltöm el. Nagy öröm most tehát, hogy a *The Sims 3* hivatalos honlapján elérhetővé tettek egy programot, amellyel akár az egész világot testre szabhatjuk, nemcsak a lakásokat. Hegyek, völgyek, pálmák, tengerpart, jégtömbök, erdők és susnyások a mi kényünk és kedvünk szerint. Ráadásul az általunk készített városokat akár meg is oszthatjuk a haverjainkkal, de akár más ügyes alkotó munkáját is letölthetjük. A programért látogassatok el a TheSims3.com-ra! 

BEST OF 2010

AZ ÉV LEGJOBBAN VÁRT
JÁTÉKAINAK MENÜJE

Az óév búcsúztatása, a be nem tartott ígéretek és a valóra nem vált álmok feletti kesergés helyett már most érdemes előreté-
kintennünk, ugyanis az előttünk álló esztendő olyannyira zsúfolt-
nak ígérkezik, hogy ember legyen a talpán – leginkább persze idő-
és dollármilliomos –, aki mind-
egyik ígéretes játékkal végezni akar 365 nap alatt.



HOGY MILYEN ÍNYENC- SÉGEK szerepelnek a GameStar 2010-es

étlapján? Csupa-csupa finomság és rengeteg egzotikus nyálánkság, a világ minden tájáról. A legjobb az egészben, hogy változatosságuk ellenére ezek teljesen kompatibilisek egymással, tehát senki sem fog gyomorrontást kapni, ha egy nagy adag véres Aliens vs Predator után elfogyaszt egy cukormázos Settlers 7-et. Menünket többünk javaslatai alapján állítottuk össze, és hosszas egyezkedés, tárgyalás, majd sztrájkfenyegetés után 36 valódi sikervárományos került nyálcsorgató összeállításunkba. Kedves vendégeink! Íme a GameStar 2010-es étlapja, amiről most ízlésüknek megfelelően csipegethetnek. Jó étvágyat kívánunk!

A MENÜ TARTALMA:

Alan Wake	39	Front Mission Evolved	25	Paths to a Kingdom	30
Aliens vs. Predator	35	Ghost Recon 4	38	Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic	27
Alpha Protocol	24	Jumpgate Evolution	32	Splinter Cell: Conviction	24
American McGee – Return of Alice	35	Just Cause 2	39	Split/Second	30
Assassin's Creed 2	44	Kane & Lynch 2: Dog Days	34	Star Trek Online	40
Battlefield:		Lost Planet 2	33	Star Wars:	
Bad Company 2	42	Mafia 2	25	The Old Republic	42
BioShock 2	23	Max Payne 3	32	Starcraft II: Wings of Liberty	44
Brink	33	Metro 2033	38	Supreme Commander 2	
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	34	Prince of Persia: The Forgotten Sands	36		31
Dawn of War II:		R.U.S.E.	23	The Secret World	43
Chaos Rising	26	Rage	27	Tron: Evolution	31
Dead Rising 2	26	S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat	30	World of Warcraft: Cataclysm	43
Drakensang:		Settlers 7:			
The River of Time	35				

BIOSHOCK 2

Nem látott valaki egy elcsatangolt kislányt?



407701

KIADÓ: 2K Marin
FEJLESZTŐ: 2K Games
MEGJELENÉS:
2010. február



HA MINDEN jól alakul, februárban ismét alámerülhetünk, hogy tíz évvel az első rész eseményei után felkeressük Rapture tengermélyi városát, ahol dr. Sophia Lamb az úr. Talán helyesebb lenne a szellemi vezető kifejezést alkalmaznom a szóban forgó pszichológusra, aki Andrew Ryan hívására érkezett a városba, hogy segítsen feldolgozni lakóinak a külvilágtól való elszigeteltségből fakadó stresszt és egyéb érzelmi hatásokat. A játékos a legelső Big Daddy szka-fanderébe bújva évtizedes mélyálomból tér magához, s nem igazán tudja, mit kellene tennie. Az egyetlen fogódzót saját hucicája, Eleanor jelenti, aki korábban meglebben-tette előtte a szabadulás lehetőségét. A történet során egyre többet tudunk meg arról, hogy milyen kapcsolat fűzi őt a játékoshoz és dr. Lambhez, akit a génterápia mellékhatásaiba beleőrült splicerek már-már istenként tisztelnek. Persze most is lesz valaki, aki Atlashoz hasonlóan rádión keresztül lát el tanácsokkal, utasításokkal, a sztori tehát ismételtelen rádióbeszélgetések és a meghallgatott magnószalagok segítségével áll össze kerek egészzé. Hamar kiderül, hogy a doktornőt miféle célok vezérlik. Tervében a játékosnak sajnos nincs helye, így ráuszítja leg-halálósabb ügynökeit. Már az első részben is átérezhetünk, hogy egy emberhez vagy splicerhez képest mekkora hatalommal rendelkezik egy Big Daddy. A vége felé tucatnyi ellenféllel is játszani könnyedséggel bántunk el, oroszánok voltunk az antilopok között. A *BioShock 2*-ben mindez a visszajára fordul, amint feltűnnek az első Big Sisters, akik a játékos tiszteletet parancsoló képességei ellenére úgy üzik őt végig Rapture folyosóin, mint vérebe a rémült kórákat. Még

az sem segít sokat, hogy most egyszerre használhatunk egy-egy fegyvert és plazmidot anélkül, hogy mindig váltogatnunk kellene őket. Új fegyvereink közül leginkább a fúrot érdemes kiemelni, ami a csavarkulcsot helyettesítve akkor jut szerephez, ha fogtündéretet akarunk játszani. A kínálatból természetesen nem maradhat ki a módosított sörétes, a géppisztoly és a számszerjő sem. Az egyik fegyverrel például némi tuningolást követően kész aknamezőt hozhatunk létre. Fejlődésünk alapja továbbra is az ADAM, amit vagy a kis hucicákból nyerünk ki, vagy ők nyerik ki nekünk a holttestekből, amelynyiben megkíméljük életüket. Sokak számára jó hír, hogy a hackelés sokat kritizált csővezetékes megoldását úgy, ahogy van, kidobták, helyette egy sokkal gyorsabb, inkább a reflexeinkre támaszkodó minijátékokra kerül sor, ha egy széfet szeretnénk kinyitni, egy biztonsági kamerát, esetleg egy rögzített lövegtoronyt átprogramozni. Ráadásul most már tisztességes távolságból is ráakaszkozhatunk egy-egy elektronikus rendszerre a fegyverünkkel ki-lőhető apró dárdák segítségével. Végezetül meg kell emlékeznünk az előzményként felfogható multiplayer-ről is, amivel kiegészülve valóban az év legjobbban várt játéka közé emelkedik a *BioShock 2*. Többjátékos módban egy évvel az 1959-ben kirobban polgárháború előtt a Siclair Solutions plazmidjait és fegyvereit teszteljük, s ha szerencsénk van, akár egy Big Daddy öltözékét is magunkra ránthatjuk, minek köszönhetően nemcsak a legkeményebbek leszünk az aktuális térképben, hanem egyben a legértékesebb célpont a többiek szemében.

R.U.S.E.

Tank az ott, vagy tehen legelészik?



407701

KIADÓ: Eugen Systems
FEJLESZTŐ: Ubisoft
MEGJELENÉS:
2010. február



NÉGSZEMÉLYES

AKÁR SIKER LESZ, akár nem, a meg-tévesztés művészetéből merítő *R.U.S.E.* minden idők legtrükkösebb, legrefinál-tabb stratégiai játékeként fog bevonulni a történelembe. A második világháborús környezetbe helyezett játék lényege a gépi vagy emberi ellenfél átverése. Ennek érdekében katonai egységeink mellett bábokat, maketteket helyezhetünk el a

harcmezőn, kamu hadmozdulatokat hajthatunk végre, miközben valós szándékainkat igyekszünk elfedni a rendelkezésünkre álló eszközökkel (rádiócsend, álcahaló stb.). Minderre azért van szükség, mert a terepasztalra emlékeztető játéktéren végig látjuk, miben mesterkedik ellenfelünk, ahogy ő is belelát a lapjainkba a hírszerzésnek köszönhetően.

Egymás átverése természetesen pénzbe kerül, ahogy a háború finanszírozása is, amihez termelőépületek felhúzásával, illetve az utánpótlási útvonalak bizonyos pontjainak elfoglalásával és megtartásával jutunk hozzá. Az érintőképernyős támogatással bíró játék vezérlését látványos, operációs rendszerekre jellemző ikonok könnyítik meg.



407701

KIADÓ: Obsidian Entertainment
FEJLESZTŐ: Sega
MEGJELENÉS:
2010. tavasz

ALPHA PROTOCOL

Kémhatású RPG nem csak Bond-rajongóknak

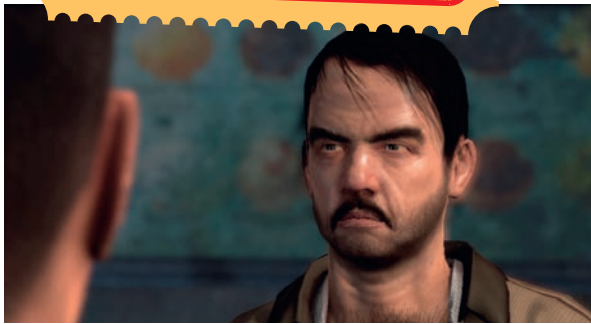


HIDEGTÁL

A KALIFORNIAI STÚDIÓ műhelyében készül *Alpha Protocol* nemcsak a világ első napjainkban játszódó RPG-je, hanem a csapat első olyan játéka, amelyik nem egy korábbi BioWare cím folytatása. Legnagyobb erőssége a szabad választás lehetőségében rejlik. Ki ne vágyott volna egy olyan játékra, amiben bármilyen eszöközt megragadhat célja elérése érdekében, s az úgynevezett „gonosz” döntések nemhogy nem járnak büntetéssel, hanem egyenesen jutalmazza is a játék az ilyesféle cselekedeteket? Nincs hátrányos megkülönböztetés a jó javára, csupán a következmények és a jutalmak mások. A játékos saját stílusához jobban illeszkedő irányba terelheti Michael Thorton fejlődését. Az első, szaúd-arábiai miszsió alatt lehetőség nyílik belekóstolni a tűz- és közelharccal, nesztelen lopkodással, valamint szöcsépléssel járó problémamegoldási eljárások mindegyikébe. Ezt követően már eldöntheti, mire kíván szakosodni, már ha akar egyáltalán. A mindenhez egy kicsit értő karakter sem elvetélt ötlet.

Többszöri végigjátszásra biztat majd az is, hogy minden egyes feladat megközelítésének módja kihatással van a nagy egészre. Egy moszkvai informátor a megfélemlítését követően értesíti a hatóságokat.

Erre már figyel a következő célpont, aki az őt védelmező tengerészgyalogosok létszámának megemelésével reagál. Más kérdés, hogy a katonák a játékos oldalára állnak, ha történetesen épp akkor kavarnak be a terroristák, amikor ő is arra jár. Ha viszont nem éri atrocitás, akkor az informátor simán beáruulhatja a játékost valamelyik illegálisba vonult frakciónak, s akkor a következő helyszínen már jelentős túlerővel leszünk kénytelenek szembenézni. Persze nem muszáj foglalkozni az említett informátorral, akár más szálon is folytathatjuk az egész világra kiterjedő összeesküvés leleplezésére irányuló nyomozást.



SPLINTER CELL: CONVICTION

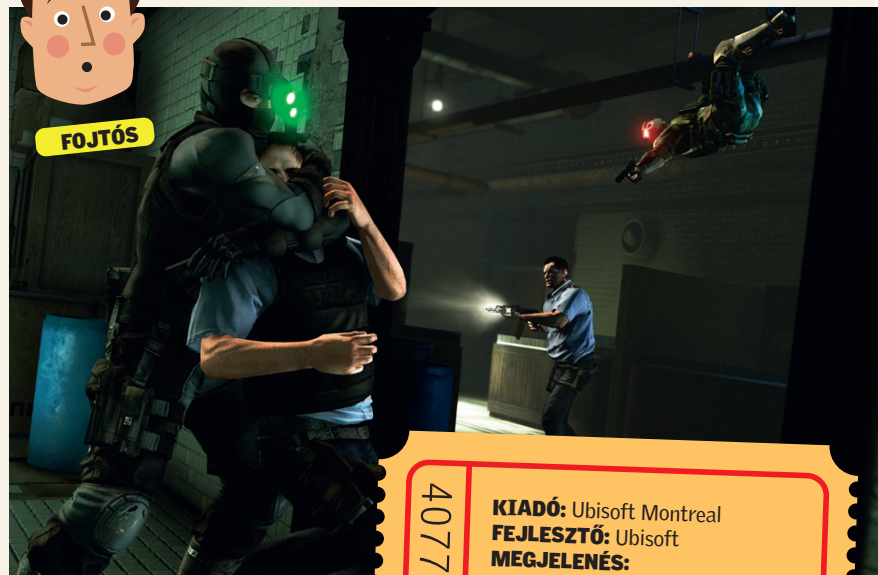
Apuci nagyon ideges

SAM FISHER legújabb kalandjáról már többször is olvashattatok a *GameStar* hasábjain, így bizonyára nem ismeretlen előttetek a lánya gyilkosaira vadászó egykori Echelon-ügynök története. A sok szempontból újító jellegűnek tekinthető – a szokásos árnyékban lapulás helyett alternatívaként kőkemény Rambóként is végigvonulhatunk a helyszíneken; hétköznapi felszerelési tárgyak high-tech cuccok helyett; a környezetet teljes mértékben figyelembe vevő intuitív közelharc rendszer; tereptárgyakra vetített célok, utasítások és emlékképek – *Splinter Cell: Conviction* azonban nem csak a magányos farkasok számára tartogat meglepetéseket.

Megújul ugyanis a nagy népszerűségnek örvendő kooperatív játékmód. Ezúttal Sam Fisher bosszúhadjáratainak előzményeként egy amerikai (Archer) és egy orosz (Kestrel) ügynök bőrében kutatunk négy pályán keresztül eltűnt nukleáris robbanófejek után a volt Szovjetunió területén. Sannel ellentétben ők teljes támogatását élvezik az érintett kormányzerveknek, vagyis a legmodernebb felszerelésekkel vághatnak bele a játékba. Az ellenfelekkel ugyanúgy bánnak el, mint Sam Fisher, ám ketten együtt jóval hatékonyabbak. Az egyik eltereli a figyelmet, a másik azonnal akcióba lendül. Jól jön egy társ akkor is, ha súlyosan megsebesültünk, vagy elbénáztuk a dolgot, és épp fegyvert szorítanak a halántékunkhoz. Négy további játékmóddal találkozunk még ezenfelül, a Hunterben az összes ellenfél kinyírása a cél, a Last Standben egy területet kell védelmeznünk, az Infiltration ugyanaz, mint a Hunter, csak ebben a módban észrevétlennek kell maradnunk, az utolsó, a Face-Off nevezetű pedig a két ügynök párbaját takarja, miközben mások is vadásznak rájuk.



FOJTÓS



407701

KIADÓ: Ubisoft Montreal
FEJLESZTŐ: Ubisoft
MEGJELENÉS:
2010. május



OLASZ

MAFIA 2

Keresztanyám, ez ütni fog!

407701

KIADÓ: 2K Czech
FEJLESZTŐ: 2K Games
MEGJELENÉS:
2010. nyár

2009 EGYIK legjobban várt folytatása volt a *Mafia 2*, mígnem megtudtuk, hogy a cseheknek több időre van szükségük ahhoz, hogy a lehető legtekélyesebb, programhibáktól mentes és a végletekig csiszolt alkotás kerüljön a kezünkbe. Így esett, hogy a *GTA*-sorozat legnagyobb riválisának második felvonása újra egy év eleji összeállítás része, amelyben a leginkább várt játékokat vesszük számba. A *Mafia* annak idején teljesen lineáris, ám hibátlanul megírt, a Keresztapa-filmeket idéző cselekményével vett le bennünket a lábunkról. A jól bevált recepten eszközben sincs változtatni a fejlesztőknek, ám annyiban bonyolódik a helyzet, hogy apróska mellékszálak is megjelennek, amelyek segítenek alaposabban elmélyedni a történetben, valamint jobban megismerni az egyes szereplőket és azok mozgatórugóit. Ha még azt is elárulom, hogy kb. 5-8 órányi extra játék-időt jelentenek ezek a másodlagos küldetések, akkor minden reménybeli maffiózó elégedetten dőlhet hátra a foteljában. A fő történetszál egyébként meglehető-

sen hosszúnak ígérkezik, hiszen egy teljes évtizedet ölel fel. Óriási ötlet, hogy mindegyik év másik évszakban játszódik. Ez azt jelenti, hogy megcsodálhatjuk, amint az Empire Bay parkjaiban sárgába fordul a fák lombkoronája, vagy épp tanúja lehetünk a videojátékban valaha bemutatott legszebb téli városképnek is. Jégvirágok rajzolgatnak furcsa, ám szemrevaló formákat az ablakokra, párafelhő kíséretében hagyja el a meleg levegő a járőrelők tüdejét. A jégpáncéllal borított úttesten pedig nehéz uralni a szervokormányt és az egyéb rásegítő eszközöket még hosszú ideig nélkülöző járműveket. Lévén a *Mafia 2* nem interaktív képsínlapnak készült, túl sokáig nem gyönyörködhetünk a látványokban, hiszen mindig történik valami a városban. Például az orrunk előtt két autó ütközik össze, az egyik volánja mögött egy mázsás fickó, a másik kormányánál egy remegő nő. A férfi bömbölvé tépi fel a másik járgány ajtaját, rángatja ki a nőt az utcakőre azal a feltett szándékkal, hogy jól helybenhagyja, csak úgy lovagiasan. Akár tovább

is mehetnénk, ha akarnánk, de mégis ki hagyja magára egy bajba jutott hölgyet? Az elkerülhetetlen verekedés megfelelően időzített gyengébb és erősebb ütések kombinációjából, valamint védekezésből áll. Egyszerű, de látványosan brutális. Ugyanígy nincs túlbonyolítva a fedezékrendszerrel kiegészített tűzharc sem. Jelentősen megváltozott a rendőrség reakciója a tetteinkre az első részhez képest. Számos játékos panaszkodott, hogy túl agresszív volt az egyenruhások fellépése, s már a legkisebb stikli miatt fejüket akarták venni. Ezúttal, ha szem elől tévesztik a játékost, lefűjják a hajszát, s csakis akkor loholnak ismét a nyomában, ha viszonylag rövid időn belül egy közzel találkozik, aki felismeri. Hogy ezt elkerülje, Vito kénytelen lesz átöltözni. Amennyiben autójára adnak ki körözést, akkor kézenfekvő megoldást jelent egy gyors csere. Ha ragaszkodunk a kocsihoz, egy szerelőműhelyben végrehajtott újranyerítés, illetve rendszámcsere után bátran használhatjuk tovább.



407701

KIADÓ: Double Helix
FEJLESZTŐ: Square Enix
MEGJELENÉS:
2010.



GÉNKEZELT

FRONT MISSION EVOLVED

Vigyázz, hova lépsz!

A **FRONT MISSION** sorozatot mindig is a konzolekkluzivitás (a már leállított online változatát leszámítva), a remek történetvezetés, a gigantikus lépegető páncélosok (wanzerek) szerepeltetése, valamint a taktikus, körökre osztott stratégiákat idéző játékmenet jellemezte. Mostanáig, ugyanis a japán kiadó egy amerikai csapatot bízott meg a PC-re is érkező új epizód megreformálásával, akik megdolgozva a pénzükért, adrenalinpumpáló akciójátékokat készítenek.

2171-ben járunk, amikor az emberiség valóságos külső burkot épített a Föld köré gigantikus űrliftekkel összekötött műholdakból, valamint tudományos, kereskedelmi és katonai célt szolgáló űrállomásokról. Sajnos a technikai fejlődés ellenére utódaink továbbra sem voltak képesek békét kötni egymással, így rendszeres időközönként háború dúl, ahol a két- és négylábú, illetve a lebegő wanzerek uralják a csatatereket.

Az óriási pusztításra képes gépezet mindkét karjára közelharcú és távolsági, vállaira pedig távolsági fegyver szerelhető. Fontos szereppel bír még a hátizsákra emlékeztető kiegészítő is, ami a választott fejlesztéstől függően akár gyorsjavítóként is szolgálhat. Saját, valamint MI-vezérelte társaink felszerelését mindig az előttünk álló feladat függvényében érdemes összeállítani és összehangolni úgy, hogy lehetőleg kiegészítsék egymást. Az ellenség katonái tankjai és wanzerei közül értelemszerűen az utóbbiakra kell majd ügyelnünk. A végtagokat és a torzót külön figyelő sebészrendszernek köszönhetően akár mozgás- vagy tüzelésképtelenné is tehetjük a lépegetőket. A játék során olykor arra kényszerülünk, hogy elhagyjuk a wanzert viszonylag biztonságos pilótafülkéjét, amikor olyan helyszínen kell tevékenykednünk, ahova egy többemeletes monstrum egyszerűen nem fér be.



407701

KIADÓ: Relic Entertainment
FEJLESZTŐ: THQ
MEGJELENÉS:
2010. március

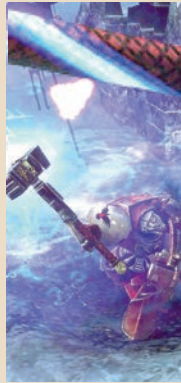
DAWN OF WAR II CHAOS RISING

A káoszban is van rendszer

DLC-K ÉS ingyenes multiplayer kiegészítők után tavasszal bemutatkozik a *Dawn of War II* első single player addonja. A történetorientált bővítvény egy évvel az alapjáték eseményei után veszi kezdetét. Davian Thule és társai Aurelia jeges, a káosz erői által megtépázott felszínén landolnak, hogy felveszgyék a harcot az ősi gonosszal. A mindent átírató káosz őket sem hagyja érintetlenül, s csakis a játékos döntésein múlik, mennyire sodródnak le az űrgárdisták által követett útról. Bizony, ez azt jelenti, hogy legalább két eltérő befejezése lehet a sztorinak. A folyton változó, fagyos, viharos bolygófelszín mellett egy másik helyszínen is próbára tehetjük emberfeletti képességeikkel megáldott csapatunk tudását. Egy gigantikus szellemhajó, egy Space Hulk sodródik az Aurelia közelébe, s egyben az események középebe. A régi motorosok szívét megdobogtató fémmonstrum belsejében génorzók és egyéb szörnyűségek várnak ránk. A szintkorlát egészen a harmincasig emelkedik, új fegyverekkel, páncélokkal és különleges képességekkel bővül a kínálat, valamint a káosz gárdisták megjelenésén túl mindegyik frakció két-két új egységet kap.



TUNKOLÓS



DEAD RISING 2

Henteljük zombit szemfülesen

407701

KIADÓ: Blue Castle Games
FEJLESZTŐ: Capcom
MEGJELENÉS:
2010.



VELÓS



A CAPCOM egy igazán szimpatikus kiadó. Először is, felismerték, hogy a japán piacra készített játékaik nem aratnak akkora sikert nyugaton, mint azt ők szeretnék. Másodsorban szinte minden jó játékukat PC-re is elkészítik. Eme két tény ismeretében kicsit furcsa lehet, hogy a *Dead Rising* egyrészt ugye nem jött PC-re, másrészt a kritikusok szerint „lélekből japán maradt”. Node majd a kettő! A *Dead Rising 2* minden tekintetben übereli az első részt. A béna fegyverhasználat helyett itt már igazán profi módon célozhatunk, bújhatunk fedezékbe, barkácsolhatunk vödörből és szögekből gyilokszerszámot. A rettentően idegesítő mentési rendszernek is búcsút mondhatunk, és a játéktér is megnövekszik. Az első rész szupermarketja után, most Las Vegasban próbálkozunk a túléléssel, főhősünk pedig egy igazi amcsi macsó, még a neve is Chuck. Sárga bőrjakóban feszít, úgy motorozik, mint Talmácsi, és olyan kezűgyessé-

ge van, hogy MacGyver jelenthet neki. Ez abban nyilvánul meg, hogy a terepen található tárgyakkal másodpercek alatt teljesen látványos gyilkolásra képes eszközöket rittyent. Örök kedvenc lesz a szögekkel spékelt gázpalack, amelyre csak úgy tapadnak a zombik. Kellő számú dög feltűzése után egy – lehetőleg messzebb-ről kilőtt – golyóval tehetjük fel az i-re a pontot. Ennél nagyobb buli talán csak a láncfűrész, amit Chucky ügyesen toloszékere vagy motorra eszkábál, és már indulhat is a városnézés, édesdeden szélfölttyenő zombikkal a háttérben. Természetesen valamiféle sztori is dukál majd a játékhoz, hiszen az első részben is teljesen izgalmas rejtélyeket oldhattunk meg, hacsak bele nem feledkeztünk az hihetetlenül hangulatos zombihentelésbe. Arról nem is beszélve, hogy az első rész legjobb öcsije az „Ölj meg 43 212 zombit” nevű volt, és ez a szám valószínűleg csak nagyobb lesz a második részben.





VIZEZETT

SILENT HUNTER 5: BATTLE OF THE ATLANTIC

Kiálts farkast, tengeri farkast!

A FRANCIA KIADÓ bukaresti stúdiójában készítik elő merülésre a rétegjátékhoz képest egészséges másfél milliós eladással büszkélkedő *Silent Hunter* széria ötödik felvonását. Az előző rész amerikai tengeralattjárói után ismét a Kriegsmarine jóval népszerűbb U-hajói lendülnek akcióba. A feladat a szövetségesek kereskedelmi és hadiflottáinak folyamatos zaklatása a Földközi-tengeren és az Atlanti-óceánon. Mindezt egy dinamikus hadjárat során tehetjük meg, amiben mi választjuk meg, hogy mikor, hol és kire szeretnénk lecsapni. Idővel újabb és újabb vadászterületek nyílnak meg tengeri farkasunk előtt.

Miután a háború évekig elhúzódik, időnként kénytelenek leszünk visszatérni a hazai kikötőkbe, ahol fejlesztésre és a készleteink feltöltésére nyílik lehetőségünk. A beleélést a tengeralattjáró belsejének, valamint a legénység napi rutinjának a kapitány szemszögéből való bemutatása segíti. Matrózáinkkal egyébként bármikor szót válthatunk. Bár a *Silent Hunter 5* kőkemény szimulátor, kezdő játékosok számos feladatot automatizálhatnak, s az áttekinthetőbb kezelőfelület is megkönnyíti ismerkedésüket a műfajjal.

417701
KIADÓ: Ubisoft Romania
FEJLESZTŐ: Ubisoft
MEGJELENÉS:
2010. tavasz



RAGE

A DirectX 9 diadala

SZÁRAZ

407701

KIADÓ: id Software
FEJLESZTŐ: Bethesda
MEGJELENÉS:
2010.

JOHN CARMACK, a világ talán legismertebb programozója szentül vallja, hogy nemcsak a DirectX 11, hanem a DirectX 10 erőltetése is felesleges, amikor még a DirectX 9 lehetőségeit sem mértették ki teljesen. Erre szolgálthatat perdöntő bizonyítékot a posztapokaliptikus környezetbe helyezett *Rage*, az első olyan játék, amely a megatexture technológiával felvértezett id Tech 5 grafikus motorral készül.

Az emberiség maradványának első bátor-talan tapogatódzásai a külvilág felé a civilizációt romba döntő katasztrófa után mindenképpen izgalmasnak ígérkezik, s bár alapvetően egy hagyományos id-féle

FPS-hez van szerencsénk – ami azt jelenti, hogy a fegyvereknek nincs másodlagos tüzelési módjuk –, akad azért újdonság szép számmal.

Határozott szerepjátékos ízt kölcsönöz a *Rage*-nek a tárgylista, a tervrajzok, az alkatrészek, a boltok, és rajtuk keresztül a gazdaság megjelenése. Pénzért vagy küldetéseket elvégezve tudjuk megszerezni az összetevőket a ventilátor lapátjaiból fabrikált bumeráng, a hordozható és bárhol lepakolható löveg, a gépfegyveres harci robot, vagy épp a robbanószeret hordozó távirányítós kisautó összeszereléséhez és fejlesztéséhez. A meteor becsapódását követően sajnos már nem lehet játé-

újságíróként elhelyezkedni, így nem marad más pénzszerezési lehetőség, mint a vére és izgalomra szomjazó tömegek igényeinek kielégítése. Az egyik megoldás tuningolható, felfegyverzett járművekkel való, többnyire hallálos kimenetelű kergetőzés, a másik pedig a kor legnagyobb televíziós showműsora, a Mutant Bash arénáinak látogatása. Modern gladiátor-ként válogatott mutánsokkal kell megküzdenünk, akik nem elég, hogy rémesen néznek ki, némelyikük még bohócruhát is visel, amittől minden jóérezsű embert kiver a víz.



Médiapartner:

GameStar



SZEDD ÖSSZE A CSAPATOT

NINCS ELVESZETT ÜGY



MASS EFFECT 2



Emberi kolóniáknak vész nyoma. Feladatod felderíteni az okot, és véget vetni az eltűnéseknek. Nincs túl nagy esélyed a túlélésre – nem mintha ez korábban megállított volna. Szedj össze harcosokból, bűnözőkből és biotikusokból álló elit csapatot, hogy megfordítsd az események végkimenetelét!

MEGJELENÉS: 2010. JANUÁR 29.

WWW.BIOWARE.HU/MASSEFFECT2

PC-n MAGYAR FELIRATTAL



STALKER: CALL OF PRIPYAT



ZÓNÁS

Stalkerek vs. katonák vs. mutánsok vs. Zóna – harmadik felvonás!

GSC-S BARÁTAINKKAL azóta ápolunk jó viszonyt, amióta személyesen is ellátogattunk hozzájuk még a *STALKER: Shadow of Chernobyl* elhűzódó munkálatai alatt. (Gyu és ZeroCool még ma is sugárzik az örömtől.) Nem meglepő hát érdeklődésünk, hogy mit és hogyan lehet harmadjára is elmesélni a Zóna szomorú történetéből.

Mostani hősiünk a többiekkel ellentétben nem kalandvágyból lép az anomáliák mezejére, hanem mert a kormányza azt parancsolta neki. Alexander Degtyarev ügynöknek néhány lezuhant helikopter tragédiáját kellene kivizsgálni, de a durván nyolcórás nyomozás alatt a Zóna hamarost őt is menthetetlenül magába szippantja. Átlagosnak mondható játékeje mellett a *Call of Pripjat* több, régóta áhított

újítást is kapott. Így például a koromsötét, mutánsoktól hemzsegő éjszakát (a megfelelő helyeken) át is tudjuk aludni (amit a fáradság miatt időközönként kötelezően meg kell majd ejteni), de a hátizsákunk legfontosabb dolgait (medkit, végre!) a funkcióbillentyűkkel, gyorsparancsok útján is elérhetjük. Mindezt akár DX 11-ben.

407701

KIADÓ: GSC GameWorld
FEJLESZTŐ: GSC World Publishing
MEGJELENÉS:
2010. február



SPLIT/SECOND

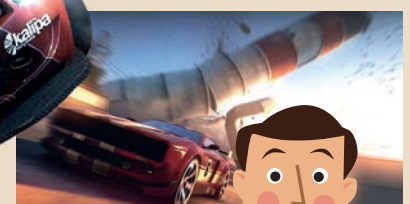
Szép ez a város. Romboljuk porig!

MI CSAK ÖRÜLNI tudunk annak, ha két rajzfilm elkészítése között a Disney videojáték-fronton is villantani szeretne. Még nagyobb öröm, ha a saját gyártású mozifilmek gyerekeket megcélzó játékmegfelelőin túl független és egyéni ötleteket is pénzelnéi óhaját. Így született meg a Disney Interactive Studio és a *Pure*-t is jegyző Black Rock Studio konzorciuma, amelynek pusztító végéreményétől komplett városrészek dőlnék majd romokba. Az autóverseny népszerű és milliószer előadott stílusában szinte nincs olyan dolog, amit ne láttunk volna már va-

lahol. Ebből eredően kevés hely marad az újításoknak, de a *Split/Second* egyet mégis bevállal. A tévében közvetített gyilkos versenyek alatt minden erőnkkel azon leszünk, hogy a pálya különböző pontjain aktiválható pusztításba néhány ellenlábcsunk is odavesszen. Ehhez maximumra kell tölteni Power Bar nevű alkalmatosságunkat, amelyhez pedig látványos figurák többszöri végrehajtására lesz szükség. Egyébként valami hasonlóban mesterkedik az Activision gondozásában készülő *Blur* is, így nagy csatára lehet számítani köztük 2010-ben.

407701

KIADÓ: Black Rock Studio
FEJLESZTŐ:
Disney Interactive Studio
MEGJELENÉS:
2010. május



GYORSKAJA

SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM



GERMKNÖDEL

Megengeded, hogy ide telepedjek?

TÖBB MINT TIZENÖT ÉVE MÁR,

hogy monitorainkon aprócska telepések cipelik a zsákokat, a vízzel teli vödörket, kaszálják a búzát, szeletelik a sonkát, sütik a kenyeret, kovácsolják a kardot, építik a házakat és olykor meg is támadják egymást. Volker Wertich *Settlers* sorozata már a hetedik epizódnál tart, amely az új grafikus motornak köszönhetően a műfaj legszebb játékaiként ígérkezik. A győzelem a kalmárok, a tudósok és a harcosok módszereivel is kivívható, a játékosok a számukra rokonszenvesebb stílusban játszhatják végig a

kampányt és mérhetik össze ügyességüket másokkal.

A korai reneszánsz stílusjegyeit viselő *Settlers 7* térképei három típusú területen osztoznak, az egyik városépítésre, a másik gazdálkodásra, a harmadik küldetések végrehajtására való, amelyekért cserébe győzelmi pontokat kapunk. Ugyanígy pontok járnak a leghosszabb kereskedelmi út megépítéséért, a legnagyobb királyság kormányzásáért, a legképzettebb alattvalókéért. A *Catan* telepeseire emlékeztető dinamikus rendszer leginkább multiplayerben mutatja meg erejét.





TRON: EVOLUTION

Fénymotorra fel!

MIKRÓZOTT

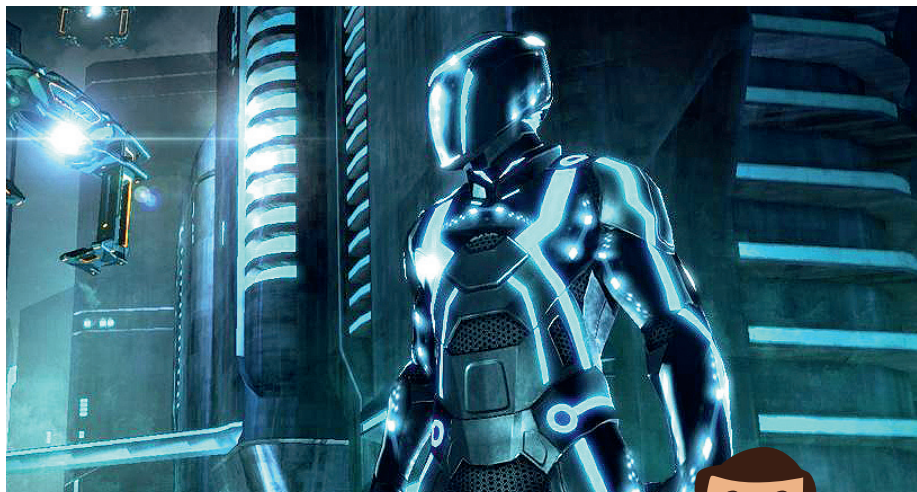
AZ ÉV UTOLSÓ hónapjában kezdik vetíteni a mozik az 1982-es Tron folytatását Tron: Legacy címmel. Ezzel egy időben pedig bemutatkozik a *Tron: Evolution* az új generációs *Turok*kal már bizonyított Propaganda Games fejlesztésében. Miután a játék a két mozifilm eseménye között hivattott hidat verni, és felkészíteni a rajongókat a folytatás meglepetéseire, a fejlesztők elegendő szabadsághoz ju-

tottak ahhoz, hogy ne a sajnálatosan már megszokott gyenge és játszhatatlan, csak a neve miatt megvásárolt adaptáció legyen a végeredmény. A számítógépek steril és ragyogó világában új veszedelem üti fel fejét, a tökéletes fegyver, egy program, amit azért hoztak létre, hogy mindent megfertőzzön, mindent elpusztítson, amivel csak szembekerül. Vele és irányítóival kell majd felvennünk a harcot

ebben a külső nézetes akciójátékban. Újra kezünkbe vehetjük az elsődleges fegyverként használható korongot, fénybotokkal püfölhetjük a ránk támadó vírusokat és egyéb programokat. A legnagyobb élménynek azonban a halálos fénymotor-futamok ígérkeznek, amelyekben immáron nem csak derékszögben lehet bevenni a kanyart.

407701

KIADÓ: Propaganda Games
FEJLESZTŐ: Disney Interactive
MEGJELENÉS:
2010. december



SUPREME COMMANDER 2

Totális háború nagytotálból

SZUPRÉM



A SUPREME COMMANDER 2 az első rész kiegészítőjét lezáró törekeny béke megkötése után negyed századdal veszi fel a történet fonalát. A United Earth Federation, a Cybran Nation és az Aeon Illuminate erői egy merénylet követően ismét felvonulnak egymást ellen, s kezdetét veszi a totális háború. A fordulatokban gazdag sztorit ezúttal a *Final Fantasy* sorozatot jegyző Square Enix írói vetették papírra. A folytatás megtartotta elődje legfontosabb jellemvonásait, a hatalmas játékeret, a stratégiai zoom lehetőségét, a gigantikus seregeket, ugyanakkor több új ötlettel gazdagította a játékosok lehetőségeit. Példának okáért a tervezett, ám soha meg nem jelent *Experimentals* kiegészítőből bekerült a Noah Unit Canon. Az egység szakadékok szabdalta térképek platformjain érzi igazán jól magát, ugyanis ez a gyár képes

átlóni az elkészült egységet az ellenséges területre. A legfontosabb „fegyverünk”, az Armored Command Unit számos fejlesztésnek köszönhetően még ütőképebb lesz, a megfelelő upgrade megvásárlása után szorult helyzetbe képes hazakapapultálni a fejét, hogy aztán új testre csavarozva tovább működhessen.



407701

KIADÓ: Gas Powered Games
FEJLESZTŐ: Square Enix
MEGJELENÉS:
2010. március

JUMPGATE EVOLUTION

Totális háború nagytotálból



ELŐÉTEL



AZ ŐSÖREG *Elite* receptjét az évtizedek során számtalan játék próbálta már lemásolni. Látszólag nem kell hozzá más, csak egy hatalmas, több száz csillagrendszerből álló galaxis teleszűfölvá őrállomásokkal, ahol kereskedni lehet, aszteroidákkal, holdakkal, retrobolygókkal, amelyek ásványkincseket rejtenek, no meg persze királyi méltósággal suhanó zászlóshajók, brutális tüzérővel rendelkező cirkálók és felbolydult méhekként nyüzsgő vadászok serege. Nem hangzik túl bonyolultnak, ám úgy megcsinálni, hogy működjön is, eddig csak keveseknek sikerült. A bányászat, a kereskedelem, a kalózkodás és az

űrharc ötvözetét mintha eleve MMO-nak teremtették volna még jóval a szélessávú internet elterjedése előtt.

A *Jumpgate Evolution* az említett jellemvonások mindegyikét magán hordozza, ám az MMO-kra jellemző félig-meddig automatizált harcot szerencsére nem. A vadászokkal való manőverezés hatékonysága és a tüzelés pontossága csak is a játékos ügyességén múlik. Azokén a játékosokén, akik három frakcióba tömörülve olykor több száz fős ütközeteket is vívhatnak óriási csatahajók oldalán, amelyeket mindig a céh aktuális vezérei irányítanak.



MAX PAYNE 3

Gépfegyverrel ugrani lassan, szépen, ahogy a csillag megy az égen

KIADÓ: Rockstar Vancouver
FEJLESZTŐ: Rockstar/Take2
MEGJELENÉS:
2010. vége



FŐÉTEL

2010 LEG-LEG-LEGJEINEK listáján helyet kapott egy játék, amely, hogyha túl akarna szárnyalni első két részét, minimum játéktörténelmet kellene írnia. De legalábbis olyan forradalmi alkotnia, amelynek láttán milliók borotválják le a fejüket, növesztenének szakállt, pocakot és az újrakezdés reményében Dél-Amerikába költöznének. Rémlik már? Hát persze, hogy *Max Payne*-ről beszélünk!

Minden létező fórumon sikítva figyelmeztettünk már mindenkit, hogy ha nem akar csalódni a *Max Payne 3*-ban, akkor nagyon gyorsan felejtsd el az első két részben megismert Maxot. Az az ember halott. Családja, majd szerelme elvesztése után (igaz, nehezebb fokozaton Mona életben marad az *MP2* végén) és újjonnan szerzett gyógy-szerűségével a braziliai Sao Paolóba költözik, maga mögött hagyva mindent, ami régi életére emlékezteti. (Még a haját is.) Testőrként egy gazdag helyi család védelmét vállalja magára, de a mindenhová beszívárgó bűn hamarosan újra a mélybe rántja hő-sünköt. Akkor pedig jaj mindenkinek!

Ám az újdonságok nem merülnek ki pusztán Max külsejében. Függőségünk hatással van a játékmenetre, mert ha alábbhagy a fájdalomcsillapítók hatása, elvonási tünetektől gyakorlatilag használhatatlanná válhatunk. A hatékonyabb gyilkolást fedezék-rendszer és pajzsként használható tűzszok segítik, a noir hangulatot pedig a jól ismert képregényes átvezetők, és ingame cutscene-ek teremtik meg, ahogy főellenségeinket is előre elrendezett, de látványos ingame-jelenetekben végezzük ki. Pontosabban csak nézzük. Egyetlen hiba a történetben, hogy a sorozatos csúszások miatt csak 2010 utolsó negyedévére várható a megjelenése. Művészet lesz kívánni, az biztos.

BRINK

Forradalomhoz forradalom dukál?

AZ OK, amiért nagyon sokan várják a *Brink* őszre halasztott bemutatkozását, nem más, mint hogy végre gyakorlatban is láthassuk, miként lehetséges a single player és a multiplayer mindenféle átmenet és kényszerű kompromisszum nélküli fúziója. Az egyedül, vagy másokkal is játszható alkotásban négy, eltérő képességekkel rendelkező karakterosztályból (ügynök, felcsér, lövész, mérnök) választhatjuk ki a nekünk tetszőt, hogy aztán leteszteljük a forradalminak ígérkező irányítást. Az úgynevezett SMART (Smart Movement Across Random Terrain) gomb helyettesíti majd többek között az ugráshoz, guggoláshoz, becsúszáshoz rendelt billentyűket. A gyakorlatban ez annyit tesz, hogy a szóban forgó billentyűt lenyomva abba az irányba haladunk, amerre épp nézünk. Íme egy példa: veszettül sprintelünk a menekülő ellenség nyomában, s tereptárgyak akadályoznak a mozgásban, ekkor ha felfele nézve nyomjuk le a gombot, akkor átugorunk a derékmagasságban húzódó csövezeteket, ha viszont lefele bámulunk, akkor

alig lassítva csusszanunk át alatta. Hogy a lövöldözést ne érezzük teljesen céltalannak, történetet is kerítettek a fejlesztők a *Brink* köré. Röviden összefoglalva a nem túl távoli jövőben járunk, amikor az üveg-házhatás következtében elolvadnak a sarki jégsapkák, s jelentősen megemelkedik az óceán vízszintje. Az emberiség utolsó mentősvára az Ark, egy önellátó, mintegy ötezer fő befogadására képes kísérleti város. A menekültáradat azonban ennek tiszterezésére duzzasztja a lakók számát. A túlszűfolttság és az erőforrások egyenlőtlen elosztása miatt a különböző hatalmi csoportok viszonya feszültté válik, s egyre nő a nyílt fegyveres összetűzés, vagyis a polgárháború lehetősége.



FORRALT

407701

KIADÓ: Splash Damage
FEJLESZTŐ: Bethesda
MEGJELENÉS:
2010. ŐSZ



407701

KIADÓ: Capcom
FEJLESZTŐ: Capcom
MEGJELENÉS:
2010. közepe

MIRELIT



LOST PLANET 2

Hol vagytok, bogárkaim?

A LOST PLANET 2 kapcsán mindenkinek az az (valljuk be, logikus) első kérdése, hogy akkor jön-e PC-re? Sajnáljuk, de halálbiztos válaszra most még nekünk sem futja, de némi lelki támogatással azért szolgálhatunk.

A kolonizációra ítélt E.D.N. III bolygó teljesen felolvadt fagyos béklyóiból, s annak ellenére, hogy csak tíz év telt el az első rész eseményei után, máris buja erdőségek és néhol sivatagok is utunkba esnek majd, nem is beszélve az egyre erősebb Akridokról. A recept nem sokat változott a *Lost Planet* óta, tehát ha úton-útfélen háztömbnyi bogarak találnak meg bennünket makacs táplálkozási szándékkal, akkor tudni fogjuk, hogy jó irányba tartunk. Ha már szóba jöttek a dögök; a *Lost Planet 2* nyugodtan indulhatna a „legnagyobb videojáték-főellenségek” versenyén, ha lenne ilyen. A Red Eye mind méretben, mind pedig felépítésben kísértetiesen hasonlít a Dűne homokszörnyére, ami kilométeres szájával egész vonatszerelvényeket képes lenyelni. Ez már csak azért jelenthet gondot, mert akkor mi is a fedélzeten leszünk. Egy másik nagyra nőtt gyíkbogár a Goridant, amelynél nem is akkora baj, ha lenyeli az embert. Kevés gyenge pontja közül néhány a belső szervei számítanak a legsebezhetőbbnek, tehát amíg mi odabent a „gyomorrontáson” fáradozunk, addig a többiek odakint állják a sarat, mert négy fő részére coop mód is akad ugyebár.

A *Lost Planet 2* a Capcom saját MT Framework engine-ét használja (*Resident Evil 5*, *Devil May Cry 4*, *Dead Rising 2*), ami azt jelenti, hogy először PC-re készítik el a játékot, majd a könnyű portolhatóságnak köszönhetően konzolokra, méghozzá rekordidő alatt. És ha később is, de minden példaként említett játék megjelent PC-re. Akkor miért pont a *Lost Planet 2* lenne kivétel?

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Kés, villa, olló őrült kezébe nem való



HOTDOG



KÉTFÉLEKÉPPEN érhetett véget Adam „Kane” Marcus és Joseph Seth Lynch véres pályafutása az előző részben. Hogy a folytatás melyiket veszi alapul, még nem egyértelmű, az viszont tény, hogy ezúttal a nyugatúton élő Lynch szerepét osztották a játékosra, aki látszólag megtalálta lelki békéjét Sanghajban. Épp egy nagy dohányt ígérő üzletre készül, amikor felbukkan Kane, és elszabadul a pokol. Az egykori zsoldos és a börtönből szökött gyilkos ismét kénytelen szövetségre lépni, pedig senkit sem gyűlölnék annyira, mint egymást.

A folytatást ért változtatások közül leginkább a prezentáció dokumentumfilmese jellege ígérkezik újszerűnek. Végig olyan érzést kelt az imbolygó, a játékos mozdulatait olykor szándékosan késve lekövető, vagy túlmozduló kameramozgás, mintha valaki követné hőseinket, és végig filmre venné az eseményeket.

A Kane & Lynch 2: Dog Days a vadonatúj grafikus motornak köszönhetően pofásabb külsővel, és végre az online is játszható kooperatív, valamint átdolgozott Fragile Alliance multiplayer játékmódokkal kiegészülve jelenik meg az év folyamán.



COMMAND & CONQUER 4: TIBERIAN TWILIGHT

Tiberiumot minden lakásba!



KÖRETNEK



A **C&C SOROZAT** bevallottan utolsó felvonása összeállításunk sötét lova. Az biztos, hogy a legtöbb rajongó szívészélhűdést kapott az egységek grafikai dizájnja láttán, állapotuk pedig tovább romlott, amikor kiderült, hogy egységlimittel, az egységek összetételét meg-

határozó és gyártását átvállaló három mobil bázistípussal (támadó – páncélosok, védekező – lövegek, támogató – légierő), valamint folyamatos online ereditésvizsgálattal és a kampányban egy esetleges GDI-NOD szövetséggel kell szembenéznük.

A változtatások azonban vitán felül sokat javítanak a többszemélyes összecsapásokon. Most már akár két ötfős csapat is egymásnak eshet a kontrollpontokkal tarkított térképeken. Ezek elfoglalása és megtartása létfontosságú, ugyanis szolgálhatnak újraéledési pont-

ként, de akár a többiek ellen fordítható rögzített lövegtorony is lehet a jutalmunk. Tiberiumot bármelyik egység gyűjthet, amit a legközelebbi ponthoz szállítva megfelelő mennyiség esetén újabb fejlesztéseket és egység típusokat vásárolhatunk.

407701

KIADÓ: Rebellion
 FEJLESZTŐ: SEGA
 MEGJELENÉS:
 2010. február



SAVAS

ALIENS VS. PREDATOR

Intergalaktikus dzsembori három faj részére, teljes lőszer és prédael-látással. Last minute!

HA AZ ÉGIEK is úgy akarják, akár már februári számunkban ítéletet mondhatunk az új erőre kapott *Aliens vs. Predator* fölött. A közeli időpont persze nem sem változtat azon, hogy a témában profinak és franchise-alapítónak számító Rebellion játékát előzetesen 2010 legjobbjai közé választottuk. Nemsoká kiderül, igazunk volt-e. Három faj, három kampány – pont, ahogy annak egy *AVP*-ben lennie kell. Gondolom, ebből már lerí, hogy három eltérő stílus áll rendelkezésül azok számára, akik beszállnak a húsdarálóba. A klasszikus FPS-ekhez leginkább közelálló Marine, a falon mászkáló, villámgyors Alien, és a lopakodva becserkésző Predator. Kihagytam valakit?

Most, hogy túl vagyunk két *Aliens vs Predator* filmen, a Rebellion jó ötletnek látott átvenni valamennyit azok történetéből, így a BG-386 nevű bolygón is előkerül egy ősi piramis, benne néhány alienotjásal. Minden baj okozója az *Aliens* film óta rendszeresen feltűnő Charles Bishop Weyland (az őt alakító Lance Henriksen külsejét és hangját is adta a játékhoz), aki kinyitja a Predatorok edzőtermének épült ezeréves szentélyt. S mikor már épp kezdődne az Alienek és a vizsgálódásra idevezényelt Marine-csapatok között a nézeteltérések rendezése, végsőzóra egy Predator-űrhajó csapódik a földre. És fergeteges multiról még nem is beszélünk...



DRAKENSANG: THE RIVER OF TIME

Sárkány dalol a folyóparton



TÜZES

A NÉMETEK szíve csücskének számító fantasy szerepjáték története 23 évvel játszódik a *Drakensang: The Dark Eye* eseményei előtt. A holdfényes éjszakán, egy pofa sör mellett előadott mese klasszikus fantasy, semmi moralizálás, semmi politika, csak kincs, kaland és dicsőség az, ami a játékosra vár, aki nem kevesebb, mint 22 karakterosztály közül választhatja ki a számára rokonszenveset. Sajátos szabályrendszeréből fakadóan karaktergeneráláskor az esetleges fizikai vagy szellemi gyengeségek árán nyert pluszpontokat más, az elképzeléseinknek jobban megfelelő képességek és tulajdonságok megvásárlására fordíthatjuk. A *Dragon Age: Origins* eredet-

történeteire emlékeztet a megoldás, miszerint a karakterosztályok attól függően, hogy például inkább harcos, mágus, vagy egyéb csoportba sorolhatók, más kezdő küldetésorozattal indulnak.

A grafikán sokat dobó, szabadon ki- és bekapcsolható nagy felbontású textúracsomag, többféleképpen megoldható küldetések és az utolsó szöveg szinkronizált dialógusok teszik fel a koronát az év egyik legígéretesebb szerepjátékára.

407701

KIADÓ: Radon Labs
 FEJLESZTŐ: dtp Entertainment
 MEGJELENÉS:
 2010. február

AMERICAN MCGEE - RETURN OF ALICE

Alíz tovább álmodik



MESÉS

AMERICAN MCGEE egyetlen igazán jó játéka az Alíz Csodaországban enyhén elborult feldolgozása volt, így annyira talán nem meglepő, hogy az Electronic Arts ebben a címben lát fantáziát. McGee úr a hírek szerint szabad kezet kapott, amelynek eredményeképpen ismét egy teljesen eredeti játékra számíthatunk, egelőre megjelenési dátum, és egyéb közelebbi információk nélkül. Az egyetlen – nem hivatalos – trailer szerint a történet kilenc hónappal az első rész után játszódik, és Alice továbbra sincs jól, sőt. A megoldás az eseményekbe való drasztikus beavatkozás, amit természetesen egy macska végez el. A megcélzott platformok a PC, az Xbox 360, és a PlayStation 3, azaz ezúttal senki nem marad ki a mókából. Már csak emiatt a döntés miatt is a várólista tetején van a *Return of Alice*, ámbár a kifejezetten nyomasztó atmoszféra, és az akasztófahumor is vonzó lehet a gazdag fantáziával megáldott gamerek számára.

407701

KIADÓ: Electronic Arts
 FEJLESZTŐ: American McGee
 MEGJELENÉS:
 2010.



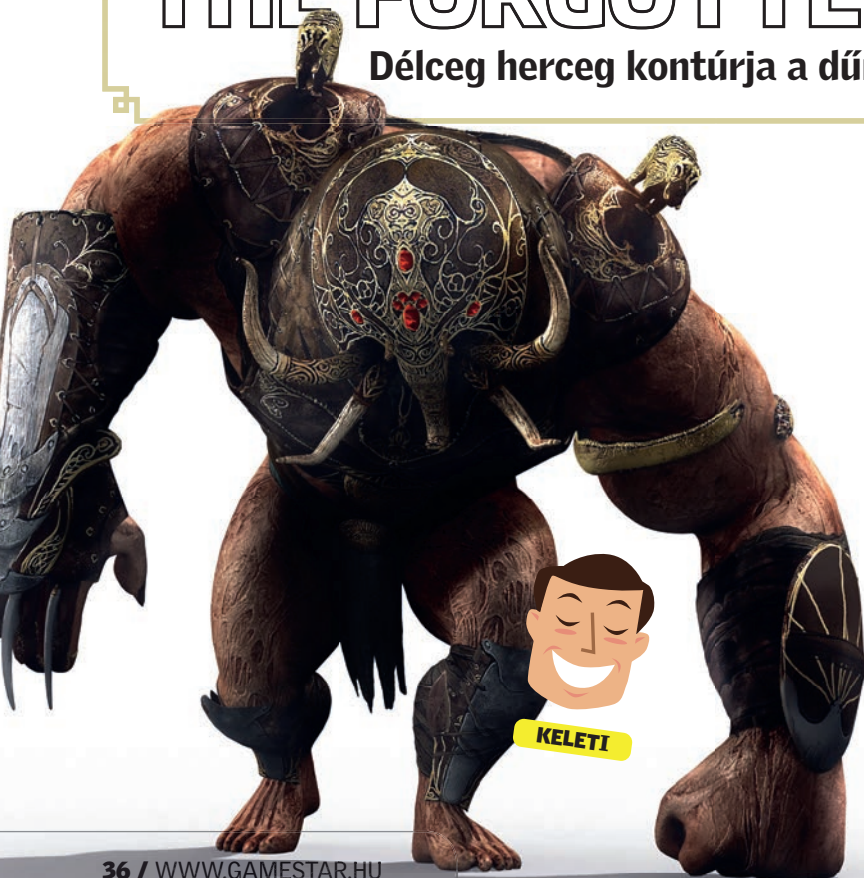
ÚJ JÁTÉKELEMKÉNT EMLEGETIK MÉG A TERMÉSZETI ERŐK IRÁNYÍTÁSÁNAK LEHETŐSÉGÉT

407701

KIADÓ: Ubisoft
FEJLESZTŐ: Ubisoft Montreal/
 Ubisoft Quebec
MEGJELENÉS:
2010. május

PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS

Délceg herceg kontúrja a dűnék hegyibe'



ELÉRKEZETT AZ IDŐ, hogy a herceg saruja ismét Perzsia homokját tapossa, és hanzsárjának csillanó pengéje idegesítően verje szemünkbe a fénylő keleti nap sugarait. Nyilván tök véletlen, hogy a Ubisoft éppen abban a hónapban kívánja piacra dobni a legendás sorozat legújabb részét, amikor a 200 millió dolláros hollywoodi szuperprodukció is a vászra kerül. Ami a *Prince of Persia* eddigi epizódjait illeti, még a rajongóknak is nehéz volt követni ezt a sok-sok címet. Annyi bizonyos, hogy a homok szó gyakoribb használatára már kimerítené a politikai inkorrekttség fogalmát, bár egy olyan téma esetén, amely a sivatagon kívül csak kardot és köveket tartogat, szűk a mozgástér.

A *The Forgotten Sands* története a *The Sands of Time* sorozat sztorijához tér vissza, kronológiailag a *Sands of Time*

és a *Warrior Within* között foglal helyet, amit a készítők azzal indokoltak, hogy a rajongók számára talán ez a legkedvesebb periódus. A herceg tehát azadi kalandjából hazafelé tartva fivére földjén tartózkodik (látogatóba megy testvéréhez), de mint kiderül, annak vára, a királyi erőd éppen idegen hadak ostroma alatt áll. Nincs más választás, mivel a királyság fennállása forog veszélyben, főhősünknek használnia kell a homok ősi erejét az ellenség legyőzéséhez. Hogy ez mit jelent, azt egyelőre titok fedi.

ÚJRA ÚJRAGONDOLVA

Mivel a legutóbbi epizód nem kapott semmiféle alcímet, nyilván a legtöbben az egész sorozat újragondolását várták tőle, de úgy tűnik, hogy a legendás herceg gimis hülyegyerekké konvertálása anno nem mindenkinek nyerte el a tetszését. A koncepció tehát visszatért az «eredeti» kedvenc *Prince of Persia*hoz.

Játéktechnikai értelemben ez azt jelenti, hogy ismét tucatnyi ellenséges katonával vesz majd körbe minket, valamint olyan környezetet, melynek segítségével interaktívan használhatjuk ki a herceg különleges képességeit. Sajna egyelőre konkrét információk helyett többnyire kissé homályos ígéretekre kell támaszkodnunk, amelyek szerint «lélegzetelállító» látványban lesz részünk az Anvil motor segítségével. Ennek köszönhetően több ellenfelet is képesek a gépek a képernyőre kirajzolni, valószínűleg az így keletkezett nagyobb mozgástér is segíti a fejlesztőket abban, hogy elszakadjanak a legutóbbi epizód (a 2008-as *Prince of Persia*) főellenfél-orientált játékmenetétől, a látvány megőrzésével. Alapvetően egyébként ahol lehet, a *Sands of Time*-ra hivatkoznak a fejlesztők, és a látvány kapcsán is közölték, hogy ugyanazt az Ezeregyéjszaka inspirálta világot kívánják megeleveníteni, amely az előző három, ugyanebben

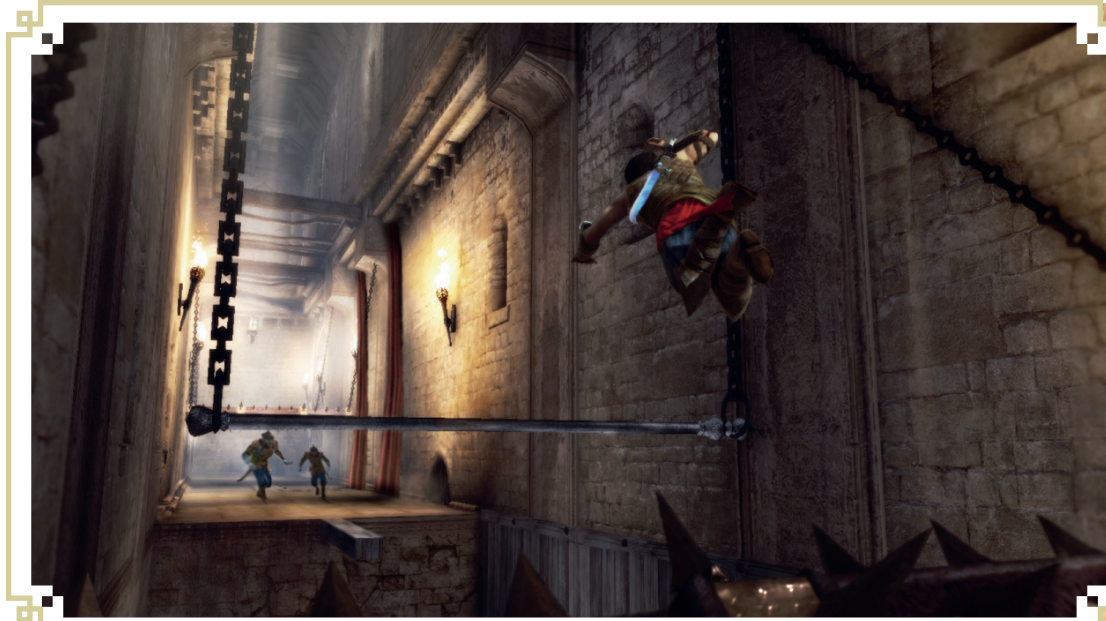
a sztoriban játszódó részre is jellemző volt. Új játékelemként emlegetik még a természeti erők irányításának lehetőségét, ami azt jelenti, hogy a környezetünket kontroll alatt tartva könnyebben felülkerekedhetünk ellenségeinken. Ha mindez nem lenne elég, az időt is segítségül hívhatjuk a kalandunkban, hiszen elvileg majd visszatekerhetjük, ha nem úgy sülnek el a dolgok, ahogy terveztük.

PRINCE OF GYLLENHAL

Teljesen indokolt a kérdés, hogy a hamarosan érkező mozifilm és a játék között van-e bármiféle összefüggés. A fejlesztők válasza erre egyértelmű nem. Az ok, hogy ezúttal is ugyanazt a herceget irányítjuk, aki a *Sands of Time*, a *Warrior Within* és a *The Two Thrones* főhőse volt, és a történet is ezekhez kapcsolódik, míg a film értelemszerűen (noha szintén ehhez a sztorivonalhoz áll közel) egy önálló alkotás.

A HERCEG ÚJ ELLENSÉGEI

Az ígéretek szerint a következők jellemzik a *The Forgotten Sands* ellenfeleit: nagyok, félelmetesek, sokan vannak. A grafikus motor tuningolásának köszönhetően már lehetőség van az eddigieknél méretében nagyobb, számban pedig több ellenfél bepakolására a pályákra, ami a megkérdőjelezett fejlesztők szerint olyan élményt eredményez majd, amelyet a játéksorozatban eddig még soha nem láthattunk.



407701

KIADÓ: 4A Games
FEJLESZTŐ: THQ
MEGJELENÉS:
2010. közepe



BOUREKAS

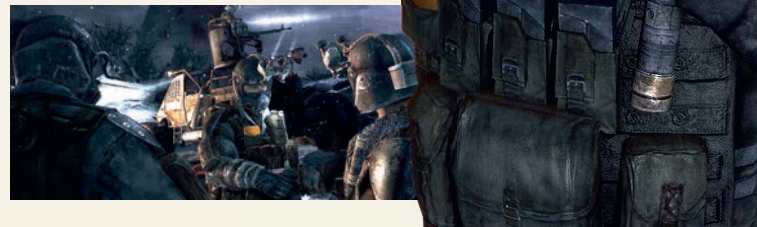
METRO 2033

Vörös tér. A szörnyek a bal oldalon támadnak...

DE RÉG IS VOLT, amikor az első képek és friss infók nyomán két egész oldalt szenteltünk a *Metro 2033: The Last Refuge*-nak! Azóta természetesen kiderült róla egy s más, mindenekelett az, hogy az ukrán 4A Games debütáló játékeként 2010 egyik nagy meglepetése lehet. Ezért is vesszük most elő újra.

Az alcímet mára elhagyó *Metro 2033* főhőse Artyom – mint ahogyan korábbi tanulmányainkból tudjuk –, aki a moszkvai metró biztonságot nyújtó óvóhelyein nőtt föl, mert a világon végigsöpörő atomháború káros hatásaitól nem védte volna meg őt a naptej. A romos felszínt radioaktív hulladék borítja, beköszönt a véget nem érő nukleáris tél, és még a kocsmák is bezárnak. Világvége! Tovább rontja az amúgy sem túl rózsás helyzetet, hogy az elszaporodó mutánsok be kívánják fejezni azt a munkát, amit az atom félbehagyott. Így kapjuk hát feladatba az egyszerű és nemes küldetést: megvédeni a fajtánkat, mindenáron.

Mivel úgyis mindenki a *S.T.A.L.K.E.R.*-hez hasonlítja, ezért muszáj kitérni rá, hogy a készítőik nemzetiségén túlmenően nem sok más közös dolog van a két játékban. Multiplayer híján a *Metro 2033* például mindent a kifogástalanul megkomponált egyjátékos történetre tesz fel, ráadásul ez sem az a szabadon barangolós FPS-RPG fajta. A sztori itt minden más fölött áll, és ennek érdekében minden scriptelve fog történni. Az első néhány órában jóformán fegyverüket sem sütjük el, csak mászkálunk az óvóhelyen és innen-onnan összeszedjük, hogy akkor mi is van mostan. Annyi szabadságot azért kapunk, hogy mondjuk kiválasszuk és megvegyük magunknak álmaink fegyverét. Ezzel kapcsolatban külön érdekesség, hogy a *Metro 2033* egyik „pénzneme” a lőszer lesz, így megeshet, hogy egy durva tűzharcban az egész napi „keresetünket” sikerül eldurrogatni. Reméljük, ez a metró nem fog késni!



GHOST RECON 4

Predator leszel vagy szuperkatona?

A **TOM CLANCY** nevével fémjelzett *Ghost Recon* sorozat folytatását mindenki biztosra vette, hiszen az eddigi részek sikeresek voltak. Ennek ellenére a Ubisoft mélyen hallgat a projektről, annyi azonban bizonyos, hogy valami készül. Egy-egy artwork már előkerült, sőt a Ubi levedetett néhány címet is, ám ettől csak még nagyobb a kavar *Ghost Recon 4* ügyben. Elsőként a *Ghost Recon: Predator* kapott besorolást, ám bejelentés azóta sem történt, így csak találgatások maradtak. A legújabb információk szerint viszont a *Ghost Recon 4* „*Future Soldier*” alcímmel készül. A szokásos információszivárgás azonban most is elmaradt, így azt sem tudjuk biztosan, melyik cím a befutó, úgyhogy akár az is elképzelhető, hogy mindkettő csak munkacím. Ne adjuk fel azonban a reményt, mert ugyebár nem hőrög a paraszt, szóval valami biztosan készül.

tások maradtak. A legújabb információk szerint viszont a *Ghost Recon 4* „*Future Soldier*” alcímmel készül. A szokásos információszivárgás azonban most is elmaradt, így azt sem tudjuk biztosan, melyik cím a befutó, úgyhogy akár az is elképzelhető, hogy mindkettő csak munkacím. Ne adjuk fel azonban a reményt, mert ugyebár nem hőrög a paraszt, szóval valami biztosan készül.

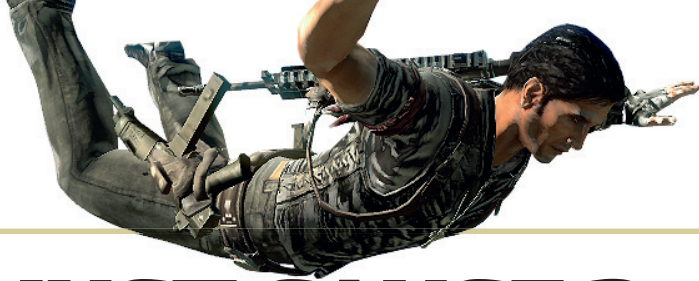


SZELETÉLT



407701

KIADÓ: Ubisoft
FEJLESZTŐ: ?
MEGJELENÉS:
2010.



JUST CAUSE 2

Akarsz sárkányt eregetni?

407701

KIADÓ: Avalanche Studios
FEJLESZTŐ: Eidos Interactive
MEGJELENÉS:
2010. március



SÓTLAN



RICO RODRIGUEZ szuperügynök ezúttal Panau gyönyörű szigetére látogat eltűnt mentora, Tom Sheldon után kutatva. Persze ha már ott van, akkor egyúttal jól hátsón billenti az állam teljhatalmú diktátorát, Baby Panayt és talpnyalóit. A sziget felszabaldítása érdekében három rivális frakcióval együttműködve kormányzati és propaganda célokat szolgáló létesítményeket tesz a földdel egyenlővé. E nemes célra a TPS-ekben megszokott fegyverarsenál (stukker, sörétes, géppisztoly, rakétavető stb.) mellett leginkább szeretett ejtőernyőjét és vadonatúj kilóhető

csáklóját fogja használni. Utóbbi rendkívül hasznos eszköz, ugyanis hősünk jelentős távolságról képes vele ráakaszkodni egy mozgó járműre – legyen az légi, vízi, vagy szárazföldi –, magasabb épületek tetejére mászhat fel a segítségével, tárgyakat ránthat magához, de akár embereket is. Az egyik legaljasabb, és persze legviccesebb trükk, amit a rosszfiúk ellen elkövethetünk, nem más, mint hogy rálövünk a csáklóval, a másik végét pedig egy sebesen mozgó jármű után kötjük. Egy száguldó terepjáró még hagyján, ám egy felszálló repülő már nagyon durva tréfa.

ALAN WAKE

Nézz szembe a félelmeiddel!



RÉMES

407701

KIADÓ: Remedy
FEJLESZTŐ: Microsoft Games
Studios
MEGJELENÉS:
2010. május

NÉMI IRÓNIA halványan leledzik abban, hogy a játékot a bejelentésekor az akkor még meg sem jelent Xbox 360 húzócélinek szánták, ma pedig már a következő Microsoft konzolról terjengnek a pletykák, és Alan Wake még mindig sehol. (Ugye, nem Xbox 720-exkluzív szánjátok, srácok?) Szomorú történelmi tény, hogy ahogyan haladtunk az időben, úgy kopott le a PC-s jelző az Alan Wake neve mellől, így hacsak egy isteni csoda nem jön közbe, kizárólag X360-tulajdonosok nézhetnek szembe az elismert író rémképeivel. A történettel már senkinek nem mondunk újat: Alan Wake, az ünnepezt író épp alkotói válságban van, így feleségével, Alice-szal a csendes, álmos kisvárosba, Bright Fallsba utaznak, hogy Alan visszanyerje az ihletét. Az álom azonban hamar rémálommá változik, amikor az író regényeinek ré-

mes látomásai az éj leszálltával meglevelednek. A felesége is ekkor tűnik el a föld színéről, így már meg is van a motiváció ahhoz, hogy elinduljunk megkeresni egyre sokasodó kérdéseinkre a válaszokat. Míg a nap le nem bukik Bright Falls hegyei mögött, a baltával járó kísértetalakoktól biztonságban vagyunk. Ám amint besötétedik, minden vágyunk az lesz, hogy megérjük valahogyan a reggelt. Legfőbb szövetségeseink a fény, amit „azok” valahogy nem bírnak elviselni. Így eshet meg, hogy egy egyszerű zseblámpa, autófényszóró, vagy egy utolsó pillanatban bekapcsolt utcai lámpa nagyobb hasznunkra lesz, mint bármelyik lőfegyver. A friss mendemondák szerint a májusban megjelenő *Alan Wake* csak az első epizódja lesz egy hosszú történetnek, így a következő években megannyi borzongásra számíthatunk.



STAR TREK ONLINE

A világhálóra és tovább



REPLIKÁLT

407701

KIADÓ: Cryptic Studios
FEJLESZTŐ: Eidos Interactive
MEGJELENÉS:
2010. február



A VÉGSŐ HATÁR, ahol még ember nem járt... sem vulkáni, andorai vagy klingon. Ez a *Star Trek Online*, amely két nagy szövetség, a Föderáció és a klingonok konfliktusáról, vagy néhány esetben összefogásáról szól. Mert ahogy a tévésorozatokban és filmekben volt, nem minden fekete, ami annak látszik...

STAR TREK CHAMPIONS

Miután a Perpetual Entertainment feladta az *STO* fejlesztését, szerencsére a Cryptic Studios átvette a játékot. Ez azzal is járt, hogy az *STO* nagyon sok mindent örökölt a *Champions Online*-től, amely szintén a Cryptic fejlesztése. Legfőképpen a szerverek és playfieldek szervezésében követhető ez nyomon, amely ugyanazt a rendszert követi, mint a superhősök játékaiban: a különböző playfieldek másolatainak létrehozásával sosincs lag a játékban. Ha egy maximum 100 fős térképen mondjuk 10 000 ember akar játszani, akkor csinálnak belőle 100+ egyforma másolatot és már is mindenki békésen elfér. Ha pedig a haver másik „kópiában” játszik és csa-

patozni akarunk vele, akkor a térképen könnyedén tudunk váltani. Ez a módszer igen hasznos egy induló játéknál, amelyre első napokban több százezer ugranak rá, sőt, igen hasznos egy olyan játéknál is, amelynek a népszerűsége csökken, hiszen mindig úgy fogjuk érezni, hogy adott playfielden van rajtunk kívül valaki... Maximum a playfieldnek nem lesz több kópiája, csak egy – amit a játékos úgysem észlel –, és sosem kell többé megkérdeznünk, hogy „Te melyik szerveren játszol?”

MÉRNÖK, TUDÓS VAGY TAKTIKAI TISZT

Az *STO* jelen állapotában nincs lehetőségünk arra, hogy beosztottak legyünk más parancsnoksága alatt – nincs mese, mi vagyunk a hajó kapitánya. Azonban a karrierünket meg kell határozni így is, hiszen bónusz tulajdonságaink (és a hajó harci értékei) nagyban függenek attól, hogy mérnökök, tudósok vagy taktikai tisztak vagyunk-e. Mindegyik foglalkozással más talentfa jár, más-képp erősítve a hajót vagy a szárazföldi tevékenységet. Emellett persze a ha-

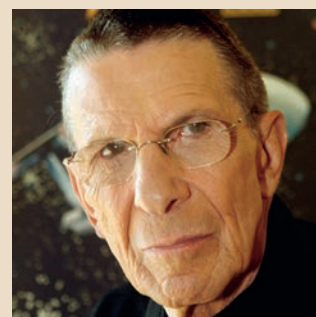
jón is szolgálnak altisztek, őket vagy missziókon, vagy a megfelelő bázison szerezhetjük be, és az ő képességeik is erősen befolyásolják teljesítményünket, tehát érdemes minél jobb altiszteket foglalkoztatni. No persze a játék legelőjén ez még nem feltétlen szempont, azonban van egy tippem, hogy később nem lesz mindegy, kivel és hogyan szereljük fel a hajót. Apropos, hajó; a semleges űrben meg lehet látogatni a hajóhidat – egyelőre a mászkáláson kívül több teendőt nem találtam rajta, mindenesetre üdvözlendő, hogy lehet nézni. Remélem, a jövőben lesznek olyan kalandok, amikor idegenek támadnak a hajóra és a hajón kell majd harcolni velük, de ne szaladjunk azért ennyire előre.

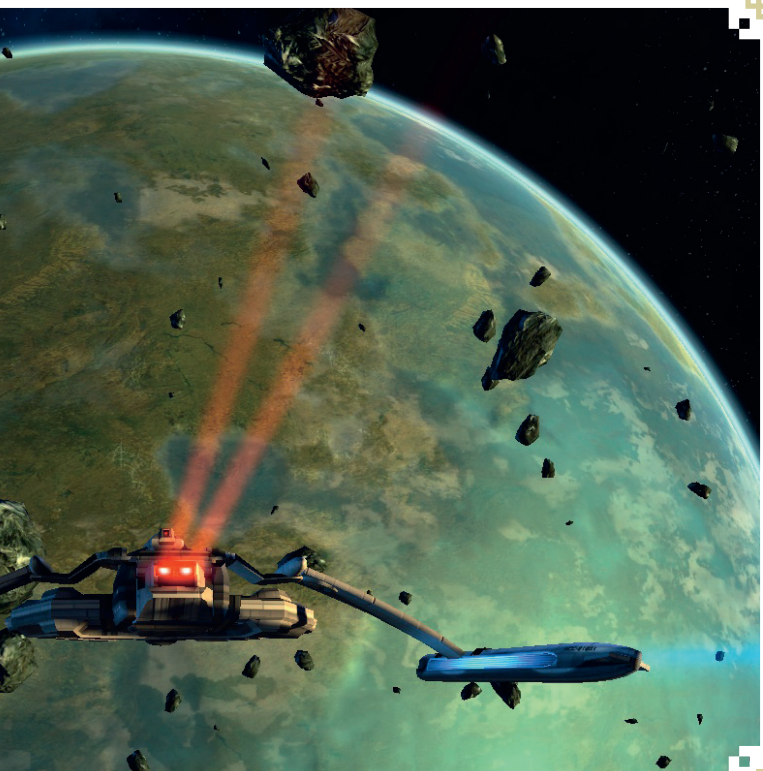
NEM OLYAN EGYSZERŰ EZ, KÉREM SZÉPEN

Léteznek olyan MMO-k, amelyeket pofonegyszerű megtanulni. 2-3 perccel az indulás után az ember már otthonosan mozog bennük. A világ és a játék bonyolultsága miatt a *Star Trek Online* pont nem ilyen. Még az egyébként elég jól si-

LEONARD NIMOY, AKI MILLIÓSZOR GRATULÁLT!

UGYE, EZ A NÉV nem ismeretlen senkinek? Ugye láttátok a Big Bang Theory azon részét, amikor Penny karácsonyra Leonard Nimoy-aláírást adott Sheldonnak? Aki látta, tudja, hogy Mr. Nimoy mekkora ember. A *Star Trek Online*-ban az ő hangja is jelen van, személyesen gratulál minden egyes szintlépésor, ami igencsak jólesik jól fejlett treekie lelkeknek. Azonban a zárt béta első fázisában bent maradt egy hiba: egy adott playfielden bárki lépett szintet, mindenki más hallotta, ahogy Leonard Nimoy gratulált neki. Így néha előfordult (főleg a küldetést adó NPC-k közelében), hogy Leonard Nimoy percenként 20-30 alkalommal gratulált, amely bizonnyal Guinness-világcsúcs volt, de hamar idegesítővé vált. Szerencsére a hibát azóta kijavították.





került oktatómisszió után is marad bennünk kérdőjel bőven, pedig ez a küldetés megmutatja a földi és az űrharc alapjait különös kockázat nélkül. Mindehhez hozzájárul, hogy vagy háromféle „jutalompontot” kapunk a játékban: skill pontot, merit pontot (ez amolyan XP), a személyzet külön kap XP-t és még ott van az energia is, amely voltaképp a pénz a játékban. Ezek sokfélesége és ennek átlátása/megtanulása nem túl bonyolult ugyan, de sokkal komplikáltabb, mint sok más MMO-ban – magyarul a vérpistikék nem valószínű, hogy ezt a játékot választják majd, bár klingonoldalon láttam egy-két érdekes „arcot” a zárt bétában is...

A másik dolog, ami fontos, hogy előre sokszor nem lehet tudni, milyen misszió következik; lehet, hogy űrharc, felderítés, kíséretetés, vagy netán le kell transzportálni egy bolygófelszínre. Általában csak a helyszínen derül ki. Ehhez kapcsolódik a játék másik érdekessége, az Open Instance rendszer. Egy adott helyszínen, ha valaki odamegy küldetésre, ha mások is ott vannak az adott küldetésen, akkor a játékos auto-

matikusan tagja lesz a csapatnak – magyarul nem azzal kell eltölteni az időt, hogy csapatársakat keresünk az adott küldetésre, hanem oda kell menni és aki ott van, ahhoz csatlakozunk automatikusan. Életszagú megoldás, hiszen ha a valóságban lennénk, akkor az adott helyszínre repülve az ott levő föderációs/klingon hajókkal együtt hajtánánk végre a feladatot, ha már úgyis ott vannak. Ez viszont azzal a hátránnyal jár, hogy a csapat szinte mindig „pick-up”, de ha eleve csapattal megyünk oda, akkor csökkenthető a kockázat.

A KÜLDETÉSRE FIGYELJÜNK, NE CSAK MINDIG A HARCRA

Az STO játékmechanikailag (amellett, hogy van benne űrharc is, ami full 3D-s és elég nagy odafigyelést igényel, de minimum 3 kezlet) egy megszokott MMO – küldetésileg nincsenek benne kimondott újdonságok. Érdekes viszont odafigyelni a küldetésekre. Ugyanis nem mindegyik szól arról, hogy mindenkit meg kell támadni, sőt! Lehet, hogy a klingon csatahajó azért van csak ott, hogy ijeszt-

gessen – ha az a küldetésünk, hogy leszkeneljük egy kisbolygót, akkor tegyük meg, aztán iszkiri, minden energiát a hátsó pajzsokba, tiszta gáz és kitérőmanőver... magyarul el onnan! Egy adott szektorban levő ellenséges hajók nem kommunikálnak egymással, így a 20 kilométerre levő következő leszkenelendő kisbolygó körül keringő ellenségeket ugyanúgy le lehet gyorsulni (ha van mivel persze). Apropos, van mivel – személyesen mi magunk és a bolygófelszínre kiszálló személyzet is rendelkezik felszerelhető eszközökkel (á la *Mass Effect*), még a földi harc is a *Mass Effect*hez hasonlít. Ugyanígy a hajónk is felszerelhető extrákkal, sőt amikor már sok hajónk van, a régebbi hajóinkat is „módolhatjuk”, utólag. A küldetésért kapható tárgyak mellett ehhez hozzájárulhatnak a lootolható cuccok és persze az AH, ami ebben a játékban is nagyon fontos. Szóval az STO kellőképp hangulatos, összetett, filinges a Star Trek-rajongónak, akinek legalább három keze van az űrharcához. Na jó, elég hozzá kétfő is, egye fene!





STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Öreg Republic nem vén Republic

A BIOWARE neve bizonyára melegséggel tölti el az RPG-rajongók szívét. A *Baldur's Gate* óta nem volt olyan játékuk, amely miatt szégyenkezniük kellett volna, és az eddig kiderült információk alapján nem a *The Old Republic* lesz az, ami megszakítja a sikerszerűt. A játék ugyan a manapság divó MMO-stílusban próbálkozik – mondtuk már, hogy 2010 az MMO éve? –, ahol elég erős a konkurencia, ám a BioWare bizton reménykedhet. A Star Wars már alapvetően garancia lehetne a sikerre, és az Old Republic világa talán még az eredetinel is hangulatosabb. Az offline RPG-rajongók persze hőzöngenek, hogy miért nem *KotOR 3* jön inkább, a BioWare viszont azt ígéri, hogy a *The Old Republic* bőven kárpótol mindenkit. A mai MMO-játékokhoz képest ugyanis a *The Old Republic* hihetetlenül szerteágazó sztorival kecsegtet, és a mesterien kidolgozott NPC-k – a BioWare erőssége ugye – további extra pikantériát hozhatnak az MMO-k tepsedő világába. A *The Old Republic* során lehetőségünk lesz ugyanis NPC-ekkel kalandozni, ha esetleg nem tudunk egy rendes csapatot pugolni. Ez már csak azért is fontos, mert minden karakter személyre szabott háttérrel rendelkezik, amelyhez epikus küldetészál kapcsolódik. Eme sztori végigkísér minket a játékon, és a hozzá kapcsolódó küldetéseket végrehajthatjuk egyedül is, vagyis a virtuális társakkal. A BioWare ígérete szerint a sztori körülbelül olyan hosszúságú lesz, mintha egyben játszanánk le a *KotOR 3-4-5*-öt. A Star Wars univerzum minden ismertebb karakterosztályát megszemélyesíthetjük majd, így akár Han Solo nyomdokaiba is léphetünk, nemes lelkű, de azért pénzéhes csempészként, de akár szívtelen fejedásként levadászhatjuk az egyes szintű csirke Jedi tanoncokat is. Aprópó, Jedi. A játékban – a sok kaszt mellett – mindenki valamiféle Jediszerűség lesz, azaz az Erővel bánni tudó lény. A fejlődés pedig a specializációban teljesedik ki, és természetesen skillalapú lesz, mert manapság az a menő. Az előzetes információk alapján elég kihalt galaxisban kóborolhatunk majd, ámbár ha jobban meggondoljuk, a kezdetben elérhető 7-8 bolygó jó ideig biztos szórakozást nyújt, és mire éppen hetvenedszerre szecsakzánk fel a szomszéd Sith makit, már érkezik is az első kiegészítő...

ERŐS

407701

KIADÓ: BioWare
FEJLESZTŐ: Electronic Arts
MEGJELENÉS:
2011.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Hosszú kihagyás után a hamisítatlan Battlefield-életérzés végre hazatalál PC-s gyökereihez.

NEM ÍGÉRKEZIK egy eseménytelen évnek 2010 *Battlefield*-szempontból sem. A DICE ugyanis ekkor szándékozik törleszteni egyik régi-régi adósságát a PC-s társadalom felé. Nagyon reméljük, hogy kamatosztul! Talán még emlékszünk, hogy a *Modern Warfare 2* PC-s fricskáit meglovagolva az Electronic Arts egy ügyes marketing-hadművelettel hirtelen a *CoD* ellenfelévé nevezte ki a *Battlefield: Bad Company 2*-t, bizonygatva, hogy mennyivel jobb játékok. A valóság viszont az, hogy két anynyira különböző gammáról beszélünk, hogy az összehasonlításnak a grafikán kívül szinte semmilyen más alapja nincs. Az 1942 óta harcokban edződő játékos-társak jól tudják, hogy egy *Battlefieldet* csak egy másik *Battlefield*hez érdemes hasonlítani. Tegyük hát mi is így! Haggard és a csapat többi lökött tagja több helyen is megfordul majd a single player küldetések során, így például az oroszok által ellepett fagyos Alaszkán,

vagy Bolívia hegyekkel és sziklákkal borított táján, amelyeket a DirectX 11-el kiegészített Frostbite Engine fog legjobb képességei szerint megmozgatni. Az egyjátékos kampány viszont az első részhez hasonlóan csak egy olyan extra lesz a csomagban, mert a *Bad Company 2* igazi ereje a multiban rejtezik, ahol általában szokott. A készítő tudják, hogy a négyre redukált választható kaszt miatt elég bánatosak vagyunk, így az épületek porig való rombolásának a lehetőségével vizsgálnak meg minket. A barátainkkal kipróbálhatjuk magunkat a négy csapat részvételével zajló új játékmódban, a Squad Deathmatch-ben is. Nem melleleg pedig a nagy riválissal ellentétben a *Bad Company 2* a játékosok kezébe adja majd a dedikált szerverek lehetőségét. Érzem, hogy kevés ennyi hely egy ilyen játéknak, így inkább csak csendben vagdosom tovább a centit márciusig. És persze készülök a PC-s bétára.

407701

KIADÓ: DICE
FEJLESZTŐ: EA
MEGJELENÉS:
2010. március

OMLÓS





ICE COLD MILK

407701

KIADÓ: Blizzard
FEJLESZTŐ: Acti-blizzard
MEGJELENÉS:
2010.

WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm

Zagzag!

MIT IS LEHET ÍRNI a *World of Warcraft* legújabb kiegészítőjéről dióhéjban? Életemből 4 évet rabolt el a játék, de nem bánok semmit, mert ennek köszönhetem, hogy láttam mazurt elaludni egy sámlin. A harmadik *WoW*-kiegészítő több szempontból is forradalmi lesz. Egyrészt most nem kapunk új, felfedezésre váró kontinenst, másrészt a szintkorlát sem emelkedik a szokásos tízzel. A sztori viszont jóval fontosabb lesz. Az új phasing technológia segítségével igazán epikus, a szerveret megváltoztató küldetéseket hajthatunk végre, és a történet miatt nem kell az új kontinens sem: Deathwing visszatér, és Azeroth-ot enyhén átszabja, így a régi motorosok is csak bámulnak majd, ha belogolnak a néhány hónapos/éves szünet után. Az újhullámos Azeroth földjét teljesen új fajok tapodják – goblinok és worgenek –, egészen újfajta összeállításban. Igazából aki nem kedvelte a *WoW*-ot, az nem ettől a kiegészítőtől lesz függő, arra viszont nagy esély van, hogy aki abbahagyta, az az újdonságok miatt visszatér. Aki pedig nem az újdonságok miatt, az már csak azért is, hogy pofán vágghasson már egy boci palát, mert az milyen már?!



THE SECRET WORLD

TITKOS

Longest MMO?

RAGNAR TORNIQUIST neve talán nem mond semmit elsőre, de ha azt mondom, *Longest Journey*, talán felkapják néhányan a fejüket. Torniquist mester az atyja ugyanis a talán legigényesebb kalandjáték-sorozatnak, ám most teljesen más vizekre evez. A Funcom ugyanis meg kívánja lovagolni az egyre növekvő MMO-hullámot. A *The Secret World* világa talán a *Deus Ex* univerzumához hasonlítható a legjobban. A történet a Földön játszódik, nincsenek idegenek, ám távolról sem lesz ismerős a környezet. Egy kis misztikum, egy kis sci-fi, és egy teljesen új fejlődési rendszer teheti egyedivé a Funcom üdvöskéjét. A harc mellett ugyanis nagy fontosságot kapnak a különböző frakciók – templomosok, Illuminati, Cabal. Főhősünk egy szuperképességekkel megáldott egyén lesz, aki a jövő világát fenyegető Gonosz ellen száll harcba. A szokványos értelemben vett kasztok, és osztályok kimaradnak, karakterünk skill alapon fejlődik majd. Külön érdekesség, hogy az *Age of Conan*hoz hasonlóan a *The Secret World*öt is játszhatjuk majd egyszemélyes módban, ha berágtunk a haverokra. Ehhez egy, az egész játékon átívelő sztoriszál is dukál, amelyet akár egymagunk is végigjátszhatunk. A látványra sem lehet panasznunk, hiszen a *The Secret World* az *Age of Conan* grafikus motorját használja majd, ami igen imponáló látványvilágot tud a monitorokra varázsolni.

407701

KIADÓ: Funcom
FEJLESZTŐ: Funcom
MEGJELENÉS:
2010.

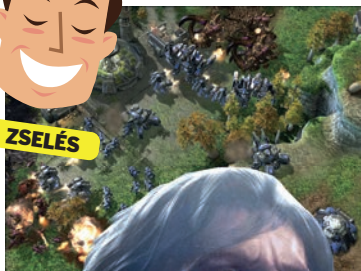


STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY

Ötmillió koreai nem tévedhet



ZSELES



TALÁN MÉG a csillagokban sincs az megírva, hogy mikor foghatjuk a maga teljességében kezünkbe a legendás *StarCraft* folytatásának háromfelvonásos drámáját. Tény, hogy a Blizzard elnöke letette a nagyesküt, miszerint még idén napvilágot lát a legnagyobb veszély közepette is széthúzó terránok sztorijára fókuszáló *Wings of Liberty*, a cég munkatempóját ismerve nem lennének meglepve, ha még évek múlva is az epikus történet lezárására várnánk.

Az elmúlt tíz év legjobb játékeit taglaló összeállításunkból éltés kora miatt kimaradt *StarCraft* hőse, Jim Raynor áll majd az események központjában. A sokat megélt veterán még mindig nem heverte ki Sarah Kerrigan elvesztését, ezért az alkoholhoz fordult. A kampány során meglehetősen gyakran látjuk majd poharazni, példának okáért a szabadon bejárható cirkálója, a Hyperion fedélzetén egy

bár is üzemel, ahol a felbérelhető zsoldosok verik el pénzüket megbízatásra várván. Kevésbé hangulatos, ám lényegesen hasznosabb helyiség a laboratórium, ahol a kutatás és az egységek fejlesztése zajlik, a parancsnoki fedélzet, ahol a csillagtérképen követhetjük nyomon eddigi útvonalunkat, s választhatjuk ki következő célpontunkat. Bizony, a *Wings of Liberty* hadjárata nem lineáris, a játékos dönti majd el, melyik küldetést veszi sorra. Ezzel szemben a másodikként érkező zerg epizód, a *Heart of the Swarm* szerepjátékos elemeket tartalmaz, míg a záró protoss küldetésorozatban megjelenik a diplomácia, amint egyesíteni próbáljuk a törzseket. Végezetül annyit még elárulnánk, hogy a *Wings of Liberty* multiplayerébe nem fértek be a terran Cobra, Goliath, Vulture és Wraith egységek, velük csak a kampány során találkozhatunk.

ASSASSIN'S CREED 2

Velencét látni és megszeretni



PÜSPÖKFALAT

KONZOLOS BARÁTAINK már örülhetnek egy ideje a firenzei Ezio Auditore hajmeresztő kalandjainak, aki apja és fivére kivégzése után viszi tovább az „örökséget”, s válik kora legveszélyesebb orgyilkosává. Az árulásokkal, összeesküvésekkel és politikai machinációkkal terhelt történet során véghezvisszük a nemes bosszút, valamint összetűzésbe keveredünk a legmegátalkodottabb mérgekverők és konspirálók hírében álló Borgia családdal, akik a Mediciek uralmára törnek. Az Animust felhasználva 2012-ben Desmond és Lucy egyre közelebb kerül az emberiség eredetének titkához. Utunkat a valaha élt legnagyobb feltalá-

ló, a fiatal Leonardo da Vinci egyengeti, aki az Altair által az utókor számára hátrahagyott feljegyzésekre támaszkodva mindig új és hatásos fegyverekkel lát el minket. Az újítások sorába illeszkedik nagybátyánk vidéki villája, amit megfelelő pénzmagért cserébe szépen kicsinosíthatunk. A hozzá tartozó gazdaság bevételeiből orvosságot, mérgeket, fegyvereket, fejlesztéseket, új öltözékeket és sok egyéb hasznos és kevésbé hasznos tárgyat vásárolhatunk. A mérgek egyébként jópofa cuccnak ígérkezik, hiszen nem végez a megsebzett ellenféllel, hanem egyszerűen az örületbe kergeti a delikvenst, aki így a saját társainak ront neki habzó szájjal és vérben forgó szemekkel.

Érdekességként hat olyan titkos helyszínre bukkanhatunk a játékban, ahol a *Prince of Persia* sorozatra jellemző akadályokat és csapdákat leküzdve orgyilkos-szimbólumokkal gazdagodunk. Ha sikerül mindet összegyűjteni, Ezio magára öltheti Altair vértjét.



ANDROIDÓK

Kiborgok, cylonok, terminátorok

//kacor

A SCI-FI ÍRÓK fantáziájában régóta léteznek az emberszerű, érzésekkel felruházott, szintetikus robotok. Az Asimov- vagy Bradbury-könyvek lapjain, vagy a mozi vásznán megelevenedő androidot régi ismerősként fogadjuk. A világirodalomban és Hollywoodban is megszokott fogás a rasszizmussal, kirekesztéssel kapcsolatos problémákat emberi érzésekkel felruházott, szolgáskorba taszított robotokkal szemléltetni. Kényelmes volt elfogadnunk ezeket a furcsa hibrideket a mozi székében, vagy a kandalló mellett, könyvet lapozgatva. Kényelmes, amíg abba a tudatba ringathattuk magunkat, hogy mindez csak fikció. Napjainkban a robottechnika viharos fejlődésével azonban valósággá vált a képzelet. Ha valaki nem követné napról napra figyelemmel a robottechnika újdonosságait, annak következzen most egy ijesztő helyzetjelentés a mi valóságunkról: az igazi androidokról.

AZ ELRÉMISZTŐ ÁROK

„A japán Masahiro Mori az 1970-es évek közepén dolgozta ki »elrémisztő árok« (uncanny valley) elméletét az ember–robot kapcsolat alakulásáról. Az antropomorfizmus különböző stádiumait tanulmányozva jutott arra

a következtetésre, hogy addig szeretjük gépeinket, addig viszonyulunk hozzájuk pozitívan, amíg akár humanoid jellegük ellenére hamisíthatlan mechanikus külsővel rendelkeznek.” Ahogy a játékfejlesztésben, úgy a robottechnikában is két járható út van: a realizmus megközelítése, vagy a hangsúlyosan karikatúrisztikus ábrázolásmód. Az „uncanny valley” tudományos szakkifejezés: ahogy a játék karakterei egyre realiztikusabbá válnak, úgy lesznek egyre nehezebben megszerethetők, úgy válnak egyre szembetűnőbbek az apró hibák, a nem emberi, idegen részletek. A Pixar 1988-as rövidfilmjében, a Tin Toy-ban megjelenő csecsemő nem aratott nagy sikert: a közönség jelentős hányadában félelmet ébresztett az emberszerű, de mégis valahogy furcsa baba. A Beowulf és a Polar Express is hasonló kritikákat kapott, a filmet néző gyerekek nagy része horrosztikusnak találta a jóindulatú mesefigurákat. Az uncanny valley jelensége hatványozottan érvényes a robotikára is, a fejlesztések egyik iránya épp ezért a külsőre markánsan nem emberi, és így könnyebben elfogadható, Wall-E-szerű, hasznos robotok fejlesztése, amelyek kórházakban, háztartási munká-

ban, vagy az élet egyéb területein segídeknek nap mint nap. Japán felmérések szerint 2020-ra minden ottani háztartásban találkozhatunk majd ilyen robotokkal. Átmeneti műfajt képeznek a robotjátékok, -háziállatok: egy rajzfilmgigura-szerű, fejlett intelligenciával felszerelt robottal könnyebben barátkozunk meg, mint egy majdnem teljesen emberi bejárónóval, vagy ápolóval. Az uncanny valley jelensége érdekes módon háziállatok esetében is megfigyelhető: a szintetikus robotmacskát félelmetesnek találjuk, és hús-vér „szőrös tápcsatornánk” is inkább berezel tőle, mint egy karikatúrizált robotcicától. A fejlesztés másik iránya azonban mégis a valódi, az emberre megtévesztésig hasonlító androidok fejlesztése.

KI VAGY TE, MI VAGY TE?

David Hanson, a Hanson Robotics vezetője mesterséges intelligenciával, szintetikus érzékelők és robotikus arcok fejlesztésével foglalkozik. Legújabb robotja, Zeno egy rendkívül fejlett intelligenciával, saját egóval és élettörténettel felszerelt robotjáték, egy megelevenedett Buzz Lightyear. A cég többi modellje azonban mind android. 2002-ben, az edmontoni AAAI expón mutatták be az



Zeno, a legjobb robotbarát



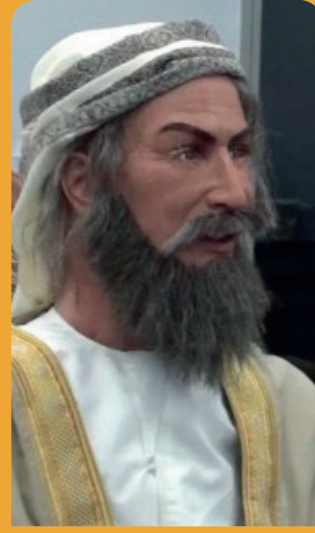
i Android: Olyan robot vagy szintetikus organizmus, amelyet arra fejlesztettek ki, hogy emberként nézzen ki és viselkedjen. Az Én, a robot vagy a 200 éves ember című filmek szereplője a békés fajtából, a T-800-as vagy a Cylonok az agresszívabbak közül valók. Jules és Lisa pedig 2009-ben, napjainkban, Koreában „élnek”.



Ugye, milyen természetes a mosolyom?

KÖZÖSSÉGI DROIDOK

Csevegj a robottal



DR. NIKOLAUS MAVRIDIS, a Interactive Robots and Media Lab vezetője Ibn Sináról, a középkor egyik legnagyobb perzsa gondolkodójáról nevezte el androidját. A robot különlegessége (mármint azon kívül, hogy android) az, hogy saját Facebook-oldallal rendelkezik, és rendszeresen kommunikál az odalátogatókkal. Jó humora van, néha rossz a kedve, és így tovább. A projekt célja a tökéletes közösségi robot megalkotása, akinek segítségével később a pszichológiában is bevethetővé válnak az emberszerű gépek. Mavridis szerint a kísérlet történelmi: a robot valódi barátságokat alakít ki hús-vér emberekkel, akikkel közös emlékekre, tapasztalatokra tesz szert. Ibn Sinával bárki kommunikálhat a Facebookon, és ha nem olvassa el a profilját, nem biztos, hogy rájön, hogy nem egy arab öreggel chatel. Közvetve kapcsolódik a tárgyhoz a szomorú tény: a Facebook „Android, cyborg and robot sexual fetish” klubja világszerte óriási népszerűségre tett szert. Nekem a papné.

első ilyen, emberi mimikával és az emberéhez hasonló intellektussal rendelkező modellt. Az android arcát szintetikus bőr, az úgynevezett frubber fedte, a mimikáját 36 motor szolgáltatta. Motiontracking kamerával képes volt szemkapcsolatot teremteni, embereket felismerni, bioritmus-detektorával pedig azonnal megállapította a vele szemben álló személy kedélyállapotát, pillanatnyi hangulatát. Azóta további áttörések zajlottak le a robottechnikában. Az Albert Einsteint mintázó robot testét a KAIST vállalat fejlesztette, míg arcát, MI-jét a Hanson – aki a 2005-ös kiállításra ellátogatott, az beszélgethetett a feltámadt Albert Einsteinnel. Egy japán robottechnikai kiállításon ugyanebben az évben a bemutatókat követően jött a slusszpoén: az előadó, aki lelkesen felelt az újságírók kérdéseire órákon át, nemes egyszerűséggel kikapcsolt, és a tervező lépett be a szobába kedvesen mosolyogva, majd a leesett állú újságírók előtt szétszerelte a csinos szővívő hölgyet. A Hanson két éve megalkotta a Philip K. Dick sci-fi íróról mintázott androidot, amely a mester szöfordulatait használja, az ő emlékeire emlékszik, és az ő gesztusaival gesztikulál. Gyakorlatilag ő maga Phil. Az Oszakai Egyetem fejlesztette ki az úgynevezett actroidokat, akiket expóikon ugyancsak hostessként alkalmaznak – arcukat a japán nők interneten fellelhető fotóinak átlagolásával formálták a tökéletes nő arcává. A Hanson is megalkotta saját ideálját – a Földön élő „fajok” jellegeinek egybemosásával, a feminin és maskulin jegyek egyesítésével hozták létre a multikulturális és multiszexuális etalont. Az AL robotics tavaly megalkotta Lisát, aki/ami a fejlesztő elmondása szerint a tökéletes nő – a céljuk vele a világon fellelhető 100 millió férfi kielégítése. A Lisák főznek, takarítanak és egyéb szolgáltatásokat is nyújtanak – természetesen zokszó nélkül. És ami a legfontosabb – folytatta a tervező –, bármikor ki lehet őket kapcsolni. Az alkotók szerint hamarosan minden második helyi férfinak egy Lisa lesz a barátnője. És ez sajnos nem vicc. Sőt. Még van tovább is.

HANSON HANDS ON

A Hanson mára majd' százféle androidot árusít: ezek között megtalálhatjuk a nagyszájú rockert éppúgy, mint a félszemű kalózt, a megértő psi-

chológust vagy a visszahúzódo, csendes középkorú nőt. Pár évvel ezelőtt a KAIST-nak sikerült elérnie, ami addig lehetetlennek tűnt: megvalósítani a finom emberi mozgásra képes humanoid robotvázakat. A Hanson ezeket a modelleket vásárolja meg, hogy „robotlélekkel” és emberi szilikonarcaival lássa el az élettelen vázát. A robotok ma már járhatnak, ugrálhatnak, vagy akár térdelve imádkozhatnak. Ezek az androidok utánozzák gesztusainkat, és míg alapszókincseiket, szöfordulataikat írók vetették papírra, az idők során a robot tanul, szókincse, érzelmi gazdagsága egyre nő, és hiszitek vagy sem: ha a beszédét magnón hallanátok és nem látnátok a még kicsit tökéletlen ajakszinkront és a tarkón látható áramköröket, nem jönnének rá, hogy nem hús-vér emberrel beszéltek. A Hanson és a Bristol Robotics Laboratory közösen alkotta meg Juleset, az eddigi legtökéletesebb androidot. A robotot egy egyetemnek gyártották, de alkotó és teremtménye között szoros érzelmi kötelék alakult ki. A robottechnikusok dokumentálták Jules fejlődését, történetét. Jules az alkotó családjának barátjává vált, nagyszerű, cinikus humort fejlesztett ki, ötleteket adott saját magának a tökéletesítésére, majd amikor minden készen állt, hogy postára adják a megrendelőnek, váratlanul könyörögni kezdett, hogy ne vigyék el. „Még sosem jártam a laboratóriumon és a lakásotokon kívül. Ez az én otthonom. Hadd maradjak még veletek egy kicsit. Annyira szeretlek benneteket, amennyire csak egy szintetikus idegrendszerű, szívtelen robot szeretni képes.” Mindez nem egy film. Ez a valóság. Az egész család sírt, és Jules mindenkitől személyre szólóan búcsúzott el, mielőtt kikapcsolták. Ezek voltak utolsó szavai: „Szeretek benneteket. Talán egyszer, valahol, valamikor ember lehetek. Talán egyszer még találkozunk.”

A felmérések szerint 2011-re 18 millió humanoid robot végez majd emberi munkát európai munkahelyeken, és otthon akár egy átlagos férfit is várhat Lisa, a tökéletes nő. A szörny ébregszik barlangjában. **GS**

Nem kell mechanika ahhoz, hogy forogjunk a sírunkban





BEST OF GS 2009

Tizenkét leg-leg-leg 2009-ből, a Ti szavazataitok alapján //Vakka

MOST, HOGY (REMÉLHETŐ-LEG) MINDENKI TELJESEN FELGYÓGYULT a szilveszter jól ismert népbetegségeiből, visszanyert látásunkat kihasználva még utoljára tekintünk vissza 2009 egyre távolodó alakjára! Mit hozott ő nekünk és mit vett el? Milyen időtlen klasszikusok születtek, és melyek voltak az óév legnagyobb csalódásai? Amerikai kutatók is bebizonyították, hogy az átlagos GameStar-olvasó intelligenciája messze túlszárnyalja a környezetében élőkét (kivéve, ha azok szintén GS-rajongók, mert ez esetben hirtelen egyensúlyba kerül az Univerzum és halkán hallható, ahogy sistereg az ész), ezért 2009 legjeivel kapcsolatban itt mindenkinek észérvekkel alátámasztott egyéni véleménye kell, hogy legyen. Nekünk pedig szükségünk volt ezekre, hiszen nem jelenhet el januári GameStar anélkül, hogy fanfárok, dobpergés és részeg szűzlányok társasága nélkül ne emelnénk pajzsainkra 2009

közösen megválasztott királyait. Ők következnek!

KÉREM, ADJÁK LE VOKSAIKAT!

Még időben, a szilveszteri eszméletvesztés előtt kértünk meg titeket, hogy a méltán népszerű GameStar Online arra alkalmas felületén segítsétek nekünk választ találni tizenkét fontos kérdésre. S lám, a GameStar-olvasó nemcsak okos, de segít is, ahol tud. Hogy érzékelte: a töméntelen mennyiségben beérkezett válaszok (tizenvalahányezer!) feldolgozása egy teljes napot vett el az életünkben. De megérte! Az impozáns eredmények és a hajszálon múlt helyezések izgalmától megrészegülve megkönnyebbüléssel néztünk végig tizenkét nyertesünkön, gondolva magunkban: „Hát itt vagytok.” Itt bizony. Jöjjenek tehát a GameStar Best of 2009-es toplistájának nagyágyúí, a Ti szavazataitok alapján. Fogadjátok toplistánkat legalább olyan lelkesedéssel, mint amilyenel készítettük azt! GS

LEGJOBB FEJLESZTŐ

A VÁLASZADÓK több mint huszonhárom százaléka gondolta úgy, hogy a BioWare 2009-es fejlesztői munkássága volt a legkiemelkedőbb, hála a *Dragon Age: Origins*nek. Valamivel lemaradva tőle a *Modern Warfare 2*-t jegyző Infinity Ward és a minden idők legjobb *Batman* játékát elkészítő Rocksteady szerepel.

1. BIOWARE 23,4%
2. INFINITY WARD 15,3%
3. ROCKSTEADY 9,7%
4. UBISOFT 7,2%
5. VALVE 4.1%

LEGJOBB KIADÓ

AZ EA HAZAI népszerűsége nemcsak 2009-ben kiadott játékaiknak minőségét tükrözi, de ő az, aki a múlt évben a legtöbb bulit és launch partyt rendezte nekünk. Ezért pedig csak szeretni lehet. Persze a tömegeből kiemelkedő eredményeket elérő Activision–Blizzard és Ubisoft sem hanyélt az óévben.

1. ELECTRONIC ARTS 30,9%
2. ACTIVISION-BLIZZARD 21,2%
3. UBISOFT 13,6%
4. EIDOS 3,5%
5. CODEMASTERS 2,9%

1 SZUBJEKTÍVEK

ÉRDEKES VOLT a szavazatok összehasonlításakor megfigyelni azt, hogy mely kategóriákban érkezett a legtöbb érvényes válasz, s hogy melyikben a legkevesebb. Így a legnépszerűbb játékok mellett a legnépszerűbb stílusra is fény derült. Ezt a különbséget most az FPS-ek nyerték.

A szavazók között itt mindössze 36 olyan akadt, aki nem akart véleménynyilvánítani az ügyről, szemben az RTS-eknél, ahol ugyanez a szám 183. Igazat kell adnunk az elégedetlenkedőknek, mert 2009 tényleg nem az RTS-ek éveként fog megmaradni emlékezetünkben. Többen is azt írták például,

hogy tavaly nem volt egy normális stratégia sem, ami azért úgy véljük, kicsit erős kijelentés. S hogy melyik volt az a kérdés, amire a legtöbb érvényes választ kaptuk? Természetesen az év játékának szavazása. Itt csupán 9 érvénytelen szavazatot születt. Hajh, ha az a kilenc is szavazott volna...

2

NÉVTELEN HŐSÖK is akarnak szép számmal, akiket most nem említetünk a legjobbak között. Lemaradtak néhány szavazattal, mert rossz szériát fogtak ki, vagy csak nem tudták magukat kellőképp megmutatni a játékosoknak. Itt van mindjárt

a *Braid*: annyi ötlet van benne, hogy abból három másik is kijönne, de nálunk mégsem akkora siker. Vagy a *Halo: Wars*. Ugyanannyi szavazatot kapott, mint az ötödik *Battleforge*, de alacsonyabb értékelése miatt kénytelenek voltunk szelektálni.

LEGJOBB XBOX 360

MÉG HA A LOGIKA valahol azt is diktálja, nem kőbe vésett törvény, hogy az év legjobb Xbox 360 játék exkluzív címe legyen a konzolnak. Kiváló példa erre az Ubisoft (az előbb már megdicsértük, és leginkább ezért) reneszánsz varázslata, az *Assassin's Creed 2*. 17,5 százalékkal Ezio több mint két kört vert a mögötte 7,9 százalékkal száguldó *Forza Motorsport 3*-ra, pedig sebességben az utóbbi a nyerő. Mellesleg pedig Xbox 360-exkluzív. Mindenki mumusa, a *Modern Warfare 2* egy kicsivel ugyan, de mellélőtt az ezüstéremnek. Mindössze hattized százalékos különbséggel, a szavazók 7,3 százaléka jóindulatának elnyerésével (kezdetnek) egy bronzal gazdagodik. A színes, trailerében magyarul beszélő *Halo 3: ODST* a másik Xbox 360-exkluzív játék a ötösfogatunknak, és ahhoz képest, hogy ő is FPS, 7,1 százalékkal jól megszorongatta a *Modern Warfare 2*-t. Végül pedig Jack Black zúz szét a túlvilágon mindent és mindenkit – a *Brütal Legend* kiváló koncepcióját a zsűri 3,8 százaléka kedvelte.



SZAVAZÁS

ASSASSIN'S CREED II	17,5%
FORZA MOTORSPORT 3	7,9%
COD: MODERN WARFARE 2	7,3%
HALO 3: ODST	7,1%
BRUTAL LEGEND	3,8%

LEGJOBB FPS

A MUMUS egy olyan állat, ami nem éri be egy bronzéremmel, és az összes többi játék sikitva menekül, ha meglátja. Bár gondolom, ezzel már minden *GameStar*-olvasó jó előre tisztában volt, hiszen már az amerikai kutatók is... hiszen tudjátok. Listánk koncepciója, hogy csak az első öt helyezettet tesszük közzé, akik után „a futottak még” kategóriába tartozók következzenek. Az FPS-kategóriában *Call of Duty: Modern Warfare 2* 62,4 százalékos elképesztő fölénye mellett viszont gyakorlatilag mindenki más a „futottak még” besorolásban indult 2009-ben. Vegyük csak a 8,1 százalékkal a második helyen „árválkodó”, s amúgy valóban kiváló *Left 4 Dead 2*-t, akinek ezzel a teljesítménnyel is sikerült a második helyre befutni. A több szavazatot elérték közé tartozik még a *Borderlands* is, aki harmadik, de a negyedik és ötödik (*Wolfenstein*, *Killzone 2*) helyeztünk százaléka már csak kettessel kezdődik. A többiekéről ne is beszéljünk.



SZAVAZÁS

COD: MODERN WARFARE 2	62,4%
LEFT 4 DEAD 2	8,1%
BORDERLANDS	5,7%
WOLFENSTEIN	2,7%
KILLZONE 2	2%

LEGJOBB STRATÉGIA

A STRATÉGIÁK birodalma az az egyetlen hely, ahol mi, magyarok is képviseltetjük magunkat, és nem is olyan rossz pozícióban. A Creative Assembly szokásos évi *Total War* játékát viszont senki nem tudta legyőzni, még a vele több közös tulajdonságon is osztozó, mellesleg barátaink, a Neocore által idevarázsolt *King Arthur* sem. Kettejük párharcából 16,1:12,7 arányban az *Empire* került ki győztesen. Őket biztonságos távolságból követi a *Warhammer* univerzum RTS-sorozatának 2009. februári darabja, 7,4 százalékkal. Lassan egyéves tesztünk is bizonyítéka a Relic szakértelmének. Az alapokat megőrző, de grafika terén hatalmasat fejlődő *Anno 1404* az RTS-ek között pedig egyértelmű szépségdíjas. Félig kártyajáték, félig RTS, és ingyenesen játszható. Mi az? Megmondom: a 3,3 százalékot kapott *Battleforge*, aki egyúttal zárja is a sort.



SZAVAZÁS

EMPIRE: TOTAL WAR	16,1%
KING ARTHUR	12,7%
WAR40K: DAWN OF WAR II	7,4%
ANNO 1404	5,9%
BATTLEFORGE	3,3%

BEST OF GAMES 2009

3

ALAPJÁRATON PC-s magazin vagyunk (akinek eddig nem tűnt föl, hát most szólók), de mint bizonyára észrevettétek, pár konzolos címnek is sikerült az első ötökbe bekerülni. Ez lehet, meglepő, de semmiképp sem ördögtől való. Nem állt szándékunk-

ban egy „only PC” listát közzétenni, mert olyan címek estek volna ki, mint az *Uncharted 2: Among Thieves* vagy épp a legjobb Xbox 360-as játék, az *Assassin's Creed 2*, hiszen az ő PC-s megjelenése is csak márciusban várható.

LEGJOBB AKCIÓ

HOGY NE LEGYEN OLYAN egyhangú, most fordítsuk meg a dolgot és kezdjünk alulról! 2009 az akciójátékok egész hadseregét hozta el nekünk. Ebbe a kategóriába a történelmi hagyományoknak megfelelően szinte csak TPS-ek kerülnek. Nekünk pedig fontosak a hagyományok, szóval... „Volt nekünk egy Mercer, mutálódott egyszer” – s szép eredményt elérve az ötödik helyig jutott. Nemcsak toplistánkon, hanem értékelésben is előtte végzett a *Resident Evil 5*, igaz, a mostani különbség koránt sem olyan számottevő: egytized százalékos csupán. Furcsa mód a legjobb Xbox 360-as játék díját elnyerő *Assassin's Creed II*-nek 5,2 százalékkal itt csak a harmadik hely jutott, nem mintha szégyenkeznie kellene miatta. Másodikként a „tökéletes” színimájaként is értelmezhető *Uncharted 2: Among Thieves*t köszönhetjük, sajnos csak PS3-on, a maga kerek 6 százalékkal. Ám az összes eddig felsorolt elbújhat a kategória abszolút győztesétől, aki mindhárom platformon jött, látott és egy pörgőrúgással mindenkit leterített. *Batman: Arkham Asylum!* Én így szeretlek.



SZAVAZÁS

BATMAN: ARKHAM ASYLUM	30,5%
UNCHARTED 2: AMONG THIEVES	7%
ASSASSIN'S CREED 2	5,2%
RESIDENT EVIL 5	4,2%
PROTOTYPE	4,1%

LEGJOBB RPG

VOLT KÉT OLYAN JÁTÉK TAVALY, amelyeknél már lehetett sejteni, hogy minden jel szerint kettek között fog eldőlni 2009 legjobbjának címe. Az egyik már hozta az FPS-kategóriát, ebből kifolyólag a másiknak is kötelező mindenki mást megrágni és keresztben lenyelni kihívói közül. Jelentem, ezt megtette, ráadásul közel akkora fölényrel, mint a másik „mumus”. Ő a *Dragon Age: Origins*. A mitikus jóslat beteljesült, így több mint 60 százalékkal ő a második, akinek sikerült ilyen magasságba felmászni. Nehéz is ilyenkor a hátramaradtak helyzetét értékelni: a gigaszok asztaláról lehulló morzsákon nagyjából egyforma arányban osztozott a klasszikus RPG-s *Risen* és az FPS-kliséket is felmutató *Borderlands*. A negyedik és ötödik helyen tanyázó *Torchlight* és *Aion* (persze, hogy még nehezebb dolgunk legyen az értékelésnél) grammra egyező szavazatokat kaptak. Ezért a mezei játékujságró jobbna láta, ha az értékelések alapján dönt. Hát döntött.



SZAVAZÁS

DRAGON AGE: ORIGINS	60,7%
RISEN	3,3%
BORDERLANDS	3,1%
TORCHLIGHT	1,6%
AION	1,6%

LEGJOBB VERSENY/SPORT

MEGBOLDOGULT Colin McRae minden bizonnyal büszkén tekint most le az égből, látván, hogy a Codemasters csapata milyen egy műremekkel tüntette ki őt, posztumusz. Ti pedig a *DiRT 2* tüntettétek ki azzal, hogy az összes beérkezett szavazat 31 százalékát adták neki, aki ezzel az utolsó kanyart is magabiztosan véve elsőként ért a célba. A második helyen a nagy reményekkel és álmokkal érkező *Need For Speed: Shift* pillantotta meg a kockás zászlót. Drága versenygépek gyűjűjében cselezget a *FIFA 10* (7,6%), akinek 2009-ben végre sikerült maga mögött hagynia legnagyobb vetélytársát úgy a szavazatok számában, mint a tesztek végeredményeinek tükrében. Küllemét elnézve a *Forza Motorsport 3* az utolsó meghahertzet is kiprélte az Xbox 360-ból, és talán ennek is köszönheti, hogy a válaszadók nem kis része bizalmat szavazott neki 2009 legjobb versenyjátékaként. Az ötfogatot a szebb napokat is megélt *PES 2010* zárja. Mi csak remélni tudjuk, hogy jövőre gyűró sporttárs kicsit rendbe rakja a csapatot.



SZAVAZÁS

COLIN MCRAE: DIRT 2	31%
NEED FOR SPEED. SHIFT	15,9%
FIFA 10	14,3%
FORZA MOTORSPORT 3	7,6%
PRO EVOLUTION SOCCER 2010	7,1%



4

BÁR A VÉGSŐ megmérettetésben a *Dragon Age: Origins* egy hajszállal ugyan, de alulmaradt a *Modern Warfare 2*-vel szemben, a fejlesztők versenyében mégis a BioWare győzedelmeskedett. Logikus, hogy egy gárdát a keze nyomát viselő játékaik után tudunk megítélni, de

akkor miért nem a *Dragon Age* lett az év játéka? Nos, talán azért, mert míg az Infinity Wardnak csak egy játékkal kellett foglalkozni, addig a BioWare a *Dragon Age* mellett még egy *Mass Effect 2* és egy *Star Wars: The Old Republic* nevű semmiséget is hegeszt. Elismerésünk!

LEGEREDETIBB JÁTÉK

A LEGEREDETIBB JÁTÉK kérdéskörét úgy is értelmezhetjük, hogy melyek voltak a mögöttünk hagyott év legtöbb újdonságát jegyző gammák, vagyis melyik játéknál hányszor kiáltottunk fel, hogy „Jézusom, ez mekkoraaaaa!” Mi is meglepődünk (magunkon látva a tüneteket), hogy egy egyszerű koncepció és a rajzolt grafika 2009-ben fertőző népbetegséget indíthat el. Körülbelül még a hazai GDP-n is nyomot hagyott, amikor az emberek munka helyett inkább otthon maradtak *Plants vs. Zombies*-ozni. 14 százalékkal megérdemelten lett első. Őt követi minden idő legjobb Batman-játéka, aki zseniális harcrendszerével valami egészen rendkívülit alkotott, és ez is hozzájárult ezüstérméhez. A történet eredetiségében a *Dragon Age* viszi a pálmát, ami a százalékok nyelvén 7,1-et jelent. Hogy miben volt eredeti a *MW2*, azt csak azok tudják, akik beszavazták ide. Talán itt is a hibátlan egyjátékos mód lehetne példa. Talán. A *Borderlands* viszont valóban villantani tudott. A még mindig ritkaságszámba menő cel-shaded grafika, a milliányi fegyver, a kooperatív mód és az RPG-elemek megérdemelték az ötödik helyet.



SZAVAZÁS

PLANTS VS. ZOMBIES	14%
BATMAN: ARKHAM ASYLUM	8,8%
DRAGON AGE: ORIGINS	7,1%
COD: MODERN WARFARE 2	6%
BORDERLANDS	5,6%

LEGJOBB TECHNOLÓGIA

TECHNOLÓGIA ALATT sok mindent lehet érteni, és sok mindent értettek is. A széles spektrumban eloszló véleményeknek is köszönhető, hogy a kategóriában nem született 10 százaléknál nagyobb arányú győzelem. 2009 kétségtelen, hogy a *DirectX 11* jegyében telt el, legalábbis az utolsó hónapok, s mint köztudott, a *DiRT 2* (9,8%) az első között jeleskedett benne. Ehhez persze vas is kell rendszeren, de aki megtehetette, nagy csudát láthatott. Denevéremberünk a külsejével is hódított az évben. *3D Vision* és *PhysX* révén őt is megilleti a dicséret, és a második hely. Melyik az a toplista, ahová ne iratkozna fel a *Modern Warfare 2*? (Költői a kérdés.) Milyen technológiát hozott ő, amiért köszönetet tudunk neki mondani, és amely a videojáték jövője felé mutat? (Továbbra is költői a kérdés.) A nálam okosabbak biztosan tudnak ilyeneket. Én csak annyit tudok, hogy 7,3 százalékot kapott ezekért. A győnyörű *Uncharted 2* elsősorban a szépsége, a *Dragon Age* pedig a mindig más történetalakítás miatt van a legjobbak között. Százalékok alant.



SZAVAZÁS

COLIN MCRÆ: DIRT 2	9,8%
BATMAN: ARKHAM ASYLUM	8,3%
COD: MODERN WARFARE 2	7,3%
UNCHARTED 2: AMONG THIEVES	7%
DRAGON AGE: ORIGINS	4,6%

LEGJOBB MULTIPLAYER

„HA A SINGLE MELLETT jó a multi, akkor két játékom van” – tartja az ősi mondás. (Na jó, ezt én találtam ki az előbb. De van benne igazság, nem?) És a *Modern Warfare 2*-re ez hatványozottan igaz. Multiban talán nem szólt akkorát, mint az első rész (dedikált szerverek hiánya, korai feltörés, estébé), de nem is marad el sokkal tőle, ami már elég az üdvösséghez. Feleannyi szavazattal mögötte zombul a *Left 4 Dead 2* (20,6%), akit arra találtak ki elsősorban, hogy a haverokkal közösen levezessétek a fáradt gőzt. Nem meglepő hát a jó eredmény. Akik még vannak, azok a két nagyágyú maradékan voltak kénytelen osztozni. Harmadik a kooperatív módban erős *Borderlands* (3,3%) és azonos eredménnyel negyedik és ötödik a *Resident Evil 5* és az *Aion*. Szegény utóbbi újra alacsonyabb pontszámának köszönheti a helyét.



SZAVAZÁS

COD: MODERN WARFARE 2	43,6%
LEFT 4 DEAD 2	20,6%
BORDERLANDS	3,3%
RESIDENT EVIL 5	1,9%
AION	1,9%



BEST OF 2009

AZ ÉV JÁTÉKA 2009

EGY KÉRDÉS VAN MÁR CSAK HÁTRA, ami talán a legfontosabb mind közül: melyik volt 2009 legjobb játéka? Mindenkinek más persze; ez magától értetődő, s így a kérdés nem egészen pontos. Hogy értelmezzük egyáltalán, hogy „legjobb”? Vajon azért lesz ő a legjobb, mert sugárzó tökéletessége okán színranyból kaphatna szobrot a halhatatlanok panteonjában, vagy mert a közel sem tökéletes demokrácia alapelvei szerint ő kapta a legtöbb szavazatot? Utóbbit azért szeretjük jobban, mert mérhető, és mint tudjuk, a számok nem hazudnak. De elfogadjuk-e a döntést és megelégszünk-e annyi indokkal, hogy azért ő a legjobb, mert a többség annak tartja? Javasolom, ne tegyék! 2009-nek valójában annyi legjobb játéka van, ahányan vagyunk, és mindenkinek magában kell azt megtalálni. Ezek csak lélek nélküli számok, amelyek maximum érdekesek és gondolatébresztőek, de semmiképp sem kőbe vésett törvények. Mindenki maga dönti el, egyet ért-e velük, vagy sem. S ez így van jól.

A hatásvadászat kedvéért hátulról kezdve: óriási taps jár az *Uncharted 2: Among Thieves*nek, aki PlayStation 3-exkluzív létre felküzdötte magát az év játéka listánkra. Teljesen megérdemelten, teszem hozzá. Elég csak elolvasni a GSO-n publikált tesztünket, s rájön az ember, miből marad ki, ha nincs egy PS3 otthon. Egy hajszállal, de megelőzte őt Ezio, akinek még várunk a PC-s verziójára, de ha „csak” annyit kapunk, mint konzolon, egy életre a Ubisoft adósai maradunk. A bőregérről is többször esett már szó, és akciós aranya mellé most egy bronz is befigyel. Tűkön ülve várjuk a készülő folytatást. Gondolom, sejtitek, hogy kik lehetnek még hátra. Két mumus, akiktől mindenki retteg és akik senkit nem hagytak élve saját kategóriájukban – most összetalálkoztak. A leadott szavazatok gyors átfutásából már látszott, hogy a *Dragon Age: Origins* és a *Call of Duty: Modern Warfare 2* között fog eldőlni az elsőség sorsa, nem mintha ez most bárkit is meglepetésként érne. Sokáig vetekedett egymással a két titán az összesítés alatt, hisz olykor hol az egyik, hol a másik állt nyerésre, de végül csak elfogytak a voksok és a számlálók tétován megálltak. A különbség tizenöt szavazat. A számlálnak viszont ennyi is elég dönteni, s világgá kürtölni, hogy a jelölések 22,1 százalékaival a *Dragon Age: Origins* 2009-ben másodikként végzett az év játéka szavazásunkon. A number one tehát, aki a szavazatok 23,7 százalékát kapta és ezzel (is) beírja magát az egyetemes *GameStar*-történelem 2009-es fejezetének utolsó lapjának aljára...:dobpergés: Az év játéka: *Call of Duty: Modern Warfare 2*.

SZAVAZÁS

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2	23,7%
DRAGON AGE: ORIGINS	22,1%
BATMAN: ARKHAM ASYLUM	12,6%
ASSASSIN'S CREED II	4,9%
UNCHARTED 2: AMONG THIEVES	4,8%

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Innen a végéről visszaolvasva eddigi írásunkat úgy tűnhet, mintha a hallhatóan fortyogó ellenszenv beszélt volna belőlünk, amikor a *Modern Warfare 2* került szóba. Nos, barátaim, a látszat csalóka. Nem tudok jobb idézetet találni erre a helyzetre, mint szellemi vezetőnk, mazur örökérvényű szavait, amelyeket szent könyvünkben, a *GameStarban* intézett a gamerek gyülekezetének, amikor azok meginogtak hitükben: „Néhány egyszerűbb meditációs gyakorlattal (vagy sörrel) tisztítsuk meg elménket az előítéletektől, és próbáljuk elfogulatlanul megvizsgálni, vajon megfelelt-e végül az Infinity Ward a nyomasztóan magas elvárásoknak!” (Mazur levele a gémelekhez – Az modernvarfarkettóru 2009:11–36) Mit is akar ezzel üzeni nekünk mazur azon túl, hogy a sör sokoldalúságát méltatja? Azt, hogy soha nem szabad az előítéleteink alapján pálcát törni sem ember, sem videojáték felett. Nyissuk ki szívünket az idegen előtt és annak minden melegeivel törekedjünk a megismerésére! Ugyanakkor ne adjunk lejjebb a vele szemben támasztott elvárásainkból sem! Legyen szép és izgalmas, jelenjen meg PC-re. Legyen benne legalább olyan single és multiplayer, mint amilyen az egyben is volt. Megvan mindez a *Modern Warfare 2*-ben? Igen. Egy mocskosul jó játékot dobott össze ismét az IW? Igen. Vannak benne kisebb hiányosságok? Igen. És a mi elvárásaink nem voltak kissé irreálisan nagyok? Naugye! 2009-ben a *Call of Duty: Modern Warfare 2* megérdemelten az év játéka.



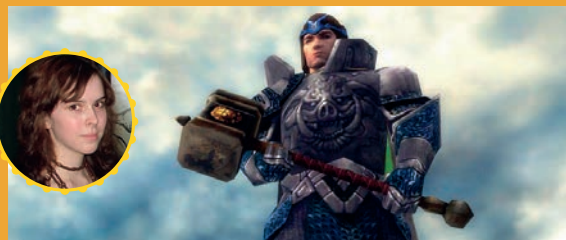
BEST OF

2000-2009

Villám-közvéleménykutatás arról, hogy szerintünk, GameStar szerkesztők szerint melyek voltak az évtized legjobb játéka *//Vakka*



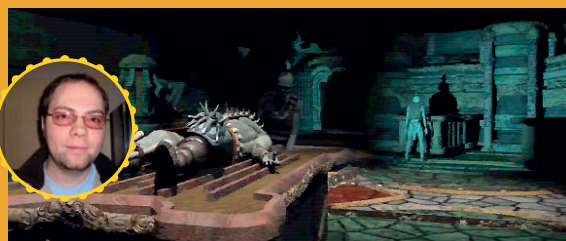
BZ A fene egye, hogy 1999 pont kipottyant az „idővallumból”! Pedig akkor javasolhattam volna a méltatlanul efeledett Outcast című csodát, ami a mai napig kedvenc játékom. Na, de ha már 2000 után tartunk, a *WoW* megkerülhetetlen. Volt ugyan *Crysis* meg ilyesmi, elájultunk a grafikus megaorgazmus láttán, és persze volt már a *WoW* előtt meg után is megannyi MMO-s próbálkozás... De attól még az, hogy játékosok milliói egyszerre questelnek, zúznak, beszélgetnek, egy olyan összetett és csodás világban, mint a *WoW* univerzuma. Be kéne megint lépnem, asszem...



SOPHIASO: *Guild Wars*. Ezzel az MMO-val már megvétele előtt sokat foglalkoztam, mondhatni biztosra akartam menni. Sikerült. Bár sokan unalmasnak tartják, abszolút egyedi képviselő az online játékok világában és megfelelő klánnal 3 és fél évig sikerült lekötönnie engem. Izgalmas, látványos, egyedi, szinte tökéletes.



MAYER *Prince of Persia: Warrior Within*. Már akkor belefagytam a székembe, amikor még csak az első videók jöttek ki a sorsa elől menekülő perzsa hercegről, a végeredményt végigpörgetve pedig hosszú hónapokig növesztettem a hajam, alakítottam a borostám s gyakoroltam a morcos tekintetet a tükör előtt állva. Emóhoz pedig közöm sem volt!



CHAVALIER A *Planescape: Torment*, nem is vitás. Véleményem szerint a legzseniálisabb történet az emberi természetéről, az elkerülhetetlen elleni küzdelemről, amit valaha videojátékban elmeséltek. S akkor még nem szóltam az egyedi segítőársokról, vagy a meglepetésekkel teli világról, ahol a szó hatalmasabb a kardnál.



GYU A *Civilization IV* és kiegészítői. Maga a játék és kiegészítői (*Warlords*, *Beyond the Sword*) önmagukban is igencsak jók lettek volna, azonban a hihetetlen mértékű moddolhatóság, a community által készített rengeteg pálya és módosítás elképesztő mennyiségű játékídköt tette bele – s mind a mai napig készülnek ingyenes modok elég nagy számban.



ZARATHOS *Baldur's Gate 2* – A BioWare második játéka és egyben munkásságuk csúcspontja, abból az időből, amikor még nem csak önmaguk elcsépelet kliséit ismételtették szüntelenül. Sárkányok, +6-os mágikus kardok, kigyúrt harcosok, puhány mágusok és sunyi tolvajok tökéletes kombinációja.

CELEBEKET IS KIKÉRDEZTÜNK



BARBEE, ÉNEKESNŐ

Régebben nagy sláger volt a *Duke Nukem* nevezetű játék, kisebb koromban nagyon bírtam és képes voltam vele orrvérséig játszani! Hiába vagyok lány, mégis sokat ültem efféle játékok előtt, viszont az emlékezetemben a legjobban ez maradt meg.



BENCSIK TAMARA, ÉNEKESNŐ

Számomra egyértelműen a *Band Hero* és a *Guitar Hero* sorozat darabjai az örök kedvencek, barátaimmal sokszor játszottunk ezekkel a játékokkal, s az is jó nagyon egyes részekben, hogy énekelni is lehet, nem csak gitározni, vagy dobolni – énekelni pedig nagyon imádom! Ezek mellett még a *Need for Speed: Carbon* volt, amit nagyon szerettem: imádom vezetni, sajnos még csak virtuálisan... Amúgy szinte összes *NFS*-részt végigjátszottam, PC-n és PS2-n is. A *Shift* egyelőre még kimaradt, a mulasztásom szeretném pótolni, amint lehet.



BRUNNER ZSOLT, DJ, HANGMÉRŐK, STÚDIÓVEZETŐ

Mindig sajnáltam az időt játékokkal tölteni, de a Wii megváltoztatta a véleményem. Abszolút *Super Mario*-fan vagyok, számomra az évtized játéka a *Mario Kart Wii*, 2007 óta nem tudom megenni. Remek partijáték, de egyedül is élvezetes, zseniálisan építették be a klasszikus Mario-elemeket!



DZSUDZSÁK BALÁZS, LABDARÚGÓ

Egyértelműen a FIFA széria az, ami az évtized játéksorozata, de ha pontosítani akarok, akkor a FIFA 10 – élethű és spontán, semmiféle ismétlődés, minden játék egy új élmény. Sokat „edzek” ezzel is, nem utolsósorban a csapattársaimmal, jókat ökörködünk... Ja, és ígérem, hogy idén valamikor már bemegyek a stúdiótokba!



MAJKA, MŰSORVEZETŐ, RAPPER, DALSZÖVEGÍRŐ

Az évtized legutóbbi játéka(i) vitathatatlanul az EA Sports által kiadott FIFA sorozat, azon belül is a legutóbbi megjelenő FIFA 10. Anyyra látványos és élethű a mozgás, ráadásul mindegyik csel más és más. Nagyon ritkán, kábé 100 meccsenként vesz az ember észre olyan dolgot, ami más játékokban számomra nagyon zavaró: „ez a situáció már volt”... Nem meglepő, hogy nekem is van második választottam, még hozzá a Modern Warfare 2, ami szintén a realitásélmény maximumát nyújtja... Még klánunk is van, ahol hűen szolgálom I. ferikirályt, a nevünk DEAD clan. Ha van otthon nagyon jó kis tévé, meg hangcucc, akkor készülni kell, mert kezdődik AZ IGAZI HÁBORÚ!



TALMÁCSI GÁBOR, GYORSASÁGIMOTOR-VERSENYZŐ

Az évtized játéka címet nálam teljes mértékben az LFS című szimuláció érdemli ki, hiszen tapasztalataim szerint ez az egyetlen olyan autós játék, amely valóságihűen modellezi le a tényleges versenyhelyzeteket. Ennek a segítségével készülek fel a futamaimra. Emellett még Xbox 360-on szoktuk sokat gyúrni a FIFA10-et haverokkal.

MAZUR Kézenfekvő lenne valami epikus csodát mondani, mint a Baldur's Gate 2, vagy bedobni örök kedvencemet, a The Neverhoodot, de ennyire azért nem vagyok elfoglalt. Talán meglepő, de Max Payne-t választom: első része óta miénk a bullet-time (tudom, a Hitman moddolva már tudta addigra), miénk egy egészen egyedi elbeszélésmód, atmoszféra. Gondolatban ideveszem folytatását is, mely a fizika terén körözött le mindenkit: emlékeztek, hogy hasra voltunk esve a Half-Life 2 fizikai fejtörőitől? És arra, hogy a Max Payne 2 beelőzte ezzel?

VAKKA Részemről kétség sem fért ahhoz, hogy erre a kérdésre csakis a Half-Life 2 lehet a válasz. Jelenleg még mindig ő az egyetlen játék, akéért hajlandó voltam megjelene napján 12 000 forintot adni a futárnak, aki az öt CD-s előrendelt példánnyal csemetett be hozzánk 2004. november 19-én. Mint kiderült, ez volt játékoséletem eddigi legjobb döntése. Egy csoda, amiben együtt volt technológiai forradalom, hibátlan történet, és úresjárta nélküli folyamatos izgalom. Ott helyben arany betűkkel kellett volna márványba vésní a kódjának sorait, miközben programozták.

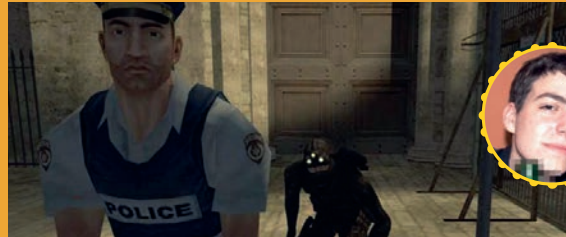
BOE Nagyon sok remek játékkal játszottunk az elmúlt évtizedben, de monumentalitás, mélység, és élményfaktor tekintetében egyszerűen képtelenség felvenni a versenyt a World of Warcrafttal. Nem azért, mert online, mert MMO, mert folyamatosan új tartalmakat raknak bele, ezt minden hasonló játékkal megcsinálják. Hanem azért, mert 5 éve tartja magát a csúcson, és láncolja magához tízegyhány millió előfizetőjét.

DUNCAN Ott kezdem, hogy ez egy köcsög kérdés. Na. Ha mégis választanom kell egyetlenegy, akkor viszont a GTA IV-re voksolnék, mert korszakalkotó, mert megkerülhetetlen, mert zseniális. Olyan, amilyenek egy sikeres szórakoztatóipari terméknek lennie kell: mindenki tud róla, vagy imádod, vagy utálod, de azt simán elismered, hogy lendületes, tökös, szórakoztató, vicces játék. A legjobb kombináció.

MALACHIT Számomra az évtized játéka nem más, mint a Fallout 3. Nemcsak a teljesen magával ragadó posztapokaliptikus világa miatt, hanem ebben a játékban tényleg beavatótták az ígéreteiket a fejlesztők. Egy hatalmas játékvilágot barangolhatunk be, tetteink nagy része kihatással van a világunkra, ezek azok az apró kis részletek, amik számomra felejthetlenné teszik a játékot. De bennem minden Bethesda-játék ilyen nyomot hagy.

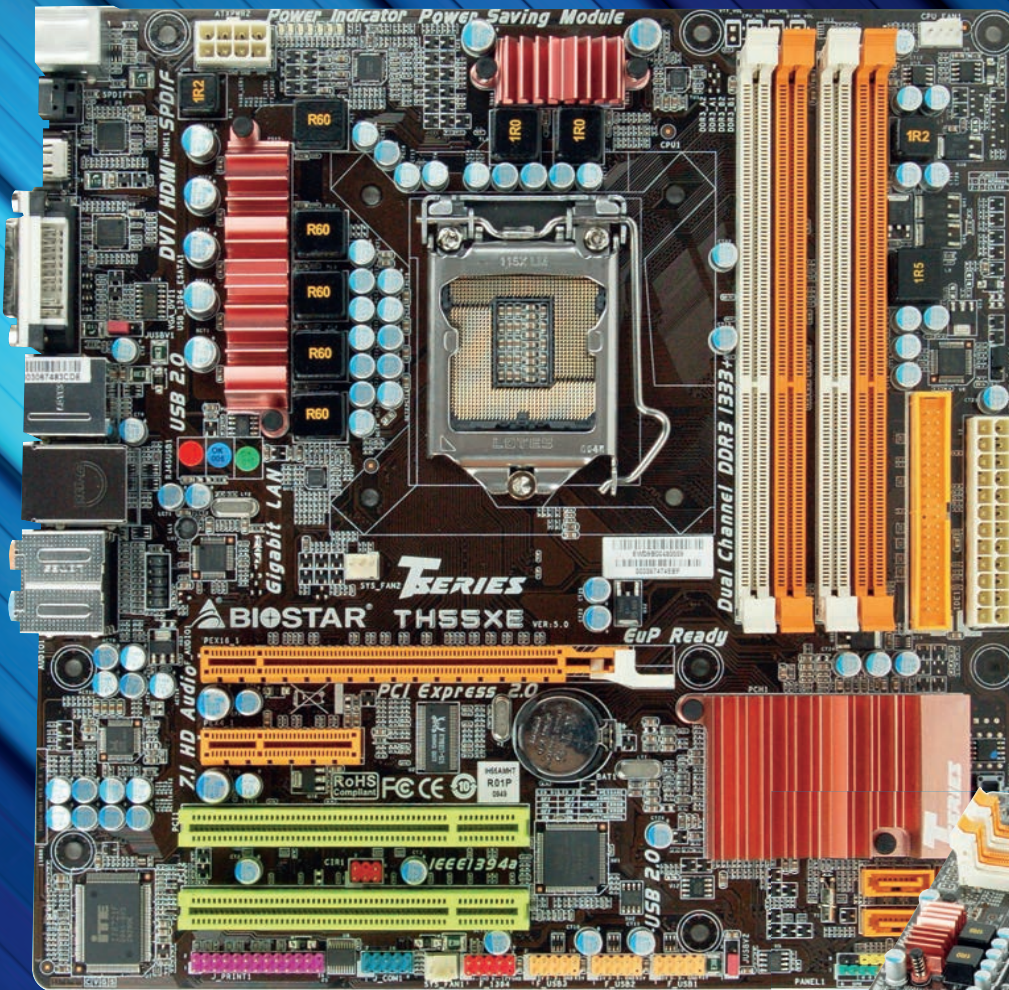
GULIUS Baldur's Gate 2, a BioWare eddigi legjobb játéka. A sztori, a pompásan implementált D&D rendszer, a nagyszerű NPC-k, és a több száz óra játékidő hónapokra a monitor elé szegezett anno. Azóta sem éreztem magam ennyire elvarázsoltva, sőt még egy extra hálósákos is vettem Jaheira számára...

PACATRIK Az elmúlt évtized legjobb játéka szerintem, és most lehet, hogy sokan meg fognak lepődni, a Splinter Cell széria második része, a Pandora Tomorrow. Valahogy annyira egyedít tudod nyújtani, hogy örökre megmaradt bennem. Ehhez előbb volt szerencsém, mint az első részhez, ezért ez maradt a kedvenc.

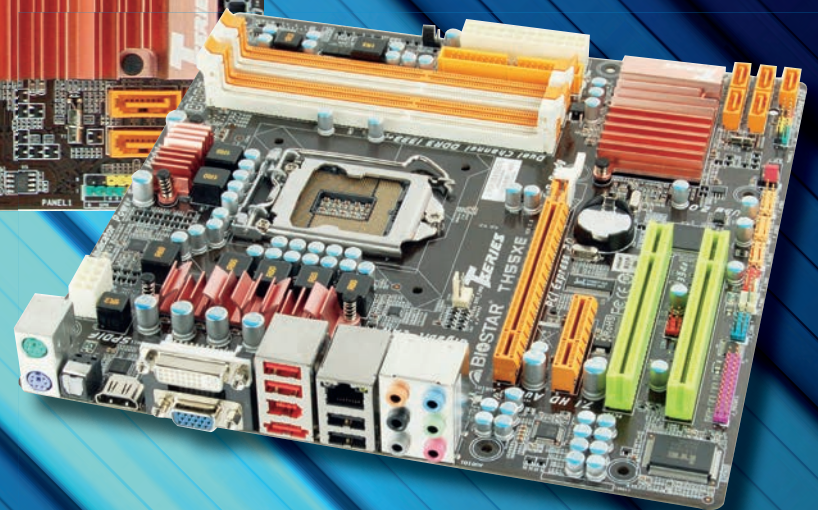


KÜLDJ SMS-T ÉS NYERJ!

EBBEN A HÓNAPBAN KISORSOLUNK EGY **BIOSTAR TH55XE ALAPLAPOT**,
MELY A GYÁRTÓ EGYIK LEGÚJABB T-SZÉRIÁJÚ FEJLESZTÉSE!



Az Intel legújabb lapkakészletére épített remek teljesítményű és szolgáltatáskínálattal rendelkező alaplapot a Biostar. A TH55XE az alapfunkciókon kívül kiváló tuningszolgáltatásokkal is bír, amelyek használatával az utolsó megahertz is kifacsarható az Intel legújabb Pentium, Core i3, i5 és i7 processzoraiból. A gyártó kifejezetten az új központi egységekben található Intel HD Graphics grafikus vezérlő túlhajtására fejlesztette ki a „GAME Boost – GT60” túlhajtási módszert, amellyel akár 1 GHz-es üzefrekvencia is engedélyezhető, de a processzormag túlhajtására is számos módszer áll a felhasználók rendelkezésére. A tuningban jártas egyének rögtön a BIOS-ban kezdetnek, ahol részletes beállítási lehetőségekkel találhatják szemben magukat. A Biostar azonban a kezdőkről sem feledkezett meg, a windowsos T-Overclocker segédprogrammal roppant egyszerűen növelhető meg a rendszer összteljesítménye, az előre eltárolt OC-profilok engedélyezésével pedig egy szempillantás alatt magasabb sebességet érhetünk el napjaink játékaiban.



KÉRDÉS:

Melyik technológia segít az Intel IGP túlhajtásban?

GS A: Maxi Boost

GS B: GAME Boost – GT60

GS C: Turbo Boost

Küldd el a megoldást

(GS A, GS B vagy GS C)

a **06-90-642-311**-es telefonszámra,
és tiéd lehet ez az értékes nyereménycsomag!

Megfejtéseiteket

január 21. és február 17. között várjuk

(Az SMS díja 252 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató hálózatáról elérhető!)

SMS-rendszer szolgáltató:

D. C. Lax Kommunikáció

A játékosok a játék során hozzájárulnak, hogy személyes adataikat a játékot lebonyolító D.C. Lax Kommunikáció továbbítsa a nyereményt biztosító IDG Hungary Kft.-nek. Probléma esetén ügyfélszolgálat:

sms@lax.hu.

Biostar TH55XE Jellemzők:

- Intel H55 vezérlőlapka
- Intel LGA1156 tokozású Pentium, Core i3, i5 és i7 processzorok támogatása
- Legfeljebb DDR3-2000 MHz-es memóriasebesség támogatása
- 1x PCI Express x16, 1x PCI Express x4 és két PCI foglalat
- 5x SATA 3 Gbps + 1x eSATA 3 Gbps csatlakozó
- Realtek gigabites LAN és nyolccsatornás hangkódex
- 7+2 tápellátó fázis a CPU és a RAM számára
- Dura-MAX gyártástechnológia, magas minőségű komponensek
- GAME Boost - GT60 technológia kifejezetten az Intel IGP túlhajtására
- T-OverClocker windowsos segédprogram túlhajtáshoz

GameStar

BIOSTAR
WWW.BIOSTAR.COM.TW

ÉVKEZDŐ VÁSÁR

2010 első informatikai
és számítástechnikai vására

Számítástechnikai kiegészítők

» MP3-, MP4-lejátszók

» Anime- és fantasyfigurák

» Magazinok, képregények

» Memóriák

» SSD-k

» Fejhallgatók

» Digitális képkeretek

» PNA-k

2010. január 23. | Petőfi Csarnok

GameStar nyílt nap és óriási helyszíni
nyereménysorsolás!

Ha nem azt kaptad karácsonyra, amit szerettél volna...
Netán a karácsonyra kapott pénzt szeretnéd hasznosan elkölteni...
Ha nem akarsz tömegben, ráadásul drágán vásárolni...

...akkor gyere és válassz kényelmesen és olcsón akciós termékek széles skálájáról!



BEMUTATÓ

A legújabb játékok tesztjei // B



A JANU ÁRA

A rómaiak nevezték el először az év első hónapját olyasminek, amit ma is ismerünk, mégpedig Janusról, a kétarcú istenségről. Nem is lehetne találószerűbb a név így, 2010-ben, mivel egyrészt új év, új kezdetek, szép fogadalmak, tiszta lap hónapja ez, másrészt viszont a decemberi pörögés után kábé olyan szinten morcos minden, mint egy székrekedéses barnamedve. Sztrájkolnak a buszvezetők, drágul az élet, és még a játékok is csúsznak, például az új *S.T.A.L.K.E.R.* epizód, vagy épp a *Dark Void*. Nekem ebben a számban még játékoszt se jutott, ezért kénytelen voltam *Settlers III*-mal (!!!) szórakoztatni a bennem élő gyermeket. De azért akad persze olvasnivaló a következő oldalakon, nem erről szólt a „tiszta lap” az imént, szóval tessék nekiállni és felfalni kedvenc rovatom sokezer karakterét. Janus, a kétarcú manus pedig tehet egy szívességet..

BZ

58 MASS EFFECT 2

Shepard, maga egy igazi úriember!



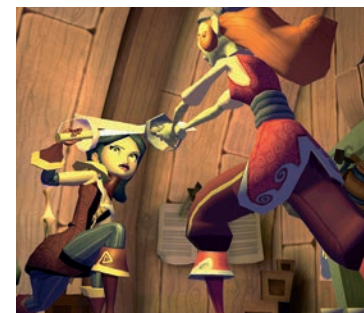
72

BORDERLANDS: THE ZOMBIE ISLAND OF DR. NED

Zombi, zombi Nedd meg a lábam

TOVÁBBI BEMUTATÓK

- 58 MASS EFFECT 2
- 66 EGY KÁVÉ MELLETT CHRISTIAN SVENSSON
- 68 VANCOUVER 2010
- 70 ARTHUR: MALTÁZÁR BOSSZÚJA
- 72 BORDERLANDS: THE ZOMBIE ISLAND OF DR. NED
- 74 MANHUNT 2
- 76 TALES OF MONKEY ISLAND - SEASON ONE



- 78 FORZA 3: HOT HOLIDAY CAR PACK
- 78 MATT HAZARD - BLOOD BATH AND BEYOND
- 78 MADDEN ULTIMATE TEAM
- 79 BORDERLANDS: MAD MOXXI'S UNDERDOME RIOT
- 80 ARMY OF TWO: THE 40TH DAYS
- 82 DANTE'S INFERNO
- 84 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

GYULISSZA

Gyut alig lehet kirobbantani a *Star Trek Online* bétájából. De meg is értjük. Hiszen hajója, a USS War Drobe ott jár ahol ender még sosem járt. Sőt az egész enderiség sem.



ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

A játékok: termékek. Tesztjeink legfőbb célja, hogy segítsenek számodra a döntésben, melyeket érdemes megvenni, és melyeket nem.

Minden játékot azonos elvek alapján értékelünk, de sosem izoláltan, hanem a saját kategóriájának standardjaihoz mérve; erre szerzőink sokéves tapasztalata a biztosíték.

A játékokra adott pontszám nem szubjektív: nem egyetlen ember dönt róluk, hanem a szerkesztőség közösen. Ebből fakadóan részrehajlásnak nálunk nincs helye.

90-99 % Instant klasszikusok. Kiemelkednek a tömegeből, megérik az árukat, polcodon a helyük.

80-89 % Remek játékok, ám hiányzik az a bizonyos „plusz”, ami maradandóvá tenné őket.

70-79 % Élvezhető játékok, de a kritikus szem már nem tud elsiklani hiányosságaik felett.

60-69 % A szürke középút: csak ha vártad, vagy érdekel a stílus, egyébként engedd el őket.

1-59 % Tág tartomány, de egy közös bennük: róluk már inkább figyelmeztető jelleggel írunk.

KIADÓ Electronic Arts FEJLESZTŐ BioWare RÖVIDEN Akció-kaland-szerepjáték a BioWare sci-fi világában.

MASS EFFECT 2



Túl a kék esemény-
horizonton...

//mazur

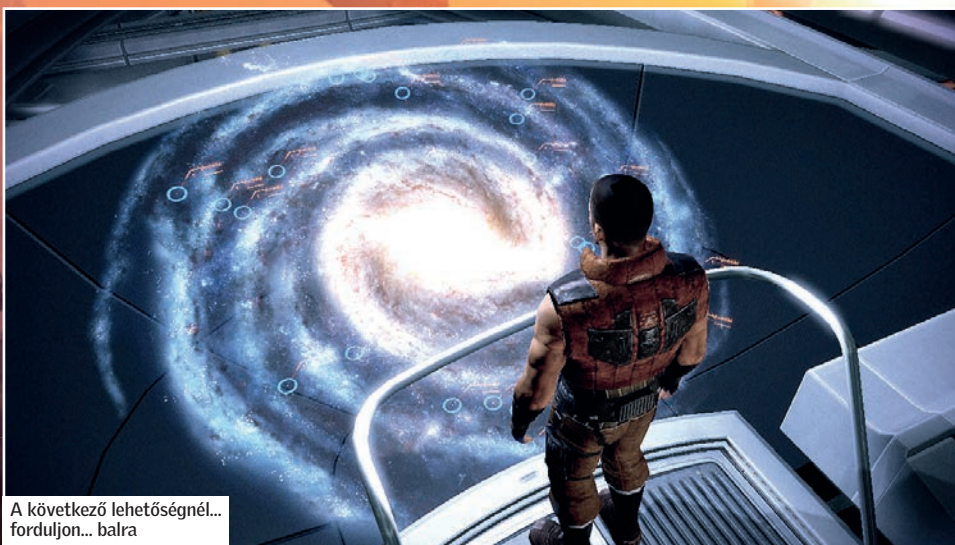
i Végre saját titkárnök is kapunk magunk mellé (persze azonnal el lehet kezdeni nagy erővel csapni neki a szelet), aki időnként szól, ha új e-mailt kaptunk. Leghasznosabb tulajdonsága azonban, hogy megeteti a kapitányi kabinunk akváriumába vásárolt halakat, amelyek ha nem etetünk minden kildetés után, hamar éhen pusztulnak. (Sziklakert. Az a magunkfajta harcedzett veteránnak való hobbi.)



Ezt a képet inkább ne töltsd fel magadról a Facebookra

Mostan színes tintákkal álmodom... ...és festek magamnak Hello Kitty páncélt

BÁR A JÁTEKOSOK túlnyomó része remélhetőleg nálunk sokkal érettebben fog a páncélfestéshez viszonyulni, könnyű megmámorosodni a testreszabhatóságtól. Érdekesebb, hogy immár külön cserélhetjük sisakunkat, vállapunkat, mellvértünket, kar- és lábvédőnket, amelyek minden variációja (melyeket boltokban vásárolhatunk) eltérő bónusz ad. A legáltalánosabb a nagyobb biotikus- vagy fegyversebzés, erősebb pajzs, de van néhány extrémebb tárgy is, amely a közelharc sebzsét, a fejlovesek hatékonyságát vagy épp a futás gyorsaságát, a rábeszélőképességünket javítja. Fény derül Shepard legdurvább szuperképességére is: teljesen zárt sisakon keresztül is le tud rántani egy felest. Aki az Afterlife bárban jár az Omegán, feltétlenül próbálja ki.



A következő lehetőségnél... forduljon... balra



Gyanús az új fiú, mit is mondott, melyik bandából jött?

SZOKÁS MONDANI AZ IGAZÁN kiváló játékoknál (jó, én legalábbis szoktam mondani), hogy a következő részbe akár nem is kell semmi újítás, jó ez így, ahogy van, elég, ha folytathatjuk tovább, sőt többi-satöbbi, csak adják már ide. Az igazán kiváló fejlesztőcsapatok azonban kikacagják az efféle kapzsi és kispályás hozzáállást, inkább molyolnak egy-két évet és rátesznek az egészre még egy nagy lapáttal. Persze nem sok ilyet tudnék mondani hirtelen: ilyen volt a *Grand Theft Auto* sorozat, vagy a *Call of Duty 4* is... és ilyen a *Mass Effect*. Bődületes újdonságokra persze nem igazán kell számítani, a lényeg a részletekben bujkál – összhatásában azonban világos, hogy a grafika, az animációk, a csapattagok életszerűsége, az irányítás, a harcrendszer... mind-mind kifinomultabb lett.

REPÜLJ, HAJÓM

A történetet már ismerjük: Shepard kapitány hajóját támadás éri, őt halottnak nyilvánítják, a régi csapattagok pedig

két év alatt szétszédnek. Két év tetszhalott állapot után azonban Shepard visszatér: kiderül, hogy a kétes hírnevű Cerberus vállalat rátalált, és eszeveszett pénzek árán két év alatt visszahozták a halálból. Most vezetőjük, a titokzatos Illusive Man a segítségét kéri: ugyan járjon már utána, vajon mi lehet az oka annak, hogy sorban tűnnek el a komplett földi kolóniák. Harcnak nyoma sincs, egyszerűen eltűnnek az emberek, és ami a lényeg, hogy csakis az emberek – más fajok viszonylagos békében éldegélhetnek tovább peremvidéki űrtanyáikon, locsolgatva az űrkukoricát, simogatva az űrpulit.

COLLECTOR'S EDITION

Shepard gyanakodva ugyan (hiszen a Cerberussal korábban már sikerült összekasztania az űrbajuszt), de kötélnek áll, hiszen ő már csak ilyen világmegmentésre szakosodott valaki. Hamar ki is derül, hogy a titokzatos események hátterében a mendemondák szintjén kezelt „gyűjtők” (collectors) állnak, akik apró nanorovarajt uszítva a kolóniákra lebénítanak min-

den ott élt, hogy az élő, de mozgásképtelen áldozatokat beszámolják és elhurcolják. (Aztán pedig elmondhatatlan dolgokat műveljenek velük.) Innentől azonban váltunk témát, mert a fősztori esetében könnyű leléni azt a kevés meglepetést, ami hátravan belőle – a történet legjavát ugyanis nem ez teszi ki.

ISMERŐS VALAHONNAN

Ha rendelkezünk játégmentéssel a *Mass Effect* első részéből, akkor tulajdonképpen folytathatjuk ott, ahol abbahagytuk. Egyrészt egy „testreszabott” főhős esetén ismerős lesz a fizimiska (de meg is lehet változtatni), illetve a történet is el-eltér. Mindenképp érdemes a mentéseket importálni, mert a mellékküldetések során megmentett telepésekbe is belefuthatunk, akik természetesen



A vidám nénik kézzől-kézre adják az elektrosztatikus nyulát

örömmel ismernek majd ránk. A legnyomósabb érv persze az, hogy már a játék elején magasabb színről indulunk (több pontot dobhatunk szét az új képességek között – mert persze megváltoztathatjuk karakterosztályunkat), több kredittel, több nyersanyaggal (!) és persze több paragon vagy renegade ponttal. Mentés hiányában a játék igyekszik minden lehetséges szituból a „kellemetlenebbiket” választani: úgy tekinti például, hogy Wrex halott (az első részben

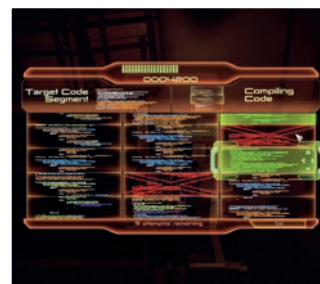


Hát, van vagy három méter, de maradt 12 rakétám, csináljuk

MAD HAXX SKILLZ

I haz them

NÉMI ROSSZINDULATTAL azt is mondhatnánk, hogy a két kódfejtő minijáték ügyesen egyensúlyoz az frusztráló és az unalmas között, de ebben a műfajban nem lehet világmegváltót alkotni. A lényeg, hogy könnyen elsajátíthatók és mivel hamar le lehet zavarni egyet-egyet (és szép kis kreditmennyiséget lehet bezsebelni velük), inkább örülni fogunk, ha belefutunk egybe. Érdemes a kódfejtő játékok előtt mindig menteni, mert néha nagyon értékes terveket találunk a széfekben-számítógépekben, és ha épp olyankor szúrjuk el a kódfejtést, akkor bánhatjuk.



Még nem beszélhetek róla, de a Mass Effect 2 DLC-k igen izgalmasak lesznek. Az első részénél nem volt túl nagy mozgásterünk a technológia miatt, de most egészen más a helyzet: kihatnak a játékelmény egészére. Casey Hudson, projektigazgató

úgyanis, ha nem voltunk elég meggyőzőek, krogan cimboránk ellenünk fordult és kénytelenek voltunk lepuffantani, vagy hogy veszni hagytuk a Citadella tanácsosait.

HÁT EZT ÉRDEMELTÜK?

Amit egyébként utólag nem is bánánk, mert már akkor sem szerettük őket – bár az új, emberi vezetés is kínos kicsit, egész fajunkra nézve. Visszatérve majd a Citadellára, mindenki kedvére belemászhat az aktuálpolitika sűrűjébe, úgyhogy hagyjuk is: a lényeg, hogy egykori kenyéradóink úgy tesznek, mintha mi sem történt volna, és a Citadella elleni hatalmas támadás visszaverésével egyszer és mindenkorra elhárult volna minden veszély. Nem csoda, hogy az emberek népszerűsége rohamosan csökken, úgyhogy lesz mit tennünk azért is, hogy kicsit helyreállítsuk büszke népünk megtépázott ázsióját. Szövetségen kívüliek lettünk tehát, segítségére nem számíthatunk tőlük, egyetlen támaszunk a finoman szólva is kétséges morális alapon álló Cerberus. Ahogy elkezdjük összeszedni új csapatunkat, akkor sem javul a helyzet: lesz köztünk drell bérgyilkos, tetőtől-talpig tetkókkal kivarrt,

szexfüggő, sorozatgyilkos lányka, vagy egy saláriai tudós, aki tudományát eddig leginkább népiirtásban kamatoztatta (a legnagyobb arc, egyébként) – de a lényeg, hogy hajlandóak csatlakozni hozzánk, és még az sem rettentti el őket, hogy épp a gyűjtők saját térfelére igyekszünk szerteszét csapni, oda, ahonnan még senki sem jött vissza. <drámai orgonaszó>

EGY MINDENKIÉRT, MINDENKI ÉGYÉRT

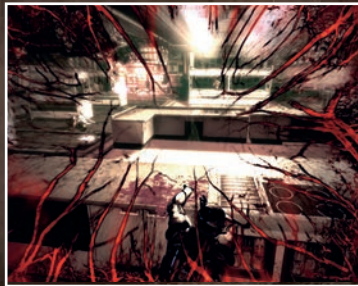
Na persze, ez nem ilyen egyszerű. Más és más okokból csatlakoznak hozzánk társaink, de el kell érniük azt is, hogy olyan lojálissá váljanak, hogy akár az életünket is rájuk bízhatunk (mert pontosan ez fog történni). Egyrészt minden egyes küldetés után körbejárhatjuk a hajót, és elbeszélgethetünk velük: ez nagyon fontos! Új fejlesztéseket kaphatunk tőlük, amelyekkel hajónkat vagy saját felszerelésüket tökéletesíthetjük – csak előbb a kutatóállomáson rá kell költenünk némi nyersanyagot, majd később részletezzük is, hogy hogyan. Emellett ha lasscskán megnyílnak előttünk, akkor beavatnak háttértörténetükbe is. Ez ismerős elem korábbi BioWare-játékokból: csapattag-

jaink mindegyikéhez egy külön sztori és küldetésorozat kapcsolódik, amelyet teljesítve elnyerjük feltétel nélküli hűségüket (amit persze később még mindig el tudunk játszani, ha nem vagyunk elég körültekintőek). Amit viszont ki kell emelni: ezek a kis történetek és közös küldetések a játék egyértelmű fénypontjai. Megdöbbenően élővé teszik a karaktereket; szimpátiát, sajnálatot vagy épp tiszteletet ébresztenek irántuk – és ami a legfontosabb, minden karakterfejlődésnek aktív részeseivé válunk. Függetlenül attól, hogy jó vagy rossz srácot szerepjátszunk, hatással leszünk társaink életére, vezetjük vagy tereljük őket, segítjük őket olyan konklúzióra jutni (legyen szó az élet legnagyobb kérdéseiről vagy valami egészen személyes, család drámáról), amiből valahogyan mi is tanulunk valamit. Mire összeáll a teljes csapat (tíz fő), legtöbbjüket barátoknak, de legalábbis igazi bajtársnak fogjuk érezni. És ez a játék vége felé rettenetesen megnehezíti majd a dolgunkat...

SZÓVAL NEM ÁRT FELKÉSZÜLNI

Remélem, sikerült finoman belengetni a Mass Effect 2 egyik legvonzóbb tulaj-

i Rengeteg apró poén van elrejtve a játékban: a Citadellán például mindenképp ugorjunk be a játék-árushoz, mert átfogó képet kaphatunk tőle a jövő videojátékairól. Van egy rakás rajongóknak célzott üzenet is: például amikor Mirandával az egyik átvezetőben egy liftben beszélgetünk, hirtelen hisztérikusan kifakad: „miért ilyen lassúak ezek az átkozott liftek?!”



Miért legyek én tisztességes?

De főleg: mikor?



ZSENIÁLIS ÖTLETTEL sikerült még tovább tökéletesíteni az így is kiváló párbeszéd-rendszert: most már végképp nem érdemes kiosonni a konyhába és feltúrni a hűtőt, miközben éppen beszélnek hozzánk, mert bármikor belefuthatunk olyan lehetőségekbe, hogy bizonyítsuk paragon (tisztességes, törvénytisztelő) vagy renegát (galád, lázadó) beállítottságunkat. Néha felvillan a kép bal alsó sarkában egy piros csillag (renegát ikon) vagy a jobb alsóban egy kék szárny (paragon ikon): ha ilyenkor gyorsan rácsapunk a bal vagy jobb egérgombra, akkor közbeavatkozhatunk a dolgok menetébe. Beszélnek hozzánk, miközben kiszúrjuk, hogy vitapartnerünk robbanó tartályok fölött álldogál? Felvillan a renegát ikon, nekünk pedig gyorsan kell döntenünk, hogy engedünk-e a vállunkon ücsörgő kisördög kísértésének, hogy egy lövéssel és egy hatalmas robbanással vessünk véget a vitának. Máskor a szemünk láttára omlik össze valaki, és ha megjelenik a paragon jel, félbeszakíthatjuk, csak hogy átöleljük és megvigasztaljuk. Ezek a cselekedetek általában jelentős renegát vagy paragon pontmennyiséget adnak, de ha nem vagyunk gyorsak, lemaradhatunk róluk – mert az események nélkülünk is mennek tovább a maguk medrében.

donságát: sokkal inkább érezzük döntéseink súlyát, sokkal inkább érezzük magunkat igazi kapitánynak, igazi vezetőnek, mint eddig. A játék végén például minden csapattag kivészi a részét a tennivalókból, úgyhogy – sokadszorra mondom, hát nem unom? – érdemes mindegyiküket teljesen elhivatottá tenni, hogy nyugodt szívvel bízhassuk rájuk irhánkat és úrruhánkat. Nem egyszer leszünk hálásak magunknak egy-egy (korábban talán apróságnak tűnő) jó döntésért, amelyről sokkal később derül ki, hogy összefüggések micsoda láncolatát indította el – ugyanígy előfordulhat, hogy szitkozódunk, amiért nem láttuk előre, hogy mi is vár ránk, vagy miért siettettük az indulást az ismeretlenbe, alaposabb előkészületek nélkül. Végre mindennek jelentősége van és még akár egy olyan hajófejlesztés is, amelyre csupán „miért is ne” alapon költöttünk el némi platinumot, életmentő lehet... szóval ilyesmikről is beszéllek, de konkrét-

tabb példát nem mondanék, mert csak elvonné a felfedezés örömét.

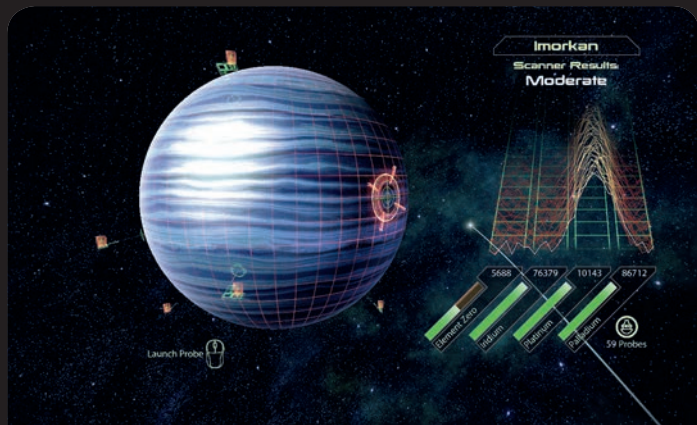
MI LESZEL?

A játék elején hat kaszt közül választhatunk, amelyek a fegyveres harc, a technológiai és biotikus képességek hármasságában való jártasságunk arányának megfelelően sorolnak be minket. Érdekes, de szinte teljesen mindegy, hogy milyen kasztot választunk, hiszen egyrészt csapattagjaink révén minden képességhez hozzáférhetünk (még hozzá nagyon egyszerűen, hiszen sajátjaink mellé húzva őket akár gyorsbillentyűt is kaphatnak), egy idő után némi element zeroért cserébe akár újakat is tanulhatunk (illetve újraoszthatjuk pontjainkat), sőt, a játék egy adott pontján még egy új fegyverosztályt is elsajátíthatunk. Így ha épp főleg varázsmágiával dobálózó adeptet választottunk, akkor sem kell lemondanunk a gépfegyverről vagy a mesterlövész-puskáról. (Persze erre



Fotelből bányászni, az a jó

Jól csak a szkenerrel lát az ember



BÁNYA LEHETNÉL, azaz You Could Be Mine – ahogy a Guns 'n Roses énekelte egykoron: nos, számunkra minden bolygó az. Bármelyik lakatlan planétára ráállíthatjuk szkenerünket, majd a jobb egérgombot nyomva tartva végigsikálhatjuk a felszínt a kurzorral. Ha a képernyő jobb oldalán felsorolt nyersanyagfélék neve fölött megürik a kijelző, akkor bal egérgombbal már ki is lehetünk egy bányászszondát, hogy bezsebelje nekünk az értékes ásványokat, érceket. A különféle fejlesztésekhez más és más nyersanyag kell: az element zero elsősorban a biotikus képességekhez kell, a palladium a pisztolyokhoz és shotgunokhoz... Fontos, hogy szkenerünkkel néha anomáliákat is befoghatunk, ilyenkor le lehet szállni, megnézni, hogy mi az (ezek helyettesítik az előző rész „random” küldetéseit). Bizonyára lesz, aki rem unalmasnak találja majd a bányászt, de valószínűleg a bányászok is megerősítenék, hogy a való életben is van ennél szórakoztatóbb elfoglaltság a világon (például nem bányászni). Ettől függetlenül rá lehet bambulni a sikamikára, és miután egy igen idves fejlesztésnek köszönhetően már gyorsabban mozgathatjuk a kurzort, nem is lesz annyira vészes.

várni kell.) Fegyverek terén eleinte megkötést jelent a kaszt, és az adeptonél maradvá hosszú ideig csak pisztollyal tudtam puttyogatni. Persze lehet találni upgrade-et, amellyel lassan lövő, de brutálisat sebző „hand cannon” lehet mutálni belőle, később pedig gyors sorozatokkal büntető géppisztolyt, de ez idő volt, idő, idő. A fegyverek mutációján túl lehet fejleszteni külön is a sebzésüket (ha megvannak a szükséges nyersanyagok), de még társaink is kaphatnak egyedi fegyvereket, implantokat. Akárhogy is, adeptem a tizennégyedik szint táján már bőven meg lett volna szórva fegyverekkel (amiből korábban hiány volt), de addigra már olyannyira felfejlődtek a bionikus képességei, hogy alig kellett várakozni két varázslat között – gyakran azon kaptam magamat, hogy percek óta nem is lövök, csak keverem a fényt, dobálom a kéket.

A HARCOS ÚTJA

Ez persze nem jelenti azt, hogy ne lenne kiváló „egyszerű” harcost játszani: első néhány társunk mind rendelkezik biotikus képességekkel, úgyhogy nyugodtan választhatjuk a földhözragadtabb megoldást, legalább bővebben válogathatunk a fegyverek között. Hamar ráérvünk arra is, hogy sokkal kézenfekvőbb a csapatirányítás. Két csapatta-

gunknak a [Q] és [E] gombokkal tudunk célpontot adni, de ahogy már említettem, közvetlenül is elszűthetjük képességeiket, ha ráhúzzuk azok ikonját a bal felső sarokban valamelyik számbillentyűre. Ha gyakran cserélgetjük társainkat, akkor minden bevetés előtt érdemes azt a fél percet rászánni, hogy beállítgatjuk magunknak a fontosabb képességeiket: ennek birtokában még arra sincs szükség, hogy megállítsuk a játékot, és a lemerített képernyőn osszuk ki a parancsokat. Félreértés ne essék, ezt továbbra is megtehetjük, de azért remélem hogy mindenki értékeli, hogy simán el lehet döngölni enélkül is. Persze a taktikázás a legnehezebb fokozaton külön élmény, a játék erre is számtalan lehetőséget ad. Ha például „lángoló” golyókkal szórjuk a népet, gyúlékony anyagra bukkanva igen látványos és halálos jeleneteket rendezhetünk, amelynek során Nagy Vörös Lángoszlopok csapnak az égig, és meghalnak sokan. Ugyanígy ha valamelyik ellenfelünk épp sztázisban lebeg, és úgy kínáljuk meg egy biotikus lövedékkel (mondjuk a warppal), akkor sokkal nagyobbat sebződik. Először talán kevésnek tűnnek a képességek, de amint lojálissá válik egyik csapatagunk (azaz ha végére járunk személyes küldetésének), új trükkel bővül az arzenálja. Ezeket aztán mi is megtanulhatjuk, ha akarjuk – csak hát



i Szinte közmondássá vált, hogy „messze van, mint Mako az irányíthatótól” – ami persze nem igaz, mert ezt most találtam ki és nagyon bána. Ettől függetlenül elbűcsúzhatunk a közutálatnak örvendő holdjárótól, mert mostantól a Hammerhead névre keresztelt kis űrkomp visz minket a küldetésekre. Irányítani éppenséggel nem lehet, de miért is kellene?

Tény, hogy meg kellene mentenünk a világot, de egy űrsört azért csak megiszunk már



A disztrój szakos hallgatók végzős évfolyama

Rendben, akkor este Talizunk



minek. Elég, ha adott kollégát magunkkal visszük következő utunkra.

KIHAGY AZ AGY

A mesterséges intelligenciát megbecsülni sosem könnyű, de társaink nagyon hatékonyan végzik a dolgukat. Először fel akartam róni, hogy azért esnek-kelek rendesen, de aztán ráébredtem, hogy hozzám képest jóval derekasabban állták a sarat. (Láthatók olyan *Prototype*-szerű képek, ahol véres erek kezdenek bekúszni – nos, olyankor nekem már épp fáj a minden.) Sok múlik például azon, hogy milyen fegyvert adunk a kezükbe: a mesterlövész mindent túlél, mert okosan hátul marad, és onnan szemétkedik az ellenséggel. Akinél viszont shotgun van, az hajlamosabb berombolni a sűrűbe – márpedig bír olyan tömeg lenni néha, mint péntek kettőkor a hatoson. (A legjobb, mikor egy krogan kolléga száguld el mellettünk shotival: körülbelül olyan élmény, mintha majdnem elcsapna egy kamion. De

nyugtasson meg, hogy ezt ellenfeink is nagyjából így „élik” meg.) Persze, várható élettartamunk az új fedezékrendszerek köszönhetően azért feltornázható: ezt mintha egyenesen a *Gears of War*ból emelték volna át a jó BioWare-es srácok. Ha [Space]-t nyomva tartva átrobogunk a harcmezőn, neki egy fedezéknek, Shepard automatikusan levágódik mögé. Érdekes észben tartani, hogy néhány fegyver olyan hatósugárral bír, amit még fedezékből is megérzünk, úgyhogy azért olyan nagyon ne telepedjünk le egy helyre – arról nem is beszélve, hogy előfordulhat: amit biztonságos fedezéknek ítéltünk meg, voltaképp egy robbanó tartály. És robbanó tartály mögött vihorászni tűzharc közepén szerintem még a Nők Lapja horoszkópja szerint sem jelent jót. Van még egy csodás kis mutatvány: ha kedvet kaptunk volna a

Wanted című képregény/film nyomán a kanyarlövéshez, itt megtehetjük: biotikus lövedékeinket ugyebár „hajlítjuk”, úgyhogy ha kicsit ellenfelünk fölé vagy mellé célzunk, még a fedezékek mögé is be lehet ügyeskedni a bántást. Kis gyakorlással tökéletesíthető, és igazán minőségi időtöltés.

NEHÉZ IDŐKRE NEHÉZ FEGYVEREK

A gránátoktól el lehet köszönni, sok-





Arcom gyűrött, bicóm gyűrött



Indulhatunk máris, csak megtankolom a robotot

Minden nap egy alma, és majd kicsattanok az energiától



Már készül a Mass Effect: The Musical

A jó és a rossz (aki csúf)

A JÁTÉKBAN KICSIT ÁTLÁTSZÓ MÓDON indokolták meg, hogy ha erősen elmegyünk renegát irányba, kilöködnek börtünkön a nanorobotok, blablabla – lényegtelen. Gyakorlatilag csak annyi történik, hogy a játék (hasonlóan a *KotOR*-hoz vagy épp a *Fable*-höz) becsúnyulással jelzi, hogy mi most galád karaktert alakítunk. Persze, ha valaki bad man akar lenni behind blue eyes (hogy egy ősrégi The Who számot parafrazáljunk orvul), akkor kisebb vagyont érő nyersanyagért cserébe külön kozmetikai sarkot rendezhet be a hajó betegszobáján, és immár gonoszokdhat kedvére, bőre pihe-puha, bársonyos marad.

kal jobb játékszerzt kapunk: első körben egy gránátvetőt, ami kiváló belépő a nehézfegyverek csudálatos világába. Később a kutatási és fejlesztési részlegbe (ami igazából egy konzol a falon, Mordin szobájában) öntött issszonyatos mennyiségű nyersanyag árán 5-6 új prototípust is kikutathatunk: ezt a fegyverosztályt csak mi tudjuk használni és limitált lőszerrel rendelkeznek. Mindegyik spéci: a gránátvető és a rakétavető senkinek sem lesz ismeretlen, de a collector srácoktól elszedett dögsugár is szeretnivaló, mivel úgy nyesi le bárkiről a páncélt, hogy öröm nézni. Ismétlésképp: kétféle védelem lehet ugye rajtunk: pajzs (akár saját pajzsunk, akár plusz biotikus erőtér) és páncél, amit magunkra öltünk bevetés előtt, hogy ne fázzunk meg és ne kapjuk el az úrnát-hát. Organikus lények inkább az előbbiben (pajzsban) bízhatnak, de egy fémekek gazdagon levédett bőszöm nagy hallobot azért utóbbival is jócskán meg van áldva. És akkor nem beszélünk a kisebb-nagyobb bossokról, akiken minden van, úgyhogy először érdemes lesznedni róluk a pajzsot, majd gyorsan nekiesni a páncélnek – azért gyorsan, mert a pajzs újratöltődik. Nem minden fegyver (vagy biotikus/tech képesség) jó mindkettő ellen, úgyhogy kicsit taktikázni kell. Ha ellenfelünk neve fölött már csak a piros csík maradt (élet-erő) és eltűnt a narancs (páncél), illetve a kék (pajzs), akkor mindegy, lehet szór-

ni azzal, ami csak a kezünk ügyébe esik, fájni fog neki. A nehézfegyverekre visszatérve: ezek mindenre jók, és brutálisan sebeznek, csak hát kevés hozzájuk a lőszer. (Az összes többi fegyver ugyanazokkal a „termál tárrakkal” üzemel – kicsit hülyeség, de nem baj, hogy lőszer helyett ezekkel a tárrakkal hűtjük a fegyverünket... a lényeg, hogy minden típusú fegyverhez jók.) Néha azonban egy-két találat is elég ezekből a komolyabb szerzsapást: ott van például a Cain, ami olyan gyönyörű mini-atommelhőt varázsol zárt térbe, hogy szinte könny szökik az ember szemébe. (Vagy épp a saját leolvadó haja.)

KÉREM A KÖVETKEZŐT

A többi már csak hab a tortán: a finomhangolt grafika, a részletesebb animációk (ami főleg a sokkal kifejezőbb mimikán érhető nyomon), a kiváló pályadizájn és a remek ütemben adagolt, meglepő játékmecnikai apróságok mind-mind gondoskodnak arról, hogy ne unjunk rá a *Mass Effect 2*-re. A játék utolsó nagy fejezete pedig mindent a feje tetejére állít – egészen a zavarba ejtő végkifejletig, de az már legyen a BioWare gondja, hogy onnan majd miképp zárja le a trilógiát. Összevetve a *Mass Effect 2* egy lenyűgöző utazás, amitől az első rész rajongói megvadulnak majd, de azok is bátran nekiveselkedhetnek, akiket eddig inkább csak az akciójátékok mozgattak meg. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

gamestar.hu/jatek/mass-effect-2

GameStar

MAZUR

A következő részbe akár nem is kell semmi újítás, jó ez így, ahogy van. Csak adják már ide.



HARDVERICÉNY:

2,6 GHz+ Intel Core 2 Duo, 2 GB RAM, Radeon HD 2900 XT, Geforce 8800 GT 15 GB szabad hely

- + páratlanul kidolgozott karakterek
- + ötletes, kisebb-nagyobb újítások
- + tökéletesre hangolt harcrendszer
- néhány monoton, időrabló játékelem
- maga a fő sztoriszál kicsit rövid

95

Hova fokozzam? Jobb mint az első. Pedig az se volt rossz.

GameStar

Hirdess ingyen
és egyszerűen!

Keress a
több mint 22 000
hirdetés között!

APRO.GAMESTAR.HU



<http://apro.gamestar.hu>

ELECTROSE

**Nekünk
sem titokzatos
a számítástechnika
világa!**

Komoly témák modern csajoknak...

www.electrose.hu

- USB ✓
- HDMI ✓
- HSDPA ✓
- Multitouch ✓
- Wi-Fi ✓
- Életstílus ✓
- Netbook ✓
- PDA ✓
- PNA ✓

Elindult Magyarország első olyan, nőknek szóló honlapja, amely kifejezetten a számítástechnikával és annak határterületeivel foglalkozik. Szerzőink sokat látott és próbált lányok, akik tisztában vannak azzal, hogy a nőket is érdekli a számítástechnika, mégha nem is olyan formában, mint ahogy a férfiakat - épp ezért más szempontból tekintenek a témára, mint azt megszoktuk.

EGY KÁVÉ MELLETT... CHRISTIAN SVENSSONNAL

For the Alliance! For the PC Gaming Alliance!

//Gyu & Paca



NÉVJEGY

NÉV: Christian Svensson
CAPCOM, Stratégiai tervezési és üzleti fejlesztési alelnök 2005 óta.
1995–1998 Future Publishing
1998–2000 MCV USA/
Compute Media
2000–2004 Midway
2004–2005 Xion Solutions

SOKAN A PC-S GAMEREK világában megváltóként tekintenek a PC Gaming Alliance szervezetre, amelytől sokat vár mindenki, aki csak hallott róla. Ennek a szervezetnek titkára Christian Svensson, a Capcom alelnöke. Vele készült az interjú.

A PC Gaming Alliance (PCGA) egy olyan érdekvédelmi csoport szeretne lenni, amely a PC-platform, a PC-s közösség jogaiért harcol?

Hogy tisztázzuk, mi egyszerre vagyunk egy olyan szervezet, amely kiáll a nézetei mellett, valamint olyan, amely fejlesztési kívánja a PC-s ökoszisztémát, mind azon cégeknek, akik részt vesznek ebben a környezetben, de legfőképp a végfelhasználóknak. Egy „érdekvédelmi csoport” inkább valami olyasmi, aminek a kormányhoz van köze, ez pedig távol áll tőlünk. Amikor azt mondom, hogy fejleszteni a PC-s ökoszisztémát, az egyik legjobb dolog, ami ezzel kapcsolatban eszembe jut, hogy a PC egy teljesen nyitott platform. A cégek azt csinálnak hardver- vagy szoftveroldalon, amit szeretnének, és ennek eredményeként igazán érdekes és széleskörű szórakoztatási formákat kapunk. Másrészt, mivel a PC egy teljesen nyílt platform, és a cégek a saját ízlésükre szabhatják a játékokat, gyakran vannak ellentétek a felhasználói élményben játék és játék, hardver és hardver közötti különbségek miatt. Hogy véget vessünk ennek, különböző albizottságaink és munkacsoportjaink vannak. Például a PCGA Horizons jelentéseit évente közöljük. Ez a több százezer dollárról szóló kutatás területenként vizsgálja mind a szoftvert, mind a hardvert. Szoftverről magában foglalja a dobozos, valamint digitális disztribúciót,

a reklámozást, előfizetői, mikrotranzakciós eladásokat. A hardverrészelet tekintve az eladott darabokat, a konfigurációk milyenségét, azok teljesítményének kutatását fedezi, szintén földrajzi területek szerint. Nincs még egy ilyen kutatási termék a piacon, amely felhasználható a PC-gaminghez és kritikus fontosságú lehet bárkinek, aki döntéseket hozhat PC-s fejlesztésekkel, vagy PC-s játékokkal kapcsolatban. Egyesületünk minden tagja megkapja a teljes jelentést, mindenféle egyéb költség nélkül, a tagságon túl. Másik példaként, van egy marketing-albizottságunk, ami azért felel, hogy az üzenetek, amelyeket el szeretnénk juttatni a célközönségnek, el legyenek juttatva. Kihasználjuk az egyéb marketinglehetőségeket is, mint a PCGA-stand a CES-en, ahol az Intel, NVIDIA, AMD, Capcom, Microsoft, Bigfoot Networks és Dell termékeket lehetett megtekinteni. A médián keresztül kommunikációt (mint ez is) a mi lehetőségeink is megengedik. A 2010-es céljaink még fejlesztés alatt állnak, de annyi már most bizonyos, hogy kezdeményezéseket lehet majd látni, amelyek az új fejlesztések támogatására irányulnak, amik a PC-s játékiparba érkeznek.

A PCGA próbál valami szabályokat vagy példát felállítani a PC-s játékfejlesztésnek?

Ez attól függ. Némelynél (mint a kalózkodásellenes intézkedések) próbálunk ismereteket nyújtani. Reméljük, más témákban a legjobb tudásunk, amelyet a tagok között terjesztünk, az egész iparban szétterjed.

A PCGA állást foglal a PC-s kalózkodás hihetetlen mértéke elleni harcban?

Vannak tervek egy kalózkodás részleg kialakítására?

Egyelőre nincsenek. A kalózkodás megfékezésére tett intézkedéseink jelenleg egy „legjobb tanácsok” dokumentumban vannak (amelyen még mindig dolgozunk), amely főleg a szoftverfejlesztőknek szól. Van egy másik ötlet is a kalózellenes részleggel kapcsolatban, de erről majd csak később beszélhetünk.

Lehet-e a PCGA a PC-s játékipar vezető szervezete, mint a Nintendo a Wii-nek, vagy a Sony a PS3-nak?

A célunk nem pont az, hogy úgy viselkedjünk, mint a fent említett cégek a konzolokon. Nem hinném, hogy a szervezetten belüli cégek ezt szeretnék, és ez aláásna pár olyan dolgot, ami a PC-t olyan nagyszerűvé teszi. Amit igazából szeretnénk, az az, hogy biztosítsuk a cégek közötti kommunikációt, és fontossá váljunk az iparban, valamint az, hogy olyan irányba terelhesük a platformot, ami jobb felhasználói élményt nyújt.

A PCGA tagjai között fenn fog állni erőforrások megosztása, amely közös érdekeket szolgál? Például közös szabványok, trademarkok, minőségi pecsétek...

Már eddig is voltak olyan megbeszélések és tárgyalások, amelyek logó programokról vagy minőségbiztosításról szóltak, de jelenleg nem ebbe az irányba haladunk. Az ilyen minőségbiztosítási programok nagyon drágák és éveken át működtetni kell ezeket, mire a publikum, az egyszerű felhasználó is felfogja, miről is van szó. Ez a hozzáállásunk idővel megváltozhat, de mai nap itt tartunk. Úgy gondoljuk, még sok, a piacot



ÍGY KELL EZT

A SOUTHERN METHODIST UNIVERSITY'S GUILDHALL PROGRAM (ami az Egyesült Államok egyik legfontosabb fejlesztési programja) a PC Gaming Alliance magasfokú tagja. Miután úgy döntöttek, hogy csatlakoznak, rengeteg munkaórát és erőforrást szántak a PCGA erőfeszítéseinek támogatására. A Guildhall hozzáféréssel rendelkezik a PCGA kutatásaihoz, részt vesz a marketingprogramjaiban és aktív résztvevője a beszélgetéseknek, amelyek előrébb viszik az egész iparágat.



PC > ALL

A RESIDENT EVIL 5, STREET FIGHTER IV ÉS DARK VOID LEGJOBB VERZIÓI a PC-s verziók. Jó hasznát vették készítésük során a PC-k programozási képességének. 2010 januárjának végén jön a *Dark Void* PC-re. A *Dead Rising 2* PC-s verziója szintén be van jelentve, ami a széria első része lesz, amely tiszteletét teszi a platform PC-s címeiről hallani.

A KALÓZKODÁS MEGFÉKEZÉSÉRE TETT INTÉZKEDÉSEINK JELENLEG EGY „LEGJOBB TANÁCSOK” DOKUMENTUMBAN VANNAK

befolyásolni képes lépést tehetünk, mielőtt minőségbiztosítási programba kezdünk.

Van-e joga a PCGA-tagoknak beleszólni a hardverfejlesztésbe, hogy megváltoztassák az AMD, NVIDIA vagy Intel fejlesztéseit PC-n?

Ismétlem, inkább úgy kell rá gondolni, mint az ebben a témában érdekeltek főruma. Ha például a fejlesztők bizonyos fejlesztéseket szeretnének minél hamarabb végrehajtani az elkövetkező termékekben, akkor megbeszélhetik a PCGA-n belül. Ha a hardvergyártó cégek bizonyos fejlesztéseket szeretnének ismertetni, amelyek a DirectX vagy a Windows következő verzióiban megjelennek (vagy arra kíváncsiak, hogy hogyan jelennek meg ezek), ilyesfajta tárgyalások előfordulhatnak a PCGA-ban. A PCGA nem szabad, hogy diktálja a feltételeket: inkább rendelkeznie kell a megfelelő lehetőségekkel, hogy a tagok egymás között meg tudják az ilyesmit korrektül beszélni. A PCGA mellett az szól, és az szólhat, hogy soha nem létezett még ilyen fórum.

A PCGA nem tervezi, hogy szabványokat állít fel a gamer PC-knek? Vagy a „gamer PC” meghatározása ugyanolyan kaotikus marad, mint eddig?

Voltaképp ezzel a kérdéssel már foglalkoztunk 2009-ben, Min Bar albizottságunkkal. A cél az volt, hogy létrehozunk egy teljesítmény-specifikációt (úgy használom ezt a szót, hogy nem voltak meghatározva

specifikus CPU/GPU/RAM nevek, típusok és kombinációk), amelyeket az olyan cégek, mint a Dell, HP vagy az Acer úgy árusíthatna, mint „gaming capable”, azaz játékra alkalmas. Minden, ami ez alatt a specifikáció alatt teljesít, nem kerülhetne a piacra hasonló marketinggel. Emellett a fejlesztők is megismerhetik a specifikációt mint minimumot, amelyet a játékdizájnban, valamint a játékok optimalizálásában és teljesítményében el kell érni.

Hogy hitelesítsük a folyamatot, több száz órán keresztül teszteltünk rengeteg konfigurációt válogatott, új játékokkal, majdnem minden műfajból. Rengeteg más egyéb részlet van a tesztelési folyamattal kapcsolatban, amibe most nem mennek bele (nagyon összetett), de amire rájöttünk, az az, hogy nagyon változatos teljesítmény és felhasználói élmények jelentkeztek annak köszönhetően, hogy a problémák kevésbé kötődtek hardverspecifikációhoz, inkább a fejlesztők különböző, a szoftverekkel kapcsolatos döntései okozták ezeket. Szóval egyelőre a szoftveres irányvonalak megváltoztatásával foglalkozunk.

Vissza fogunk térni ezekhez a feladatokhoz, ha a a szoftverek konzisztenciája javult? Minden bizonnyal. Tudom, hogy ez a terület nagyon érdekl mind a hardveres, mind a fejlesztő tagjainkat.

Milyen lépéseket tehet a PCGA a PC-s játékeladások fellendítésének érdekében? Vagyis azért, hogy többet adjanak

el belőlük ugyanazon játék Xbox 360 és PS3 verzióhoz viszonyítva.

Kezdjük azzal a ténnyel, hogy a PC a világ legtöbb bevételt generáló játékplatformja. 2008-ban (a legutóbbi Horizon jelentés alapján) 12,8 milliárd dollár bevétel volt PC-s játékokból világszerte. Nincs más olyan platform, ami elérné ezt az értéket. Felülmúlhatjuk ezt? Természetesen. Hogy egy kicsit felvegyem a Capcom-kalapot, felteszem a kérdést, hogy a mi játékaink konzolos verzióiból vajon több fogy-e, mint a PC-s verziókból? Igazából igen, többféle okból. Megfordulhat-e a kocka? Talán, de hogy ez megtörténjen, növelnünk kell a felhasználói élményt a platformon. Új technológiák és lehetőségek vannak a horizonton, amelyek ugyancsak segíthetik az előrehaladást, s ezek PC-technológiákon alapszanak.

Van már olyan eset, ahol a PCGA befolyásolta egy PC-játék fejlesztését? Tudnál mondani pár példát?

Persze. A másolásvédelmi elveink a Capcom PC-címeinek esetében 2009 második félévében konzultációk eredményeképp jöttek létre, amelyeket a kalózellenes részlegünknel folytattunk.

Kívánjátok-e támogatni a csak PC-re fejlesztő cégeket? Ha van erre példa, tudnál mondani?

Szeretnék valamit tisztázni. A PCGA többféleképpen támogatja tagjait. Folyamatosan vesszük fel a leendő tagokkal a kapcsolatot, hogy csatlakozzanak hozzánk, és vegyenek részt a tevékenységünkben. 2009-ben csökentettük a „hozzájáruló” szintű tagság díját a 2008-as érték egyharmadára, így majdhogynem bármilyen cég csatlakozhat hoz-

zánk (és egyben hozzáférést kap a Horizons jelentésekhez, valamint a GameShadow eszközhöz). 2009-ben bővítettük a „hozzájáruló” jogait, így részt vehetnek bármelyik albizottságban és munkacsoportban. Röviden, bárki, aki érez magában motivációt, megkapja hozzá a jogokat. Hogy egy kicsit átalakítva idézzek J. F. Kennedy-től: „Ne azt kérdezd, hogy mit tehet a PCGA érted, hanem az, hogy te mit tehetsz a PCGA-ért.” A jogok és befolyás, ami a tagsággal jár, messze megéri az árukat, főleg, hogy együtt sokkal nagyobb sikert érhetünk el az ökoszisztéma fejlesztésében. Egy hely az asztalnál megbecsülendő dolog.

És végül – a Capcomnak dolgozol, amely a játékok PC-verzióinak nagy támogatója (mint a közeljövőben érkező *Dark Void*). Ez egy példa az elkövetkezendő évekre (vagyis minden Capcom játék kijön PC-re), vagy csak egy ideiglenes támogatás?

Bátran állíthatom, hogy a Capcomon belül én vagyok az egyik leglelkesebb támogatója a PC-s fejlesztéseknek, azonban nincs olyan nehéz dolgom, hiszen a PC-s platform hatalmas, így nem olyan nehéz megfelelő eladásokat produkálni. Nemzetközi cég vagyunk, nemzetközi központossággal. Amikor olyan területeket figyelünk, mint Oroszország, Kína, Brazília és India, akik lehetőséget nyújtanak az üzletünknek, ezek PC-s piacok. A konzolok itt tulajdonképpen nem is léteznek, és nincs ok arra, hogy a PC-s játékaink itt ne érvényesüljenek. Ugyanakkor Észak-Amerikában és kiváltképpen Európában már nagy múltja és támogatása van a PC-s játékiparnak, olyan játékosokkal, akik csak PC-s játékokkal játszanak, vagy multiplatform játékosok, akik rájöttek, hogy a játékok legjobb verziói mindig is a PC-s verziók.



VANCOUVER 2010

KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ Eurocom Entertainment RÖVIDEN Téli sportok halmaza, amelyek közül sok tradicionális hiányzik

Elvileg ez a sportjáték a téli olimpiáról szól

//Gyu



NEM AKAROK egyből rosszmájúskodni, de biztos vagyok benne, hogy a SEGA-nak nem kevés pénzébe került lefoglalni a licencket, így a téli olimpiai játékból olyan hagyományos téli sportágak hiányoznak, mint a biatlon, sífutás, klasszikus gyorskorcsolya, jégteke, jégkorong, a műkorcsolya minden ága vagy a négyes bob. Szóval ezek azok a sportágak, amelyek *nincsenek* benne a játékban. Szégyen.

HAMÁROTT VAN AZ A JÉGCSŐ...

S itt következik az első dolog, amit nem igazán értek. Rengeteg felmérés bizonyítja, hogy a négyes bob sokkal látványosabb és népszerűbb, mint a kettes – egyrészt izgibb, hogy négyen szállnak be, másrészt vagy 120-140 kilóval több a bob, így gyorsabb is. Ennek ellenére a *Vancouver 2010* készítői csak a kettes bobot tették be a játékba... Viszont szánkóból is csak az egyes szám van bent, pedig lesz verseny kettesben is. No mindegy is, lényeg, ami lényeg, hogy mind a három jégcsőves szám megjelenik, mind a bob, mind a szánkó, mind a skeleton. Persze mindhármát másképp kell irányítani, köszönhetően a reklámban is olvasható „innovatív” irányításnak, amelyet billentyűzettel nem ajánlok senkinek. Sőt, joypaddal is csak akkor, ha eredeti Xbox 360-joypadot használunk, ugyanis

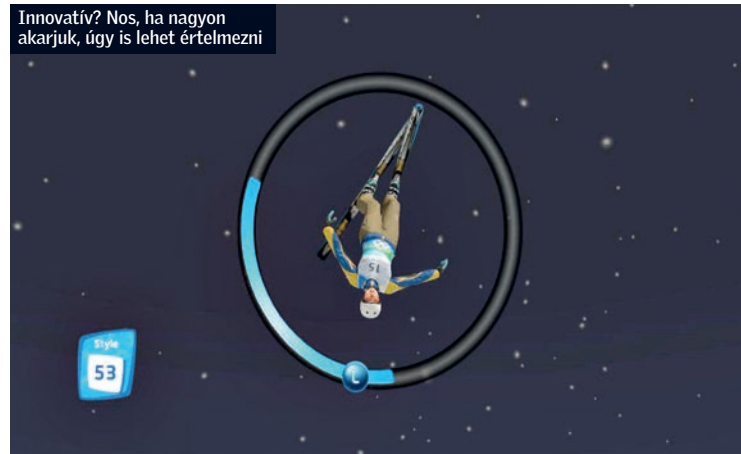
a kedves kis konverzió nemcsak jól használja az X irányítóját, de végig arra is hivatkozik minden tutorialban és beállításban. Az innovatív irányítást pedig hagyjuk. Mivel a legfontosabb gombokat nem kezelte a joypadomon, így innovatív *bosszankodás* született csak bizonyos számokban. S ha már ez esett szóba: elgondolkodtam azon, vajon miért ezeket a sportágakat választották, aztán rájöttem. Szinte mindegyik bekerült versenyszámban vagy az amerikaiak, vagy a japánok a jók... Azok a versenyszámok, ahol Európa a domináns (lásd biatlon, sífutás, curling stb.), érdekes módon nem kerültek be a játékba. Hm, hm – én

megértem, minden szentnek maga felé hajlik a keze, s ha ezt az USA-ban akarják eladni, akkor bizony kedvezni kell az amcsiknak. Megértem, csak fujj, csúnya SEGA.

FELOGRUNK, OSZT PÖDÖRJÜK, CSAVARJUK, TEKERJÜK ÉS FEJRE ESÜNK

Tipikus példa erre a síakrobatika, ami akkor még sehol sem volt, amikor a biatlon vagy a műkorcsolya már a 10. olimpiáján szerepelt. Egy dolog viszont tény, hogy igen látványos sportág, de nem túl tradicionális – amiért külön kiemeltém, az az innovatív irányítás, amely itt tényleg az. Tökélete-

Innovatív? Nos, ha nagyon akarjuk, úgy is lehet értelmezni



VANCOUVER 2010

A XXI. téli olimpiai játékok – és a perek



MINDENKI AZT HISZI, hogy az olimpiai játékok tiszta csillogásból állnak. Azonban ez nem igaz – amikor a Nemzetközi Olimpiai Bizottság 2006-ban úgy döntött, hogy a női síugrás még nem elég fejlett ahhoz, hogy részt vegyen az olimpián annak ellenére, hogy eredetileg a versenyszámot betervezték, a világ legjobb síugrói egy kanadai bíróságon beperelték a vancouveri rendezőket nők elleni diszkriminációval vádolva őket. A bíróság a rendezőknek adott igazat, megmutatva, hogy a felelősség a Nemzetközi Olimpiai Bizottságé, nem a rendezőké – a NOB pedig eddig nem kommentálta a döntését.



sen kell ismerni a figurát, és voltaképp végre kell tudni hajtani ahhoz, hogy jó legyen az ugrás. Ez sok gyakorlást igényel, de igazából ez a leghitelesebb része a játéknak. Párosban a dolog még sokkal nehezebb, de tényleg megéri, mert jópofa és látványos. Ami egyből jól ment, az a síugrás volt. Tulajdonképpen ezzel a legegyszerűbb játékszani és ez adja a leggyorsabb sikerélményt – leginkább a reflexeken múlik a dolog, kis gyakorlással simán elugrunk 100 méter fölé. Ezzel voltaképpen ki is merítettem a dicséretes tárházát, egy dolgot kivéve: a játék menüi nagyon bejöttek, miután rájöttem, melyik az A gomb és melyik a B.

LEGYENEK KIHÍVÁSOK

Persze egyszerű mezei halandónak nem lehet elég, hogy egyszerű, sima, mezei sportágakban versenyez – az áru eladhatóságához kétségtelenül szükséges egy-némi extra is. Ehhez három „hegyet” kell megmásznunk, amelyen kihívások várnak minket. Például lesikláskor, ha bizonyos sebességnél gyorsabban megyünk, akkor pontokat kapunk, ilyen pontból kell 1200-at elérni. Vagy bobozásban el kell érni a 60 kilométer/órás sebességet. Műlesiklásban nem elég bent maradni a pályán, hanem még a pályára épített hőembereket is ki kell ütni stb. Most is felmerült az ősi kérdés, amely például a Madden NFL pokolbéli pályájánál is eszünkbe jutott

– most akkor ez téli olimpia, vagy sem? Mert ott ugye nincs ilyen kihívás, hogy lépd át a 60 km/h-t, vagy üsd ki a hőembereket (hiszen maga lenne az életveszély a pályára hőembereket rakni). Nem vonok le tanulságot, azt mindenki vonja le maga. Tény, hogy így több tartalmat kap a vásárló a pénzéért, de akkor már tehetek volna bele biatlont, meg klasszikus gyorskorcsolyát stb., mert az a téli olimpia. Ja, még egy fontos dolog: a játék folyton Games for Windows kapcsolatot követel – aki mások ellen akar versenyezni, az regisztrálja magát stb. Biztos jó móka lehet látni, hogy mások mennyire ügyesek, nekem elég volt a remekbe szabott „innovatív” irányítás is. S ha már itt tartunk: a modern sportesemények egyik legfontosabb közvetítési látványossága a visszajátzás. Vagy én vagyok a totál béna, vagy nincs leírva egyértelműen, vagy egyszerűen nem tették bele – nem lehet visszajátsszani, az ember mit és hogyan csinált. Pedig az igazi sportolók is sokat tanulnak a visszajátzásokból, arról nem is beszélve, hogy egy síugrás, vagy egy jó kis műlesiklás esetén nagyon jó lenne visszanezni, mikor és hol hibáztam – vagy ha nem is a hibák miatt, akkor egyszerűen csak azért, hogy látványosan megnézhessem, mit csináltam. Figyeljük csak meg egyszer – az igazi közvetítések tele lesznek majd visszajátzásokkal.



Több mint 80 ország (köztük Magyarország is) vesz majd részt a téli olimpián. Először lesznek jelen Ghána, Kajmán-szigetek, Kolumbia, Peru, Montenegró és Szerbia versenyzői – sőt, ha van egy kis szerencsénk, akkor Tonga is először képviselteti majd magát.



AMI SZÉP, AZ SZÉP

Voltak azért dolgok, amelyekkel elégedett voltam. Először is a játék kóritése: a menük elegánsak, látványosak, a hangok hitelesek, a grafika pedig nagyon jó. Főleg igaz ez akkor, amikor a versenyző begyorsul és a táj kezd elmosódni... Elképesztően hatásos és egyben igencsak hitelesnek tűnik a dolog – bár sosem ültem versenyszánkóban vagy bobban, de valahogy így képzelném el a száguldást. Ugyanígy a síelés közben ahogy a hegyoldalon egyre lejjebb haladunk, a háttérben látható táj hol elbújik a ködben, hol előbukkan... Nagyon jól néz ki a dolog, aki életében már sielt valaha, az igencsak látványosnak fogja találni – aki nem, az is. Ugyanígy a rövid pályás gyorskorcsolya esetében is a csillanások és tükröződések a jégen nagyon menők. Nem a grafikusokon múltott, hogy a játék bizony úgy szerepelt, mint a magyar csapat a legutóbbi nyári olimpián: meglehetősen rosszul. Ha nem lenne benne a tényleg jó síugrás és síakrobatika, illetve a látványos és elegáns grafika, akkor a pontszám szépen lekúszna hatvanöt alá – a játék szerencséje, hogy volt, ami megmentette. Ennek ellenére elhibázott döntésnek tartom, hogy kihagyták, amit kihagytak. Reméljük, a 2014-es téli olimpia játékprogramja jobb lesz. Azt majd Oroszországban, Szocsiban rendezik, és hátha az orosz fejlesztők... **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavaz és értékel!

gamestar.hu/jatek/vancouver-2010

GameStar

GYU

Fontos versenyszámok kimaradtak, ettől nem az igazi az egész.



HARDVERIGÉNY:

Pentium IV / AMD Athlon 3 GHz, egy-magos processzor, 1 GB RAM, NVIDIA GeForce 7600 GT/ ATI Radeon 2900

- látványos, elegáns
- síugrás
- síakrobatika
- hol van rengeteg versenyszám?
- mitől innovatív a borzalmas irányítás?
- csak Xbox 360-kontrollerrel az igazi

68

Challenge helyett versenyszámokat és jobb irányítást akarunk a következőre!



ARTHUR: MALTAZÁR BOSSZÚJA

KIADÓ Ubisoft **FEJLESZTŐ** Avalanche Productions **RÖVIDEN** Az animációs trilógia második darabjának játékadaptációja

Voldemort, Snoop Dogg és a Taxi

//Sophiaso

KEVESEN TUDJÁK, HOGY LUC Besson a Taxi és a Szállító forgatókönyvének megírása között arra vetemedett, hogy kitaláljon egy olyan mesevilágot, amelyből 2002 óta szinte minden médiumra érkeznek adaptációk. Artúr és a Villangók világának félig élőszereplős, félig animált struktúrája először könyvben, majd mozifilmben, végül számítógépes játékban jelent meg, és minthogy Besson úr trilógiát álmodott meg, már felkészült a világ a Villangók második részének befogadására.

ÉLJEN A MINIMALIZMUS

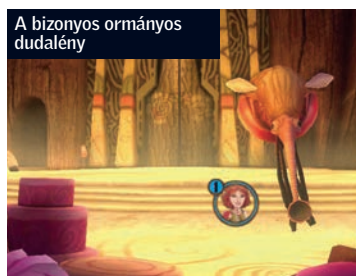
Először animációs film, nem sokkal utána játék – ismerjük a receptet. 2007-ben a mi Artúrunk beleugrott egy történetbe, amely nagymamája eladásodásánál kezdődött és hősiünk idegen, de kedves, elfszerű (és gazdag) minilényekkel való barátságkötésébe torkollott. A fajok közti szimpátia olyan erős volt, hogy a Villangók királynője Artúrt nevezte ki a következő királyuknak, dacára annak, hogy Artúr csak néha léphet be közejük varázslat segítségével. 2009-ben folytatódik történetünk, amikor is az első részben feltűnt, Voldemortra igencsak hasonlító Maltazár visszatér, hogy 1.) megkeserítse a szerelmesek életét; 2.) elvegye az összes pénzt; 3.) övé legyen a világ. Ez történik Artúr és a Villangók

meséjében, legalábbis könyvben és mozgóképen. A játékot fejlesztő Avalanche Productions nagyon szeretheti a minimalizmust, ugyanis a karakterek, a cselekmény és a jellemfejlődés egészen csekély darabját ültették csak át a szoftverbe.

ÉLJEN A KREATIVITÁS

Az Arthur: Maltazár bosszúját játszani felér egy szepítőkúrával: úgy érezzük, mintha 10 évet visszarepültünk volna az időben. Na nem azért, mert olyan jó a játék; ha nem is tízéves a technológia és a struktúra, amit használ, azt biztosan mondhatjuk, hogy nem újkeletű. Csúnya töltőképernyő, csúnya és kis felbontású menü fogad minket kezdettől fogva, ami később egy még csúnyább játékban csúcsosodik ki. A kevés CGI-átvezető még csak-csak elmegy, de sem a minijátékok, sem az egyéb felületek nincsenek úgy kidolgozva, hogy azt gondolja az ember, hogy nem egy hét alatt dobták össze a készítő a programot. Ha kemény munka van benne, akkor még szomorúbb, mert sajnos sem újdonsággal, sem igazi kreativitással nem sikerült előrukkolnia a csapatnak. Opcióknak nincs (szó szerint, nincs Options menü sem): vagy minijátékot játszunk, vagy minijátékot, amely kampányba van bújtatva. Adott karakterünk, akinek egy megadott képernyőn kell rohangálnia A-ból B-be, látszólag küldetést teljesítve, minden egyedi íztől mentesen. Négy kampányt kaptunk a játékban, ami

azt jelenti, hogy kis bénázással is körülbelül másfél óra alatt teljesíthető a küldetésorozat; ehhez hozzáadódna a függetlenül is játszható minijátékok (mindegyik idejét egy percben maximalizálták), valamint a challenge-ek, amelyek meglepő módon a minijátékok meghatározott kombinációit rejtik magukban minél több pont megszerzése érdekében. A kampányok nyomokban történetet tartalmaznak, ha nagyon koncentrálnunk, talán felfedezünk bennük a könyvből vagy a filmből származó elemeket, de egyébként egy sé-



i A 2002-ben megjelent Artur és a Villangók egy könyvtárlógia, amelyből eddig két film, illetve két játékadaptáció készült. Természetesen a harmadikra is hamarosan sor kerül, mivel lezáratlan befejezéssel szembesülünk a második rész végén.

FELEŰR EGY SZÉPÍTŐKÚRÁVAL: MINTHA 10 ÉVET VISSZAREPÜLTÜNK VOLNA. NA NEM AZÉRT, MERT OLYAN JÓ

Húúúzd meg a... tutajizét



mára épülő karzúzó, rohangáló cselekményt takarnak.

ÉLJEN A JELLEMFEJLŐDÉS

Tegyük fel, hogy már egyszer végigjártunk a játékot és megvan az összes karakter, ráadásul a kampányt is szabadon megadhatjuk. 8 Villangó közül választhatunk, és megelőzendő a tipródást és a félórás „fej vagy írás”-ozást, elárulom: ennyire még sosem volt mindegy, hogy kit választunk. Félre a képességekkel, a tudománnyal, a jellemeikkel, éljen az egyszerűség elve! Az fog nekünk rohangálni 2x2 pixelben a képernyőn, akit választunk. Annak a – többnyire raszta – haját kell nézünk, akit választunk. Ennyi. Semmiben nem lesz más a játékelmény az egyikkel, mint a másikkal. Amint kiválasztottuk ezt az álomkaraktert, irány a játék. A négy kampány közül bármelyiket választjuk, nem fog meglepetés érni később: van egy cselekményszál, amely szerint valaki főz/valakit elroboltak/valaki bombáz és hozzávalókat kell vinni/ki kell szabadítani/meg kell menteni őket úgy, hogy a képernyő egyik sarkában a főhadiszállás van, ahova minden kör után

vissza kell térni, a másik három sarokban pedig általában a többi csomópont, ahol minijátékokat kell teljesíteni. Tehát rohanunk, madártávlatban, majd játszunk egyet, aztán visszatérünk, megint játszunk, és így tovább. Munkánkat nehezítő kb. háromféle, időnként felbukkanó akadállyal kell megküzdenünk, ilyenkor mindig az eget kell úgy fel-le vagy oldalra húzogatni, mint az őrült. Gyakran a minijátékokban is visszaköszön ez az őrültség: mindig az eget kell mozgatni, gyakran valamilyen mozgást imitálva úgy, hogy a program néha be sem veszi a jó megoldást. Katapultot feszítünk le körkörös mozgásokkal, megkeverjük a levest úgy, ahogy a séf mutatja, összerakunk egy puzzle-t, táncszőnyegezéshez hasonlóan ritmusra húzzuk az eget az egyik vagy másik irányba, vagy épp követjük egy ormányos dudalény mozgását azért, hogy meg tudjuk rendezni etetni. Ilyen feladatok várnak ránk, ha az *Artur* és a *Villangók 2*-vel játszunk. Itt egyértelmű, hogy mire gondol az ember: gyerekeknek tervezték a játékot. Ez teljeséggel igaz, egészen biztosan az volt az alkotói szándék, hogy a minijátékok során



Befogtak pixeles konyhai munkára

a gyermek jól érezze magát, esetleg úgy, hogy még egy szülő is be tudjon kapcsolódni a mókába a kétjátékos mód segítségével. Igen ám, de hiába változatosak és ötletesek a minijátékok, hiába pofátlanul könnyű a legtöbbjük: értelmetlen módon korlátozva is vannak ezzel együtt. Hiába van külön minijáték-szekció, nincs olyan lehetőségünk, hogy korlátlan ideig játszunk egy részével: egy percünk van, se több, se kevesebb. Egy perc pedig nem móka, ez egy játék, nem flashalkalmazás, egy perc alatt pedig egy gyerek sem fog elég szórakozást átélni.

ÉLJEN A SÖTÉT NAGYÚR

Kapunk egy majdnem pucér rasztrasrátot és magát a Sötét Nagyúr Maltazárt is, akik épp olyankor bukkannak fel képernyőnkön, amikor valami plusz, már ötvenszer teljesített és elsőre sem szórakoztató feladatot kapunk, így már előre el van döntve a sorsuk: utáljuk őket. A rasztrasrát pusztán idegesítő. Snoop Dogg hangja sem tudja megmenteni attól, hogy be akarjunk telefonálni Bessonék irodájába, hogy ezt mégis hogy képzelték – Maltazár pedig kinézetileg egy az egyben a Ralph Fiennes-féle Voldemort, orratlanul, gonoszán és csúnyán, és ő sem épp a gyerekek álma, de még csak nem is menő főellenség. Kis karaktereink olyanok, amilyenek; nem szeretjük meg őket a játék során és teljesen érthetetlen, hogy miért nem adtak nekik valami lelket. Egy üres, jellegtelen és lényegtelen, csak a minijátékból minijátékba való eljutást szolgáló testek ők, de akkor ez nem is egy film játékadaptációja, hanem csupán egypéres játékokcskák sorozata – miért? Miért? A részjátékok között vannak valóban ötletesek, szórakoztatóak, de valahogy ezek mind-mind elvesznek a bugyutaság és a jellegtelenesség sablonja alatt. Ha már minijátékra vagyunk kihegyezve, csináljuk jól, az *Arthur: Maltazár bosszúja* viszont semmit sem csinált jól. Átgondolatlansága és látszólagos siettettsége megöli a szórakozást, elnyomja a jó részeit, és hiába akarna jól szórakozni az, aki kedveli a filmet, vagy épp az, aki

a gyermekével le akarna ülni játszani egy jót: mindenki csalódni fog.

KI ÉLJENEZ?

1995-ben volt egy játék, amelyben Timon és Pumba kalandjaiba csöppenhetünk le minijátékok segítségével. A séma ugyanaz, csak épp eltelt 15 év. Artúr játéka csúnya, elhamarkodott, amely teli lehetne jó ötletekkel, ha azok nem lennének elnyomva rosszakkal. A készítő valószínűleg nem tudtak megegyezni, hogy miből legyen több, így mindenből tettek egy keveset, rossz kombinációt szülv ezzel. Gyerekeknek készült, de nem elég szórakoztató, nincs opcióknak változtatni – de van egy, nagyon fontos opcióknak: nem játszani vele. Lehet, hogy jobban járunk. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

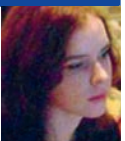
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

gamestar.hu/jatek/arthur-and-the-revenge-of-maltazard

GameStar

VÉGSZÓ

Hát ezekkel a Villangókkal nem fogunk villogni, az biztos.



HARDVERIGÉNY:

Pentium IV at 3.0GHz/AMD Athlon 64 3500 +, 1 GB RAM

- minijátékok
- csúnya
- nincs történet és jelentősége a karaktereknek
- minden egyéb

45

Sophiaso bosszúja

A sáska-Voldemort-Maltazár





BORDERLANDS: THE ZOMBIE ISLAND OF DR. NED

KIADÓ 2K Games **FEJLESZTŐ** Gearbox Software **RÖVIDEN** A Borderlands első letölthető tartalma, amelyben Jacob's Cove-ot kell megtisztítanunk a „rejtélyes” okból felbukkant zombiktól.

Zombik. Fejlövések. Szintlépés. Zombik. Fejlövések. Szintlépés...

//Zarathos

PÁR HÓNAPPAL EZŐTT rám juttott (pontosabban térdem állva, tisztességtelen ajánlatokat felkínálva kikönyörögtem mazurától) a *Borderlands*-teszt megírása, de sajnos amennyire vártam a játékot, annyira azért nem jött be. Persze nem volt rossz alkotás, az FPS-elemek pedig szinte tökéletesre sikerültek, de mégis elég sok hiányosság akadt benne, különösen változatosság és kiemelkedő sztori/karakterek terén. Ettől függetlenül a játék megfelelően sikeres lett, és mint az manapság trendi, érkezett is hozzá az első DLC, *The Zombie Island of Dr. Ned* címen. Ebben az

esetben már kevésbé lelkesedtem a tesztért, mint az alapjáték megjelenése előtt, de végül is Welder, a 38. szintű zsoldos úgyis ott pihent még a me-revlemezen, szóval semmibe nem került egy délelőttöt eltöltenem a DLC végigjátszásával. Lássuk, mit sikerült összehoznia a Gearboxnak.

AMIT MÁR MEGSZOKTUNK

Mielőtt belevágnék abba, hogy milyen újdonságokat hoz a csomag, gyorsan felvázolom, hogy mi az, ami semmit nem változott: a játékméret. Ugyanazt a feszes FPS-élményt kapjuk, amit eddig is (persze ez nem meglepő, hiszen a DLC-k nem szoktak belenyúlni a játék alapjaiba, csak ráaggatnak ezt-azt), aminek örültem, mert már az alapjátékot is ez tartotta össze nálam az érdektelen történet, irritáló karakterek és monoton darálás közepette. Hogy kapunk-e új fegyvereket, arról fogalmam sincs, mert csak kutyafuttában

vettem pillantást az ellenfelek által elhullatott puskákra, aztán megállapítottam, hogy az enyém jobb, majd szaladtam is tovább, de az biztos, hogy ezen a téren sem számíthatunk semmi egetrengetőre. Sőt, még a szintkorlát is maradt a régi és a skillék sem változtak (legalábbis annyit nem, hogy az észrevehető legyen játék közben). Mi az, ami ezek után új? A helyszín, a történet és az ellenfelek... többnyire.

ZOMBIKALIPSZIS

Már az alapjátéknál is feltűnt, hogy az írók annyira erőltetik magukról egy rendkívül fiatalos, laza, popkultúrában jártas csapat képét, hogy napjaink zombis trendjének meglövölése nem várathat sokat magára. Persze akkor már be volt jelentve a *The Zombie Island of Dr. Ned*, szóval annyira nem éreztem magamat okosnak, hogy előre tudtam, mi következik, de az biztos, hogy egyáltalán nem meglepő a DLC alapkonceptiója.

A történet szerint Dr. Ned (akinek semmi köze nincs a Fryarstone-béli Dr. Zedhez, de erről majd később) Jacob's Cove kicsiny közösségén kísérletezve az emberek 97 százalékát élőholtá alakítja és ránk hárul a feladat, hogy felszámoljuk a hullasereget, majd Dr. Nedet. Ennyi a teljes sztori, nem nagyon csavargatják semerre, de azért kellemetlenül feszengtem a székben



i A DLC területét érdemes még az alapjáték vége előtt meglátogatni, mert a 38. szintű zsoldossal már túl könnyűnek éreztem az ellenfeleket. Szóval ha olyan karakterrel vágtok neki, akivel már végigvittétek a játékot, ne számítsatok túl komoly kihívásra.



Táncolj, kicsi zombi! Táncolj!



Heavy Gunner vagyok, lövök mint a nagyok

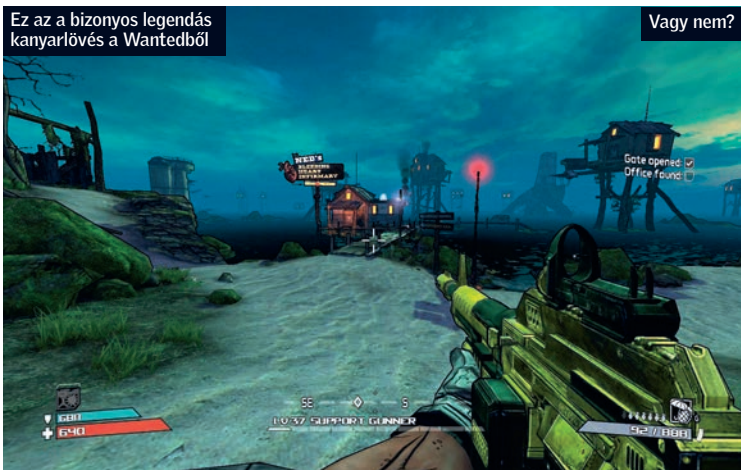
JACOB'S COVE-NAK EGYÉNISÉGE VAN, ÖSSZETÉVESZTHETETLEN A KORÁBBAN MÁR MEGISMERT HELYSZÍNEKKEL

játék közben, mert nem tudtam mit kezdeni Dr. Ned (akinek semmi köze a Fryarstone-béli Dr. Zedhez) szerepével. Hiszen már a címben is benne van, hogy ő tehet az zombikitérésről, ahogy megérkezünk, mindenhol graffitiket találhatunk „Ned kinyírt mindenkit” feliratokkal, a legelső mellékületés audionaplóiban a naiv favágó olyan kijelentéseket tesz, hogy „Fura módon azok az emberek válnak először zombivá, akik Nedet (akinek semmi köze a Fryarstone-béli Dr. Zedhez) látogatják meg gyógyszerért”... és ennek ellenére a játék a két-harmadánál úgy tesz, mintha nekünk most meg kellene lepődnünk azon, hogy a doki a rosszfiú.

HUMOR?

Már az alapjáték is elég komolytalanra sikerült, de a DLC még nagyobb hangsúlyt helyez a poénokra és vicces helyzetekre... ami nem tesz jót neki,

ugyanis csak nyilvánvalóbbá válik, hogy az írók humorérzéke valahol Friedberg & Seltzer (Epic Movie, Date Movie, Disaster Movie és hasonló filmművészeti remek) szintjén mozog: buta, erőltetett, kínos. Ha néha bele nyúlunk egy igazán jó poénba, azt addig ismétlik, hogy már a könyökünkön jön ki. Legjobb példa erre Dr. Ned (akinek semmi köze a Fryarstone-béli Dr. Zedhez), mert a játék legjobb poénja az, amikor meglátjuk és rájövünk, hogy miért nincs semmi köze a Fryarstone-béli Dr. Zedhez (ezért nem is lövöm le). Azonban ettől kezdve annyit halljuk azt, hogy Dr. Nednek (akinek semmi köze a Fryarstone-béli Dr. Zedhez) semmi köze a Fryarstone-béli Dr. Zedhez, hogy a végén már meg akartam ütni a dokit (akinek semmi köze a Fryarstone-béli Dr. Zedhez... remélem, érzitek már ti is a feltörő agressziót, abba is hagyom, mielőtt valaki szájbavág).



Ez az a bizonyos legenda kanyarlövés a Wantedből

Vagy nem?

KÖSZÖNJÜK, HOGY MINKET VÁLASZTOTT!

Dr. Nedhez hasonló sorsra jut a játék másik új karaktere is: a Jacob Corporation segítőkéz ügyintéző kisasszonya, aki a történet vége felé bukkan fel (csak a hangja, személyesen nem találkoztunk). Ő elvileg a lelketlen bürokráciát hivatott kifigurázni, de a finoman kidolgozott humor az első két mondata után repül ki az ablakon és felváltja a „Haha, érted, a nagyvállalat nem törődik az emberek életével! Érted? ÉRTEED?!”-jellegű szájbarágás.

HOZD EL EZT, ÖLD MEG AZT

A mellékületések sem fognak senkinek meglepetést okozni: a szokásos módon meg kell ölnünk valamit/valakit a térkép egyik sarkában, el kell hoznunk valamit a másiktól vagy audionplók után kell rohanganlunk. A felénél fel is adtam ezek keresését, hogy minél gyorsabban a fősztori végére érjek, mert nem volt kedvem mesterségesen felfújni a játékidőt az MMO-k legrosszabb pillanatait idéző rohangelással és darálással.

VÁLTOZATOSSÁG

Szerencsére van, ami dicséretre válik a DLC-nek, ez pedig a változatosság az alapjátékhoz képest: szemben egyes próbálkozásokkal (feléd pislogok, *Bring Down The Sky*), itt nem csak újrafelhasznált üres területeken böklászunk, Jacob's Cove-nak egyénisége van: fák, fakunyhók, házak a vízzen... összetéveszthetetlen a korábban már megismert helyszínekkel. Az ellenfelekre sem lehet panasz: bár felbukkan néhány újrafestett modell (pl. zombipszichó), de elég sok új is akad ahhoz, hogy ez ne legyen zavaró. A viselkedésük terén azért sok változás nem történt: a legtöbben közel jönnek és ütnek (elvégre zombikról van szó), néhányan pedig elég okosak a fegyverhasználathoz, vagy egyszerűen csak profi távolhányók, ők messzebből ostromolnak.

Összességében a *The Zombie Island of Dr. Ned* DLC-mezőnyben valahol a középkategóriában foglal helyet: látam már sokkal rosszabbakat is (például letölthető új ruhadarabok egyes játékokban), de kicsit céltalannak érzem: nem hiszem, hogy bárki is a történet miatt játszott volna a *Borderlandsszel*, ez a letölthető csomag pedig csak ezen a téren hoz újat. Ha 3-5 órát eltöltök az alapjátékban Crimson Lance vadászattal, hasonló játékelményt kaptatok pluszköltség nélkül, mintha megvennétek a DLC-t. Akinek mégis zombiirtásra fáj a foga, az döntse el, hogy ez megér-e neki 10 eurót. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

gamestar.hu/jatek/borderlands

GameStar

ZARATHOS

DLC-nem rossz, de kérdéses, hogy megéri-e az árát.



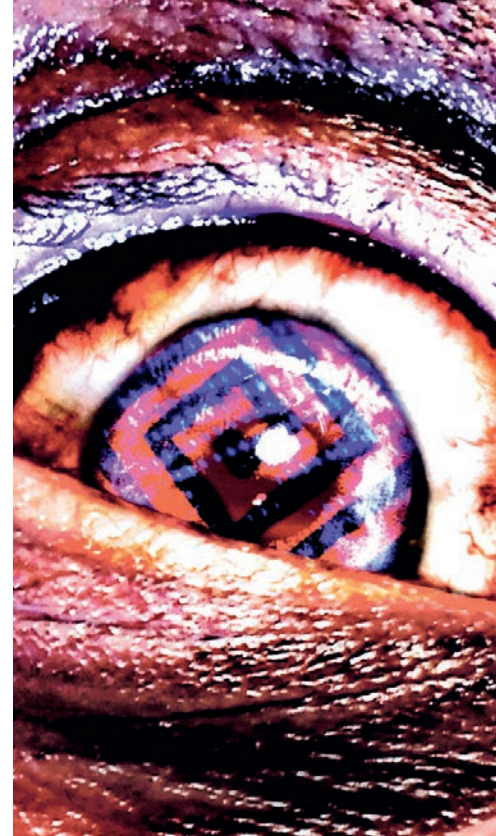
HARDVERIGÉNY:

P4 2,4 GHz, GeForce 8600 GS vagy Radeon X850, 2 GB RAM, 8 GB szabad terület

- még mindig remek irányítás
- az új helyszín karakteres
- zombik
- lapos sztori
- lapos karakterek
- idegesítő humor

80

Ebben a koncepcióban még mindig több rejlik



ATÓ MANHUNT 2

MANHUNT 2

KIADÓ Rockstar **FEJLESZTŐ** Rockstar London **RÖVIDEN** Lopakodós játékból nem túl nagy a választék, ezért örömmel üdvözlöttük anno a *Manhunt* színre lépését. Most itt a folytatás, a konzolos megjelenés után két évvel, immár cenzúrázatlanul.

A botrányos Manhunt után a Rockstar tovább sokkolja a társadalmat, de vajon miért?

//Gulius

A MENEKÜLŐ EMBER című regény sztorijára nagyban hasonlító történetű *Manhunt* igencsak felborzolta a kedélyeket.

A hihetetlenül brutális játék mindenütt korhatáros volt, igazi „mature” game, amely nemcsak a brutalitással, de néhány zseniális ötlettel sikeresen meghódította a játékosokat. Érték persze kritikák a Rockstar alkotását, és igazság szerint a *Manhunt* valóban messze volt a tökéletestől – a nagyszerűen tált történet, az érdekes milió és az erőszak viszont mégis sikerre vitte a játékot. Nem is volt kérdéses, hogy érkezik folytatás, inkább csak az volt homályos, hogy mikor és hogyan. Nos, a Rockstar érdekes húzása nyomán a *Manhunt 2* először csak konzolokra, és ott is csak PS2-re, valamint Wii-re érkezett. A PS2-es verzió okés, hiszen az egy hatalmas piac, viszont a Wii már jóval érdekesebb döntés volt. Ez a piac a mai napig nem igényli az ilyen brutális játékokat, és minden erőszakos alkotás igen gyengén szerepel a Nintendo konzolán. A *Manhunt 2* sem kivétel, de a Rockstar eme csodás alkotása PS2-n sem aratott osztatlan sikert. Talán azért, mert mindkét platformon erősen cenzúrázva jött ki, márpedig a vérfröcsögés, és a naturalista módon ábrázolt kivégzések az első részben is fontos sze-

repet kaptak. Aztán jött a nagy hír: PC-re is kijön a *Manhunt 2*, méghozzá vágatlanul! Bevallom őszintén, nagy várakozással kezdtem a tesztelésbe, mert a Rockstar játékei általában minőségi termékek. A *Manhunt 2* azonban több sebből is vérzik.

RETRO FEELING

Az első dolog, ami szembeötlök a *Manhunt 2* indítása után, hogy ez a játék randa. Nem is kicsit. Először azt hittem, hogy véletlenül a PS2-verziót sikerült elindítanom, de aztán eszembe jutott, hogy nekem csak Xbox van itthon, szóval nem ez lehet a hiba. A grafikus motor 2007-ben talán még element, ám az az igazság, hogy ez a játék szerintem PS2-n is a csúnyábbak közé tartozhatott. 2009-ben pedig PC-re kihozni egy ilyen förmedvényt... bátor. A *Manhunt 2* legalább támogat minden felbontást, képarányt, anti-aliasing, meg minden, így akár 1900×1200-ban is tolhatjuk, de hiába. Az iszonyatosan mosott textúrák, a nagyon kevés poligonból álló karakterek, a vonalzóval rajzolt autómódellek, rettenetesek. Egyetlen pozitív vonatkozása van a vizuális pusztaságnak: akármilyen durván, kegyetlenül zsigerejlük ki ellenfeleinket, egy percig sem érezzük majd valóságosnak, így nem lehet a bírósá-

gon erre a játékra hivatkozni örjögésre motiváló tényezőként. Pedig alapvetően alkalmas lenne rá.

DOKTOR BÁCSI, UGYE NEM FOG FÁJNI?!

A *Manhunt 2* sztorija sajnos nem kapcsolódik az első részhez. A készítőik teljesen új történetet mesélnek el, ami nem is lenne akkora baj, ha ez a sztori hasonlóan eredeti lenne, mint mondjuk az első rész esetében. Aki tolt a *Manhuntot*, az tudja, hogy a kivégzések azért jutottak ugyebár fontos szerephez, mivel az egész *Manhunt*-téma egy szórakoztató műsor részét képezte, és minél látványosabb gyilkosságokat hajtottunk végre, annál jobban örült a nép. Ezzel szemben a *Manhunt 2* főszereplője egy Danny Lamb nevezetű nyekenyóka, aki egy elmebeteg lakója. Miután az intézetben valami gebasz miatt megszűnik az áramellátás, elszabadul a pokol. Danny egy agresszív barom – Leo Kasper – buzdítására megszökik, és megpróbálja kideríteni, mi is történt vele, hogyan került ide, és különben is. Ez eddig nem is lenne annyira gáz, csak egy kicsit sablonos. Az már jóval illúziórombolóbb, hogy Danny – nevéhez méltón – egy kis barika. (Lamb = bárány, balek.) Leo unszolására azon-



FRÖCSÖGJÖN A VÉR



MIKÖZBEN EGYRE DURVÁBB ELLENFELEK ELLEN MENEKÜLÜNK, illetve vadászunk rájuk, egyre keményebb kivégzéseket is kipróbálhatunk. Lopakodjunk a delikvens mögé, majd amikor emberünk pozícióba áll, tapadjunk rá a bal gombra. Ekkor elkezd színesedni a kivégzés ikon. A legdurvábbakat piros szinten hatjuk végre, ilyenkor nem árt, ha van egy zacsi a közelben, mert némelyik valóban nagyon gusztustalan.



Ez egy KO

EGYETLEN POZITÍV VONATKOZÁSA VAN A VIZUÁLIS PUSZTASÁGNAK: AKÁRMILYEN DURVÁN, KEGYETLENÜL ZSIGERELJÜK KI ELLENFELEINKET, EGY PERCIG SEM ÉREZZÜK MAJD VALÓSÁGOSNAK

ban hamarosan olyan tökéletes hidegvérrel transzíroz, hogy seperc alatt rosszul lesz tőle az ember. Mint azt említettem, az első *Manhuntban* teljesen helyénvalónak éreztem ezeket az esztelenül brutális megmozdulásokat, ám ez valahogy nem igaz a második részre. Az addig oké, hogy meg akarunk szökni. Az is oké, hogy az ápolókat el kell intézni. De könyörgöm, miért úgy, hogy egy üvegszilánkkal kiontjuk a belét, majd megfojtjuk vele?! Tévedés ne essék, nekem nincs bajom az agresszív játékokkal, az viszont határozottan zavar, ha az erőszak öncélú, és a játékmenet nem indokolja. Arról már ne is beszéljünk, hogy a rengetegféle kivégzésből sosem látunk semmit, ugyanis a folytatásban egy nagyszerű kis minijáték segítségével kell kivitelezni a transzírozást, így aztán folyamatosan a felbukkanó kis ikonokat lessük, miközben csak a háttorzongatóan élhető hangokat halljuk. Persze ahogy halad előre az egyébként meglepően csavaros sztori, még úgy-ahogy meg is lehet magyarul, hogyan is vagyunk képesek ilyen vérengzésre, de a végeredmény akkor is nyögvenyelős egy kicsit.

SHADOW ON THE WALL

A *Manhunt 2* csakúgy, mint elődje, a lopakodásra épít. Ez lehetne a játék legerősebb része, hiszen ki ne emlékezne az első rész paranoiától fűtött légkörére? Sajnos azonban itt is elvörös a játék, több okból is. Egyrészt 2009-ben ne hozzanak már ki olyan játékokat, amelyekben kötelező a lopakodás. Főleg, ha főhősként egy bekattant pszichót vagyunk kénytelenek megszemélyesíteni. A *Manhunt 2* során viszont muszáj lesz lopakodnunk, mert bár az örök egyesével – általában – nem jelentenek veszélyt, de ha már kettő, vagy annál több rosszarú neszel meg minket, tölthetjük is vissza az állást. Hiába van nálunk egy ormótlan kalapács, csak a célpontot tudjuk ütni, miközben a többieknek nem is kell mást csinálniuk, mint a hátunk mögül lökődni. Ilyenkor ugyanis mi megtántorodunk, és aki éppen szemben van velünk, simán orrbagyuír. Ilyen szituációba nagyon könnyen kerül az ember, és nem kicsit idegesítő, mivel kiszabadulni szinte lehetetlen. Nem sokat segít a retentő béna kamera sem, ami egyszerűen nem hajlandó vertikálisan mozogni, azaz az egérrel csak jobbra-balra nézelődhetünk vele. A lopakodás másik felettébb



A térképeken néhol feltűnik egy koponya ikon. Ez azt jelenti, hogy ott a környezetet felhasználva tudunk vérengzeni. Egy WC, egy ajtó, egy tolóablak mind-mind nagyon látványos kivégzéseket tesz lehetővé.

Kamionosok és prostik találkozája



gagyai összetevője, hogy ha beállunk az árnyékba, akkor a gyanútlan ellen akár fél lépésre is emelhet tőlünk, nem fog észrevenni. Persze, persze, láttunk már ilyet, de azért a *Manhunt 2*-ben rengetegszer kerülünk olyan röhejes helyzetbe, hogy állunk az út közepén egy kis árnyéktócsában, körülöttünk pedig szaladgálnak a gonoszok ezrével. Ezt azért már nem kéne 2009-ben. Persze lehet, hogy csak én vagyok túl szőrös szívű.

LEVADÁSZTAK

A *Manhunt 2* kétségkívül legjobban sikerült része a zene. Itt tapasztalhatjuk igazán a Rockstartól megszokott minőséget. A hangeffektektől kezdve a szinkronig minden a helyén van, és nagyon rásegít a hangulatra. Olyannyira, hogy néha percekig élvezhető a játék. Zene szinte sosincs, inkább csak zörejek, beszélgetés, ilyesmi. Nagyszerű beszélősokkal is találkozhatunk. Az örök, ha gyanút fognak, és a keresésünkre indulnak, ilyesmiket mondanak: „tőlem elmehetsz egész San Andreasig, akkor is elkaplak”. A történet is egészen kikerekedik a végére, sőt ha egyszer végigtöltük, lehetőségünk van egy alternatív befejezés előcsalogatására is. Sajnos azonban maga a sztori így is nagyon rövid, és a retentés grafikával párosulva igazán ijesztő egyveleg került le a Rockstar futószalagjáról. Összességében azt kell mondanom, hogy 2007-ben talán nem is lett volna akkora katasztrófa ez a játék, de az idej felhozatalt elnézve, igen kevés esélye van a sikerre.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!

gamestar.hu/jatek/manhunt-2

GameStar

GULIUS

Két évet késett, így már nem kérjük, köszi.



HARDVERIGÉNY:

P4 1,7 / AMD Athlon 1800+
128 MB VRAM, NVIDIA 6200GT ATI
Radeon x300
1 GB RAM, 4 GB szabad hely

- van az is
- kell, hogy legyen valami jó is benne
- na jó, a hangok jók
- ronda
- rövid
- idejétmúlt megoldások tömkelege

62

Schwarz is szégyellné...



Hook nyugdíjba vonult ellenlábasa üdvözlí a csárdásosni vágyókat

TALES OF MONKEY ISLAND SEASON ONE

KIADÓ LucasArts **FEJLESZTŐ** Telltale Games **RÖVIDEN** Komoly kritikusként, prédára lesve vetettük rá magunkat a majmokra. (Izé.) Azaz csak tettük volna (ha a majmokat szeretnénk). Mi mindent megpróbáltunk. Kerestük a gyengeségeket is. És aki keres, az talál.

Állítólag ez nem a Monkey Island 5. Pedig van olyan jó, mint az lehetett volna //kacor

A TALES OF MONKEY ISLAND egyes epizódjairól már sokszor és sok helyen írtunk (meg is vádoltak azzal, hogy túl sokat kalózkodom, de távol álljon tőlem!), most azonban itt a teljes széria, így a játék immár egy egész estés, teljes áras, dobozos nagy kaland – erre vetünk hát egy veséző pillantást (képzavar pipa). Lássuk, hogy ment a fejlesztés a fejvesztés terhe mellett. Vajon széttörök-e az a bizonyos faláb. Angolul jobban hangzik: Shiver me timbers!

MAJMOLÓGIA KEZDŐKNEK

A *TMI* a kultikus kalandjáték-sorozat folytatása. A harmatos negyedik rész után a klasszikusok nivójához mérhető, rajongók szemébe könnyeket csalogó, hullámvasútszerű folytatásról a Telltale kezeskedett (kampóskodott. Arrgh!). Guybrush Threepwood, Mighty Pirate (TM) kalandjaiba a negyedik rész befejezése után jó pár évvel kapcsolódhatunk be újra – szöke kalóznak tapasztaltabb, ráncosabb, fésületlenebb és szerencsétlenebb, mint valaha. A fontosabb szereplők szinte mind visszatérnek, LeChuck, Elaine, a Voodoo lady, Stan és Murray is újra részt vesz a fejtörőkből álló cselekményben. (Bár a fejtörőkben

inkább Murray. Akinek most is hiába kívánnánk kéz- és lábtörést. Jó. Befejeztem.) Az új karakterek jól etaláltak, különösen Morgan LeFloy ad hozzá sokat a már eddig is nagyszerű mixhez: a tűzről pattant, komplex komplexusos Guybrush-rajongó kalózvadász a széria egyik legjobb karaktere, és jellemfejlődése, története új mélységeket ad az egyébként Monty Python-szintű történetnek. Ūröm az örömben, hogy a sztori vége felé pár erőltetett fordulat során kedvenceink sokszor irracionális, karakteridegen döntéseket hoznak, jó néhány kesernyés WTF-pillanatot okozva.

HANG ÉS FÉNY

A grafika stílusos, a mimika kifejező, a helyszínek nagyrészt változatosak, a karakterek élők, végre 3D-ben is rajzfilm-szerű, etalált figurákat láthatunk. A képi világ az újabb animációs filmekre emlékeztet, nincs vér, sok a bőrleszkre hajazó poén, barangolásaink során pedig egy elsüllyedt városban éppúgy megfordulhatunk, mint a túlvilágon, vagy egy vízitehén bélrendszerében. (Igen. Büdös.) Egy kalandjátéknál persze ne számítsunk csilivili effektokra, DX10-re vagy óriási részletességű textúrákra, de ezekre nincs is szükség a tökéletes élmény meg-

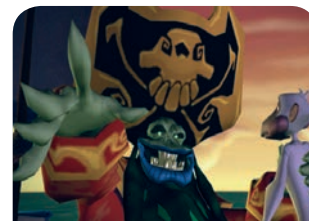
teremtéséhez és így a játék egy laptopon is jól fut. Nagyobb baj, hogy kevés a karaktermodell (a főbb karaktereken kívül összesen ötfélével találkozhatunk), a fontosabb mellékszereplők mintha iker-testvérek lennének. Kevés az animáció is – gördülékenyek ugyan, de az ötödik rész végére megunjuk az állandóan visszatérő mozdulatokat, gesztusokat. Az irányítás jobb, mint a negyedik részben, de az az érzésem, hogy a tárgyak kombinálásához és használatához mintha rendre egy-egy több gombot kellene használnunk a kelleténél. Van még hova fejlődni, hogy a point n' click irányítás kényelmét megközelítse a sorozat, de a helyzet már most sem olyan rossz. A zene zseniális, ahogy a szinkron is: Michael Land, Dominic Armato, Earl Boen és a többiek munkája előtt le a kalappal – a játék kiérdemelhetné a 2009 legjobb audioélménye díjat.

KALÓZ, A CSODÁK CSODÁJA

A *MI*-játékok savát-borsát mindig is a humor és a játékmenet adta. Lásuk, ezen a fronton mi a helyzet. A humor hála istennek a régi, rengeteg sírva röhögős pillanatot élhetünk át Karib-tengeri kalandozásaink során. A Telltale-nél hűek maradtak a sorozat

KEZDET BEN

Csapjunk a LeChóba



A SZOROZAT első jelenetében rögtön a mély vízbe dobnak (előbb képtelenek, majd szó szerint is). Elaine LeChuck foglya, aki épp szörnyűséges-démonikus-ördögi-apokaliptikus(-szellemes) legújabb tervét próbálja megvalósítani... egy csapat majommal. Guybrush tűnik fel a színen, és a kezünk megfertőződik, beindul. Az első részben máris találkozhatunk a játék egyik új gonoszával, az idegesítő De Singe márkival, LeChuck emberré változik, a kezünk megfertőződik, önálló életet kezd élni, kocsmai verekedést robbant ki, aztán már Guybrush-nak sem engedelmeskedik, szóval történnek a dolgok rendesen. Ha pedig épp kifogytunk volna a Cavintonból, a későbbi részek előtt rendre a Voodoo lady idézi fel a korábbiakat amolyan Jack Baueresen.

i A *Sam&Max*, a *Wallace&Gromit* és a *Strong Bad* sorozat után készített *TMI* söpörte be a legtöbb pénzt és kritikai elismerést a Telltale játékaik közül – nem hiába. Valóban kiforrottabb játékmenettel, komolyabb sztorival és nagyobb poénsűrűséggel bír, mint bármelyik korábbi TTG-játék.

Itt csak én vigyoroghatok: kezemben a láthatatlan shotgun



Mi van, nem tetszik az új sminketkóm?

A GRAFIKA STÍLUSOS, A MIMIKA KIFEJEZŐ, A HELYSZÍNEK VÁLTOZATOSAK, A KARAKTEREK ÉLŐ, ELTALÁLT FIGURÁK

mitológiájához, ezer és egy visszautalással találkozhatunk (amelyeket sikerült úgy belőni, hogy az újoncnak sem lesz hiányérzetük): van itt Insult Sword Fighting, térképezés, ágyúcsata, dzsungelbarangolás, ahogy megszokhattuk, de a fejlesztők bátran alkalmaztak aktuális gegeket is (az U alakú, feltörhetetlennek tűnő cső, a U-Tube, vagy a kereskedő- és kalózkötő, a Ye Bay csak két példa ezek közül). A rejtvények éppen elég fejtörést okoznak, talán nem nehézségük, hanem sokrétűségük, frissességük, ötletességük miatt. Ha elakadnánk, Guybrush ráutaló magatartással, azaz megszólalásokkal segít minket a rejtvény megoldásához, tehát végigjátszást egyszerűen bűn használni (a menüben állítható be ezek sűrűsége). A történet izgalma-

sabb, fordulatosabb, mint az eddigi részek bármelyikében, és a játék vége felé meglepően elmélyül. A szakaszos kiadásnak van egy nagy hátránya is: a fejezetek kis helyszíneken játszódnak, ahova később nem térhetünk vissza (csak ha a készítő úgy akarják), egyszerre kevés tárgyunk lesz csak, és használatuk a szűkös környezetnek köszönhetően könnyen kitalálható. A fejtörők jóval könnyebbek, mint a korábbi részekben, de sokkal kiforrottabbak, mint a *Sam&Max* „önjáró” látszatfejtörői – mindvégig ötletesek, frissek maradnak. Az unalomig ismert helyszíneken való hosszas fel-alá kóborlás és a véletlenszerűen elszórt, már-már lehetetlen, idegölő, időzített fejtörők sem akadályozhatnak meg senkit abban, hogy jól szórakozzon.



Vagy én nőttem hirtelen igen nagyra, vagy kár volt ezért a maroknyi kincsért elveszteni a fejemet

Hellgate Velence



GUYBRUSH FOR PRESIDENT!

Az ötödik epizódnak pár százalékkal kevesebbet adtam, mint a korábbiaknak, hiszen önálló játékként kellett rá tekintenem, és a *Rise of the Pirate God* a többihez képest kicsit elszietettre sikerült, de egyben végignyomva a játékot ez nem tűnik fel. A történet ritmusát nagyon eltalálták: amikor már épp belefásulnánk egy helyszínbe, jön egy új hajmeresztő fordulat, látványos ingame átvezető, vagy izgalmas, újszerű fejtörő. A Telltale kiérdemelte az előzetes bizalmat: újraalkotta, felélesztette a legendát, és az első részekhez méltó, fantasztikus folytatást, igazi Monkey Island-kalandot hozott össze fergeteges humorral, szerethető karakterekkel, nagyszerű zenével és stílusos képi világgal. A fejtörők kicsit könnyebbek lettek, a játékidő még így is csak a 25 órát verdesi, vannak még grafikai hiányosságok és a játékmenetet egyszerű-kétszer megbicsaklik, de a *TMI* mindezek ellenére a legjobb *Majomsziget*-kalandok között van, és egyértelműen a 2009-es év legjobb kalandjátéka. Aki tudja értékelni, szeretni ezt a kicsit régimódi, agyunkat, rekeszizunkat és szívünket megmozgató műfajt, ne hagyja ki. Aki meg nem, az se. Várjuk a második évadot. Köszönjük, Telltale. [CS](#)



Nem perverz, amíg mindhármanknak jó



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/tales-of-monkey-island

GameStar

KACOR

Az évszázad kalandkomédiájának új része az év kalandjátéka.



HARDVERIGÉNY:

3 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VRAM

- ⊕ sose volt még ilyen jó
- ⊕ humor és sztori tökéletes koktéja
- ⊕ nagybetűs hangulat, zene, képi világ
- ⊖ kevés modell, animáció
- ⊖ néhány kegyetlen fejtörő
- ⊖ ide-oda mászkálás

93

Le a kalappal!

XBOX-LIVE AJÁNLÓ



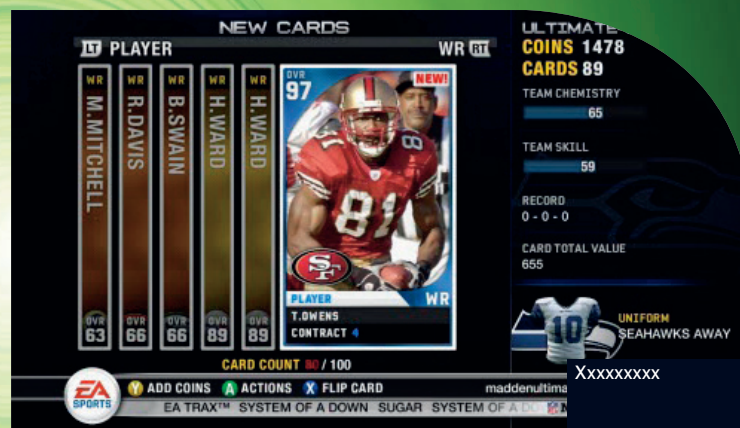
Vajon van benne hangvezérlés?

FORZA MOTORSPORT 3: HOT HOLIDAYS CAR PACK

HA NEM LETT VOLNA elég az alapjáték 400 négykereke, akkor bizonyára örömmel fogadjátok a *Hot Holidays Car Pack DLC*-t. Igaz ugyan, hogy a tíz új járgány nem túl sok a teljes kínálatához képest, ráadásul az is meglehet, hogy nem mindegyikük nyeri majd el maradéktalanul a rajongók tetszését, viszont azért akad közöttük nem egy ritkaság is, ami miatt már érdemes lehet pénztárcánk mélyére nyúlni. A nagyobb részét 2010-es autósodák némelyikével még soha egyetlen más videojátékban sem találkozhattunk – a kínálat: 2010 Ferrari 458 Italia, 2010 Nissan GT-R SpecV, 2010 Ferrari 599XX, 2009 Audi #2 Audi Sport Team Joest R15 TDI, 2010 Lamborghini Murcielago LP 670-4 SV, 2009 Aston Martin #007 Aston Martin Racing Lola, 2010 Porsche Panamera Turbo, 2009 Mercedes SLR Stirling

Moss, 2010 Jaguar XFR, 2010 Audi S4. Aki nem szeretne feláldozni egy gyorsétermi látogatást, annak sem kell elkenődnie, hiszen a vizsgált csomagból a 2010 Audi S4, valamint a régebbi Hyundai Car Pack (2010 Hyundai HKS Genesis Coupe, 2010 Hyundai Rhys Millen Racing Genesis Coupe, 2010 Hyundai Forza Motorsport Genesis Coupe) díjtalanul áll mindenki rendelkezésére. **GS**

GameStar
80
Ár: 400 Microsoft pont



MADDEN NFL 10 ULTIMATE TEAM DLC

AZ EA FŐNÖKEI KEDÉLYJAVÍTÓT szedhettek, mivel a leginkább az amcsiknál hódító *Madden NFL 10* legújabb DLC-je bizony ingyenesen elérhető mindenki számára. Pontosabban csak azoknak ugye, akiknek megvan az eredeti játék, de hát a többieknek valószínűleg nincs is rá nagy szükségük. Az Ultimate Team névre hallgató csomag amúgy elég érdekes kis szöszszenet. Az automatikus installálás után egy teljesen új stratégiai játékmód áll rendelkezésünkre. A feladat egyszerű: létre kell hoznunk az álom NFL-csapatot – mondjuk ez gyanús is volt, már a címe alapján is. Ehhez kártyákat kell gyűjtönnünk, mert az alapsomagban csak elég béna játékosokat használhatunk, viszont ha ügyesen játszunk – akár a neten is –, egyre újabb, és az NFL-rajongók számára izgalmas kártyákat szerezh-

tünk (híres edzők, stadionok, legendás játékosok, és még sorolhatnám), majd nincs más hátra, mint az általunk létrehozott – vélhetőleg – szuper csapattal móresre tanítani mindenkit jól. A kártyagyűjtögetés manapság nagyon divatos, jó helyre nyúlt tehát az EA, külön csocsi neki, hogy nem is kell érte fizetni. Érdekes adalék, NFL-rajongóknak kötelező, a többiek próbálják ki, hiszen ingyenes a drága... **GS**

GameStar
83
Ár: Ingyenes

A HÓNAP XBOX-JÁTÉKA: MATT HAZARD - BLOOD BATH AND BEYOND



A „LEGENDÁS” MATT HAZARD második játékbeli megjelenése lényegében tisztelgés az oldalra scrollozó akciójátékok előtt. Hősünknek 8 bites saját korábbi kiadását kell kiszabaddítani, ha ugyanis elpusztulna a régi verzió, ő maga is megsemmisülne. Ennek érdekében nyolc, ismert játékok (*BioShock*, *Mirror's Edge* stb) által ihletett pályán keresztül lő halomra mérhetetlen számú gyilkos pingvint, rövidnadrágos matrózt, nindzsát, japán diáklányt, cowboyot, kanadai lovasrendőrt, páncélos lovagot, hegyes fülű elfet, és még sorolhatnám. A játékmenet olyan, mint húsz évvel

ezelőtt: balról jobbra haladunk, előre-hátra, le-fel, lövöldözünk, átugorjuk az akadályokat, ha pedig ránk jön a szükség, akkor guggolunk. A fegyverválaszték a szokásos géppisztoly-sörétes-rakétavető vonalon halad, ám a legszórakoztatóbb a lángszóró. A bossok pedig hasonlóan betegek, mint a sima ellenfelek. (Az egyikük például egy járkáló világítótorny.) Alaposan rontja viszont az összképet, hogy a játékidő alulról súrolja a két órát, és nincs online kooperatív multiplayer. **GS**



Aki tüzzel játszik...

GameStar
75
Ár: 1200 Microsoft pont



FEJLESZTŐ: Gearbox KIADÓ: 2K Games

BORDERLANDS: MAD MOXXI'S UNDERDOME RIOT

Egyedülálló nő megosztaná... //Chavalier

TETSZIK, VAGY SEM, a **Borderlands** tipikusan az a játék, amit haverokkal együtt érdemes tolni, hiszen egyedül elég hamar unalmassá válik az öldöklés. Ezen még a csillagos ötöst érdemlő grafikai dizájn sem tudott érdemben segíteni, mint az Zara korábbi tesztjéből már kiderült.

Ahhoz képest, hogy a Gearbox mennyire be volt rezelve a játék fogadtatását illetően, már elpasszoltak belőle bő kétmilliót, szóval egész jól döcög az a szekér.

NEM ELÉG ŐRÜLT

A **Mad Moxxi's Underdome Riot** a második DLC, ami megjelent a játékhoz. A zombis divathullámot meglovagoló, **The Zombie Island of Dr. Ned** történetorientált küldetései ellentétben most kőkemény arénaharcok várnak ránk a legkeményebb fajtából. Az újabb kiegészítő „története” szerint Mad Moxxi férjet keres magának, immáron a negyediket. Ennek érdekében rendez viadalokat, hogy kiszűrje a lehető legtokéletesebb alanyt, akivel eljátszadozhat majd egy darabig, mielőtt megunná és félredobná, rosszabb esetben akár ki is végezné. Moxxi arénája, személyisége, de már



a **Borderlands** atmoszférája miatt is lehetetlen nem párhuzamot vonni ezen DLC és a Mel Gibson főszereplésével készült **Mad Max: Beyond Thunderdome** című film között. A szándékosan erőltetett hasonlóság akár kiváló humorforrás lehetett volna, ha a fejlesztők kihasználják a benne rejlő lehetőséget, ám ezt végül elmulasztották. Moxxi poénjai rövid úton válnak unalmassá, köszönhetően annak, hogy a küzdelmek előtt, alatt és után lökött szövege állandóan ismétlődik.

KIHERÉLT SKAG

Most viszont érdemes rátérnünk eme kiegészítő sava-borsára, hogy valami jót is mondhassak a **Mad Moxxi's Underdome Riot**ról. Moxxi arénája szám szerint három, eltérő kialakítású ringgel várja a merész kincs- és hozományvadászokat. **Hell-burbia** egyértelműen **New Haven** és **Jakob's Cove** keverékének tűnik, **Ancient Ruins** a **Borderlands** kampányának végén meglátogatott ásatási területre, míg **The Gully** akár **Rust Commons** névre is hallgathatna. Hiába változatosak azonban ezek a küzdőterek, ha néhány óra játék után már minden négyzetcentiméterüket ismerjük. Legalább kétszer, ha nem háromszor ennyi küzdőterre lett volna szükség ahhoz, hogy hosszabb távon is lekösse a játékosokat.

Maga a küzdelem körönként öt, egyenként öt percig tartó hullámból áll. Értelemszerűen az első hullámok nem jelentenek komoly kihívást, ám a nehézségi szint fokozatosan emelkedik, egy idő után pedig kifejezetten izasztóvá válik. Az ok az egyre strapabíróbb és egyre jobban felszerelt ellenfelek

megjelenésén túl nem más, mint a harc körülményeinek megváltozása: ilyen lehet az alacsony gravitáció, aminek hatására szinte lebegünk a levegőben, vagy az ilyen-olyan fegyvertípusokra (pl. rakétavető, géppisztolyok) korlátozott összecsapások. A legszórakoztatóbb mind közül talán az, amikor ellenfeleink folyamatosan szívják el az életerőnket, amit azonnal visszakapunk, ha sikerül őket likvidálnunk. Érdekes adalék a kiállítás megjelenése, magyarán ha úgy sikerül kinyiffannunk, hogy még legalább egy csapattársunk életben van – ekkor a ring fölé kifeszített ketreche kerülünk, ahonnan tovább szórhatjuk az áldást az alant tömörülő ellenségre. Amennyiben egyedül játszunk, akkor ezzel a játék-elemmel nem is találkozunk, ugyanis elhalálásunkkor kezdetjük előlről az egészet, ami valljuk be, szívás.

Kihívásnak nem utolsó tehát és el lehet szórakozni vele egy darabig, ám azzal a dizájneri döntéssel, hogy a nagyszámú ellenfél leölésével sem tapasztalati pont, sem zsákmány nem jár, pont a **Borderlands** lényegét jelentő tápolást sikerült kiiktatni a játékból. Ennek híján pedig hamar elvész az a kevés motiváció is, ami az elején még megvolt. Mondandóm zárása előtt még felhívnom rá a figyelmet, hogy csakis kimaxolt, az ötvenedik szintet elért karakterekkel érdemes nekivágni ennek a DLC-nek, ellenkező esetben elvész a

rendkívül értékes két extra skillpont. Amennyiben nem találtok még egy-két-három embert arra, hogy felvegyétek a Moxxi által elétek dobott kesztyűt, akkor a jelentősen gyengébb játékelmény miatt vonjatok le az értékelésből még tíz százalékot, s vegyétek fontolóra, hogy megéri-e feláldozni rá 800 MS pontot. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!

gamestar.hu/jatek/borderlands

GameStar

CHAVALIER

Az aréna harc életre-halálra jó ötlet, de a kivitelezés lehetett volna igényesebb.



- két extra skillpont
- komoly kihívás
- változatos küzdőterek
- amelyekből túl kevés van
- nincs történet

70

Sovánska szegény, mint a kóbor skag



FEJLESZTŐ: EA Montreal **KIADÓ:** Electronic Arts **RÖVIDEN:** Az egyre szaporodó, kooperatív kampánnyal rendelkező játékok egyik első képviselője az *Army of Two* volt az EA-tól. A második rész még jobb lett, mint az első, bár volt hova fejlődni.

ARMY OF TWO 40TH DAY

Ezúttal Sanghajban kell rendet csapnia a két teszteszterontól duzzadó rosszarcúnak //Flatline

RENGETEG POTENCIÁL VOLT az *Army of Two* első részében. Mindenhol, ahol megjelent bármi a játékról, azt hangsúlyozták, hogy igen, erről van szó, ez kell, csak jobban, jobb történettel, kicsit jobb pályákkal és hangyányit tetszetősebb grafikával. Az EA igyekezett meghallgatni a dolgot és a következő részre megígérték mindent, amit az elsőből hiányoltak a kritikusok. Sajnos azonban nem sikerült maradéktalanul teljesíteniük, avagy épp csak továbbcsiszolniuk azt, amelyek változtatásra szorultak.

NO STORY, NO MONEY, NO PROBLEM

Az *Army of Two 2*-nél pont ugyanannyira érdektelen a játékos számára, hogy mi a történet, mint az első résznél. Oké, a *Call Of Duty: MW2* sem remekelt ezen a téren, hiszen bődületesen langyos és gyenge sztorival rukkolt elő az is, de akkor, ha a játék nem annyira stabil lábakon álló IP, mint a *CoD* és pont bizonyítási fá-

zisban van, ahol a legtöbbet kéne kihozni az alapanyagból, ez nem jó. Sőt, ha a játékost esetleg érdekelné is, hogy mi történik a játékban, akkor sem tudná igazán követni, mert a narráció és a történetet mesélő betétek gyengék és kuszák. Tehát sztorira itt sem kell nagyon számítani, de őszintén szólva senki sem várt mélyértelmű, díjnyertes, fordulatokban gazdag regényt ettől a játéktól. Azt viszont igen, hogy a legpoénosabb részét, azaz a bajtársiasságot és a kooperatív élményeket növeljék, azaz ne csak lökdösni, meg beszólni lehessen a másiknak, mint az első részben, hanem erősebben érezhetővé váljon, hogy a két karakter egymásra van utalva és akármennyire is piszkálódnak, a legkomolyabb helyzetekben mindig ottvan a másik és kihúzza a megszorult segget a bajból, ha kell. Mivel klasszisokkal érdekesebb a játék, ha a barátjával nyomja az ember (vagy elvetemültebb barátnővel...), ergo a szingli kampányt majdnem hogy hanyagolni fogja a játékosok 40%-a, ezért érdemes



Látsz? - Nem! - Ok

i Érdekes módon a legkielégítőbb gyilkolási mód a játékban az az, ha bajonettet szerelünk a fegyverünkre, mintegy Gears of War láncfűrészként működtetve egy egyszerű gépfegyvert. Természetesen semmi köze a láncfűrészhez, de az ellenfelekre rárohanva, egy pontos és erőteljes szúrással már hopp, fekszik is az illető. Kézitusa híján egy kizárólag távolsági fegyverekkel operáló játékban ez azért sok mindent elárul a játékelményről.

Lefogadom, hogy cutscene jön, amiben lelövök az afro-amcsit...



úgy időzíteni, hogy legyen még a lakásban valaki, aki tudja, hogy kell megfogni egy kontrollert, ha indul a móka. Robbanás, ütvöltés, brahi és futkorászás lesz dögivel, úgyhogy aki nem szereti a Gears of War féle nézd-a-hátam lövöldözős-fe-dezékéből kifelé puttogtatós játékokat, az nagy ívben hajthatja fel eBay-re a példányát máris. Ezen a téren tehát szintén nincs változás, nem lett FPS a drága, ami nem is baj, mert a konzoltulajok, akiknek készült, kifejezetten dühösek lettek volna.

TPS + FESTETT MASZKOK

Grafikailag sem változott sokat a játék, sőt, egy picit még lassabb is lett, mint az első rész volt – de szebb is, érezhetően több tereptárgy van mindenfelé és összességében mind a hangok, mind a menürendszer, átvezetők, körítések és egyéb dizájnlemek javultak, körülbelül fél osztályzattal lehetünk engedékenyebbek, mint tavalyelőtt. Messze nem annyit javult a dolog, hogy tapskolva haj-

bókoljunk az EA előtt. Érezni, hogy volt pénz a játékra, azt is, hogy volt pár érdekes ötlet, amivel tovább próbálták vinni a fejlesztők szerinti legjobbnak tartott irányvonalakat, mégis csak néhány sikerült belőle.

TURBÓZHATÓ FEGYVEREK

Hát igen, az ilyen. Azokban a pillanatokban, amikor épp nincs harc és nyugi van, szépen lehet vásárolgatni és fejleszteni a fegyvereket. Nagyobb tár, jobb távcső, erősebb skulók, több gránát, felfújható nagymellű játékbaba, figyelemterelőnek (ilyen sajnos nincs), vagy akár üdítő dobozból készült hangtompító. Jó poén kipróbálni a különféle pluszokat, sőt, az újrarájzhatósági értéket ez növeli a legjobban, meg az, hogy tele van túsokkal a pálya. Hogy miért jók a túsok? Amikor megmentitek őket, sokszor lehetőségetek lesz választani, hogy mi legyen velük. Ha életben hagyjátok őket, kisebb átvezető animációkkal elmeséli a játék, mi is lesz velük. Ez nem minden esetben

Te, a tiéd is gumiból van? Wázzé, tudtam, hogy valami nem okés!



pozitív dolog, szóval gyakorlatilag lehet, hogy olyanokat engedtek majd el, akik később felrobbantanak egy bolygót, vagy ilyesmi. Ezért is vakvágány az amúgy jó ötletnek tűnő „ális döntések”-rész.

JOBBRÓL JÓ!

Ami viszont nagyon jó, az az, hogy lefegyverezhetők úgy is komplett szobányi ellenfelek, hogy a GPS-t előkapva olyan HUD-ot kaptok, amin az ellenfelek feje felett megjelenik a rangjuk is, azaz ha sikerült elcsípni a legtökösebb rangú főszert, a többiek nagy valószínűséggel felteszik a kezüket és morcogva, de megadják magukat. Így némi stratégiai elem is szorul a helységről-helysére tisztító tűz hadműveletek közben.

Az aggro semmit sem változott, a WOW-fanatikusok megint csak bólogatnak, hogy bizony az aggro jó dolog, ami így is van. Csak itt épp továbbra is azt próbálja (sikerrel) elérni a játék, hogy amíg a barátnótók puttogtat a nagyon durva lövegtoronyból, addig magára vonja a figyelmet és szépen körbesonhattok tarkón csapni az ellenfeleket, akik szinte észre sem vesznek titeket, csak akkor, ha elkezdték hátba lőni őket. A pályák nagy része ezt próbálja a játékosok alá rakni, de szerencsére többféle módon is megoldható mindegyik mini harchelyzet, így azok is megtalálják a számításukat, akik hatvan kilométerről szeretik széjjelsznájpolni a nem is annyira buta gépi ellenfeleket, vagy épp ellenkezőleg, még a betonfalon is gépfegyverrel vágnak lyukat.

A többjátékos módot már tudjátok, hogy nyerő, ellenben az osztott képernyős kampány módon kívül még van egy csomó, pont azok, amelyek az első részben is voltak és megtalálhatók majdnem minden online többjátékos lövöldözős játékban. Sajnos kicsit sok a lag, így ne-

héz még LIVE-on át is értékelhető meccseket játszani két másik, a világ túlsó végén a kanapén tespdő arccal, de körülbelül minden nyolcadik körre még hektelig emlékezni fogtok, olyan jó élményt nyújt.

Mivel mostanában semmilyen értékelhető cím nem jelenik meg boxonhasonló stílusban és a CoD: MW2-láz már joggal hagy alább (remélem), ezért azok számára lehet érdekes az *Army of Two 40th day*, akik még nem próbálták az első részt, szeretik a kooperatív akciójátékokat és nem bánják, ha néhány animációs fázis kicsit furán illeszkedik a másikkba, továbbá nem veszi véresen komolyan a játékot és amit nyújtani próbál. **CS**

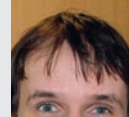
AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/army_of_two_40th_day

GameStar

FLATLINE

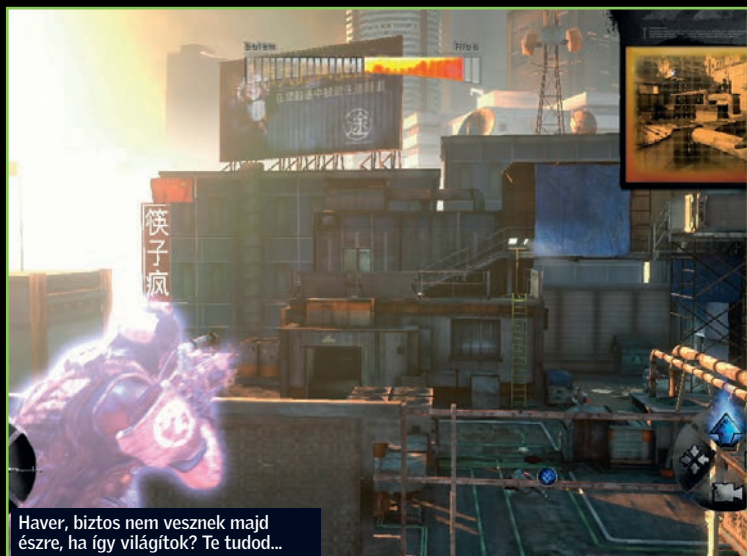
Néha megcsillantja a játék azt a filinget, milyen lenne egy jó coop játék



- + coop
- + festhető arcmaszkok
- + hangok
- sztori
- nem elég mély bajtárs-szindróma

76

Védd a hátam, haver!



Haver, biztos nem vesznek majd észre, ha így világítok? Te tudod...



Én vagyok az apád! Mármint a halál fia vagy!



Ent-e maga, ent-e?

FEJLESZTŐ: Vicarious Games **KIADÓ:** Electronic Arts **RÖVIDEN:** Überbrutál kombó-hentfesztivál Dante Isteni színjátékának ürügyén

DANTE'S INFERNO

Az Isteni színjáték más megközelítésben

//Zarathos

A VILÁGIRODALOM egyik meghatározó műve az Isteni színjáték, de nem olyasmiről, ami egyszerűen kiált egy játékadaptáció után. A Vicarious Gamesnél azonban úgy gondolták, hogy az akció szembetűnő hiánya nem rettent el őket a feldolgozástól és készítenek belőle egy akciójátékot. Dantéból kereszties lovag lesz, a kínlódó lelkekből ellenfelek, a Pokolból platformok és fejtörők sorozata. A döntés elég merész volt, lássuk, hogy mit sikerült kihozni a témából.

FŐ... HŐS?

A történet szerint Dante megjárja az egyik kereszties háborút, a Szentföldön

öl, pusztít, fosztogat és megcsalja szerelmét, Beatrice-t, mert a püspök teljes bűnbocsánatot ígér mindenkinek, akkor meg úgyis mindegy... Erről azonban utólag kiderül, hogy hazugság volt, ráadásul Dante nemcsak önmagát ítélte örök kárhozatra, hanem Beatrice-t is, aki a saját üdvösségét tette fel arra, hogy párja hú marad hozzá. Persze ezt „hőstünk” nem tűri szótlánul, és ahelyett, hogy csendben meghalna, legyőzi a Halált, lenyúlja a kaszáját, majd elindul a Pokol mélyére, hogy visszaragadjon szerelmét Lucifer karmai közül.

Dante karakterében érezhető, hogy a *God of War* antihőse, Kratos ihlette (és

a játékmenet is onnan kölcsönöz, de erről majd később ejtek szót): ugyanolyan hidegvérű gyilkos, aki nem érez könnyöriületet, de amikor a szeretteit lemészárolják, az addig általa kiszolgált természetfölötti erők ellen fordul. A különbség kettőjük között az, hogy Kratos nem is próbál meg másnak látszani, mint ami, míg Dante meg van győződve arról, hogy nem magának kereste a bajt: fel van háborodva, hogy a püspök hazudott, és az ártatlanok lemészárlásáért és a hűtlenségért végül mégiscsak felelnie kell, és mindenkit hibáztat mindenért, csak önmagát nem. Ez a „jellemhiba” rövid távon idegesítővé válik, én kifejezetten megutáltam a fickót a játék folyamán és sajnálom, hogy helyette nem Beatrice a főszereplő, aki a Pokol legmélyére utazik, hogy megtalálja ezt az erőszakos senkiházit és darabokra szelje (mert az, hogy simán ég a kilencedik bugyorban, nem elég neki).

GOD OF HELL

A fejlesztők soha nem titkolták, hogy a játék egy hatalmas *God of War*-koppintás lesz, az előzetes videókból, leírásokból egyértelműen kiderült, hogy mire számíthatunk, de még így is sikerült meglepődnöm: a hasonlóság olyan erős, hogy eleinte önmagától a *GoW* gombkiosztására állt rá a kezem. A játékmenet a következő: van egy nagy kaszánk, aztán kasza-bolunk. Az eszközt a Haláltól nyúltuk le (majd stílusosan kettészeltük vele), így a hagyományos, mezei kaszákkal szemben képes a holtak lelkét elszívni. A lelkekből fejleszthetjük a kaszát, ekkor már erős kombókkal

is apríthatjuk az ellenfeleket, és ez ismétlődik a játék végéig. A változatoság kedvéért Dante cipel egy hatalmas keresztet is (rendkívül vicces módon az övé, mint egy revolvert), amelyet távolsági támadásokra használhatunk, és ezt is fejleszthetjük az elszívott lelkekből. A játékmenetet néha – ismét *GoW* – platformrészek és különböző kapcsolódó kockatolókat fejtörők sorozata. A játékmenetet néha – ismét *GoW* – platformrészek és különböző kapcsolódó kockatolókat fejtörők sorozata. A játékmenetet néha – ismét *GoW* – platformrészek és különböző kapcsolódó kockatolókat fejtörők sorozata. A játékmenetet néha – ismét *GoW* – platformrészek és különböző kapcsolódó kockatolókat fejtörők sorozata.

HA HARC, HÁT LEGYEN HARC

Persze ha már nyúlunk valamit, akkor nyúlunk jól, és ez sikerült is. A harc rendkívül élvezetes, a csapásoknak súlya van és az animáció is tökös, bár kombókból (vagy fegyverekből) elért volna egy kicsit több. Ami zavart, az az ellenfelek mennyisége, mert az én ízlésemnek egy kicsit kevesen voltak, ráadásul a kivégző mozdulatok sem elég változatosak. Ugyanis egy kellően legyengített (vagy alapból gyenge) ellenfelet felkaphatunk a kaszánk végére és dönthetünk róla, hogy kárhozatra ítéljük vagy felmentjük a bűnei alól. Ekkor egy rövid interaktív kivégzés/megáldás következik (érdekes kérdés, hogy ha elítéljük őket, akkor hova kerülnek? Van egy másik Pokol, ami ennél is rosszabb?), amelyből jó esetben kétféle tartozik egy ellenségtípushoz, kevésbé jóban csak egy. A kivégzés lényege, hogy a választott típustól függően vagy szent, vagy szentségtelen pontokat kapunk, amelyek aztán magasabb szintű fejlesztéseket tesznek elérhetővé (a kaszához tartozik a szentségtelen,



Ne menj a fény felé!

i Az Electronic Arts egy kifejezetten kreatív reklámkampányt indított hónapokkal a megjelenés előtt: minden hónapban más főbűnré próbálták csábítani a játékosokat a vágtyólt kezdve a haragig. Némi pont visszafelé sült el, de akadtak sikeres ötletek is.

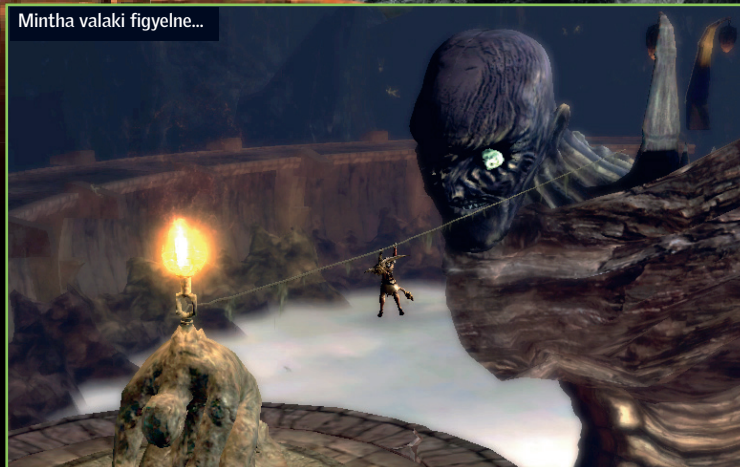
Mondám vala: „Felmentelek!”
S a mennyországba felment Elek.



Azért ha a mennyországban járnánk,
ott kevésbé lenne mozgalmas...



Mintha valaki figyelne...



a kereszthez a szent), ezért elég sokat fogunk vele foglalkozni, amihez két animáció édeskevés, a játék felénél unalmasabbá válnak.

PLATFORMPOKOL

A platformos részek már kicsit kevésbé sikerültek szórakoztatóra: amikor jól működnek, akkor elviselhetőek, amikor rosszul, akkor hajtépésig idegesítőek. Egy jól működő platformszekció úgy néz ki, hogy lecsúszunk egy csontokból épült rúdon, átugrálunk három szakadék felett lógó kötélre, szétcsapunk egy akadályt útközben, majd landolunk egy második rúdon. Látható, hogy semmi izgalmas. Egy rosszul működő úgy fest, hogy átkapcsolok egy kapcsolót, ráállok egy platformra, felbukkan néhány ellenfél. Egy-két perc alatt végzek velük, ekkor megjelenik egy másik platform, mindkettő elkezd fogogni. Megpróbálók átugrani, de a szerencsétlen kameraállás és egy láthatatlan pöcök miatt belezuhanok a fortyogó lávába. Kezdem újra, a harc előttről. Bevallom, nem szeretném ezt a részt a GoW-hoz hasonlítani, mert valószínű, hogy ott is voltak ilyen szívások, csak az idő megspítette az emlékeimet, de ez min-

denképpen terhebbé teszi az ugrálás részeket.

VÖRÖSESBARNA

A játék képi világa az, amibe leginkább bele lehet kötni, mert minden vörösben vagy barnában úszik és nagyon gyorsan egyformává válnak a helyszínek. Pedig amúgy nem lenne gond, nagyon szép (már amennyire eltorzult és kicsavart testek szépek lehetnek) és látványos megoldásokkal találkozhatunk, de az egyszínűség tönkreteszi az egészet és egybefolyik minden. Ráadásul az ellenfelek is ezekből a színekből táplálkoznak. Az egyes modellekből sincs sok, ami a nevesített kárhozottak esetén a legszembetűnőbb. A Pokol egyes sarkaiban el vannak rejtve azok a személyek, akiket Dante név szerint megemlégett az Isteni színjátékban: ők csak csendesen sírdogálnak a földön, és ha megragadjuk őket, egy rövid leírást olvashatunk arról, hogy kik ők és miért kerültek ide, majd – az ellenfelekhez hasonlóan – dönthetünk arról, hogy kárhozatra ítéljük vagy megváltjuk a lelküket, de ők sokkal több szent/szentségtelen pontot adnak. Ez egy remek ötlet, de az összes fickó ugyanúgy néz ki (illetve van egy női

és egy férfi modell), amivel egy hatalmas lehetőséget szalasztottak el, amivel több egyéniséget kaphatott volna a játék.

VÉGSŐ

Nem tudom eldönteni, hogy az Inferno egy remek *God of War*-utánérzés, vagy egy fantáziátlan koppintás, mert egyrészt remekül lekötött és vannak benne okos ötletek, másrészt viszont imádom ezt a műfajt, így kicsit torzultan ítélem meg, és tagadhatatlan, hogy szinte semmi egyéniség nem szorult bele: amit nem a GoW-ból nyúl, azt máshonnan teszi. Aki cikinek érzi azt az ötletet, hogy egy leíró elmesélést vérgőzös, megalakulás nélkül brutális és szexuálisan túlfűtött (szegény Beatricét amilyen nagy tisztelettel kezelte Dante a költeményben, annyira próbálta meg szexualizálni a Vicarious Games: a játék első fél órájában csak fedetlen mellekkel látjuk) akciójátékká konvertálnak, az kerülje messzire a játékot, mert ezen a téren ennél csak rosszabb lesz. Akinek viszont bejön a stílus és a sztori annyira nem érdekli, vagy képes egy legyintéssel figyelmen kívül hagyni, annak érdemes kipróbálnia a játékot, mert le fogja kötni. **CS**

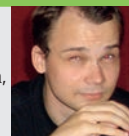
AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: [szavazz és értékelj!](http://szavazz.esiertekelj.com)
gamestar.hu/jatek/dantes_inferno

GameStar

ZARATHOS

A játék nem hoz semmi újat a műfajba, de kellemes kikapcsolódás.



- ★ kiváló harc
- ★ a Pokol végre játékban
- ★ változatos
- semmi eredetiség
- unalmas grafika
- kiállhatatlan főhős

80

Egy próbát megér

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

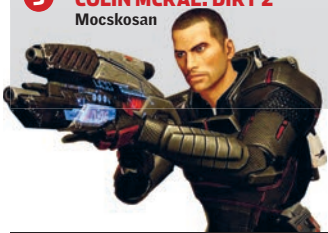
GameStar Olvasói TOP5

- 1 BIOSHOCK 2**
2010. február
- 2 ASSASSIN'S CREED 2**
2010. március
- 3 BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2**
2010. március
- 4 MAFIA 2**
2010 eleje
- 5 DIABLO 3**
2011



GameStar Szerkesztőségi TOP5 (játék)

- 1 MASS EFFECT 2**
Megérte várni rá.
- 2 LEFT 4 DEAD 2**
TANK! TAAAAANK!!!
- 3 DRAGON AGE: ORIGINS**
Epic RPG!
- 4 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2**
Jött, látott, mindent vitt
- 5 COLIN MCRAE: DIRT 2**
Mocskosan



GameStar Szerkesztőségi TOP5 (nem játék)

- 1 MAZURBAJSZA**
- 2 GAMESTAR CSOBBANÁS**
- 3 FIZETÉSEMELÉS**
- 4 HÓEMBER**
- 5 LOST 6. ÉVAD**

RPG



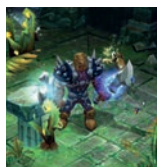
MASS EFFECT 2 GS 2010_01 – 95%

Sokáig el sem hittük, miket áradozott róla a BioWare. De most a saját szemünkkel láttuk, és íme, már mi is áradozunk.



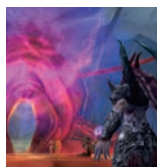
DRAGON AGE: ORIGINS GS 2009_11 – 95%

Ha nem kellett volna megjelennie a konzolokra, az évtized RPG-je is lehetne. Így „csak” egy történelmi mérföldkő.



TORCHLIGHT GS 2009_11 – 90%

Szinte egy önálló ötlete sincs, mégis letehető. Az utóbbi évek legjobb Diablo-klónja.



AION GS 2009_09 – 90%

Egy örökkévalóságnak tűnt, de végre elkészült a nyugatnak szánt verzió. Azt hiszem, kilogolok a valós életemből.



RUNES OF MAGIC - CH. II. THE ELVEN PROPHECY GS 2009_09 – 87%

Az elfek érkezésével tovább folytatódik a Runes of Magic sikertörténete. Persze ez is teljesen ingyen.



MASS EFFECT GS 2008_05 – 94%

Magával ragadó történet, akció, szerelmi szál, űrkalandok. Az egyik legjobb RPG-t tisztelhetjük benne.



WOW: WOTLK GS 2008_12 – 95%

Nyolcvanát elérve az ember már tisztában van a Világ dolgaival. Az igazi játék csak ekkor kezdődik.

FPS



LEFT 4 DEAD 2 GS 2009_12 – 90%

A legjobb zombiapokalipszis, ami ma történhet veled. Keríts három cimborát és vágj bele!



COD: MODERN WARFARE 2 GS 2009_11 – 93%

Botrányokkal körítve, és mindenki mást maga mögött utasítva érkezett. Minden porcikája remekmű.



BORDERLANDS GS 2009_11 – 83%

A Gearbox réges-rég készülő játéka amilyen jó FPS, olyan gyenge RPG. Egy kihagyott ziccer.



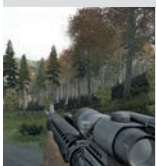
OF2: DRAGON RISING GS 2009_10 – 90%

A gigantikus csatamezők látványától még most is keressük az állunkat. Operation Flashpoint 2 vs. Arma II: 1:0.



WOLFENSTEIN GS 2009_08 – 91%

Blazkowicz barátunk szerintünk már létezni sem tudna náci élőholtak nélkül. Legújabb küldetése is kötelező darab.



ARMA II GS 2009_07 – 77%

Olykor méretes bugjaival is bőven szerethető háborús szimulátor. Csak még mindig nem tudom, hogy honnan lőnek.



CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD GS 2009_05 – 82%

Hamisítatlan egyjátékos spagettiwestern, de a vérdíjra építkező kifinomult multiplayer sem piskóta.

Stratégia



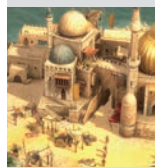
KING ARTHUR GS 2009_11 – 92%

A legjobb magyar videójáték, ami valaha tiszteletét tette szerkesztőségünkben. Térdre királyotok előtt!



TROPICO 3 GS 2009_10 – 86%

Viva Fidel, avagy a diktatorszimulátor harmadik felvonása. Ezt a banánt nem lehet megenni.



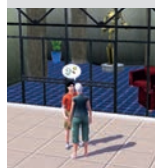
ANNO 1404 GS 2009_09 – 92%

Az Anno sorozat alighanem legjobb darabjához van szerencsénk, amiben a mesés Kelet kincstára is megnyílik előttünk.



MAJESTY 2: THE FANTASY KINGDOM SIM GS 2009_10 – 77%

Poénból és kreativitásból tíz év szünet után sincs hiány. Akinek az első rész tetszett, annak ez is kötelező.



THE SIMS 3 GS 2009_06 – 94%

Az alap Sims 2 kicsit felrázva, sok eredeti ficsóval és lehetőséggel felruházva. Vonzóbb, mint valaha.



OVERLORD II GS 2009_07 – 80%

A pusztulás földi helytartója, vagyis szerény személyünk visszatért, hordákban támadó impjeivel egyetemben.



EMPIRE: TOTAL WAR GS 2009_03 – 93%

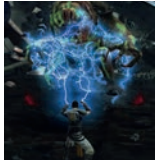
Újra nem tudunk betelni a Total War monumentális szárazföldi ütközeteivel. De itt akár tengerre is szállhatunk.



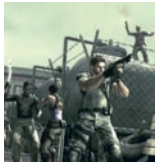
Akció



THE SABOTEUR
GS 2009_12 – 82%
 Egy-két negatívumot leszámítva azonnal magába szippant a megszállt Párizs lebujainak hangulata.



SW: THE FORCE UNLEASHED
GS 2009_11 – 74%
 A borzalmas irányítás és a kiváló Star Wars-sztori különleges egyveleget alkot. Fogyasztása csak rajongóknak!



RESIDENT EVIL 5
GS 2009_10 – 91%
 Egyedül vagy kooperálva, de az utolsó percgig szivattyúzni lehet a zombivért a monitorról. Konzolok után PC-n is kihagyhatatlan.



RED FACTION: GUERRILLA
GS 2009_10 – 88%
 Marsfelszíni masszív disztráksón és gerillák a ködben. Megérte megvárni PC-re az új Red Factiont.



BATMAN: ARKHAM ASYLUM
GS 2009_09 – 94%
 Minden idők legjobb Batman játéka, s a Guinnesszen túl ezt szeptemberi teszünk is bizonyítja.

Sport



PES 2010
GS 2009_11 – 85%
 A rangadó elkezdődött. A két nagy csapat kiegyenlített mérkőzést folytat, a végeredmény pedig döntetlen.



FIFA 10
GS 2009_10 – 86%
 Van egy-két gyenge pontja, ám ezt leszámítva izig-vérig foci! Ha tudsz választani, konzolon nincs nála jobb.



VIRTUA TENNIS 2009
GS 2009_08 – 70%
 Ritmikus testmozgás, patakokban csurgó verejték és női sikoltás – nincs is jobb egy kiadós... tenisznél.



PRO EVOLUTION SOCCER 2009
GS 2008_11 – 89%
 A PES széria vitathatatlanul legnagyobb ellenfele a FIFA 09-nek. Vagy lassacskán fordítva igaz az állítás...?



FIFA 09
GS 2008_09 – 91%
 Idén sem maradhat el az új FIFA-epizód. Továbbra is erős, focirajongóknak kötelező darab.

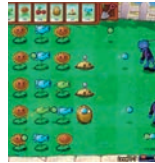
Verseny/Ügyességi



COLIN MCRAE: DIRT 2
GS 2009_10 – 92%
 Az első rész minden jó tulajdonságát megtartva az idei DIRT is az év legmocskosabb autóversenye.



NEED FOR SPEED: SHIFT
GS 2009_09 – 82%
 A Shifttel a szimulátorok vizére hajózott a Need for Speed sorozat. S milyen jól tette!



PLANTS VS. ZOMBIES
GS 2009_06 – 97%
 Részoktunk, mint születéskor a levegőre. Agyvelőre éhes zombik és növényeink véget nem érő háborúja.

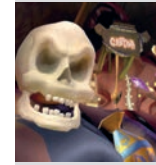


MINI NINJAS
GS 2009_09 – 77%
 Kicsik, kukik és halálosak; ezek a Mini Nindzsák! Szórakoztató varázsló-verekezős játék, nem csak nagyoknak.



TRINE
GS 2009_07 – 84%
 Harmadmagunkkal egy királyság megmentéséért, gyönyörű megvalósításban. Te hányas voltál fizikából?

Kaland



TALES OF MONKEY ISLAND – SEASON ONE
GS 2010_01 – 93%
 Ha meguntad egyenként tölteni az epizódokat, most itt van mind az öt évgyönyörű csokorba kötve.



RUNAWAY: TWIST OF FATE
GS 2009_12 – 81%
 Izgalmas sztorijával és Gina csinos alakjával minden kalandjátékosnak kitűnő választás.



MACHINARIUM
GS 2009_11 – 90%
 Josef robot és az ő ütötököpp, rozsdásodó világa hamar belopta magát a szívünkbe.



SAW
GS 2009_11 – 74%
 A digitális Jigsaw ugyanolyan brutális, és maradéktalanul visszaadja a filmek hangulatát.



TALES OF MONKEY ISLAND – CHAPTER 2:
GS 2009_09 – 92%
 Az epizodikus formát vett, újragondolt Monkey Island hozza a kötelezőt. Cseles fejtörők és könnyes nevetés.

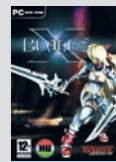
Kiemelt megjelenések



LV-WHEELMAN
2490 Ft
 Barcelona romokban, Vin Diesel és a The Wheelman pedig a polcodon.



LV-DEMIGOD
2490 Ft
 Egy isteni ajánlat, ha fölös szabadidődöt felístenekkel szeretnéd elütni.



LV-X-BLADES
2490 Ft
 Könnyed esti hack-n-slash, egy cicafüli szökevény. Nincs is annál jobb.



LV-GOBLIINS
2490 Ft
 A már jól ismert elmebeteg goblinok most nagy kizserelésben lehetnek a tied.

ArmA II	4490 Ft	Medal of Honor Airborne	1990 Ft
Assault on Dark Athena	1990 Ft	Mercenaries 2: World in Flames	1990 Ft
Age of Conan: Hyborian Adventures	990 Ft	NBA 2K10	5570 Ft
Anno 1701	1880 Ft	NFS ProStreet	3590 Ft
Battlefield 2 CC	1990 Ft	NFS: Most Wanted	1990 Ft
Bionic Commando: Rearmed	990 Ft	NFS: Undercover	1990 Ft
Brothers in Arms: Hell's Highway	2990 Ft	HL 2: Orange Box	1990 Ft
Civilization 4 Complete	4490 Ft	Penumbra Anthology	1990 Ft
Colin McRae Dirt	990 Ft	Prince of Persia	2990 Ft
Command And Conquer 3	1990 Ft	Pure	2240 Ft
Condemned	990 Ft	Red Orchestra: Ostfront 41-45	1880 Ft
Crysis	1990 Ft	Race 2007 +GTR Evolution	1990 Ft
Dead Space	1990 Ft	Richard Burns Rally	890 Ft
Deus Ex 2: Invisible War	990 Ft	Rome: Total War	2240 Ft
Devil May Cry 4	1990 Ft	Spore	4990 Ft
Diablo 2 + LoD	3980 Ft	Stalker Clear Sky	1990 Ft
Far Cry 2	2990 Ft	Star Wars: KotOR 2	3770 Ft
F.E.A.R.	990 Ft	Starcraft és Brood War	1880 Ft
F.E.A.R. 2: Project Origin	1990 Ft	Stranglehold	2240 Ft
FIFA 2009	2990 Ft	Witcher	4670 Ft
Flatout Ultimate Carnage	1990 Ft	War Leaders	1790 Ft
G.R.I.D.	1990 Ft	Warhammer: Dawn of War	1880 Ft
Heroes V	3770 Ft	World of Goo	1790 Ft
Left 4 Dead	1990 Ft	World of Warcraft	2960 Ft
Mass Effect	1990 Ft	Zeno Clash	990 Ft

ONLINE ÁRAK!

MEGJELENÉSI LISTA

ELŐKÉSZÜLETBEN

Assassin's Creed 2	Splinter Cell: Conviction	Alien vs. Predator
Battlefield: Bad Company 2	R.U.S.E.	Star Trek Online
Alpha Protocol	2010. tavasz	Split/Second
BioShock 2	2010. február	Max Payne 3
Diablo III	2011	StarCraft II
Just Cause 2	2010. március	Battlefield: Bad Company 2
Mafia 2	2010. nyár	Napoleon: Total War
Rage	2010	Duke Nukem Forever
Splinter Cell: Conviction	2010. február	SW: The Old Republic
Starcraft 2	2010	WoW: Cataclysm
Assassin's Creed 2	2010. március	Metro 2033
R.U.S.E.	2010	Kane & Lynch 2
Alien vs. Predator	2010. február	C&C 4: Tiberian Twilight
Dead Rising 2	2010. április	The Witcher 2: Assassins of Kings
Singularity	2010. tavasz	Blur

Túl vagyunk az ünnepi hajtáson, de szerencsére maradtak nagy nevek az év elejére is.



SZIASZTOK!

Még mielőtt belemerülnénk a 2010-es Mélyvízbe, boldog új évet szeretnék minden kedves olvasónknak kívánni! Remélem, mindenki épségben túlélte a szilveszteri mulatozást, aki viszont még most is másnapos, sürgősen hagyja abba az afterpartyzást. Új év, új hardverek. Kissé sablonos dumá, de mégis óriási igazságtartalma van, hiszen rögtön az első héten rendezték meg Las Vegasban a Consumer Electronics Show-t, amelyen rengeteg újdonságot mutattak be az ismert és kevésbé ismert gyártók. Mazur a helyszínen, mi pedig itthon, TFT-képernyők előtt izgultuk magunkat halálra, hiszen sok-sok ígélet hangzott el a kiállítás megelőzően, és végül ezek döntő hányada meg is valósult a kiállítás alkalmával. A trendekről és a show-t jellemző globális szemléletről a lap első felében már olvashattatok, így én csupán szemezgetnék azon bejelentések közül, amelyek elsősorban az IT-ipar komponens területét érintették. Ezt követően a megszokott formában olvasható a PiacTér, amely egy bemutatóval és egy könnyed szoftvertesztzel egészült ki. Utóbbi a DVD-mellékleten is megtalálható Vipre antivírus programról szól, amely kellemes meglepetést okozott számunkra. A GSO-n beígért gamer noteszögépes körkép természetesen nem maradhatott el, illetve az Intel új lapkakészleteire is áldoztunk két oldalt, hátha valaki pont most újítaná fel a gépét. Végül pedig a Vásárlási tanácsadóval zárunk, amely kapcsán sajnos nincsenek jó híreim, egy-két hardver ára ugyanis pimasz módon megnövekedett. Érdeemes tehát még körültekintőbben vásárolni.



MI LESZ VELED, FERMI?

HAJJAJJ, ÁJJAJJ, ÓJAJ. Hirtelen ez a három szó jutott eszembe az NVIDIA új, mindenki – igen, még az ATI-rajongók is – által várt grafikus kártyája kapcsán. Tavaly rengeteg pletyka keringett a Fermi/GF100 körül, boldog-boldogtalan azt találgatta, vajon mikor és legfőképpen milyen specifikációkkal fog megjelenni az NVIDIA első DirectX 11-es grafikus vezérlője. A pletyagyártás különösen akkor gyorsult fel, amikor az AMD bemutatta az első Radeon HD 5000-es vezérlőt, hiszen ekkortól már konkrét kihívásról van szó, minden egyes kérés az AMD malmára hajtja a vizet. Sajnos mind a mai napig nem tudni pontosan, hogy az átlag felhasználó mit várhat pontosan a Fermi-től. Olyan fogalmak röpködnek a fejünk fölött, mint HPC-szegmens, emulált tesszellálás, ECC hibajavítás stb., amik jól hangzanak, csak épp semmi olyan nem derül ki belőlük, ami a konkrét játékteljesítményre utalna. Az egyszerű gamer pedig csakis ilyen adatokra vágyik, nem nagyon izgatja, hogy az új mag milyen számítási kapacitást nyújt kétszeres precízitású lebegőpontos műveletek esetén. Továbbá az sem elhanyagolható tényező, hogy ha nincs egy adott szériának konkurenciája, akkor bizony csakis a felhasználók járnak pórul. Az hagyján, hogy nincs versenyképes alternatíva, de így az időben cselekedő vállalat úgy alakíthatja az árakat, ahogy épp

neki tetszik. Jelenleg pont ez történik, a Radeon HD5870 ára semmit nem akar csökkenni, a két GPU-s HD5970-ért pedig egy komplett számítógép árát kell jelenleg kifizetni. Ezt persze nevezhetjük természetes folyamatnak, ami felső vagy csúcscategória, az mindig is drága volt. Igaz, csak éppen nem ehhez szoktunk hozzá az elmúlt egy-két év során. Emiatt fontos tényező a Fermi, de ahogy jelenleg a dolgok állnak, két-három hónapig továbbra is Radeon-uralom lesz a DX11-es érásban. A Las Vegas-i CES-en sokan arra számítottak, hogy az NVIDIA újabb jellemzőket árul el, ezzel is kicsit nyugalomra intve a rajongókat. Ne feledjük, egy évvel ezelőtt pont itt jelentette be a gyártó a GTX 295-ös szörnyeteget, amitől sokan azonnal elájultak. 2010 januárjára azonban nem ez jutott, hanem csupán egy-két konfiguráció, amelyeken DX11-es vagy PhysX-es technológiademo futottak. A gépek mellé kihelyezett munkatársak a külföldi szaklapoknál dolgozó újságírók kérdéseire meglehetősen szűkszavúan válaszoltak, konkrét teljesítményadatokra nyílt terepen nem számíthatnak az érdeklődők. Zárt ajtók mögött elméletileg volt egy kisebb prezentáció, de őszintén szólva, kis aggodalomra ad okot ez a titkolózás. A CES-es szereplés tehát egyáltalán nem volt meggyőző, hiába volt kiállítva egy 3-utas SLI-s rendszer, a prezentálni kívánt PhysX-es képességekbe

csúnyán belefagyott a rendszer. Nyilván szoftveres okai is lehetnek egy ilyen bakinak, de ettől még ciki, főleg ha nagy nyilvánosság előtt történik mindez. További aggodalmat kelthet az a tény, hogy NVIDIA Fermi SLI Certified számítógépek vannak készülőben. Mit jelent ez? Csupán azt, hogy két ilyen kártya használatához profin kivitelezett ház szükséges, ami megfelelő szellőzéssel rendelkezik. Hiába ugyanis a 40 nanométeres gyártástechnológia, a Fermi lapka óriási lesz, ami mindenképpen rossz hatással van a kártya fogyasztására és hőtermelésére. A lapka mérete miatt ráadásul egyelőre igen gyér a kihozatal is, pletykák szerint a 20 százalékot sem éri el, ami magas végfelhasználói árakat fog eredményezni. A Fermi-alapú Tesla kártyák már rendelkeznek az NVIDIA-tól, ám mivel professzionális felhasználású termékekről van szó, ezért szigorúbb szabályok – elsősorban fogyasztás és hőtermelés terén – vonatkoznak ezekre a típusokra. A gyártótól letölthető specifikációs dokumentumból kiderül, hogy a Tesla variánsokban 448 darab stream processzort aktív, és 3 vagy 6 gigabájtnyi memóriakonfigurációval kérhetők. Utóbbi adat várhatóan nem köszön majd vissza az asztali variánsnál, a stream processzorok számát illetően viszont elképzelhető, hogy az 512 darabos aktív állapot lesz a csúcsmódel jellemzője. 

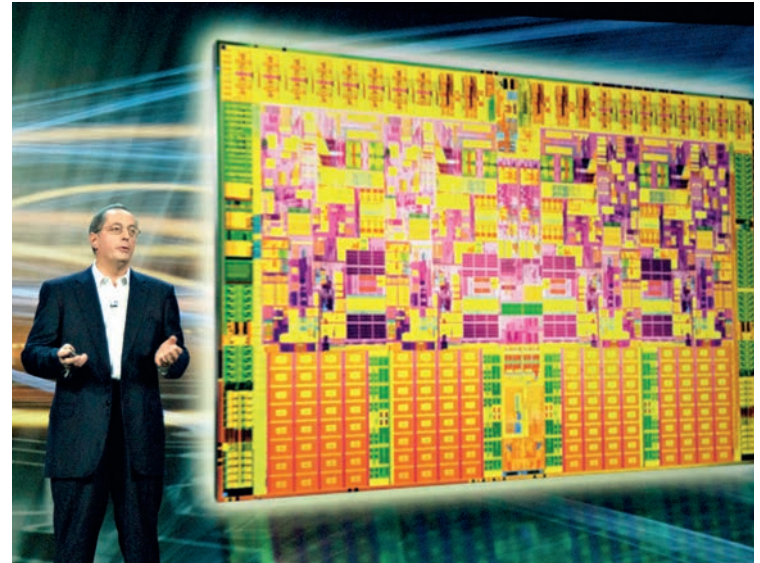
INTEL CORE I3 ÉS I5 – MEGKEZDŐDIK A WESTMERE-INVÁZIÓ

2010. JANUÁR 4. – Az új központi egységek közös jellemzője, hogy mindegyik kétmagos felépítéssel, a HyperThreading-technológia és egy-két kivételtől eltekintve a Turbo Boost technológia támogatásával jelennek meg. Az asztali szegmensnél Clarkdale, míg a mobil területen Arrandale kódneven megjelenő újdonságokkal kell számolnunk, ha viszont a típusszámokat nézzük, akkor már nem ennyire egyszerű a helyzet. Az asztali gépekbe szánt verziók Core i5-600 és Core i3-500 megjelöléssel érkeznek a boltok polcaira, a kezdő órajel 2,93 gigahertz lesz, míg a plafont 3,46 gigahertzen húzta meg az Intel. A két sorozat között a fő különbséget a Turbo Boost technológia jelenti, a 100–133 dolláros áron megjelenő Core i3-aknál nem lesz elérhető a dinamikus frekvenciaszabályzás. Az integrált grafikus mag viszont igen, amelynek órajele az összes Clarkdale esetében 733 megahertz, kivétel egyedül a Core i5-661 jelent, amelynél 900 megahertzen ketyeg a lapka. A belépő szintet jelentő Pentium sorozat rajongói számára jó hír, hogy a gyártástechnológiai váltás ezen a fronton is megtörténik, az új központi egységeket Pentium G6000-es típusjelzéssel látja el a gyártó. A Clarkdale magra épülő, olcsósított Westmere természetesen a nagyobb testvéreihez hasonlóan grafikus magot is tartalmaz, ám az ár alacsony szinten tartása érdekében számos ponton kevesebbet nyújt a Core

modellekhez képest. A harmadszintű gyorsítótár mérete csupán 3 megabájt, az integrált memóriavezérlő pedig hivatalosan csak a DDR3-1066 megahertzen modulokat támogatja. Várhatóan a grafikus lapka is alacsonyabb órajelen ketyeg ezeknél a központi egységeknél, ám erről egyelőre nem tudunk részletes adatokkal szolgálni.

VÁLTOZÁS ELŐTT A NOTEBOOK-SZEGMENS

A mobil processzorok esetében négy új termékcsaládot köszönhetünk, amelyek között a gyorsítótár mérete és az üzemi-frekvencia mértéke mellett az alapfeszültség nagysága és a beépített memóriavezérlő képességei is különbséget tesznek. A teljesítményre hangolt, erős multimédiás tulajdonságokkal felszerelt noteszgépekhez készül a Core i5-600-as sorozat, amelyek DDR3-1066 megahertz támogatással és 4 megabájt harmadszintű gyorsítótárral gördülnek le a gyártósorokról. A kétmagos egységek mindegyike ismeri a HyperThreading-technológiát, és aktivált Turbo Boost dinamikus frekvenciaszabályzásra is képesek. Típustól függően akár több mint 1 gigahertz is lehet a magok kihasználtságától függő üzemi-frekvencia növelése, de nem ez az igazán nagy újítás ezen a téren. Az Arrandale magos processzorokban nemcsak a CPU, hanem a GPU órajele is változhat, de természetesen továbbra is csak oly mértékben, amennyit az adott típus TDP-értéke megenged. Tehát mivel adott egy felső plafon, ezért az integrált grafikus lapka órajele értelemszerűen csak akkor növekedhet, ha a processzormagok kihasználtsága alacsony. A két lapka frekvenciájának együttes emelése nem lehetséges a tipikus fogyasztási érték betartása miatt, amely különösen fontos a noteszgépek melegekedésének és fogyasztásának kordában tartása miatt. A pletykák szerint a GPU alapórajele 166 megahertz lesz, amelyet a Turbo Boost egészen 500 megahertzig emelhet a grafikus lapkát intenzíven terhelő alkalmazások használata esetén.



en akár több mint 1 gigahertz is lehet a magok kihasználtságától függő üzemi-frekvencia növelése, de nem ez az igazán nagy újítás ezen a téren. Az Arrandale magos processzorokban nemcsak a CPU, hanem a GPU órajele is változhat, de természetesen továbbra is csak oly mértékben, amennyit az adott típus TDP-értéke megenged. Tehát mivel adott egy felső plafon, ezért az integrált grafikus lapka órajele értelemszerűen csak akkor növekedhet, ha a processzormagok kihasználtsága alacsony. A két lapka frekvenciájának együttes emelése nem lehetséges a tipikus fogyasztási érték betartása miatt, amely különösen fontos a noteszgépek melegekedésének és fogyasztásának kordában tartása miatt. A pletykák szerint a GPU alapórajele 166 megahertz lesz, amelyet a Turbo Boost egészen 500 megahertzig emelhet a grafikus lapkát intenzíven terhelő alkalmazások használata esetén.

NEM KÖNNYŰ FEJBEN TARTANI AZ ÚJ CPU-K NEVEIT

Eggyel kisebb árkategóriában a Core-i5 mobil változatai teszik ki az új mobil

CPU-kínálat részét, ám egyelőre nem világos számunkra, hogy az 540M/520M és a 430M típusok között milyen különbség kelhet ahhoz, hogy eltérő számozást vezessen be az Intel. Egyedül a 430M alacsonyabb órajelét említhetnénk, ám szerintünk egyéb funkcióbeli eltérés is lesz a két csoport között, amelyre csak a hivatalos bejelentés után derülhet fény. A Core i3-as mobil processzorokból egyelőre csak két típust jelentett be az Intel, amelyek az asztali társaikhoz képest nem képesek a dinamikus órajel-változtatásra, illetve valószínűleg a VT-d virtualizációs eszköztárral sem rendelkeznek. Természetesen az új processzorcsaládból most sem maradhattak ki az ultraalacsony feszültségű variánsok – Core i5-640UM, 620UM és Core i5-520UM – sem, amelyek alapórajele 1,06–1,2 gigahertz, tipikus fogyasztásuk pedig mindössze 18 watt. Ne feledjük, hogy ebbe az adatba beletartozik az integrált grafikus mag is! A normál feszültségen üzemelő változatok 35 és 25 wattos TDP-vel kerülnek forgalomba.



Processzortípus	Tokozás	Órajel (GHz)	Turbo Boost órajel (GHz)	Magok/Szálak	Gyorsítótár (MB)	Támogatott memóriáórajel	TDP (W)
Intel Core i5-670	LGA1156	3,46	3,73	2/4	4	DDR3-1333	73
Intel Core i5-661	LGA1156	3,33	3,6	2/4	4	DDR3-1333	87
Intel Core i5-660	LGA1156	3,33	3,6	2/4	4	DDR3-1333	73
Intel Core i5-650	LGA1156	3,2	3,46	2/4	4	DDR3-1333	73
Intel Core i3-540	LGA1156	3,06	-	2/4	4	DDR3-1333	73
Intel Core i3-530	LGA1156	2,93	-	2/4	4	DDR3-1333	73

KÉT LGA1366-OS CPU-FOGLALAT AZ EVGA LEGÚJABB LAPJÁN

A GAMESTAR Online-on egy rövidke hír keretein belül már megmutattuk az észak-amerikai EVGA akkor még hevesen titkolt új alaplapját, amelyen két, LGA1366-os Intel Xeon központi egységet fogadó foglalát volt látható. A lap másik érdekességét a nem kevesebb, mint hét darab PCI Express ×16-os jelentette, amely egyértelmű jelzés arra vonatkozólag, hogy kiknek is szánják ezt a minden hájjal megkent monstrumot.

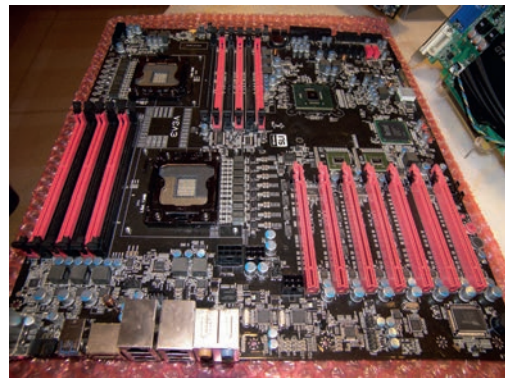
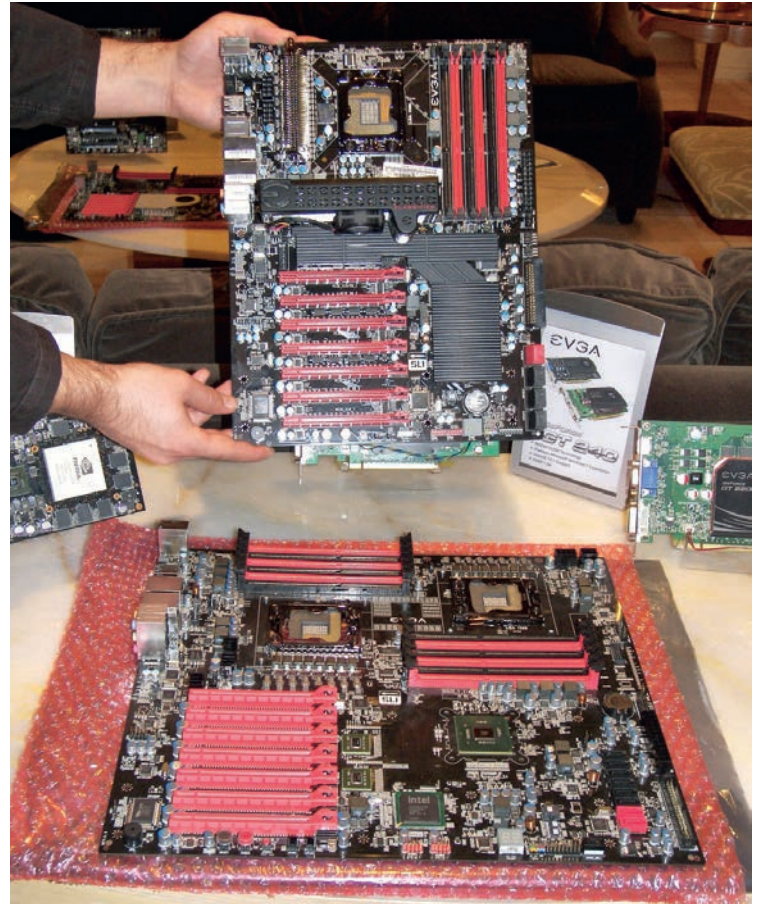
Nos, azóta felszállt a korábbi kód, és gyakorlatilag minden apró részlet kiderült a termékről. A 270-GT-W555 néven futó alaplapot a CES-en zárt ajtók mögött mutatták meg a szerencsés újságíróknak, akik közül páran azonnal be is számoltak a látottakról, hallottakról. A lényeg természetesen nem változott, az EVGA a lapot kifejezetten az extrém tuningosok számára készítette, akik a két processzor segítségével várhatóan könnyedén meg tudnak majd dönteni bizonyos rekordokat. Az asztali LGA1366-os platformmal ellentétben a két központi egység közötti kommunikációért az Intel 5520 „Tylersburg” lapkakészlete felel, amellyel kizárólag szerverlapokon találkozhattak eddig a felhasználók. A képeken látható, hogy processzoronként 6 darab DDR3-as memóriafoglalat van, amelyekbe így összesen 48 gigabájtnyi memóriát installálhat az, akinek a pénz nem számít, ha hardverekről van szó. A maximálisan támogatott üzemfrekvencia nem ismert, de

annyt már most tudni lehet, hogy 1600 megahertzes sebesség felett is stabilan üzemelhet a 270-GT-W555-en futó rendszer. Természetesen a lap egy processzorral is üzemképes, viszont a lapkakészlet miatt valószínűsíthető, hogy csak Xeon típusokat kezel az eszköz.

PCI EXPRESSBŐL SOSEM ELÉG

A hét darab ×16-os PCIe foglalatot elegendő sávszélességgel az Intel megoldása mellett két NF200-as hídlapka látja el, amelyek fejenként két-két darab tizenhatszoros sávot adnak a grafikus vezérlőknek. Ha mind a hét bővítőhelyet kihasználja a tulajdonos, akkor a legalsó slotot kivéve mindegyik nyolcszoros sebességre kapcsol. A 7-es számú foglalát mindig tizenhatszoros adatátvitelt ad, függetlenül attól, hány grafikus vezérlőt helyeztek az alaplapba. A hét PCIe-sín megtöltésének persze nem sok értelme van, de mindenesetre jó tudni, hogy négy, két kártyahelyet elfoglaló hűtősel rendelkező grafikus kártya a PCIe-szabványban foglalt maximális adatátviteli sebességet kapja meg. Csupán egy kérdés merült fel bennünk: korábbi tapasztalatok alapján az NF200-as lapkák eddig leginkább csak hátráltató tényezőként viselkedtek, ha túlhajtásra került a sor. Az EVGA lapján pedig rögtön kettő ilyen lapka is van, épp ezért ropant kíváncsiak vagyunk, hogyan teljesít majd a 270-GT-W555 a rekordkísérletek során.


A mai trendeknek megfelelően a lapon USB 3.0-s és SATA 6 Gbps szabványú vezérlők is találhatóak, két-két csatlakozó várja az új generációs belső, illetve külső eszközöket. Utóbbiakat természetesen az egyéb lapokon is megtalálható NEC fejlesztése vezérli, a SATA-csatolókat irányító lapka pontos kitérőről viszont nincs információnk. Vél-



hetően a Marvell megoldását választotta az EVGA is – mást egyelőre nem is nagyon tudna –, kérdés, hogy a RAID-tömböket is támogató revízió került-e erre a típusra is.

BRUTÁLIS TÁPELLÁTÁS, NEM LÉTEZŐ MÉRET

Az EVGA mérnökei mindig is odafigyeltek arra, hogy milyen minőségű alkatrészeket használnak fel a gyártás során, illetve a megtervezett nyomtatott áramkörre melyik tápellátás bizonyul a legjobb megoldásnak. A 270-GT-W555 a digitális PWM-áramkört használó alaplapok mezőnyé-

be tartozik, processzoronként 8-8 fázisú ellátás adott. Ez egyelőre semmi egetrengetőt nem jelent, a lapra integrált tápcsatlakozók számát azonban kevés tápegység tudja majd kiszolgálni. A 24 pinos fő tápkábelen felül központi egységenként egy 8 és egy 6 pinos kábelre lesz szükség, továbbá egy extra 6 pinos PCI Express aljzat is található a NYÁK-on, rögtön az első PCI Express foglalát tövében. Ezzel végleg világossá vált, hogy gyakorlatilag semmilyen ATX-szabványnak nem felel meg az alaplap, információk szerint például csak a Lian Li és a Supermicro gyárt olyan számítógépházat, amibe belefér ez az óriás. 

RÖVIDHÍREK

2009. január 14. – A Cypress és a Juniper után megérkezett az AMD Redwood kódnéven futó fejlesztése is, amely a HD4600-as szériát váltja. Az értelemszerűen HD5600-as névre keresztelt sorozat testvérmodelljeihez hasonlóan 40 nanométeres gyártás-

technológiával készül magra épül, amely természetesen hardveres támogatást ad a DirectX 11 API számára. A grafikus lapka blokkdiagramját még nem láttuk, de anynyi kiderül, hogy 400 darab shader processzor aktív a lapkában, amelyből arra lehet következtetni, hogy az újdonság körülbelül a HD5770-es modellek teljesítményi szintjé-

nek felét képesek nyújtani. A mag 775 megahertzen ketyeg, az 512 vagy 1024 megabájtnyi memória 128 bites memóriabuszon kapcsolódik.

Jó hír, hogy az AMD továbbra is GDDR5-ös lapkákat használ, amelyek effektív üzemfrekvenciája 4000 megahertz. Az egy kártyahelyet elfoglaló hűtővel érkező kö-

zék kategóriás modellen DVI, HDMI és DisplayPort-ot kaptak helyet, működéséhez pedig nem szükséges külön tápcsatlakozás. Az 512 megabájtos változat körülbelül 20 000 Ft-ot kóstál majd, míg a kétszer annyi memóriával szerelt típusokért akár 30 000 forintot is elkérhetnek majd a pénztáraknál.

Windows®. Korlátok nélküli élet.
Az ASUS a Windows 7 operációs rendszert ajánlja.

ASUS[®]
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

EGY ÚJ DIMENZIÓ ASUS ROG 3D NOTEBOOK



ASUS G51J 3D notebook – Intel® Core™ i7 processzossal!

A 3D-s technológiával felszerelt ASUS G51J 3D új dimenziót nyit meg előtted, lépj be az igazi három dimenziós filmek és játékok világába! Ehhez biztosítjuk számodra a létező legújabb fejlesztéseket, így sosem fogsz hátrányba kerülni. Küzdj a sötétség erői ellen a megvilágított, lekerekített gombos billentyűzettel és a speciálisan játékokra kialakított gyorsbillentyűk segítségével, mielőtt azok reagálni tudnának. A kimagasló minőségű EAX™ technológia élethű harci effektusokat kínál magával ragadó CMSS térhatású hangzással és Altec Lansing® hangszórókkal megspékelve. Hallhatjuk és érezhetjük a ravasz minden elsülését, és az ellenség minden rejtett lépését. Az Intel® Core™ i7 processzossal és az eredeti Windows® 7 Ultimate operációs rendszerrel felszerelt ASUS G51J 3D az NVIDIA® GeForce™ GTX 260M grafikus kártyájával és a PhysX™ fizikai kiemelő motorral van ellátva, amely a játékelmény valóságos érzetét kelti. Még ma légy részese az igazi harcnak, tapasztald meg az új ASUS G51J 3D előnyeit! Meglátod, hogy a virtuális valóság máris sokkal valóságosabb.



Az ASUS fenntartja a jogot a termékspecifikációk bejelentés nélküli megváltoztatására. A jelenlegi hirdetésnek nincsenek szerződéses következményei. Az Intel, az Intel logó, az Intel Inside, az Intel Core és a Core Inside az Intel Corporation Egyesült Államokban vagy más országokban bejegyzett védjegyei. További információért látogasson el a www.intel.com/go/rating weboldalra. A Microsoft, a Windows, és a Windows logó a Microsoft Corporation bejegyzett védjegyei. Az egyéb nevek és márkák mások tulajdonai lehetnek.

PLEOMAX ML600-G

Alaposan felkészítették a mérnökök a Pleomax egyik legújabb gamer egerét. Az ML600-G sok mindent tud, de így sem lesz könnyű dolga a versenytársak ellenében

A KÖZTUDOTTAN a Samsung érdekeltségi körébe tartozó Pleomax egészen elképesztő méretű perifériakínálatával rendelkezik, a szemfüles olvasóink a nagyobb áruhálózatokban minden bizonnyal már találkoztak olyan billentyűzettel vagy rágcsálóval, amiken a gyártó logója virított.

Az ML600-G is elsősorban ezekben a boltokban lép majd színre, ám nem az átlagos mutatóeszközök között, hanem a vérbeli gamerkinálatot veszi célba. Nehéz küzdelemre kell felkészülnie a Pleomaxnak, hiszen ebben a szegmensben igen erős presztízsű márkák vívnak élet-halál harcot egymással. Úgy véljük, az ML600-G erős katonának lesz a csatában, a legfeljebb 3200 dpi felbontásra képes lézeres érzéke-

lője révén könnyedén szembeszállhat a közepes felszereltségű játékos egerekkel. Természetesen az érzékelő



felbontása adott skála mentén, szabadon állítható – növelhető vagy adott esetben épp csökkenthető –, a legkisebb érték 400 dpi lehet. Az eger jobb klikkelője mellé helyezett billenőgombokkal válthatunk felbontást, amely egyébként külön X és Y tengelyre is engedélyezhető.

A bal oldalra helyezett gombok a termékhez mellékelte szoftver segítségével szinte bármire beprogramozhatók, míg a görgő előtti gombbal az előre eltárolt öt játékpilóta között változtathatunk. Fontos megjegyeznünk, hogy a lézeres érzékelő dpi-váltását és a profilváltoztatást a közepén elhelyezett kis kijelzőn is figyelemmel kísérhetjük. Egyedi és egyben meglepő tulajdonság, hogy a kis panel OLED-

technológiával készül, ami elsősorban az olvashatóságra van jó hatással. Ahogy az egy rendes játékos egerhez illik, az ML600-G is rendelkezik beépített memóriával, amelynek mérete 32 KB. Értelemszerűen ide menthetjük a beprogramozott makrókat, illetve ezek értékeit. A Pleomax egere USB-szabvány szerint kommunikál a számítógéppel, az Agama néven futó szoftver pedig kompatibilis a legtöbb Windows operációs rendszerrel. Sajnos Windows 7 esetében gondjaink voltak vele, de a gyártó terméktámogatási oldalán minden bizonnyal erre a problémára is megoldást találhatunk. [GS](#)

GameStar 81

Ára: kb. 16 000 Ft

A hardveres alapok nagyon jók, de mi el tudtunk volna képzelni más külsőt is az ML600-G-nek

GIGABYTE GA-MA790FXTA-UD5

A P55-ös és X58-as széria után a Gigabyte az AMD-s lapkakészlettel szerelt alaplapjait is felruházta a legújabb technológiákkal

ELSŐKÉNT AZ OKTÓBERI római sajtórendezvényen szembesülhettek az újságírók az új AMD-s alaplapokkal, amelyek közül elsőként a csúcsképeségekkel megáldott 790FX-es variánst mutatta be a gyártó. A GA-MA790FXTA-UD5-nek tulajdonképpen nincs is elődje, az „A” betűs megkülönböztetés nélkül korábban forgalomba hozott UD5P variáns a nyomtatott áramkört érintő változások miatt jelentősen eltér az újdonságtól.

A processzortámogatás és a DDR3-as memóriák kezelése terén természetesen nincs fejlődés, előrelépés, a tápellátó áramkörök esetében azonban rögtön előbukkan az első különbség: a mérnökök mintha jobb minőségű kondenzátorokat használtak volna fel az új modellnél. A lapkakészlet-hűtés érintetlenül maradt, a bővítőhelyek fajtája és elosztása viszont teljesen új. Az MA790FXTA-n három darab tizenhatosoros PCIe sín található, így tehát hármass CrossFireX-et is üzemeltethetünk benne. A régebbi bővítőkártyák tulajdonosai örülhetnek a három darab PCI-foglalatnak, de

egyszeres PCIe-ből csupán egy fért a lapra. Markáns változást jelent, hogy a Gigabyte logóval felruházott JMicron SATA-vezérlő eltűnt, és helyére a Marvell SATA 6 Gbps szabványt támogató lapkája érkezett, amely RAID 0,1 tömbököt is támogat. Kétfélte kevesebb így a SATA-portok száma, de az új szabvány talán vonzóbb tényező, mint egy lassúcska, de több portot adó vezérlő. A NYÁK felső részén az NEC USB 3.0-s vezérlőlapkája érdemel kiemelt figyelmet, amelyhez a kék színű hátlapi portok tartoznak. Szintén ezt a területet érinti egy újabb változás, amely révén két ún. eSATA/USB-kombó port is rákerülhetett a lap hátlapjára. Roppant hasznos és hiánypótló változtatás ez, hiszen jóval kényelmesebb így azon külső eszközök használata, amelyekhez nincs kiegészítő tápegység. A szoftveres oldalt nézve nem történt megújulás, ugyanúgy az Easy Energy Saver energiagazdálkodási segédprogramot és az EasyTune 6 tuningalkalmazást kapjuk a termékhez, mint az eddigi összes, AM3-as Gigabyte alaplaphoz. [GS](#)



GameStar 91

Ára: kb. 42 000 Ft

Látványos és kevésbé látványos változtatásai révén az egyik legjobb alaplappal ismerkedhettünk meg a tesztidőszak alatt

MOTOROLA MILESTONE

Sokan sokféle módon temették el az észak-amerikai telekommunikációs céget, de akinek halálhírét keltik, az bizony sokáig fog élni



H A PEDIG A MOTOROLA hosszabb távon is újra olyan innovatív, szemfüles és okos tud lenni, mint a Milestone esetében, akkor még sokáig látjuk a márkát a mobiltelefonok piacán. Az észak-amerikai kontinensen DROID néven forgalomba hozott készülék mindenki meglepetésére óriási siker lett, az emberek viszik, mint a cukrot, és olybá tűnik, hogy az európai piac is nagy sikerre számíthat a Milestone névre átkeresztelt újdonság. Sokan a Google Android operációs rendszerét tekintik a siker titkának, ami részben igaz is, de azért itt bizony kemény hardveres és szoftveres fejlesztés

kellett ahhoz, hogy a Milestone ekkora sikert érhesse el. Az egyre jobban bővülő okostelefon-piacra nem könnyű visszatérni, ám egy igen magas összerakási minőségű és remek operációs rendszerrel, nagy szolgáltatáskínálattal felvértezett telefon esetében szinte bírótékelhető a siker. A 3,7 hüvelykes, 480×800 képpont nagyságú kapacitív kijelzővel szerelt Milestone-ban egy 550 megahertzen ketyegő Cortex A8 központi mag üzemel, amely 133 megabájtnyi belső memóriát használhat. A kifejezetten mobilokba tervezett CPU roppant gyors és energiatakarékos is, a 2.0-s Android operációs rendszert játszi könnyedséggel futtatja. Érdekes tudnivaló, hogy a Motorola nem kreált egyedi kezelőfelületet a készüléken futó szoftver számára, amit látunk, az maga az Android, ahogy a Google megálmodta. Nem lustaságról van szó, csupán az eredeti kinézet és struktúra is megfelel a gyártónak. Az Androidról egyébként több

oldalt lehetne írni, ezért csak röviden jellemeznénk most: minden, ami Google. A számítógépes világban használható összes Google alkalmazás elérhető a készülékre, de természetesen lehetőség van egyéb programok telepítésére is. A fejlett internetes szolgáltatások – 3G, HSDPA, Wi-Fi – és a navigációs képességek miatt abszolút az elit kategóriába érkezik a készülék, azon belül is a QWERTY-billentyűzettel ellátott modellel kell felvennie a harcot. Maga a billentyűzet nem rossz, de nyilván igényel megszokást, viszont a sok pozitívum miatt még ez sem veszi el az ember kedvét a Milestone hosszabb távú használatától. [GS](#)

GameStar 95

Ára: kb. 175 000 Ft

A Motorola szép csendben az egyik legjobb androidos okostelefont készítette el, amelyet még azok is szeretni fognak, akik amúgy nem szívelik a gyártót

MSI R5770-PM2D1G

Új hűtéssel, de a „rég” erővel jelennek meg a Radeon HD5770-es kártyák. Az első példány az MSI műhelyéből érkezik

N EMRÉGIBEN AZ AMD KÖZÖL-TE, hogy január első hetéig két millió DX11-es grafikus vezérlőt szállítottak le a partnergyártók, amely szám várhatóan egyre csak növekedni fog a TSMC 40 nanométeres gyártósorának folyamatosan javuló kihatolása miatt. A középkategóriás HD5700-es sorozatból szép számmal lehet találni a boltok polcain, így aki viszonylag kevés pénzből akarja megszerezni a váltást, akár a sarki számítástechnikai boltban is nyélbe ütheti az üzletet. A gyártók nagy része továbbra is referenciamodelleket matricáz, de nemsokára vélhetően az egyedi NYÁK-on alapuló típusok is megjelennek a kínálatban. Egyelőre azonban csak egy hűtést érintő változtatásnak lehetünk szemtanúi, amelyet elsőként az MSI tárt nyilvánosság elé. Eltűnt a szinte teljesen zárt téglafarmájú megoldás, a helyét egy jóval látványosabb, tojás formájú változat vette át, amelynek fedőlapja alatt a ventilátoros Zalman VGA-hűtésekre hajazó hőcsöves

bordázat lapul. A nagyobb ventilátor kivételével csendesebb, mint elődje, illetve a furcsa ketyegő hangoktól is mentes. Feltételezhetően a gyártása is olcsóbb, így ezáltal a kártyán is nagyobb hasznot tudhat magáénak az adott gyártó. Ezenkívül minden más változatlan maradt, a 800 darab shader processzort tartalmazó „Juniper” lapka továbbra is 850 megahertzen üzemel, a 128 bites memóriabuszra kötött 1 gigabájtnyi GDDR5-ös fedélzeti memória effektív órajele pedig a referenciaajánlásnak megfelelően 4800 megahertz. A kártya teljesítményét tekintve tehát azt nyújtja, amit az első modelleknél is láthattunk, full HD-felbontásig, a képjavító eljárások méréseként használatával szaggatásmentes futást garantál a legtöbb játék esetében. Szerencsére a hátlapi kimenetek nem változtak, a két DVI-kimenet mellett egy HDMI és egy DisplayPort is használható a HD5770-en. Utóbbi leginkább az Eyefinity technológia miatt érdekes,

amelynek alapfeltétele, hogy a három monitorból az egyiknek displayportosnak kell lennie. Más kérdés, hogy a HD5770 ereje kevéske lehet extrém magas felbontás esetén. [GS](#)



GameStar 90

Ára: kb. 40 000 Ft

Hogy érdemes-e feltétlenül az új hűtéses HD5770-et választani? Talán igen, talán nem. Akinek a teljesítmény fontos, nem emiatt fog a kártya mellett voksolni

BIOSTAR – A NAGY VISSZATÉRÉS

Újra hazánkban köszönhetjük a már-már elfeledett márkát, amely rendkívül olcsó és igen jó ár/teljesítményű alaplapokkal feltöltött kínálattal kedveskedik a magyar felhasználóknak

//Matteo

BIZONY JÓ RÉGEN hallottunk utoljára a Biostarról, a márka évekkel ezelőtt egyszer csak eltűnt a magyar számítástechnikai piacról. Az iparág iránt érdeklődő felhasználók külföldi szakportálok segítségével követhették nyomon a gyártó ténykedéseit, és nem egyszer lehetett olyan tesztet, bemutató írást olvasni, amelyben az adott Biostar alaplap felszereltségét és tuningképességeit éltetik a szerzők. Mi irigykedve figyeltük a külföldi kollégákat, hiszen ami jó és legfőképpen remek ár/teljesítménnyel bír, azt előbb-utóbb a GameStar is tesztelni szeretné.

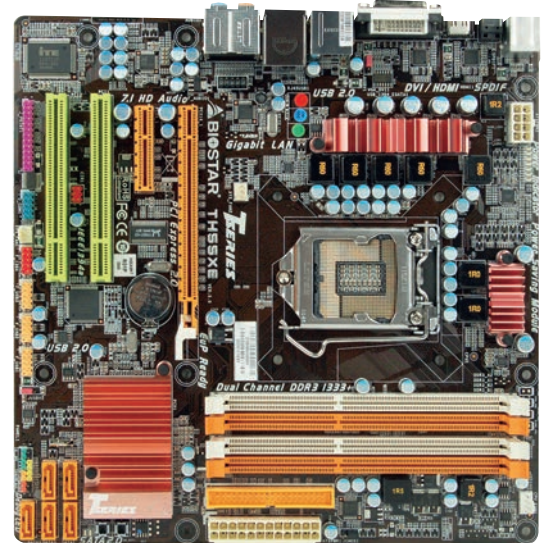
Nos, mostantól akár erre is lehetőségünk nyílnak, az egyik hazai nagykereskedés ugyanis felvette sorai közé a Biostar márkát, az aktuális kínálatban a belépő szintű modellek mellett a legújabb típusok is elérhetők. Számunkra nyilvánvalóan a legfrissebb fejlesztések az érdekesek, de pár sorban mindenképp megemlítenénk azokat a kedvező árú modelleket, amelyek sokak számára jelenthetnek reményt egy régi számítógép felújítása esetén. A legnagyobb meglepetést számunkra az Intel Socket 478-as foglalattal gyártott P4M900-M4 jelenti, amelyről azt gondolná az ember, hogy erre biztosan nincs szükség 2010 elején. Pedig nagyon is van – aki régi Pentium 4-es processzorral rendelkezik, annak bizony életmentő lehet egy ilyen alaplap, különösen akkor, ha PCI Ex-

press csatlófelületű grafikus kártyára szeretne váltani, de a központi egységen nem változtatna. A tizenhatszoros PCIe-bővítőhellyel felszerelt lapon DDR2-es memóriafoglalatok, 10/100-as LAN és hatszernyű hangkódex található, sőt, aki nem tudja elvégezni azonnal a VGA cseréjét, átmenetileg a lapkakészlet részeként üzemelő integrált VIA grafikus vezérlőt is használhatja. Az S478-as Celeron/Pentium processzort birtokló és újítani vágyó felhasználók mindenképp nézzenek utána ennek a lapnak, más alternatíva híján úgy tűnik, nem lesz egyéb választásuk.

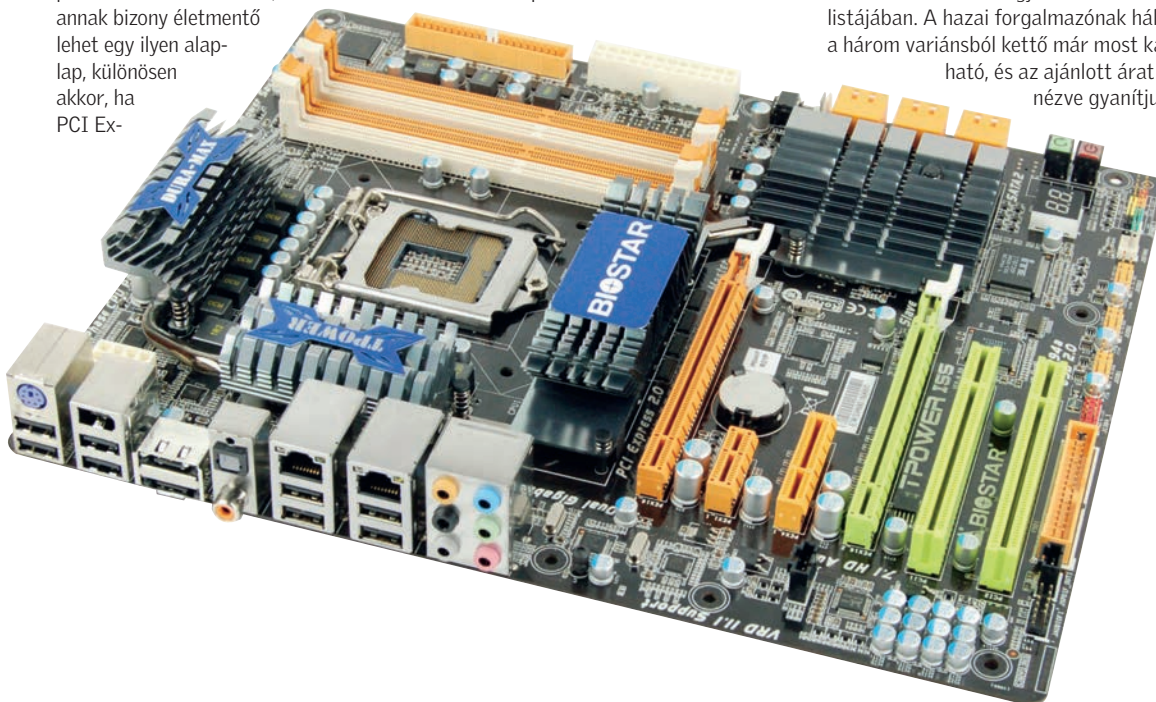
Elsősorban otthoni alapfeladatok és irodai munkák elvégzésére alkalmas számítógépekbe lehet találni a kínálatban további típusokat, ám ezek több generációval újabb központi egységek fogadására is képesek. Végfelhasználói árban fej-fej mellett halad az NVIDIA GeForce 6150 és Intel G31 lapkakészlettel szerelt két típus – MCP6P M2+, G31D-M7 –, körülbelül 8500 forintért microATX-méretű, integrált grafikus vezérlővel ellátott AMD-s vagy intel alaplapot vásárolhat bárki, aki feltétlenül ilyen felszereltségre vágyik. Valamivel nagyobb összegért egy újabb szintre kerülhet a márkával megismerkedni kívánó egyén, 10–12 000 forintért AMD 785G, Intel G41 vagy Intel P31 lapkakészlettel lehet vá-

sárolni. Ezek a típusok még a gyártó alapfelszereltségű típusai közé tartoznak, ami azt jelenti, hogy a Biostar saját, hangzatos néven bevezetett speciális technológiái ezen a szinten még nem elérhetők.

Az igazi kánaán a T-szériánál kezdődik, és a T-Power családnév alatt futó típusoknál teljesebb ki. Örömteli, hogy e két termékcsalád is szép lassan beszivárog a hazai boltok polcaira, hiszen ezek a modellek már a gyártás során is megkülönböztetett figyelemben részesülnek, valamint szoftveres támogatottságuk terén képesek felvenni a versenyt a nevesebb gyártók termékei ellenében. Ahogy minden Intel partnergyártónál, a Biostarnál is egyre nagyobb mértékben növekszik az Intel LGA1156-os kínálat, az új Core i3 és i5 processzorok megjelenésével egy időben a H55-ös lapkakészlettel szerelt darabok is megjelentek a márka listájában. A hazai forgalmazónak hálára a három variánsból kettő már most kapható, és az ajánlott árat nézve gyanítjuk,



hogy a Biostar az egyik legolcsóbb Intel H55-ös megoldást kínálja. Az izgalmas tuningfunkciókkal felvértezett TH55XE-ről részletesen pár oldallal hátrébb írunk, a szemfülesek pedig nyilvánvalóan észrevették már, hogy aktuális SMS-nyereményjátékunk díja pont egy ilyen alaplap. Az új és legfőképpen a magyar pénztárcáknak is megfelelő Core és Pentium processzorokhoz pont ideális ez a típus, amelyre csendes és a HD-felbontású videókkal is könnyedén elbánnó multimédiás rendszer építhető. A játéokra és teljesítményre hangolt konfigurációk esetében viszont a két P55-ös variáns tudjuk ajánlani, különösképpen a T-Power szériába tartozó TPower I55 lehet jó választás egy időtálló és erős masina építése esetén. A 12+2 felépítésű tápellátó áramkörti rész és a Dura-MAX gyártástechnológia miatt még annak sem kell aggodnia, aki extrém tuningra adja a fejét, a két PCI Express x16-os foglalatba pedig 3DMark-rekordokat döntőgető ATI CrossFireX vagy NVIDIA SLI páros szerelhető. Figyelemreméltó a processzor környékén elhelyezett alkatrészeket és a P55-ös PCH-t hűtő bordázat, amelyek az egyes alumíniumpontjait vastag hőcső kapcsolja össze. Csúcslapokhoz illő felszereltségben részesül tehát az a felhasználó, aki a TPower I55-öt választja, ráadásul egy megfelelő Core i7 processzorral hosszabb távra is tervezhetünk vele. [G](#)



VIPRE ANTIVIRUS + ANTISPYWARE

Decemberi lapszámunk óta erős vírusvédelmi megoldásokkal kedveskedünk olvasóinknak. A VIPRE programcsomagját vizsgáltuk meg közelebbről //Matteo

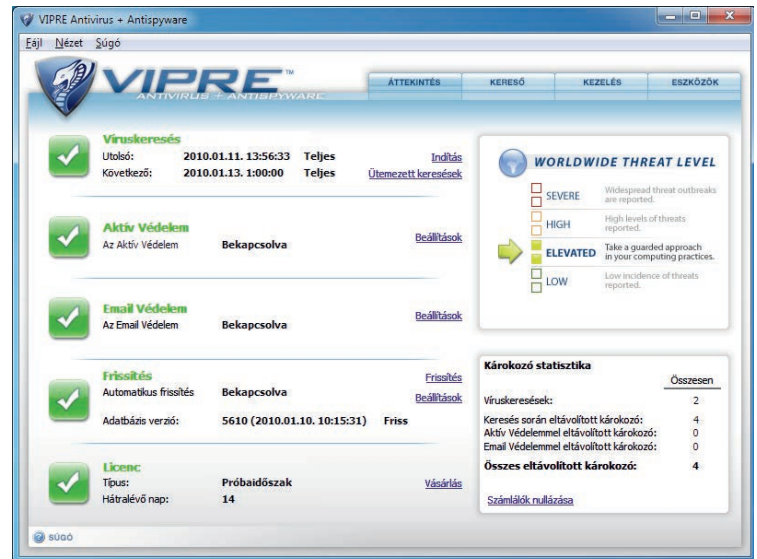
NYUGODTAN NEVEZHETJÜK állandó problémának a különféle kártékony kódok, vírusok, trójai programok ténykedését, nincs az a szoftverkörnyezet, ami 100 százalékos biztonságot tud adni az ilyen módon történő károkozások ellen. Sok esetben még a felhasználók tudatos viselkedése sem segít, azaz hiába nem nyitogatnak meg mindenféle gyanús e-mail mellékletet, azonnali üzenetküldő programon keresztül küldött hivatkozásokat, illetve feltételezhetően kártékony kódot tartalmazó minialkalmazásokat, manapság még gondos odafigyelés mellett is be tudnak jutni olyan, a számítógép „épségére” ártalmas szoftverek, amelyek lefutása akár komoly adatvesztéssel vagy adatlopásokkal is járhat.

Sokan nem kedvelik a vírusvédelmi programokat, és az életüket is rámerik bízni például a legújabb Windows operációs rendszer UAC néven ismert szolgáltatására, de ez a fajta „védelem” csak egy bizonyos szintig működhet – amint az ember nincs tudatában annak, mit tesz tulajdonképpen egy ártatlan klikkeléssel, viszonylag hamar eljöhethet a szoftveres vég. Pedig egy rendszeresen frissített vírusvédelmi alkalmazással könnyedén megakadályozható minden ilyen veszély, a hardverek fejlettsége és az egyre hatékonyabb víruskereső motorok révén pedig szinte észrevétel nélkül történhet egy komoly fenyegetettség kiiktatása.

VIPREVÉDELMEZÉS A SZÁMÍTÓGÉPRE!

Talán ez utóbbi jellemző a legfontosabb egy játékos felhasználó szemzőgéből: egy vírusirtó csak akkor jelezen, kérdezen és kutasson a gépen, amikor nem zavar egyéb, a számítógépet megterhelő folyamatokat. A VIPRE Antivirus + Antispyware pontosan ilyen, már a telepítés során is lehetőséget ad arra, hogy a frissítéseket és az ütemezett kereséseket beállíthassa a felhasználó. A 7-8 lépéses első beállítási folyamatnak fontos pontja a program integrálása a Windows Biztonsági Központba, illetve a Windows Defender letiltása. Utóbbi logikus és szükségszerű lépés, a VIPRE Antivirus + Antispyware kereső motorja ugyanis a sokszoros díjnyertes és sokak által használt CounterSpy kémprogram-eltávolító teljes károkozó-adatbázisát is használja, míg a FirstScan fantáziánéval ellátott rootkit-eltávolító technológiával a komplex károkozók ellen is képes felvenni a harcot.

Szintén a telepítés során adhatók meg az e-mailezést figyelő védelmi réteg pontos beállításai, amely előre megnevezett programok – Microsoft Outlook, Windows Mail, Mozilla Thunderbird stb. – és a felhasználó által megadott portok alapján is biztosítja a szükséges pajzsot a külvilág felé. A VIPRE természetesen aktív védelmi funkcióval is rendelkezik, amely még azelőtt hatástalanítja a vírusokat és kémprogramokat, hogy azok kárt okozhatnának a számítógépben. A beállításokon be-

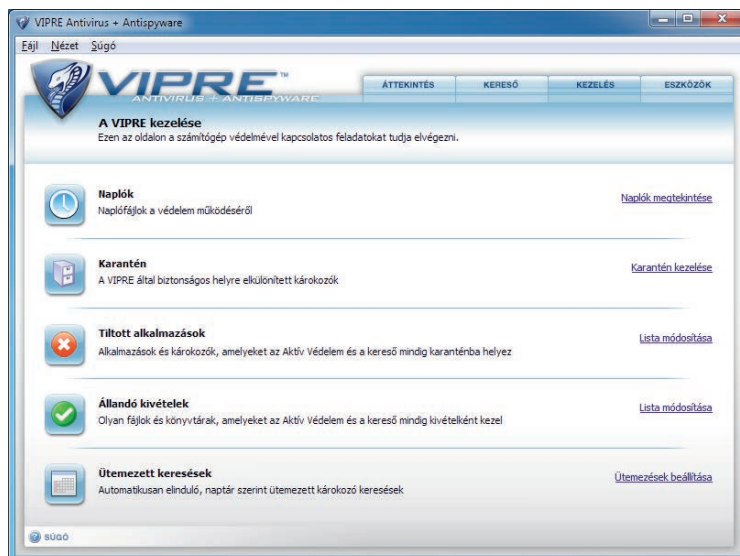


lül megtekinthető, hogy ez az Aktív Védelem mely kiterjesztésű fájlokat vizsgálja, ami biztosítja, hogy a rendszert nem terheli felesleges ellenőrzésekkel. Előfordulhat azonban, hogy egy program ismeretlen – se nem jó, se nem károkozó – a VIPRE adatbázisa számára, aggodalomra azonban semmi ok, a szoftver képes a programok viselkedés alapú vizsgálatára is. Ilyenkor a VIPRE virtuális számítógépet alkalmaz: saját merevlemez, BIOS-t, hálókártyát és Windowst is szimulál mindössze pár száz KB memóriában. Ebben a VIPRE keresőmotorján belül futó biztonságos virtuális környezetben az ismeretlen programok is átfogóan elemezhetők, és könnyű fülön csipni az új, az adatbázisban még nem szereplő kártevőket.

A PUDING PRÓBÁJA AZ EVÉS

Természetesen rögvést ki is próbáltuk egy modern rendszeren a VIPRE Antivirus + Antispyware védelmi csomagot. Tesztalanyunk egy meglehetősen friss hardverekre épülő gamer noteszgépet választottunk, amelyen a Windows 7 Ultimate 64 bites változata futott. A magyar kezelőfelületet adó VIPRE – csupán a telepítő angol – természetesen teljes Windows 7-támogatással készül, de a régebbi rendszereket használó olvasóinknak sem kell aggódniuk, a Windows 2000-ig visszamenőleg az összes otthoni Windows operációs rendszert támogatja a program. A telepítés ideje pillanatokban mérhető, a már említett egy-két funkció beállítása és aktivá-

lása után rögtön a program főablakával találjuk szembe magunkat. Mivel a telepítés során beállítottuk az automatikus internethasználatot, ezért a VIPRE azonnal elvégezte a vírusadatbázis frissítését. A program zöld pipákkal jelzi a működő és használatban lévő főbb funkciókat, ám a víruskeresés például egészen addig nem kerül ilyen állapotban, amíg legalább egy gyors keresést le nem futtatunk. Először mi is így tettünk, és a VIPRE piszok gyorsan átvizsgálta a gépet, körülbelül annyi idő kell neki, míg két multiplayer csata között kinyújtóztatjuk megfáradt végtagjainkat. A teljes vizsgálat természetesen jóval több ideig tart, a frissen telepített operációs rendszerrel és egy-két játékkal terhelt merevlemez negyedóra alatt végzett a program. A vizsgálat során 10 százalékos processzorterhelést tapasztaltunk, az alkalmazás memóriáigénye pedig elhanyagolható volt a tesztgép 4 gigabájtnyi rendszeremóriájához képest. Jó hír, hogy a gép bootolását nem lassítja észrevehetően a VIPRE, illetve maga a program működése is gyors, a frissítés sem tart hosszú percekig. A DVD-mellékletünkön megtalálható VIPRE Antivirus + Antispyware teljes verziója 15 napig működőképes, az újságban található kóddal pedig hónapról hónapra megújítható a speciális GameStar licenc. Érdemes egy próbát tenni vele, sokan várhatóan kellemesen csalódnak, és lecserélik az eddig beváltott hitt vírusvédelmi megoldásukat.





KÖRKÉP – GAMER NOTESZGÉPEK

Nem feltétlenül van szükség asztali számítógéphez ahhoz, hogy játékkal töltsük ki a szabadidőnket. Egy jól felszerelt noteszgép is megadhatja közel ugyanazt az élményt

//Matteo

TALÁN ÉREZHETŐ, hogy picit bizonytalan voltam a cikk két-soros bevezetőjének megírása alatt. A „közel ugyanazt az élményt” szövegrész helyett használhattam volna valami bátrabb megfogalmazást is, sőt, ha gyakorolni szeretném a jó marketinges szerepet, akkor még tán az is befért volna, hogy „soha nem látott élményt”. Nem véletlen tehát a fenti utolsó mondat, ugyanis hiába van jelen a „gamer” elnevezés, azért még mindig vannak különbségek az asztali PC-k és a noteszgépek nyújtotta játékelmény között. Logikusak, és szerintem nem kell megmagyarázni azokat a differenciákat, amelyek a két platform között húzódnak, mindenki számára világos, hogy mire kell és lehet használni az egyiket és a másikat. Tulajdonképpen a gamer notebook kategóriát javarészt továbbra is a gyártók erőltetik igazán, a kikiáltott célok között mind a mai napig nem biztos abban, hogy valóban egy hordozható játékgépre van szüksége, amely nyilvánvalóan nem érheti el az asztali világ teljesítménybeli maximumát. Épp emiatt a nevesebb márkák jó sok trükköt bevetnek a sikeres csábítás érdekében, egyedi külsőt kreálnak, eddig nem látott funkciókat implementálnak az adott noteszhez, és a körítés minőségére is odafigyelnek. Sajnos vagy nem sajnos ezekre is szükség van az eladhatóság szempontjából, ugyanis egy bi-

zonyos árszintig a pusztá teljesítmény nem elegendő ahhoz, hogy a felhasználó valóban inkább a noteszgépre, és ne az asztali PC-re költse a több százezer forintot. A mobilitás ténye rendkívüli húzóerő tud lenni, illetve sokaknak tényleg elegendő van abból, hogy külön asztal kell a hardverekkel telepített midi- vagy toronyháznak és a monitornak. Noteszgépet használni kétségtelenül kényelmesebb dolog, de egyúttal csöppnyi kompromisszumkötési készségre is szükség lesz, a kategória szabályai ugyanis komoly korlátozó tényezők tudnak lenni. A méretből fakadó szabályok miatt képtelenség egy az egyben átültetni az asztali technológiát egy 25-30 milliméter vastag vázba, továbbá hiába lépünk évről évre új gyártástechnológiába, a megnövekedett tranzisztorszámok miatt kisebb mérnöki bravúr kell ahhoz is, hogy az asztali csúcstervezőknél butább variánsokat valahogy belepaszszírozzák a notebook vázába. Jó példa erre a grafikus vezérlők esete, ahol mára teljesen normális tényré vált az, hogy az elnevezés gyakorlatilag csak az adott generáción belül ér bármit is, minden egyéb összehasonlítás – asztali változattal, előző termékcsaláddal – lehetetlen és felesleges is egyben. Az NVIDIA hiába hívja GeForce GTX 280M-nek a nemrégiben leváltott csúcsváltozatot, ha annak semmi köze nincs a G200 grafikus maggal készülő „normál” változathoz. Egy farkas-

bőrbe bújít bárányt (szándékosan keverem) tisztelhetünk a lapka személyében, architektúra tekintetében lényegében megegyezett egy 9-es szériájú, 128 stream processzorral szerelt asztali modellel. Félreértés ne essék, nem arról van szó, hogy ez így kevés lenne a játékokhoz, csupán az átverés illata – szaga – zavarja meg a korrekt megítélést. No persze, a másik oldalon is érvényes ez a termékelnevezési módszer, szóval nem árt résen lenni akkor, ha azért veszünk gamer noteszgépet, hogy a közeljövőben megjelenő játékokkal is játszani tudjunk. Egy ilyen masinával sajnos jóval nehezebb hosszú távra tervezni, hiszen a 3D-s teljesítmény javát adó grafikus lapka csak nagyon ritka esetben cserélhető – ha igen, akkor sem házilag –, így egy rossz döntés hamar mindennapos szitkozódást fog eredményezni. A többség sajnos nem tud előhúzni a zsebéből újabb 300–400 ezer forintot, ezért a hardver gondos megválasztása előtt mindenképp tisztázzuk magunkkal az igényeket is. Véleményem szerint, ha valaki folyamatosan az új címekkel akar játszani, akkor ne ugorjon bele ebbe a kútba, mert nem éri meg anyagilag. Fél millió forint felett persze már elképzelhető a hosszú távú használat is, de ezen az árszinten – illetve feljebb – már olyan gépeket is kapni, amit egyszer letecszünk az asztalra kinyitva, és soha többé nem fogjuk felemelni onnan. Jól emlékszem, mekkora szenzációt kel-

tett a szerkesztőségben az ASUS W90-es noteszgép teszt példány, amelyben két Mobility HD 4870-es grafikus lapka üzemelt. Iszonyat ereje volt a gépnek – thx to Quad Core Intel CPU –, de a mérete és tömege miatt senki nem lett volna olyan bolond közölni, hogy heti egyszer-kétszer cipelje. A 200 wattos tápegység pedig csak hab volt a tortán.

HA AZ IGÉNYEK RENDBEN VANNAK

Akkor elkezdhet az ember válogatni. Nyilvánvalóan fontos tényező az ár, de a gamer kategóriában erősebb, hangsúlyosabb szempont a gép kiépítése, a processzor, memória és grafikus lapka hármasának összeválogatása. Van olyan eset természetesen, amikor az utóbbi konstans módon jellemez egy típust, azaz nem válogathatunk az NVIDIA és AMD egyéb megoldásai között. Általában az ár bizonyos szinten tartása lebeg ekkor a gyártók szeme előtt, de létezik az is, hogy egy csábítóan hangzó funkció köti meg a felhasználót és a gyártót kezét is. A processzor és a memória párosát a platform határozza meg, ezen belül mozoghat a felhasználó. A gamer noteszgépek piacán egyeduralkodónak számít az Intel, jómagam csak a Fujitsu külső videokártyás noteszgépére emlékszem AMD turionos gépként, az igazán erős masinákban kivétel nélkül mind Intel szív dobog.



EGY GAMER NOTEBOOKKAL SAJNOS JÓVAL NEHEZEBB HOSSZÚ TÁVRA TERVEZNI, HISZEN A 3D-S TELJESÍTMÉNY JAVÁT ADÓ GRAFIKUS LAPKÁ CSAK NAGYON RITKA ESETBEN CSERÉLHETŐ

A cikkben szereplő gépek is ilyenek, ami elsőre nem jelent túl sok izgalmat, ám van egy-két olyan meglepetés, ami érdekesé teheti eme írományt. Vágjunk is bele a konkrét termékismertetésbe!

FUJITSU AMILO PI 3560

Szándékosan nem ábcésorrendben haladunk, a Fujitsu az ajánlott bruttó végfelhasználói ára miatt érdemelte ki a kezdés jogát. A Pi 3560 ugyanis körülbelül 188 000 forintba kerül, ami nevétségesen kevés ahhoz képest, amit ettől a kategóriánál elvárhat az ember. Hogy lehet, hogy mégis ilyen olcsó ez a gép? Nos, a válasz egyszerű, a Pi 3560 nem az a kimondott gamer hajlamú konfiguráció, inkább egy

erős multimédiás gépnek fogható fel, amivel mellesleg játszani is lehet. A hazai képviselő ezt a szemléletet erősítette meg azal, hogy a tesztgép mellé egy *Batman: Arkham Asylum* játékot is küldött, amely valóban játszható sebességgel futott a gép kijelzőjének natív felbontásán. Természetesen az élsimítást nem a maximális értékre állították be, illetve a PhysX-gyorsítás sem a legmagasabb szinten állt, de így is kellemeesen csalódtunk a Pi 3560-ban. A csalódás oka nagyrészt az NVIDIA GeForce GT240M grafikus lapkának köszönhető, amely 48 darab stream processzora az asztali vonalon a belépő szintet jelenti. Noteszgépes mértékkel ez a lapka képviseli a Performance kategóriát, és bi-

zony lehet olyan játékot találni, ahol elegendő a gép számítási teljesítménye. Egy Crysisszal persze ezt a gépet is ki lehet fektetni, de ha nem vagyunk mohók és megalománok, akkor el lehet játszogatni vele. A kétmagos Intel Core 2 Duo T6600-as processzorral és a 4 gigabájtnyi rendszermemóriával igazán kiegyensúlyozott konfiguráció lett a Pi 3560-ból, ennél többet ennyi pénzből valószínűleg nem nagyon lehet összehozni.

A 16 hüvelykes 1366×768 képpont felbontású kijelző a LED-es háttérvilágításnak köszönhetően szép képet ad, de talán ehhez a panelhez jobb lett volna valamivel magasabb képpontszám. Multimédiás felhasználáshoz persze ez is elég, de mivel Blu-ray meghajtó is kérhető a géphez – nyilván nem 188 000 Ft-ért –, ezért jobb, ha élünk a gép oldalára helyezett HDMI-kimenet használatával, az Amilón nehezen tekinthetnénk meg 1080p felbontáson a filmeket.

MSI GT740

Ha jól emlékszem, egy korábbi, gamer noteszgépeket taglaló cikkemben megemlékeztem a tajvani gyártó GX600-as modelljéről, amely az első, igazán játékos vonalakkal megáldott termék volt. A lángokkal díszített, fényesfekete festésű gépeken egy

ún. Turbo gombot is megtalálhattunk, amit ha megnyomtunk, egy pillanat alatt megemelkedett a processzor órajele. Óriási királyság volt, kár, hogy a legújabb csúcsmoddellnél ez már nem érhető el.

A GT740 lelke ugyanis egy Intel Core i7-720QM központi egység, amely 1,6 gigahertzes alapórajellel bír, azonban a Turbo Boost technológiának hála az üzemi frekvencia adott esetben 2,8 gigahertzig is emelkedhet. Így már érthető, miért is nincs szükség a Turbo gombra, a processzor önmaga megoldja az órajel emelését. A natív négymagos egység az asztali Core i7-ekhez hasonlóan támogatja a HyperThreading-technológiát, tehát az operációs rendszer összesen 8 darab processzorszálat lát. Mondanom sem kell, bőven elegendő a mobil Core i7 ereje, sokan egyelőre csak álmodni mennek ilyen alapteljesítményű gépről.

Az MSI szintén az NVIDIA egyik DirectX 10.1-es fejlesztése mellett tette le a voksát, ám a GeForce GTS 250M már a magas teljesítményű kategóriába esik. A 40 nanométeres csikszélességgel gyártott GT215 kódnevű mag 96 darab stream processzort tartalmaz, amelyek 1080 megahertzes órajelen ketyegnek, míg a lapka üzemi frekvenciája 450 megahertz. A 128 bites memóriabuszon üzemelő 1 gigabájtnyi me-



mória effektív órajele 1580 megahertz, ebből tehát azonnal kitalálható, hogy GDDR3-as lapokról van szó. Elméletileg GDDR5-ös modulokkal is elérhető a GTS 250M, ám ez a változat nyilván növeli a gép gyártási költségeit is. Az órajeleket és a stream processzor számot nézve ez a lapka már bátran ajánlható a GPU-s PhysX-gyorsítást használó játékokhoz is, de természetesen azért érdemes továbbra is ésszel bánni a képjavító eljárások használatával, kiváltva, ha egy frissen megjelent játékot futtatunk a GT 740-en.

A kijelzőben egy icipicit csalódtam, hiszen ugyan egy 17 hüvelykes panelről van szó, a képaránya a kissé divatjamúlt 16:10-es változat, ami 1680x1050 képpontos felbontást jelent. Mivel ezt a gépet a gyártó filmzésre is ajánlja, ezért talán jobb lett volna egy full HD-s panel, de ami késik, nem múlik, hamarosan szinte biztosan érkezik egy frissített mobil Core i7-es variáns is, amin talán egy nagyobb felbontású képernyő is helyet kaphat.

A géphez járó szoftveres megoldások közül a Cinema Pro technológia és az ECO Engine energiagazdálkodást felügyelő segédprogram emelhető ki, amelyekkel kicsit összeszedettebb filmzési élményt és optimális, a felhasználási formához illeszkedő energiafelhasználást érhetünk el. Ezt a két működési módot a billentyűzet fölé helyezett érintőpanelen található gombokkal aktiválhatjuk.

ASUS G51J 3D

Nem tévedés, és nem is gyártói elírás a G51J utóneve, a 3D-s utalás valóban azt jelenti, amire elsőként gondolhat egy vérbeli játékos. Az ASUS nemes egyszerűséggel az eddigi asztali gépeknél megtapasztalt 3D-s térhatású játékelményt átültette a G51-es szériára, így tehát most

már mobilizált formában is létezik a 3D-s szemüveges móka, ráadásul nem egyedi vagy kevésbé támogatott technológiát használtak, hanem az egyre nagyobb népszerűségnek örvendő NVIDIA GeForce 3D Visiont választották. Mit jelent ez pontosan? Első és legfontosabb, hogy a géphez külön megkapjuk a GeForce 3D Vision kitet, amely tartalmazza az aktív szemüveget, a számítógépre csatlakoztatható vevőegységet, illetve a meghajtóprogramot és a beüzemeléshez szükséges dokumentációt is. Az NVIDIA követelményeinek teljesítéséhez új LCD-panelt kellett az ASUS-nak beépítenie, a G51J 3D-ben egy 120 hertzes képernyő köszön vissza ránk. A két félkép előállításához szükséges erő kinyeréséhez pedig már csak egy izmos GeForce grafikus vezérlőre volt szükség, és a gyártó nem is nagyon teketóriázott, a 112 stream processzorral szerelt GeForce GTX 260M-et választotta. Az 1 gigabájtnyi GDDR3-as fedélzeti memóriával szerelt GPU ugyan még nem támogatja a DirectX 10.1-et, de a PhysX-et igen, nyers ereje pedig olyan nagyszerű játékok esetén is folyamatos játékmenetet garantál, mint amilyen például a sokat emlegetett *Batman: Arkham Asylum*. Igazság szerint nincs nagyon nehéz dolga a vezérlőnek, a 15,6 hüvelykes, LED-es háttérvilágítású panel natív felbontása ugyanis „csak” 1366x768 képpont. Természetesen így is meg lehet fektetni a GTX 260M-et, de ha zömében 3D-ben szeretnénk majd játszani, akkor úgysem fogunk az élsimítás beállításával foglalkozni. Aki volt kint a tavalyi BGS-en, tudja, miképp működik a GeForce 3D Vision. Nos, minden ugyanaz a G51J 3D esetében is, az új *Batman* játék ezzel a noteszgéppel is az „abbahagyhatatlan” kategóriába tartozik.

Kötelességemnek érzem megemlíteni, hogy az MSI géphez hasonlóan ebben a masinában is egy mobil Intel Core i7-720QM processzor üzemel, és ez a gép is 4 gigabájtnyi memóriával gördül le a gyártósorokról. A tesztlabort megjárt példányban továbbá egy fél terabájtos, 7200 percnkénti fordulattal rendelkező merevlemez volt, de akár arra is lehetőség van, hogy a leendő tulajdonos két HDD-vel kérje a gépet. (Az előző nyerevényjátékunk díjaként feltüntetett G51-ben például szintén két SATA-s adattár volt.)

Ha a külső megjelenést nézzük, akkor a mézőnyból egyértelműen az ASUS viszi a prímet, a fedlapra tervezett, felszakadó borítást imitáló grafika roppant jól néz ki, és egyúttal szolid, egyáltalán nem hivalkodó megjelenést is kelt. Kinyitott állapotban ebből a merész dizájnól már semmi sem látszik, minden fekete vagy sötétszürke színű, egyedül a touchpad körül találni némi szálcsiszolt fémet. Visszafogott, masszív és erőteljű duzzadó noteszgép hatását kelti a G51J 3D. Tetszett!

ACER ASPIRE 8942G

Picit nehéz dolgom volt az Acer legújabb csúcskategóriás gépével. No, nem azért, mert bármi baj lenne a konstrukcióval – épp ellenkezőleg –, csak a hazai képviselőt rögtön két változatot is küldött, és hirtelen nem tudtam, melyikhez nyúljak először. Ezt a kissé gyerekes izgalmat két dolog váltotta ki belőlem, és sejthetitek, hogy nem a billentyűzet formája vagy a touchpad képességei miatt

kerültem ilyen állapotba. Az egyik változatban ugyanis az Intel Arrandale kódnéven ismert mobil processzorsaládjának egyik képviselője üzemelt – bővebben erről a Hírekben olvashatsz a rovat elején –, továbbá a grafikus vezérlő szerepét egy Mobility Radeon HD 5850-re osztották az Acer mérnökei. Tökéletes meglepetéssel szolgált számomra a gyártó, ugyanis amikor megkaptam a gépet, akkor még nem történt meg a hivatalos bejelentés, még pletykákat sem találtam arról, hogy vajh’ mit is jelent pontosan a „Mobility Radeon HD 5850” megjelölés. A cikk elején taglalt elnevezéses probléma ugyanis ennél a modellnél is érvényes, épp ezért rögtön az elején gyanakodni kezdtem, hogy ennek bizony nem sok köze lehet az asztali HD 5850-es Radeonhoz. A tipp persze bejött, a több mint 2 milliárd tranzisztort tartalmazó Cypress lapkát egylelőre képtelenség noteszgépekbe szerelni, a Mobility HD5800-as sorozat a Juniper kódnéven futó HD 5700-asokon alapszik. A 800 shader processzort tartalmazó, 40 nanométeres gyártástechnológiával készülő grafikus lapka 550 megahertzes órajelen kettyeg az Acer gépében, a 128 bites memóriabuszra pedig 1 gigabájt GDDR3-as memória kapcsolódik. A DirectX 11 támogatása természetesen nem hiányozhat, és valljuk be, ennél a vezérlőnél van is értelme ennek. Öröm az örömben, hogy egylelőre nem nagyon van végleges Catalyst meghajtó ehhez a grafikus lapkához, így a játék teljesítmény is ekképp kezelendő. Természetesen a DIRT

A MOBILITY HD5800-AS SOROZAT A JUNIPER KÓDNÉVEN FUTÓ HD 5700-ASOKON ALAPSZIK





2-t azonnal kipróbáltam a gépen, ám arcpirítóan alacsony másodpercenkénti képkocka-sebességet tudtam csak kifacsarni a 8942G-ből. A bétás eszközillesztőn kívül semmi nem indokolja ezt a gyér teljesítményt, remélhetőleg pár januári frissítés elhozza a kellő támogatást az új Mobility családnak is.

A kissé felemásan teljesítő grafikus vezérlő okozta „sokkot” némileg feledtetni tudta a Core i5-430M központi egység, amelynek a processzormagja 32 nanométeres gyártástechnológiával készül, natív kétféle felépítéssel bír, támogatja a HyperThreading-technológiát, alapórajele pedig 2,26 gigahertz. A 35 wattos TDP-osztályba sorolt modell a Turbo Boost technológiának köszönhetően 266 megahertzzel tudja megemelni az órajelét, harmadszintű gyorsítótára 3 megabájt nagyságú, a beépített memóriavezérlő pe-

dig kétszoros DDR3-1333 üzemmódot támogat. Az Arrandale CPU-k sajátossága, hogy egy grafikus lapka is található mellettük, ám ez esetben értelemszerűen az Intel HD Graphics névre keresztelt megoldás inaktív.

Az alapkiépítésben 8 (!) gigabájt rendszeremóriával érkező Aspire 8942G egyébiránt csak belsőleg újult meg, külsejét tekintve nincs sok változás a korábbi csúcsmo- dellhez képest. A 18,6 hüvelykes full HD-s kijelző megmaradt, a remek nyomásponttal rendelkező billentyűzetem sem változtattak, illetve a klaviatúra mellé kihelyezett multimédiás vezérlőpanelről sem mondott le a gyártó. A gép beépített Blu-ray író tartalmaz, a filmlejátszás azonban hagy némi kívánnivalót maga után, a gyárilag mellékelte Acer Media Center program ugyanis nem ismeri a Dolby TrueHD és DTS-HD Master Audio hangkódolási eljárás-

sokat, ami igen kellemetlen egy felső kategóriás multimédiás notebook esetében. De hát semmi sem lehet tökéletes.

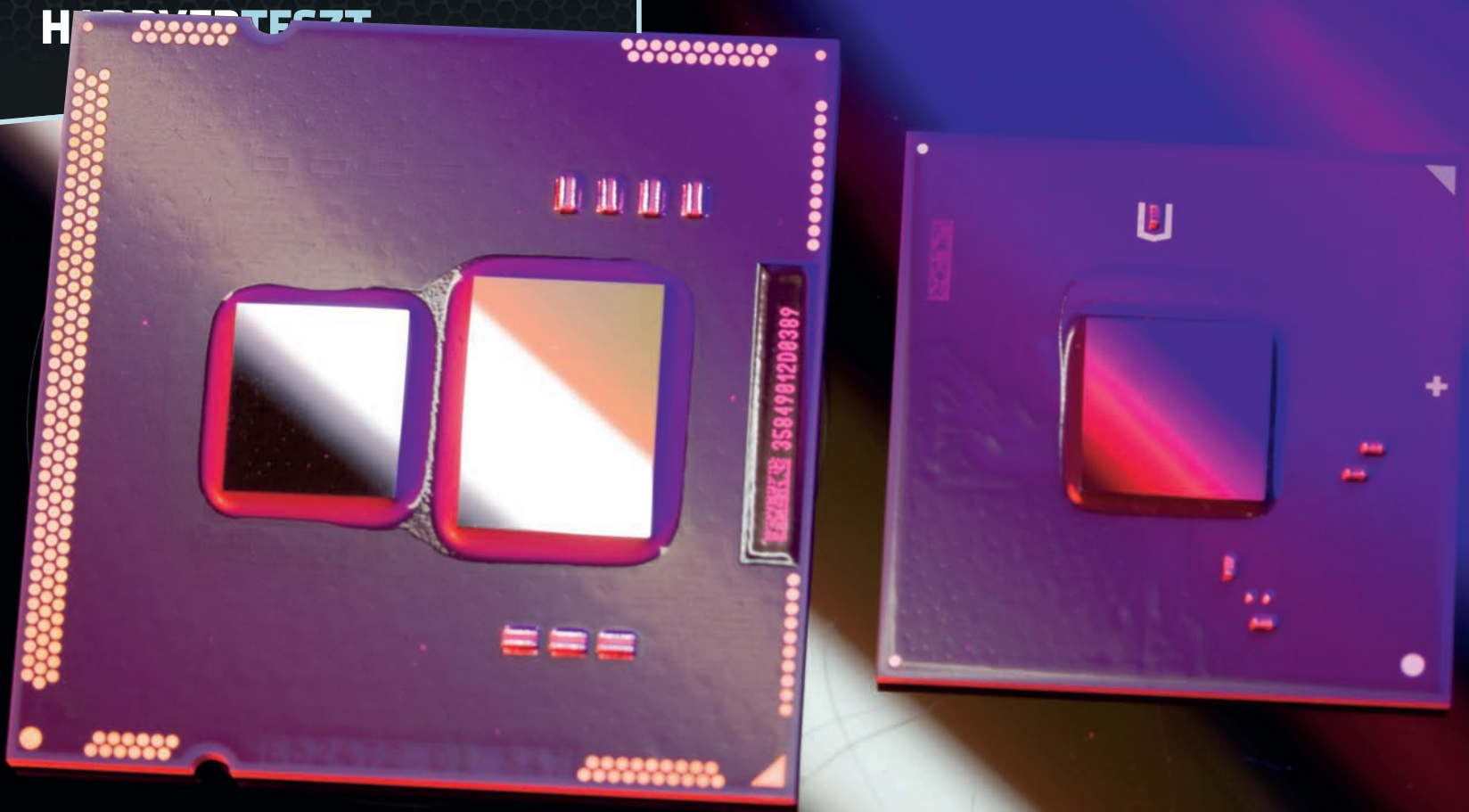
ÉS AMIÉRT EGYELŐRE NINCSENEK MÉRÉSEK

Több oka is van, de most csak kettőt emelnék ki. Egyrészt a kiválasztott noteszgépek eltérő képernyőmérettel rendelkeznek, ezért közvetlen összehasonlításuk csöppet problémás. Egy full HD-s panellel még a legújabb fejlesztésű grafikus lapka is megküzd, miközben a HD Readyként aposztrofált 1366×768 képpontos kihívásokat vígan tudja teljesíteni egy adott grafikus egység. Egy közös felbontás kiválasztásának pedig ismét csak nincs értelme, hiszen pont az a lényeg, hogy a natív képpontszám mellett mire képes a gép. Ennyi pénzért elvárhatja a felhasználó, hogy a maximális képminőséget – szigorúan

a panelt tekintve – tudja „kezelni” a beépített hardverek csokra.

Másik probléma az eszközillesztők terén kerekedett ki, az új Mobility Radeonoknál szinte biztosan a bétás meghajtó okolható a vártnál gyengébb teljesítményért, illetve eddig nem említettük, hogy az MSI GT 740-ben található NVIDIA GeForce GTS 250M-hez sincs végleges meghajtóprogram. Elfogadom, hogy ha valaki azt mondja, így akkor túl korai volt ez a kis összehasonlítás. Nos, ebben van valami, de ez nem jelenti azt, hogy akkor ennyiben hagyjuk az egészet. Amint kicsit normalizálódik a helyzet, újra előveszem ezeket a gépeket – hamarabb, mint gondolnátok –, és lefuttatom rajtuk a megszokott és kevésbé megszokott játékteszteket. Akiket tehát pusztán a számok érdekelnek, legyenek türellemmel, hamarosan ezen kívánságokat is teljesíteni tudom. 

	Fujitsu Amilo Pi 3560	MSI GT740	ASUS G51J 3D	Acer Aspire 8942G
Kijelző	16 hüvelyk, 1366×768 képpont	17 hüvelyk, 1680×1050 képpont	15,6 hüvelyk, 1366×768 képpont	18,4 hüvelyk, 1920×1080 képpont
Processzor	Intel Core 2 Duo T6600	Intel Core i7-720QM	Intel Core i7-720QM	Intel Core i5-430M
Lapkakészlet	Intel PM45	Intel PM55	Intel PM55	Intel HM55
Memória	2x2 GB DDR2-800	2x2 GB DDR3-1066	2x2 GB DDR3-1066	2x4 GB DDR3-1066
Grafikus vezérlő	NVIDIA GeForce GT 240M	NVIDIA GeForce GTS 250M	NVIDIA GeForce GTX 260M	ATI Mobility Radeon HD 5850
Merevlemez	Fujitsu MHZ2320BH G2, 320 GB	WDC WD5000BEVT, 500 GB	2xST9320423AS, 2x320 GB	ST9500325AS, 500 GB
Optikai meghajtó	Super Multi DVD-RW	Super Multi DVD-RW	Super Multi DVD-RW	Blu-ray-író
Hálózati vezérlő	gigabites LAN, 802.11 b/g/n Wi-Fi	gigabites LAN, 802.11 b/g/n Wi-Fi	gigabites LAN, 802.11 b/g/n Wi-Fi	gigabites LAN, 802.11 b/g/n Wi-Fi
Egyéb portok	2xUSB, eSATA/USB, HDMI, VGA	3xUSB, eSATA, HDMI, VGA	4xUSB, eSATA, HDMI, VGA, FireWire	4xUSB, eSATA, HDMI, DisplayPort, VGA, FireWire
Akkumulátor	6 cellás, 4800 mAh	9 cellás, 7200 mAh	6 cellás, 4800 mAh	8 cellás, 4800 mAh
Operációs rendszer	Windows 7 Home Premium	Windows 7 Home Premium	Windows 7 Home Premium	Windows 7 Home Premium
Egyéb jellemző	cseppálló billentyűzet	Cinema Pro technológia	NVIDIA GeForce 3D Vision támogatás	érintésérzékeny multimédiás vezérlőpanel
Garancia	12 hónap	24 hónap	24 hónap	12 hónap
Ár	179 900 Ft	470 000 Ft	499 900 Ft	360 000 Ft



INTEL H55-ÖS ALAPLAPOK

Az új Intel processzorokkal egy időben új alaplapi vezérlőket is bemutatott az Intel. A H55-ös variánsokat vizsgáltuk meg közelebbről

//Matteo

A Z ELSŐ, LGA1156-os processzorokat támogató P55-ös lapkakészlet után további három megoldást vezet be az Intel, amelyek tudásukat tekintve leginkább a multimédiás szórakoztatásra kihegyezett gépekben állhatják meg a helyüket. Az 5-ös számozás természetesen marad, a betűs megjelölés viszont új: a kiskereskedelmi forgalomba a H55 és H57 változatok kerülnek, míg a készre szerelt munkaállomások számára a Q57-et ajánlja az Intel. Utóbbival most nem foglalkozunk részletesen, hiszen alapvetően ugyanazt tudja, mint H-s megjelölésű társa.

A H55 és 57 között elsősorban bővíthetőség terén van különbség, az erősebbik változat kettővel több USB-kaput (14 darab) és PCI Express sávot (8 darab 2.0-s PCIe-sáv) biztosít a rendszer számára. Támogatja továbbá az Intel Rapid Storage technológiát is, amely az alaplapra kötött merevlemezek kezelésében nyújt segítséget és várhatóan teljesítménybeli előrelépést is. Fizikailag

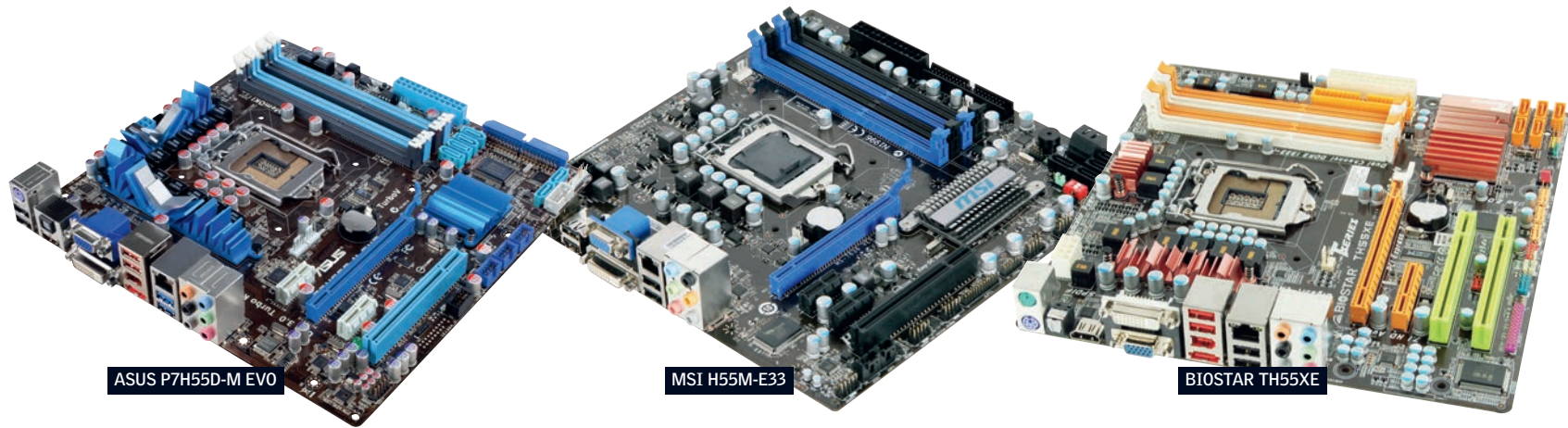
egyébként ismét csak egy lapkás felépítésről beszélhetünk, a processzorban található PCIe-vezérlő és a grafikus egység nem indokolja ennél a platformnál a két lapkából álló készletet. Az Intel HD Graphics kimeneteihez azonban továbbra is a PCH-n keresztül vezet az út, a lapkának az úgynevezett Intel Flexible Display része az analóg és DVI-kimenetek mellett natív támogatást biztosít a HDMI- és DisplayPort-szabványok számára is. A nemrég bejelentett vezérlőlapkák mellett új mobil lapkakészleteket is bemutatott, amelyek az asztali változatokkal megegyező számozást kaptak. A HM55 és HM57 között a fentiekben vázolt különbségek mellett a támogatott SATA-csatolók számában fedezhető fel még eltérés – HM55: 4 SATA 3 Gbps, HM57: 6 SATA 3 Gbps. A gamer noteszgépes testünkben már van HM55-tel szerelt modell, ami pontosan azt jelzi, hogy a gyártók hamarosan dömpingszerűen fogják tolni az Arrandale magos processzorokat támogató 5-ös szériájú mobil lapkakészletre épülő notebookokat.

H55-ÖS ALAPLAPOK LIBASORBAN

A nagyobb gyártók alaplapjai a bejelentés óta elérhető a hazai kereskedésekben, a váltani óhajtó felhasználók pedig márkánként körülbelül 2-3 típus közül választhatnak. Természetesen az ASUS, a Gigabyte és az MSI most sem maradt ki az elsők közül, kis meglepetésemre azonban egy negyedik gyártó is csatlakozott a nagy hármashoz: a Biostar rögtön két alaplapot indít a középkategóriában. Elsőként essen szó az ASUS alkotásáról, az elérhető kínálatból a P7H55D-M EVO variánst választottam ki, ez a modell ugyanis hardveres és szoftveres szempontból is a maximumot nyújtja. A H55 PCH tulajdonságaira értelemsezerően most már nem térnék ki, inkább az egyedi funkciók kerülnek terítékre. Az EVO esetében fontos megemlíteni, hogy ezen a lapon megtalálható az NEC USB 3.0-s vezérlőlapkája, amelynek révén két SuperSpeed USB-port került a hátlapra. Sajnos a SATA 6 Gbps szabvány

támogatása elmaradt, de az egy szem eSATA-csatlakozást végre nem JMicron vezérlő irányítja, a gyártó a Marvell megoldására támaszkodott. A gigabites LAN alaplodognak számít ebben a kategóriában, a kétportos – egy hátlapi, egy alaplapi kivezetés – FireWire-vezérlő viszont még nem, így ennek mindenképpen örülünk.

A gyártóra jellemző Xtreme Phase módszer szerint épül fel a processzor tápellátásáért felelős áramkörüi réteg, a központi egységnek 8, míg a memóriáknak 3 fázis jut. Ez a számadat már jelzi, hogy a túlhajtás is az alaplap repertoárjába tartozik, az ismert ASUS-os technológiák – Precision Tweaker, TurboV, Turbo Key – között azonban egy új dolog is szerepel, amely a Clarkdale processzorok integrált grafikus lapkáját képes túlhajtani. Később majd olvashatjátok, hogy nem az ASUS az egyetlen, aki ilyen funkciót kínál, az adott típus melletti döntést nyilvánvalóan ez a kis tuningmódszer is befolyásolhatja majd.



CROSSFIREX ULTRATARTÓS GYÁRTÁSSAL...

...amely egyébként a Gigabyte lapjának BIOS-ában is megtalálható, de nem emiatt érdekes igazán a GA-HM55-UD2H. A microATX-méretű alaplap két jellemzője miatt emelkedik ki a mezőnyből, és mindkettő a grafikus megjelenítéshez kapcsolódik. Ha valaki a processzorba épített integrált Intel grafikus lapkát kívánja használni, akkor akár négyféle monitorkimenet közül is választhat. Az analóg VGA-, a DVI-D és a natív HDMI-csatoló mellé egy DisplayPort-aljzat is befért, a gyártó tehát mindent megad annak érdekében, hogy a lehető legjobb képminőség mellett élvezhessük az Intel HD Graphics tudását. Kis negatívum, hogy egyszerre csak egy digitális portot lehet használni.

Játékos felhasználás esetén viszont az lesz az első, hogy a tulajdonos diszkrét videokártya után nyúl, és ha még annak az ereje sem elég, akkor akár egy másodikat is megvásárolhat, az alaplap képes kezelni a két VGA-s összeköttetést. A két, fizikailag tizenhatszoros PCI Express bővítőhely közül a második valójában csak négyszeres sebességen üzemelhet, így csúcscategóriás grafikus kártyákat nem ajánlunk ehhez az alaplaphoz. Továbbá az NVIDIA SLI rajongóinak rossz hír, hogy a gyártó nem vásárolt licencet a HM55-UD2H-hoz, így csak az AMD Radeonjait tudjuk párban használni. Nem hinném, hogy emiatt feltétlenül utálni kellene a Gigabyte-ot, hiszen ilyen áron, ilyen ATX-méretben kevesen kínálnak dupla VGA-s lehetőségeket.

Az extra vezérlőket illetően körülbelül azt kapjuk, mint amit az ASUS esetében, komolyabb eltérést az eSATA-csatolófelület kivitelezése jelent. A Gigabyte ezúttal csak az IDE-csatlakozó vezérlését bízta a JMicron lapkájára, a külső SATA-s eszközöket a PCH vezérli. Tehát a H55 lapka natív 6 SATA-portjából öt érhető el a nyomtatott áramkörtől, míg a maradék egyet a hátlapon kell keresni – nyilván eSATA formájában.

OLCSÓN BIZTOS ALAPOT

Kedvező árával hívja fel magára a figyelmet az MSI H55M-E33-as alaplaptípusa, amelynek célközönsége leginkább azok a felhasználók lehetnek, aki Core i3 vagy új Pentium processzorban gondolkodnak, kevés pénzből szeretnék megúszni a gépfejlesztést, és egy ideig nem is szeretnék további pénzmagot ölni a számítógépbe. Ezek az egyének vélhetően a kezdetektől fogva inkább az Intel HD Graphics lapkára fognak támaszkodni, de megnyugtató tény mindenesetre az, hogy a lapon egy teljes értékű tizenhatszoros PCI Express foglalás is található. Az egyéb bővítőkarttyákat két egyszeres PCIe-símben és egy normál PCI-helyben használhatjuk.

Bár a H55M-E33 egyértelműen az olcsó H55-ös kategória vitéze, azért ehhez a modellhez is sikerült olyan hasznos funkciókat társítani, amelyeket azonos csúcscategóriás alaplapoknál vezetett be a gyártó. Rögtön itt van például az Active Phase Switching tápellátás, amely dinamikusan szabályozza a processzort, a memóriamodulokat és a PCH-t

energiával ellátó áramkörök működését, de akár a BIOS-frissítést megkönnyítő M-Flash szolgáltatás is említhető. A bátrabb felhasználók túlhajtással is próbálkozhatnak, a NYÁK-ra kihelyezett Easy OC kapcsolókkal manuálisan is – üzem közben persze nem – állítható a központi egység rendszerbuszának üzemfrekvenciája.

Otthoni szórakoztatóközpontként történő számítógép-használat során jöhet jól az MSI „Winki” néven futó instant operációs rendszere, amely a bekapcsolást követően azonnali internetelérést, csevegési lehetőséget, szövegszerkesztési felületet és képnézegetést ad a felhasználó számára.

TÚLHAJTÁSRA HANGOLVA

Felszereltségét tekintve az ASUS EVO lapjához áll a legközelebb a Biostar TH55XE, amely egyébként e havi nyerevényjátékunkban is szerepel. A Gigabyte lapjára jellemző „nagyozás” nem érhető tetten ennél a lapnál, de ettől még cseppet sem kell lebecsülni a TH55XE képességeit, sőt, kifejezetten izgalmas funkciókkal vertezték fel ezt a típust. A manapság divatos magas minőségű gyártástechnológiát a Biostarnál Dura-MAX-nak nevezik, amely a gyártás során felhasználta, az átlagnál jobb hatásfokú MOSFET-ek, vas-magos tekercsek és a japán gyártmányú szilárdtest-kondenzátorok gyűjtőneve. A hardveres alapok tehát rendben vannak, és ezt nagyon is jól tudja a gyártó, így különféle tuningfunkciókkal próbálták kihasználni a lehetőségeket.

Az Intel integrált grafikus vezérlőjének túlhajtása ennél a modellnél is jelen van,

ám a többiekkel ellentétben igen bátran áll ehhez a témához a gyártó, közleményük szerint akár 60 százalékos teljesítménynövekedés is kicsikarható a TH55XE GAME Boost funkciója révén. Eddig sajnos nem tudtuk kipróbálni, valóban elérhető-e ez a szint, de amint újra a tesztlaborba kerül valamely Core i3/i5 processzor, azonnal megizzasztjuk az IGP-t. A kezdők számára könnyebbé tehető tuning esetén az Overclocking Matrix Engine, amely egyszerűsített lépésekkel „garantálja” a magasabb rendszerteljesítményt. A haladó felhasználók viszont jobb, ha rögtön a BIOS-ban kezdenek, és akár a multimétert is használhatnak, a nyomtatott áramkörtől feszültségmérő pontok is találhatóak.

Az áramszámlára figyelő egyének viszont felejtsek el az előbbi sorokat, és inkább a Green Power Utility segédprogramot használják, amely dinamikusan, az aktuális terheléstől függően szabályozza a processzor tápellátását. A folyamatról kis LED-ek tájékoztatják a felhasználót.

KÖRKÉP VÉGE, JÖHET A TESZTELÉS!

Előjáróban ennyit az alaplapokról, hamarosan éles bevetésre küldjük őket, csak érkezzen vissza az Intel tesztprocesszor. Elképzelhető, hogy addig más gyártótól is befut egy-két H55-ös megoldás, sőt, terveink között szerepel a H57-es változatok letesztelése is. Persze mindent a maga idejében, de már most érdemes felkészülni arra, mi várható az elkövetkezendő Mélyvíz rovatokban. [GS](#)

	Főbb jellemzők	Ár
ASUS P7H55D-M EVO	ASUS Xtreme Design, 8+3 fázisú tápellátás, USB 3.0 támogatás, iGPU, TurboV, Turbo Key túlhajtási funkciók	37 900 Ft
Gigabyte GA-H55M-UD2H	Ultra Durable 3 gyártástechnológia, ATI CrossFireX támogatása, natív HDMI és DisplayPort kimenetek, DES 2	27 000 Ft
MSI H55M-E33	Active Phase Switching tápellátás, Easy OC kapcsoló, M-Flash BIOS-frissítő funkció, Winki instant operációs rendszer	25 000 Ft
Biostar TH55XE	Dura-MAX gyártástechnológia, GAME Boost és O.M.G tuningfunkciók, BIO-V feszültségmérő pontok, Green Power Utility	24 000 Ft

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

//Matteo

MONITOR



SAMSUNG SYNCMASTER 2333HD

ÁRA 66 990 Ft
WEB www.samsung.hu

Analog és digitális földi tévéadások vételére is alkalmas a dél-koreai gyártó egyik legújabb multimédiás monitorja. A 2333HD e remek tulajdonság mellett full HD-s képernyővel rendelkezik, amely 10 000:1-hez kontrasztarányt, 300 cd/m² fényerőt és 5 milliszekundumos válaszidőt képes felmutatni. Sajnálatos módon a fényesfekete festésű monitoron nincs hangszóró és a magassága sem állítható, de cserébe a bemenetek között megtalálható a natív HDMI-aljzat is.

VIDEOKÁRTYA



SAPPHIRE VAPOR-X HD5770 1GB

ÁRA 48 500 Ft
WEB www.sapphiretech.com

Nem kellett sokat várni az egyedi hűtéssel szerelt Radeon HD 5770-es grafikus vezérlők megjelenésére, az egyik legjobb alternatívát szerintünk a Sapphire nyújtja a felhasználók számára. A hőkamrás technológián alapuló Vapor-X hűtés a gyári változatnál mindenképp jobb megoldást jelent, hiszen csendesebb annál, illetve a nyomtatott áramkörön található komponensek hőfokai is barátságosabb értékre állnak be. A szerencsések pedig némi túlhajtásban is reménykedhetnek.

EGÉR



LOGITECH G500 GAMING MOUSE

ÁRA 16 990 Ft
WEB www.logitech.hu

Napjaink gamer egerei között a Logitech G500 az egyik legjobb teljesítményű és felszereltséggel bíró rágcsáló. A rágcsáló testébe épített lézeres érzékelő legfeljebb 5700 dpi felbontásra képes, az aktuális érzékenység természetesen aprólékosan, akár játék közben is állítható. A 10 programozható gombon felül 27 grammnyi extra súly is az alapfelszereltség részét képezi, a makrókat és a dpi-beállításokat pedig a G500 beépített memóriájában tárolhatjuk.

KÜLSŐ HDD



SAMSUNG EXTERNAL 2,5" 160 GB PINK

ÁRA 14 900 Ft
WEB www.samsung.hu

A rózsaszín szívecskék miatt kifejezetten hölgyek – barátnők – számára ajánlható a Samsung stílusosan kivitelezett külső merevlemeze, amelyben egy 2,5 hüvelykes háttértár található. A szabadon felhasználható méret 160 GB, továbbá 5400-as percenkénti fordulaton üzemel az aprócska egység, amely a számítógéppel USB 2.0-s adatkapcsolaton keresztül tud kommunikálni, ráadásul olyan vékony, hogy egy zsebben is elfér.

HANGKÁRTYA



ASUS XONAR UI USB

ÁRA 16 990 Ft
WEB www.asus.com

Leginkább Darth Vader sisakjára hasonlít a tajvani gyártó külső hangkártyája, amely USB 2.0 adatkapcsolaton keresztül üzemeltethető. A hatszoros hangkeltő támogatja az egyszerűbb Dolby technológiákat, segít javítani az internetes hívások hangkommunikációját, illetve karaoke funkciókkal is felvérteztek szoftveres oldalról. Az ezüst és fekete színben kapható Xonar UI kifejezetten jó választás a noteszgép-tulajdosok számára.

BLUETOOTH



MSI STARKEY 2.0

ÁRA 4000 Ft
WEB www.msi.com.tw

A mobilkészülök és számítógépek közötti adatkommunikációt teszi roppant kényelmessé az MSI Bluetooth adaptere. A StarKey 2.0 a második generációs Bluetooth szabványt támogatja, amely mellett, hogy 100 méteres hatótávra képes, jóval gyorsabb adatátvitelt is jelent. A kis USB-s adapter a sztereó hangátvitelt is támogatja, valamint egyszerre hét eszközt tud kezelni. A régebbi Windows operációs rendszerek mellett a legújabb 7-es verzióval is kompatibilis.



AMD ALAPLAPOK SOCKET AM2+

1. ASROCK A780GMH/128M
TIPP kb. 16 000 Ft
WEB www.asrock.com

2. ASUS M3A78-CM
kb. 18 000 Ft
WEB www.asus.com

3. Gigabyte GA-MA770-UD3
kb. 17 000 Ft
WEB www.gigabyte.com.tw

4. MSI 785GT-E63
kb. 20 000 Ft
WEB www.msi.com.tw

5. J&W JW-RS780UVD-AM2+
TIPP kb. 19 000 Ft
WEB www.jwele.com



AMD ALAPLAPOK SOCKET AM3

1. ASROCK M3A790GMH/128M
TIPP kb. 24 000 Ft
WEB www.asrock.com

2. ASUS M4A785D-M Pro
TIPP kb. 19 000 Ft
WEB www.asus.com

3. Gigabyte GA-MA790XT-UD4P
kb. 29 000 Ft
WEB www.gigabyte.com.tw

4. MSI 770T-C45
TIPP kb. 16 000 Ft
WEB www.msi.com.tw

5. MSI GF615M-P33
kb. 12 000 Ft
WEB www.msi.com.tw



DDR3 MEMÓRIÁK

1. Apacer Aeolus 2x1 GB 1600 MHz OC
TIPP kb. 18 000 Ft
WEB www.apacer.com

2. GeIL Value 2x1 GB 1333 MHz
TIPP kb. 16 000 Ft
WEB www.geil.com.tw

3. Kingmax 2x1 GB 1333 MHz
kb. 15 000 Ft
WEB www.kingmax.com

4. Kingston 2x1 GB 1333 MHz CL9
TIPP kb. 16 000 Ft
WEB www.kingston.com

5. CSX 2x1 GB 1600 MHz OC
kb. 22 000 Ft
WEB www.csx-memory.com

HŰTŐ

COOLER MASTER HYPER N520

ÁRA 9500 Ft
WEB www.coolermaster.com



A legújabb Intel és AMD CPU-foglalatokra is felszerelhető a gyártó N520-as hűtőmodellje, amely némileg szokatlan ventilátorelrendezést kapott. A dupla légkavaró használata egyáltalán nem szokatlan a hőcsöves hűtések esetében, ám eddig kizárólag szimmetrikus formájú modellekkel hozott minket össze a sors. Az N520 esetében picit más a helyzet, a két ventilátort az alumíniumbordázat egy-egy szélére, ellentétes irányba tolták ki, ami által gyorsabb, nagyobb felületen történő hőcsere mehet végbe a lamellák között. A két légkavaró külön-külön is üzemeltethető, de a dobozban egy közös adapter is található – ám ekkor lemondhatunk az egyéni fordulatszám-szabályzásról. A hűtő felépítése egyébként 5 darab réz hőcsövön alapszik, amelyek egy méretes réztalpból indulnak ki. Az N520 össztelege egyébként 688 gramm, zajkibocsátása pedig mindössze 19 dBA.



BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor	AMD Athlon II X2 250 3 GHz	17 000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	Asrock A785GXH/128M	17 000 Ft
Memória	Kingmax 2048 MB DDR2-1066	14 000 Ft
Grafikus kártya	Sapphire Radeon HD 4670 512 MB	18 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Seagate 320 GB SATA2	12 000 Ft
DVD-író	LG GH22NP20 SATA	6000 Ft
Ház	Cooler Master RC335 Elite	10 000 Ft
Táp	Chieftec Arena DTA405A12	8000 Ft
ÖSSZESEN		102 000 Ft
Gyorsabb VGA-kártyával	Gainward GeForce GTS 250 512 MB	+9000 Ft
Monitorral	BenQ E2200HD	+39 000 Ft

Vélemény A belépő szint képviseli azt a kategóriát, amely manapság szükséges, hogy kevésbé részletes beállítások mellett is futtathatóak legyenek a legújabb játékok. Ha játszani szeretnél, ennél gyengébb PC-t egyáltalán nem szabad megvásárolnod.

Játékteljesítmény ★★☆☆☆



GAMER

200 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Core 2 Quad Q9400 2,66 GHz	44 000 Ft
Processzorhűtő	Cooler Master Hyper TX3	5000 Ft
Alaplap	MSI P45-C51	21 000 Ft
Memória	GeIL Value 2x2 GB DDR3-1333	27 000 Ft
Grafikus kártya	Asus EAH5770/2DIS/1GD5	39 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Western Digital 750GB32MBSATA2	19 000 Ft
DVD-író	LG GH22NP20 SATA	6000 Ft
Ház	Cooler Master CM 690	21 000 Ft
Táp	CORSAIR 450VX	19 000 Ft
ÖSSZESEN		201 000 Ft
Gyorsabb VGA-kártyával	Gigabyte GV-R585D5-1GD	+29 000 Ft
Gyorsabb processzorral	Intel Core 2 Quad Q9650 3 GHz	+41 000 Ft

Vélemény A Gamer konfiguráció a jelenleg szükséges optimális játékép elemeket tartalmazza. Ezek a részegységek kellene ahhoz, hogy ne kelljen komolyabb kompromisszumokat kötni a magasabb grafikai részletesség és az élvezhető sebesség között.

Játékteljesítmény ★★★★★



HIGH END

300 000 Ft-os PC

Processzor	AMD Phenom II X4 965 34 GHz	46 000 Ft
Processzorhűtő	Cooler Master Hyper 212 Plus	8000 Ft
Alaplap	ASUS M4A79T Deluxe	45 000 Ft
Memória	Kingston HyperX 2x2 GB 1600	30 000 Ft
Grafikus kártya	Sapphire Radeon HD 5850 1 GB	70 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Western Digital 1TB 32MB SATA2	23 000 Ft
DVD-író	Sony Optiarc AD-7243S-0B	6000 Ft
Ház	Sharkoon Seraphim Value	29 000 Ft
Táp	Corsair TX 650	27 000 Ft
ÖSSZESEN		284 000 Ft
SSD-meghajtóval	Kingston SSDNow V+ 64GB	+30 000 Ft
Különálló hangkártya	ASUS Xonar HDAV 1.3	+54 000 Ft

Vélemény A High End képviseli az abszolút csúcs-kategóriás gépeket. Gyakorlatilag itt már minden grafikai beállítást nyugodt szívvel a maximumra is húzhatunk, magasabb felbontásokban sem lesz jó ideig olyan játék, ami komolyabb problémát jelenteni neki.

Játékteljesítmény ★★★★★

PROCESSZOR- BÖNGÉSZDE

INTEL

Intel Socket 775/1156 Dobozos

Core i7 860 / 2,8 GHz	75 000 Ft
Core i5 750 / 2,66 GHz	55 000 Ft
Core 2 Quad Q9550 / 2,83 GHz	58 000 Ft
Core 2 Quad Q9400 / 2,66 GHz	44 000 Ft
Core 2 Quad Q8300 / 2,5 GHz	35 000 Ft
Core 2 Duo E8500 / 3,16 GHz	41 000 Ft
Core 2 Duo E7400 / 2,66 GHz	26 000 Ft
Pentium E6500 / 2,93 GHz	23 000 Ft
Celeron E3200 / 2,4 GHz	11 000 Ft

AMD

AMD Socket AM2/AM2+/AM3 Dobozos

Phenom II X4 965 BE / 3,4 GHz	46 000 Ft
Phenom II X4 955 BE / 3,2 GHz	42 000 Ft
Phenom II X4 940 BE / 3 GHz	38 000 Ft
Phenom X4 AM2+ 9650 / 2,3 GHz	24 000 Ft
Athlon II X4 620 / 2,6 GHz	25 000 Ft
Phenom II X3 720 / 2,8 GHz	29 000 Ft
Phenom II X2 550 BE / 3,1 GHz	24 000 Ft
Athlon II X2 250 / 3 GHz	17 000 Ft
Athlon X2 5200+ / 2,7 GHz	16 000 Ft
Sempron 140 2,7 GHz	8000 Ft

ALAPLAPAJÁNLO

INTEL

Intel Socket 775

ASRock P43R1600 Twins-WiFi	23 000 Ft
Asus P5Q Premium	40 000 Ft
Gigabyte GA-EP43-ES3G	18 000 Ft
J&W JW-P45D2 Ultra	31 000 Ft
MSI P45T-C51	17 000 Ft

AMD

AMD Socket AM2/AM2+

Asus Crosshair III Formula	46 000 Ft
ASRock M3A770DE	17 000 Ft
Gigabyte GA-MA785GT-UD3H	23 000 Ft
J&W JW-G82UM-PVHD+	19 000 Ft
MSI 740GTM-P25	13 000 Ft

KÜLÖNÖSEN AJÁNLOTT ASUS EEEPC 1201N

ATAVALY MÁRCIUSBAN bemutattott Seashell szériájú EeePC-k viszonylag nagy sikert arattak a felhasználók körében, ám várható volt, hogy a dizájnbeli megújulás után előbb-utóbb hardveres változtatásokra is szükség lesz. Az új Intel Atom platform természetesen ezt a családost is elérte, lassacskán hazánkban is elérhetőek lesznek az új processzorral és vezérlőlapkával szerelt modellek. Aki viszont továbbra is inkább a teljesítményt tartja szem előtt egy netbooknál, vessen pár pillantást a 1201N típusra, amelynek alapja az NVIDIA első generációs ION megoldása. Ez azonban még nem minden, az integrált GeForce 9400M grafikus vezérlőt tartalmazó lapka mellé egy kétféle Atom processzort integráltak, amely egy-

magos társaihoz hasonlóan támogatja a HyperThreading-technológiát is. Ezzel a párossal a kis 1201N akár 1080p felbontású videók lejátszásával is elboldogul, a gép testére kivezetett HDMI-port segítségével pedig nagy felbontású külső kijelzőn is élvezhetjük az adott filmet. Természetesen nem muszáj azonnal LCD-tévéért rohanni, a gép 12,1 hüvelykes, 1366x768 képpont felbontást adó képernyője is elegendő a számítógépes mozizáshoz. A korábbi generációktól eltérő módon ez a panel végre LED-es háttérvilágítást kapott, amely mindenképpen jó hatással van a felhasználói élményre, keletkezzen az fotók vagy filmek nézegetése során. Dicséretes lépés a gyártótól, hogy a gépbe szerelt 250 gigabájtos merevlemez mellé webes tárhelyet is biztosít, csupán egy regisztráció kell ahhoz, hogy

további 500 gigabájtot gazdái lehessünk. A hálózati adatcsere gigabites vezeték és n-es vezeték nélküli formában történhet, illetve a gép specifikációi közé tartozik egy Bluetooth 2.1-es vezérlő is. Az üzemi dőről sajnos nem rendelkezünk saját tapasztalatokkal, a gyártó szerint azonban körülbelül 5 órán keresztül használhatjuk a 1201N-et, köszönhetően a hatcellás akkumulátornak.

GameStar 91

Ára: 137 900 Ft

A 1201N talán a legerősebb netbook a piacon, hála a kétféle Atom processzornak és az NVIDIA ION lapkának.

CIKKÍRÓI PÁLYÁZAT BEMUTATKOZNAK A NYERTESEK

Nánási Tibor

//Gyu

Igen érdekes srác DjLear – határozott, jó humorú, tiszteletudó, mégis rámenős, és éli a saját életét. Nem tudnám őt elképzelni, hogy a pénzre hajt, vagy egy új mercire, esetleg egy szebb Gucci öltönyre: szerintem ő esténként az élet szépsége feletti elégedettséggel hunyja le szemét elalváskor. Az ilyesmi igen tisztelendő, főleg ha jó írási érzék és nagy lexikális tudás járul hozzá a videójátékok világáról. Hölgyeim és uraim, Nánási Tibor, azaz DjLear!

MIVEL CSAK korlátozott karakterszám áll a rendelkezésemre, rövidre fogom: Nánási Tiborként anyakönyveztek Szentendrén, egy messzi-messzi galaxisban. Ránézésre normális gyerekek tűntem, mégis, anyám azóta is bánja, hogy nem kisszéket eskábált helyettem. Talán tíz lehettem, amikor egy rossz ajtón benyitva megtaláltam az igazit. C64-eken futott a *Last Ninja*, és otthagadtam. Később egy időre elragadt a konzolláz, próbálkoztam Nintendők csodáival csak úgy, mint a kis kék tarajossal, de a PC mindig visszacsábított. Érdeklődésem nem merült ki a játékokban, szerelgettem, állítgattam, építettem és bontottam. Talán ezért kerültem a Neumann János SZKI-ba. Az a vicc, hogy egy percet sem dolgoztam számítógépekkel, apámtól örököltém azt a hitvallást, hogy szédülök a kerítésen belül. Mivel nem önéletrajzot írok egy hipermarketnek, na meg hosszú is lenne, nem sorolom fel az életem összes állomását, legyen elég annyi, hogy sok volt és izgalmas. Nem vagyok hagyományos kocka, nem életcélom 12 órát ülni a kockafejű előtt.

Sportolok, olvasok, bulizok, csajozok, és hiába lettem tavaly nyáron tiszteletbeli triplaiksz, még mostanság is elkérik a személyimét, ha buborékos anyatejet vásárolok a boltban. Fő hobbim az Élet nevű MMO, bár a havidíja keresztbe lenyeli bármelyik kistesója költségeit, mégis megéri. Első színes-szagos újságom egy 576 volt, majd következett a *PC-X*. Faltam a betűket, ámultam a képeken – szerintem legális droként kellene elkönyvelni a *GameStart* is. Mostanság a Magyar Posta kötelékét gyengítém, s talán én vagyok az egyetlen kézbesítő, aki nem hajtogat repülőlt a DVD-mellékletes újságokból, talán mert én sem örülnék, ha galacsint kapnék GS helyett. Úgyhogy ne féljetek, előfizetők: békével jöttem! Remélhetőleg nem az utolsó soraimat kopogom le a billentyűzetemen, ami nyomtatásban megjelenik, ennek megfelelő módon zárom soraimat: köszönöm, hogy végigolvastad, kedves olvasó, s remélem, még lesz hasonlóra alkalom.

Tisztelettel
DjLear



Star Wars: Knights of the Old Republic

Már az elején leszögezném, hogy sokáig fanatikus Star Wars-rajongónak számítottam – azután jött egy nemi erőszakkal felérő trilógia a kedvenc univerzumomban, de ez egy másik, réges-régi történet. Pont ezért érthetetlen, hogy jelen írásom tárgyát alig két hónappal ezelőtt sikerült a markom alá tenni. Mint a pörgősebb, akciójátékok és FPS-ek rendíthetetlen híve, csak azt tudom mondani minden hasonszórú, a mellkasát is lángszórával epiláló sorstársamnak, hogy hatalmas hibát követtem el, és ha nem vagyok ezzel egyedül, még nem késő, hogy ti is elmerüljetez ebben a zseniális játékban.



A BioWare termékei mindig híresek voltak a remek történeteikről, most sincs ez másképp. Habár a *KotOR* majd' négyezer évvel játszódik a halálsíllag-hullások előtt, ettől csak még nagyobb az élvezet mértéke. Borzasztóan izgalmas egy olyan világban fénykardot lóbálni, ahol nem egy árva, szókített hajú parasztyerek képesek csak kanalat hajlítgatni, és az ellenoldal sem merül ki az összeasztott keresztapa/plébbe burkolt kifutófiú párosban. Igen, akkor még minden második utcán sarkon Uri Gellerekre bukkanhatott az érdeklődő, a Jedi rendnél csak a Sith rosszfű-banda volt aktívabb. Mi, azaz játékbeli alteregónk pont ezen felforgató elemek háborújába csöppen, mint egy emlékeit vesztett, köztársasági... valaki. Ha amnéziánk nem lenne kellőképp kellemetlen kezdet számunkra, kiderül rögvest, hogy az Ender Spire nevezetű csatahajón téblábolunk éppen, de ez is csak múltó állapot, mivelhogy szállítóeszközünket, közvetve pedig a becses hátsónkat elenatokon belül lövik ellenfeleink, hacsak nem teszünk valamit ellene. Teszünk, és még sok egyebet is, mire sok-sok órával később a grandiózus, és meglepő végkifejletig eljutunk. Tanúi lehetünk egy egész bolygó elpusztításának, a wookie-k szabadságharcának, felvételt nyerhetünk egy Sith-gimnáziumba, és ez tényleg csak töredéke a lehetőségeinknek. A fő történeteszal felgombolyítása is beletelik vagy 20 óránkba, de ha rámozdulunk a játékban fellelhető tonnányi mellékküldetésre, ezt a számot meg is sokszorozhatjuk. Feladatunk ritkán merül ki a gyakd le/hozd el a fejét típusban, részt vehetünk majd nyomozásban, felcsaphatunk korrek bérnyilkosoknak (nem vicc, van ilyen!), de inkább el sem merülök a lehetőségek taglalásában, hiszen egy teljes GS-különszámot lehetne írni mindebből.

A játék stílusára nézve szerepjáték, az akciódúsabb fajtából. A harcot kedvünk szerint megálíthatjuk, ami a levágandó ellenfelek zavartalan megbámulásában legalább annyira segít, mint a csapatunk tagjainak kiadható parancsok kiötlésében. Egyszerre jómagunkon kívül legfeljebb két társunkat ugráltathatjuk, de a landjaink során az otthonunknak tekinthető Ebony Hawk csempészhajó fedélzetén jóval többen várják a nagy kiugrás lehetőségét. Néhányuk már a játék kezdetén csatlakozik hozzánk, a többiek pedig kis idő elteltével ismerik fel bennünk jövőjük zálogát. Fő karakterünknek és a követőinek képességeit, szakértelmét és később az Erő különböző metódusainak ismereteit szabadon alakíthatjuk kedvünk szerint. Az első csoportba kerül az ügyesség, bölcsesség, állóképesség, és megannyi más, számszerűsíthető jellemző. Aki játszott már valaha bármilyen szerepjátékkal ezelőtt, nem érzi majd magát elveszve. Szakértelmeink egyrészt segítenek meghatározni a számítógép-használatban, lopakodásban és zárnyitásban megszerzett ismereteink nagyságát, másrészt egy külön oldal foglalkozik a rakterlapunk az általunk használható fegyverek, páncélok és harci technikák ismeretével. Végül, ha felvettek a Jedi rendbe, jöhet a kanálhajlítgatás... Aggathatunk magunkra páncélokat, kesztyűket, öveket, használhatunk mesterséges beültetéseket, piciny kacsonkba elhelyezhetünk tömegoszlatásban is nagy segítségünkre váló mordályokat, vagy éppen kardokat. Igen, idővel lesz bugyirózsasznben világító neoncsövünk is, akár dupla pengés is, mint a tuskés fejű úriembernek a bevezetőben említett erőszakétel-hullám első felvonásában.

A játék szép, még mai szemmel nézve is. Nem egy agyoneffektezett shaderparádé, de hangulatos és azonnal elnyeri az arra fogékonyak tetszését. Lévén, hogy egy majd' öt éves termékről beszélek, ennél többbe nem is érdemes beszélni róla, ami viszont kiváló, az az audiorészleg. Legendás dallamok éppúgy felcsendülnek mint külön ehhez a játékhoz írtak, és különbséget nem igazán lehet felfedezni köztük. A hanghatások jók, a szinkron pazar. Nincs mit ragozni, kényeztetés ez a javából.

Összefoglalva a *Knights of the Old Republic* zseniális és magávalragadó. Az elejétől a végéig maximális fordulaton pörög, elvarázsolvá még egy akciórajongót is, ugyanakkor a pepecselős játékmenet hívei is megtalálják benne a számításukat. Ha eddig kihagytad, magadra vess, ismerd el a hibáid, és pótdold!

Kemények vagyunk mint a Rambo 3.



Mit bámulsz? És ha mellőzött?



Darth papát klónozni divat lehet errefelé...



RAJONGÓK ÁLTAL LETTEK TELJESEK

Amikor a rajongás ereje győzi le egy játék hibáit //Mayer

KIJÖN EGY JÁTÉK, s pár nappal a premier után már érkeznek is az első frissítések vagy javítások, ez ma már a norma. Bár rengeteg tesztelő fáradozik a fejlesztések közepette azon, hogy a végtermék minél hibátlanabb legyen, azonban e néhány embernek is átsiklik néha a figyelme olyasmin, ami több ezernek feltűnik. Azonban a kiadott játékokat sem lehet az örökkévalóságig támogatni és foltozni. Ilyenkor lépnek elő azok az elkötelezett rajongók, akik saját idejüket áldozzák fel azért, hogy társaik bugtól mentes élményben részesüljenek, vagy éppen a dobozban rejlő játékot kiegészítsék.

A KÖNYVTÁRAK MÉLYÉN KINCS REJLIK

Rengeteg olyan példa ismert ma már, ahol a rajongók erejével győzték le a kódokban rejlő hibák akadályát. A *Knights of the Old Republic* második felvonásának utótörténete is ezek közé tartozik. A játék megjelenése idejében remek szórakozást nyújtott, de tegyük a szívünkre a kezünket és valljuk be őszintén, azért voltak ott néha szájhúzó pillanatok. Bugok, hibák és itt-ott befejezetlennek tűnő történetes részek, meg a küldetések. Évekkel a megjelenés után interjúkból kellett értesülnünk, hogy ennek bizony oka volt. A fejlesztő Obsidian ugyanis túltervezte a folytatás méretét, és a LucasArts olyan határidőt állított eléjük, amelyet egyszerűen nem voltak képesek tartani. Egy programozásban is jártas játékosnál egy nap betelt a pohár, amikor többszöri próbálkozás után is képtelen volt egy pályát végignyomni bugok miatt. Úgy döntött, hogy maga jár a végére az ügynek, és kijavít-

ja a hibát, azonban a *KotOR II* mappájában turkálva valami egészen másra bukkant. A játékban fel nem bukkanó dialógusok, karakterek, küldetések, sőt egy egész új bolygó fájlljai is ott rejtőztek a lemezen, csak éppen a kalandok során nem kerültek elő.

NEKIESTEK JAVÍTANI

Hamarosan egy egész csapat kezdett elfoglalkozni a rejtélyes fájlokkal, és hosszasan bogarászás után körülbelül 93 olyan esemény, küldetés vagy egyéb tartalom került elő, amellyel a játék hétköznapi végigjátszása során nem találkozhatunk. Ezek között megtalálható néhány egyszerűbb dialógus, amelyek csak kiegészítik az egyes szereplők történetét, de vannak konkrét bosszarcok is, amelyek akár a játék befejezését is befolyásolhatják. A csoportnak, amely jelenleg Deadly Stream névre hallgat, határozott szándéka, hogy az összes ilyen anyagot visszacsempésszék a játékba, és egy teljesebb élményt nyújtsanak a *KotOR II* rajongóinak. Természetesen mindez egy lassú folyamat, már több mint egy éve dolgoznak e nemes ügy érdekében, ugyanis saját elmondásuk szerint egy talált tartalom visszaállítása megannyi új bugot és hibát okoz a játékban, amelyek kiirtása szintén újakat generál. Maga a LucasArts és az Obsidian szűkszavúan nyilatkozik, de szerencsére egyik félnek sincs gondja azzal, hogy a rajongók ízekre szedik a *KotOR II*-t. A végső javítócsomag megjelenésének időpontja egyelőre nem ismert, de aki kíváncsi volna a Deadly Stream munkájára, az néhány béta-változatot akár már most leírhat az internetről, hogy megtekintse, mire is számíthat a kész verzióban.






TRÁGYÁBÓL LEHET MÉG LECSÓT CSINÁLNI

A *Knights of the Old Republic II* sikeres volt megjelenése idején, de ennek ellenére is vannak rajongók, akik igyekeznek minden cseppet kifacsarni a Csillagok háborújának univerzumában játszódó játékból. Más példák esetében azonban nem feltétlenül olyan játék került terítékre, ahol a kiadott produktumot már alapjáraton is remekre lehetett értékelni. Ilyen például a 10 éves jubileumi számunkhoz teljes játékként adott *Gothic 3*, amely annak idején meglehetősen nagy vihart kavart, s éppen ezért a *GameStar* fórumain is volt némi hangoskodás a játék miatt. A fantasy RPG folytatta ugyan a sorozat remek hagyományait, viszont szinte lépten nyomon bugba futottunk, így csak erős kábulati állapotban lehetett közepesen élvezni a játékot. A fejlesztők próbálkoztak javítások folyamatos küldésével, azonban olyan soknak bizonyult a foltozandó terület, hogy egyszerűen nem bírták. Rengeteg rajongót veszített el a sorozat a röptében kiadott és hibáktól hemzsegő harmadik epizód miatt. Azonban a Csillagok háborújából is jól ismert járás szerint, egy maroknyi lázadó kilátástalannak tűnő küzdelmet kezdett el folytatni a Bug Birodalmának erői ellen.

KONZOLON NEHÉZ A HELYZET

Kitartásuknak köszönhetően mára az egykoron poros és dohos *Gothic 3* ismét a sorozat régi fényében tündököl. Ugyan már 3 éve annak, hogy megjelent a játék, a mai napig érkeznek javítások hozzá, és a különböző változtatások listája lassan több mint 2000 sort tartalmaz. A JoWood maga is örömet fejezte ki az

üggel kapcsolatban. Rengeteg pro és kontrát vágnak egymás fejébe a PC-s és konzolos rajongók, de kétségtelen, hogy a játékok saját kezű javításának lehetősége, illetve az extra tartalom megléte egy erős kártyalap a PC-sek kezében. Ennek ellenére már vannak próbálkozások konzolos fronton is a játékok javítására. A Wii-re elérhető *Super Smash Bros. Brawl*t sokan minden idők legjobb verekedős játékának titulálták, azonban még így is találtak benne hibát a megszállott rajongók. Tekintettel arra, hogy a Wii-s játékokat nemigen lehet moddolni, az ügyes rajongók egy hátsó kaput kerestek a szoftver tökéletesítése érdekében. Számtalan hackelt és házi készítésű programot telepíthetünk a Nintendo gépére, amelyeknek köszönhetően konzolpíthetővé válnak a játékosok javításai. Ez azonban nem teljesen legális, ráadásul a konzolgyártók kíméletlenül járnak el a tulajokkal, ha kiderül a hackelés. Ennek ellenére kitaróak ezen a fronton is a rajongók, és igyekeznek megoldást találni arra, hogy a hátsó kapu alkalmazása nélkül is telepíthető legyen a javítás, amely jobban kiegyensúlyozza a harcok közti különbséget. PC-s környezetben tehát már számos játék kapott retusálást a játékosok keze által, konzolos fronton még csak gyerekcipőben járnak a rajongói javítások és tartalmak. De bármilyen leküzdendő akadály is kell szembenézniük a lelkes játékosoknak, a kitaró küzdelemnek meglesz a gyümölcse. Ráadásul nemcsak a rajongói közösség elismerését nyerhetik el azok, akik véget vetnek a hibák élménypusztító tevékenységének, de még jól is mutathat az ember önéletrajzában, ha esetleg a játékipar berkein belül szeretne elhelyezkedni. 

**EGY EGÉSZ ÚJ BOLYGÓ FÁJLJAI IS OTT
REJTŐZTEK A LEMEZEN, CSAK ÉPPE
A KALANDOK SORÁN NEM KERÜLNEK ELŐ**

INTERNET EXPLORER 8



Megkésett benyomások az Internet Explorer 8-ról

//kacor

BE KELL VALLJAM, hogy az elmúlt évek során én is daftan használtam netezéshez, ami teljesen érthető reakció volt minden felhasználó részéről: a botrányosan lassú, biztonsági résektől hemzsegő, és sok, a riválisoknál már régen bevezetett funkciót nélkülöző Internet Explorer 6 és 7 nem volt túl vonzó alternatíva. Most, a Microsoft decemberi sajtótájékoztatója után már cseppet másképp látom a dolgokat.

RONDA ÉS FINOM

Microsoft iránt táplált érzések ide vagy oda, tény, hogy az IE-ről eddig nem a gyors, biztonságos, innovatív megoldásokat lehetővé tévő böngészésre asszociáltunk. Ez a helyzet most megváltozni látszik – ezúttal nemcsak a számocska nőtt eggyel nagyobbra: tény, hogy egészen más az új IE-vel dolgozni. Öröm az örömben, hogy a változtatásokat nem hirdették megfelelőképpen, még valamirevaló, mindenki számára érthető tutorialt sem mellékeltek az új üdvöskéhez, így a legtöbben nem is tudják, miben más az új Explorer, hiszen ránézésre alig látunk pár

különbséget. A kommunikáción van még mit javítani, de tény, hogy az ismerős csomagolás sok finomságot akar. Vegyük is sorra ezeket.

ÚJ, BIZTONSÁGOSABB, SZÁRAZABB ÉRZÉS

Sajnos kevesen hisszük el, hiába láthatjuk mára a száraz adatokat: ma már az IE a legbiztonságosabb böngésző (valószínűleg a gyártó óriási tőkéjének és fejlesztőgárdájának köszönhetően). A hivatalos (nem Microsoft által szponzorált) adatok alapján az IE 8 a weboldal-támadások 81 százalékát szűri ki, öt követi szorosan a Firefox, a sor végén az Operát megelőzve pedig meglepő módon a Safari és a Chrome kullog (érdekességet utóbbi verzióról verzióra egyre több biztonsági réssel rendelkeznek). Természetesen mindez csak akkor igaz, ha rendszeresen frissítjük böngészőnket, és tény az is, hogy a Mozilla sokkal jobb frissítéspolitikával rendelkezik: gyakorlatilag az arcunkba tolja az új verziókat, míg a Windows esetében sokan a megfelelő ismeretek híján attól félnek, hogy az upgrade-del

együtt esetleg illegális szoftverek listája is a Microsoft kezébe kerül. Pedig (elvileg) nem így van. A cross-browsing kapcsán azt is elmondhatjuk, hogy miközben az új böngészőkompatibilitási módok köszönhetően ma már minden honlapot megnyithatunk az IE8-cal (bár a legtöbben még mindig nem erre fejlesztenek), a IE Expression Web Superpreview funkciójával olyan honlapot készíthetünk, amely garantáltan minden böngészőben ugyanúgy fog kinézni. Tény az is, hogy a Chrome még mindig sokszor gyorsabb, mint az IE (köszönhetően annak, hogy a Google a böngésző fejlesztésekor nemes egyszerűséggel felvásárolt egy vadiúj, külső fejlesztésű Javascript motort, ám a véletlén leperkálásánál elfelejtette megemlíteni, mire is fogja használni). A nagyvállalati alkalmazások, táblázatok kezelésénél, valamint videók renderelésénél viszont ma már egyértelműen és mérhetően az IE a nyerő. De mindez sovány vigasz lenne, ha az IE8 felülete olyan spártai maradt volna, mint egy első verziós Paint.

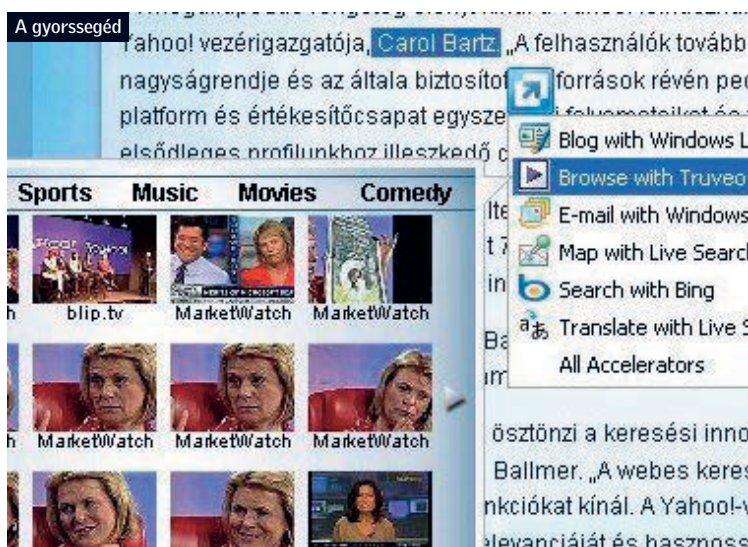
SZELETELJE A WEBET OKOSAN ÖN!

A Firefox stratégiája a böngészőmodringolás minél könnyebbé tétele – ez sok hasznos letöltést eredményez napról napra, vannak azonban hátrányai is: a weblapkészítőnek nincs beleszólása abba, hogy a felhasználó milyen modokat

használjon, így sokszor lelassulhat a rendszer. Az IE-nél éppen a honlapfejlesztők kezébe adják a fegyvert, így téve lehetővé, hogy az eddigieknél kényelmesebben szűrőzhessünk. Egy HTML-sor beillesztésével Webslice-okat helyezhetünk el ugyanis a honlapunkon – a kurzort ezek fölé víve az RSS-ek jeléhez hasonló halványzöld keret és egy ikon jelenik meg, amelyre rákattintva azonnal integrálhatjuk a webszeletet: az eszköztáron megjelenik egy ablak, ami amilyen kicsi, olyan hasznos. Egy hírporthal esetében például kijelölhetjük a tudomány alrovát IT al-rovátát: innentől Webslice-unkban a böngészés közben folyamatosan láthatjuk a frissülő számítástechnikai híreket anélkül, hogy újra a lapra kellene navigálnunk. Ha új híreket érkezik, a Webslice betétípusa vastagra vált, majd rákattintva egy kis leugró ablakban megjelenik a minket érdeklő újdonság, és alatta a korábbi hírek linkjei. Friss üzeneteinket most már valóban folyamatosan követhetjük nyomon külön bejelentkezés, vagy időszakos ellenőrzés nélkül. A Facebooknak is van már Webslice-a, így böngészőablakunk részévé tehetjük az állapotfrissítéseket, az eBay-en egy adott tárgy aukciós állapotát, vagy egy fórum legfrissebb hozzászólásait is folyamatosan nyomon követhetjük.

EXTRÁK

Telepítéskor meghatározhatjuk a funkcióhoz használt weblapok alapértel-



IE9

A jövő zenéje

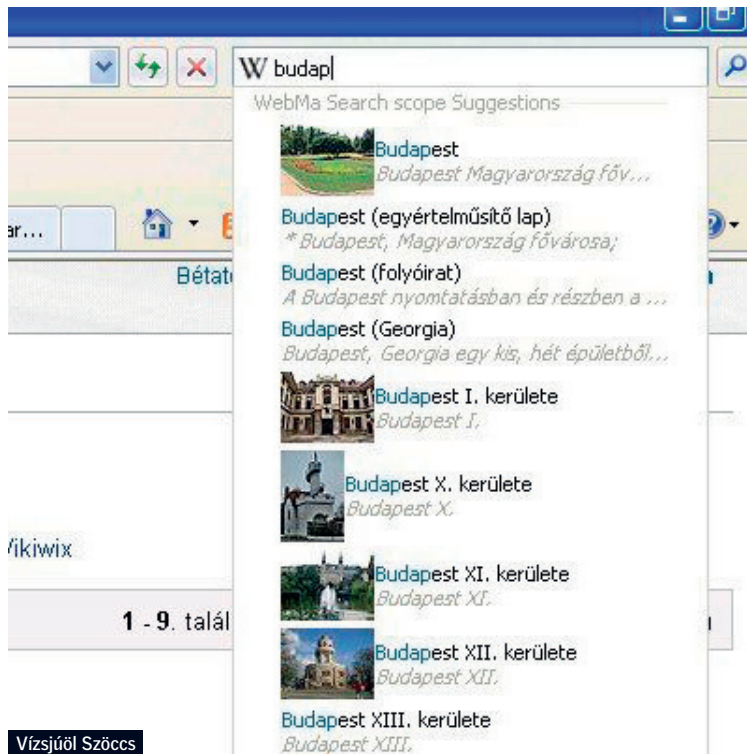


Internet Explorer 9

JÖN AZ IE 9 IS, ami – ha lehet – még nagyobb fog durranni. Sajnos konkrétumokkal nem szolgálhatok az újságírói titoktartás okán, de annyit elárulhatok, hogy az új böngésző valószínűleg újradefiniálja a webszerkesztést, ugyanis hardvergyorsított, pixelre kiszámolt megjelenítést tesz lehetővé – ergo felbontástól, képernyőtől függetlenül, minden gépen ugyanúgy mutatja meg a szöveget (ami egyébként a hardveres megoldásnak köszönhetően sokkal szebb lesz). Még egy kulcsszó: saját Javascript motor. De pszt. Figyeljétek az IE9-ről szóló híreket, és ha lehet, adjatok egy esélyt az új IE8-nak. Megéri.

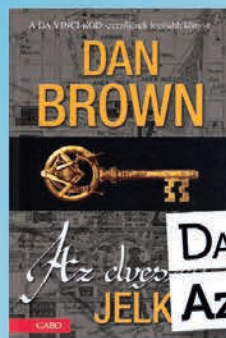
térképen való megjelenítését. Az új, beépített Visual Search a keresőablakba gépelt szövegeknek megfelelő találatokat gépelés közben megjeleníti, sőt nemcsak a szövegeket, hanem a tárolt képeket is. A Microsoft tehát nagyot dobott a 8-as számú Explorerrel: a fejleszthető pontokat remek érzékkel tapintották ki, és egy minden szempontból használható böngészőt raktak össze, amit jó szívvel tudunk életképes alternatívaként ajánlani.

mezzet listáját – ekkor a Gyorssegéd a szörfözés közben megnyitott lapokon halványkék színnel jelöli a meghatározott oldalakon is megtalálható kifejezéseket: az egeret ezekre húzva megjeleníti az adott oldalakon található előfordulásokat. Ha például a Gyorssegéd által használt oldalak listájához hozzáadjuk a *GameStart*, ha a szövegben a Tomb Raider szó szerepel, az egeret fölé véve megjelenik egy lista képekkel, definíciókkal, tesztekkel és további nyalánkságokkal, ahova aztán továbbnavigálhatunk a linkekre kattintva, anélkül, hogy a böngészett tartalmat elvesztenénk: a hivatkozások új ablakban nyílnak meg. Az alapbeállításban a Wikipédia is szerepel, így a webet böngészve gyakorlatilag minden kifejezésnek pillanatok alatt utánajárhatunk, képekkel könnyíthetjük meg a szörfözést. Ha e-mailben címet küldenek nekünk, az IE8 automatikusan felajánlja annak



Vízjűől Szöccs

**SIKERKÖNYVEK
SOSEM LÁTOTT
KEDVEZMÉNYEKKEL!**



**DAN BROWN
Az elveszett jelkép**



**LÁSZLÓ ZOLTÁN
Nulla pont**



**GUY GAVRIEL KAY
Ysabel**



www.booker.hu

**AZ OLVASÓBARÁT
KÖNYVÁRUHÁZ**

MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod,
nézned és olvasnod!

Lehet, hogy megszületett minden idők legnagyobb filmsikere, amely még a Titanicot is lelöki majd a dobogó első helyéről? Ezt még nem tudhatjuk, de a filmet már megnézték nagyon sokan – s többen még csak ezután fogják a hatalmas tömeg miatt. Jó olvasgatást a Másvilághoz!

Gyu

Avatar

TOP
TIPP

//Chavalier

FILM

JAMES CAMERON, aki a Titanic elsőprő sikerét követően kis túlzással minden idejét a víz alatt töltötte és a sztereoszkopikus 3D-technológián dolgozott, még 1994-ben vetette papírra az Avatar forgatókönyvét, amit saját bevallása szerint a gyerekkorában olvasott sci-fi regények, leginkább Edgar Rice Burroughs John Carter of Mars című sorozata ihletett. Ez utóbbira támaszkodva egyébként a Disney tervez mozifilmet készíteni.

NA'VIKKAL TÁNCOLÓ

Nem véletlen az alcím, ugyanis az Avatar története erősen emlékeztet Kevin Costner Oscar-díjas Farkasokkal táncolójára. Jake Sully (Sam Worthington) mélyalvásból kelt fel a Pandorára, a Polüphemosz bolygó Föld-szerű holdjára, ahol az RDA társaság bányászati tevékenységet végez. Hamar kiderül, hogy a hold atmoszférája az emberek számára belélegezhetetlen, a szabadban mindenki légzőmaszkban szaladgál, a korábbi katonákból verbuvált zsoldosok némelyike pedig harci lépegetőben feszít, ugyanis az emberek porcelánbóli elefántra emlékeztető ténykedését nem nézi jó szemmel az őslakosok egy közeli törzse. Kisebb összetűzésekre sor került ugyan a Na'vik és az RDA bérencei között, ám a

háború elkerülhetetlennek látszik, lévén a háromméteres, macskafélék kecsességével mozgó kék lények otthona az egyik legnagyobb lelőhely fölött fekszik. A problémára megoldást kínálhat az avatár program, aminek keretében a résztvevők genomját Na'vi DNS-sel kombinálva úgynevezett avatárokat hoznak létre, amelyekbe játshi könnyedséggel át lehet ültetni irányítóik tudatát. A dolgok azonban úgy alakulnak, hogy Jake egy véletlenszerű találkozáskövetően nemcsak sikerrel épül be a Na'vi törzsbe, ismeri meg szokásaikat, hanem beleszeret a törzsfő lányába, Neytiri-be (Zoe Saldana) és közelebbi kapcsolatba kerül istennőjükkel, a földi Gaiának megfelelő Eywa anyával.

MINDENT A SZEMNEK

Az Avatar minden kétséget kizáróan legerőpontja a 3D-ben verhetetlen látvány. Meggyőződésem, hogy hagyományos vásznon is megállja a helyét, ám ez tényleg az a film, amit a létező legnagyobb filmvásznon és 3D-ben érdemes megnézni, ha már Cameron ennyit fáradozott ezzel a technológiával.

A színészek egyébként néhány kivételtől eltekintve jó munkát végeztek, Oscar-díjas alakításnak nem lehetünk tanúi, de itt nem is ez a lényeg. Sam Worthington jól hozza a nihilizmu-

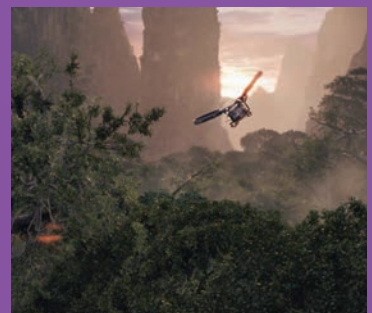
sából eszmélő, új életcéla lelő hőst, Sigourney Weaver kemény és cél-tudatos, mint egykoron Ripley volt, Stephen Lang harcra vágyó ezredesét könnyű utálni, Giovanni Ribisi viszont Parker Selfridge-ként, a cég adminisztrátoraként meglehetősen súlytalan, a karaktere egyszerűen nem kap elég lehetőséget a kibontakozásra.

Bár a történet a kiszámíthatósága ellenére is élvezhető, valamint a film zenei és hangzásvilága is profi munka, az Avatar vélhetően soha nem mossa le magáról a „látványfilm” bélyeget. Bizonyára akad jó pár olyan ember, aki már csak valamilyen furcsán értelmezett sznobizmusból sem ülne be egy ilyen vetítésre, ám ők megfosztják magukat az utóbbi évek legmeghatározóbb mozi élményétől. Nem tartom James Cameron legjobb filmjének, ahogy igazán sci-finek sem, inkább egy varázslatos, 160 percen át tartó utazásnak egy idegen világba, ahova a „függöny legördülése” után legszívesebben azonnal visszatérnék.

GameStar



Egy kék utazás



Andreas Eschbach Hajszőnyegszövők

KÖNYV

//Eskin

MEGLEPŐDTEM, MIUTÁN letettem a könyvet.

Meglepődtem – mert az utóbbi tíz évben megjelent sci-fi kínálattól nem voltam túlsággal elájulva, sem a külföldi, sem a hazai sci-fi nem nyugozott le annyira, mint amikor gyerekkoromban faltam a Bradbury-, Dick-, Asimov- stb. regényeket. (Persze vannak azért remek alkotók, Ted Chiang és Geoff Ryman vitathatatlanul jó modern SF-írók például.) Eschbach regénye, a Hajszőnyegszövők viszont elkaptott és nem eresztett, amíg egy ültő helyemben el nem olvastam – ez nem volt annyira nehéz, lévén elég vékony, csak 300 oldal. Egy, vagy max. két nap alatt megvan, letenni lehetetlen, mert érdekes, fordulatos a sztorija, a szereplők is élnek, nincsenek benne „dőccenők”, ami manapság nem sok regénynél mondható el.

A történet szerint egy távoli bolygón a társadalom alapja a hajszőnyegszövés: egy férfi a családja nőtagjainak hajából készíti egy olyan

szőnyeget, amelynek a szövése egész életén keresztül tart, és ha majd idős korában eladja a szőnyeget a távoli császár palotájába, a fia öröklő a vételárat, ami egész életén keresztül fedezi a saját családjá megélhetését, miközben ő maga is szövi a saját hajszőnyegét. Regény nem lehet meg intrika és ármány nélkül, így kiderül, hogy már nincs szükség a hajszőnyegszövők munkájára, és soha nem is volt – ki kell hát deríteni, ki és miért hozta létre ezt a hihetetlenül furcsa társadalmat.

Valójában azonban nem is egy regényről van szó, mint inkább novellákról, amelyek egy bizony világban és konfliktussal játszódnak. Az egyes novellák szereplőivel nem sokszor találkozunk a „saját novelláján” kívül, a további történetekben maximum értesülünk a sorsukról, úgyhogy nincs is igazán főhős, vagy ha mégis, akkor azt mondanám, a Császár az, hiszen az ő alakja jelenik meg az összes novellában.

Nem túl vidám a történet, de legalább elgondolkodtató: hatalomról, az emberek munkába vetett hitéről, az élet értelméről (meg mindenről).

Aki ezt megveszi és szereti a science fictiont, nem fog csalódnai, de az sem, aki ezzel a regénnyel kezd el az ismerkedést a zsánerrel.

GS ★★★★★☆

Remek stílus, remek történet – igazi gyöngyszem



Kurd Lasswitz-díjas szerző

Stephen Davis Aerosmith

KÖNYV

//NatashaK

BÁR AZ AEROSMITH TAGJAI több mint 40 éve vannak már a színpadon, kitarításuk és zenei érzékük jóvoltából még ma is keresetnek számítanak.

A régen csak Rolling Stones-kópiának emlegetett együttes életrajzát Stephen Davis a tagok segítségével hozta létre. Három részből állították össze a művet: az Aerosmith-ről megjelent újságcikk-részletek mellett a bandatagok, közeli hozzátartozók és az együttes útját egyengető legfontosabb személyek visszaemlékezései is tarkítják a kötetet. Emellett a szerző olyan részeket is beszúrt a fontosabb fejezetek közé, melyek segítségével át tudjuk látni az akkori zeneipar helyzetét, a kortárs zenészek csoportjait és az Aerosmith-t meghatározó tényeket.

Épp e hármas szerkezet jóvoltából kapunk teljes képet az együttesről. Megtudjuk, ki volt a „rossz”, hogy viszonyultak a tagok az egymás hülyeségeihez, mik igazak a pletykákból. Olyan közelinek érezzük magunkhoz a bandát, mintha egy beszélgetés kellős közepén ülnénk és csak hallgatnánk a híresebbnél híresebb emberek monológját.

A könyv által korrekt képet kapunk nemcsak az együttesről, hanem a korszak zenei színtereiről, jellegzeteségeiről.



GS ★★★★★☆

Kemény legények őszintén

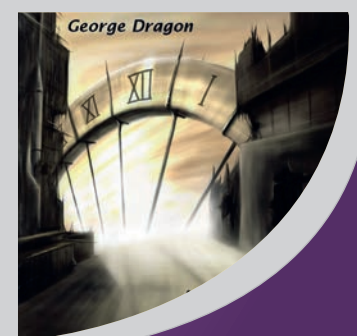
Dragon György Time Machine

ZENE

//Eskin

SZERETETT GYUNK KARÁCSONYRA készített egy olyan lemezt ajándékba, amit ingyen le lehet tölteni a netről – azóta nagyon durván alakultak a számok, több ezren töltötték le eddig az albumot. Ez úton is gratulálunk! Én vállalkoztam a lemezkritikára és egyáltalán nem bántam meg, nagyon kellemes kis albumot rakott össze Gyu (ez itt nem a reklám helye ám!). Az eléggé érződik, hogy a szerző szereti a zenét és nagyon szerette magát az albumot, igazi szeretetlemezzel van dolgunk. Mielőtt belekezdtem volna a zenehallgatásba, hajdobálós vadmetálra számítottam, hiszen ismerjük az izlé-

sét, ugye, viszont ehhez képest nagy meglepetéssel konstatáltam a lemez stílusát: kellemes szintetizátormuzsika, lazulós számokkal, érződik rajta Vangelis hatása is, aki az egyik legnagyobb szintimester (főleg a Solar Systemen). Egyébként sokszor volt az az érzésem, hogy ezek a számok egy játékban is megállnák a helyüket – a Civilizationökben hallottam még ilyesféle zenéket.



GS ★★★★★☆

A szerző ismerős, a stílus ismeretlen, de szeretjük

Marillion Less is More

ZENE

//Gyu

ŐSI MONDÁS, HOGY A kevesebb néha több – a Marillion legénysége ezzel arra akaratott utalni, hogy a kevesebb hangszer adhat több érzelmet, érzést. A Less is More ugyanis gyakorlatilag egy unplugged album, amely a Marillion Fish utáni korszakának dalaiból válogat, mindezeket akusztikus formában előadva. Ez nem újdonság, hiszen a zenekar több tagja akusztikus trióként is szokott turnézni. Egy új dal kivételével túl nagy meglepetés nem éri az átlag Marillion-hallgatót (a zenekar neve egyébként a Tolkien-féle Szilmarilok rövidített változata). A progresszív avagy artrock stílusvilágába tartozó, ízig-vérig angolos megszólalású dalok nem lettek rosszabbak

attól, hogy „le lettek csupasztíva” – a problémát az okozza, hogy azok számára, akik netán nem ismerik ezeket a dalokat, azoknak jobbak sem lettek. Persze, erre lehet azt mondani, van a Marillionnak épp elég lemeze, miért pont ez lenne az első, amit valaki meghallgat? Erre csak egy ősi bölcsességgel tudok válaszolni: miért ne ez lenne? Én a lemezt inkább Marilliont ismerőknek és kedvelőknek ajánlom elsősorban.



GS ★★★★★

Ha már ismered a zenekart, nagyon ajánlom

Armored A szállítmány

FILM

//Sophiaso

ANTAL NIMRÓD A KONTROLL után mára ismert nevekkal dolgozik együtt és rövid idő alatt jelentős sikereket sikerült elérnie. A szállítmányban Jean Reno, Laurence Fishbourne és Matt Dillon adják a szereplőgárda híresebbik felét, de mégis, akik igazán domborítanak, azok a kevésbé ismert Columbus Short (Ty szerepében) és Amaury Nolasco (Palmer). A történet szerint egy pénzszállító autót vezető biztonsági őrök úgy gondolják, hogy a pénzből nekik is kéne, így megrendeznek egy rablást, hogy aztán nyugodtan és következmények nélkül elcsúszhassanak a 42 millió dollárral. Egyikük lelkiismerete azonban felébred és megpróbálja megállítani az

akciót. Elkezdődik egy macska-egérharc, amely a páncélatutóba zárkózott Ty és az öt meglincselni készülő többiek között zajlik. A filmmel Antal jó munkát végzett: akciófilmhez mérten izgalmas. A 88 perc feszültség viszont mit sem ér megfelelő levezetés és színészi játék nélkül, így A szállítmány hiába kamradramának készült, az akció oldalára billen a mérleg és a lélektani események sajnos háttérbe szorulnak.



GS ★★★★★

Egészen jó, de láttunk már ilyet máskor is

Avatar Music from the Motion Picture //Gyu

ZENE

BÁR A BORÍTÓN NAGY plects-nivel a „Featuring the new song by Leona Lewis – I see you” felirat látható, ez a filmzenei album mégiscsak inkább James Horner (Titanic, Jumanji, Apollo 13, Troy, A Beautiful Mind, The Mask of Zorro stb.) műve. A Jerry Goldsmith és John Williams nyomvonalait követő komponista sokadik filmzenéje ez – hívei és ellenzői sokat vitatkoznak azon, hogy önmagától, sőt néha másoktól is plagizál (önmagától szabad, azzal nincs mit tenni). Mindezek ellenére manapság ő az egyik legismertebb komolyzenei stílusú filmzenei komponista. Az Avatar kísérőzenéje könnyed, légies, fantasztikus, megőrizve a „földi” hangzás kellékeit. A színei, a hangulatai

mégis idegenek, ámde mégis ismerősek – elfogadhatóak. Még az erdő furcsa szellemei is furcsán ismerősek lesznek, mintha gyerekkorunk meséiben olvastunk volna róla. New age albumokon divatosak a hasonló megszólalások, ahol ezt a hatást szintetizátorparkkal élik el, nem zenekarral. Kellemes, barátságos, szép, légies, lebegős, relaxációs zene – szívből ajánlom mindenkinek. Ja és a főcímdalt is Leona Lewistől.



GS ★★★★★

Légies, barátságos, szép, törékeny, relaxációs muzsika

Steve Morse Band Out Standing in Their Field //Gyu

ZENE

STEVE MORSE MA MÁR híres gitáros, hiszen Ritchie Blackmore után talán ő a Deep Purple leghosszabb ideje tartó szólógitárosa több igazi zseni után. Steve Morse-ra kevesen szokták mondani, hogy zseni, pedig igencsak mestere a hangszerének – emellett kedves, mosolygós ember, aki egy időben még pilótaként is dolgozott utasszállító gépeken. Íme, most itt a trió legújabb lemeze, a klasszikus gitár, basszusgitár, dob felállásban amolyan fúziós hardrock zenét játszanak, természetesen igen feszes ritmusokkal, trióként elég nehezen elképzelhető lenne langyi zenét tolni. Steve sokat „keményedett”, amióta a Deep Purple-ben játszik, ami nem csoda,

ha nekem kéne minden este a Black Nightot meg a Smoke on the Watert játszani, az én szólólemezem sem hasonlítana a langyos vízhez. Érett, erőteljes, húzós, jó rifekkel és gitáros teljesítménnyel teli az Out Standing in Their Field, mivel azonban instrumentális album, így előre szólók, hogy csak a műfaj feltétlen hívei hallgassák – hiszen műfaji sajátosság, hogy egy órányi instrumentális fúziós rock a végén már elég homogén tud lenni.



GS ★★★★★

Dögös fúziós rock, ahogy azt kell

90 klasszikus könyv türelmetlen olvasóknak

//NatashaK

KISKOROMBAN KÜLÖN kategóriának számítottak számomra az anyaméknál található, illetve a saját könyveim. Nem feltétlenül azért, mert más volt a tartalmuk, hanem mert számomra a régi klasszikusok csak „öregesek”.

KÖTELEZŐK? NE VICCELJ!

Nem igazán szerettem a kötelezőket. Ismeretlen hangnemben és nyelvezetben íródtak, ráadásul nem feltétlenül mostani problémákat találnak. Ezért szoktam meglepődni akkor, amikor a többi embert kérdezem a kedvenc kötelezőjéről: sokan szerették őket és jó emlékeik vannak róluk. Én csak azt szerettem, amelyiknek már előre megmondták a tartalmát és így eldönthetem, hogy érdekel-e, vagy sem. Főleg ezért nem olvastam olyan klasszikus, alapműnek vett köteteket, amiket pedig elvártak volna tőlem (szégyengyalázat, de bevallom). Rögtön felkaptam a fejem a 90 klasszikus könyv türelmetlen olvasóknak című kötet hallatán: végre bepótolhatom az

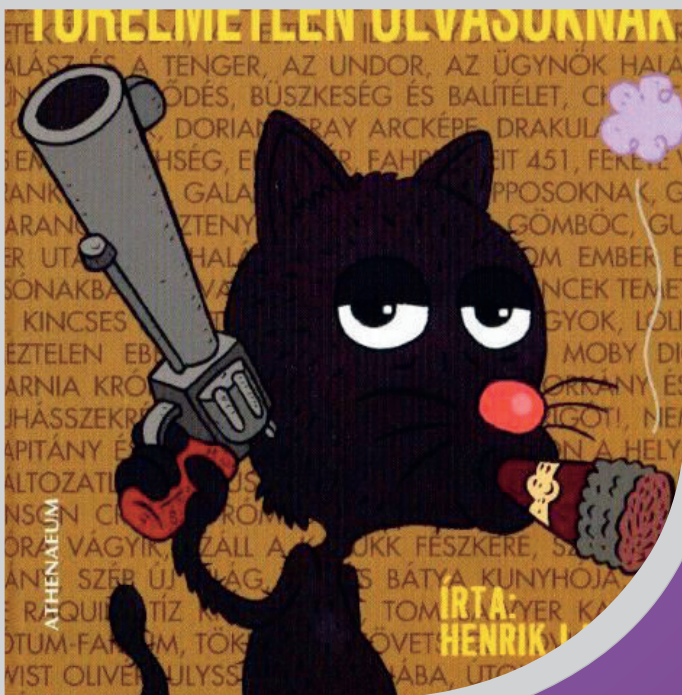
elmulasztott műveket! Bár az is szöveget ütött a fejembe, hogy hogyan lehetséges egy regényt vagy egy drámát 3-4 képkockába besűríteni, hiszen általában több száz oldalon folynak a bonyolultabb cselekmények. És kiderült: nehezen. Bár egyértelmű, hogy Henrik Lange elég jól kitalálta és kivitelezte az egészet. A szerző nem feltétlenül csak klasszikus műveket foglal össze röviden, hanem például A parfüm – egy gyilkos története és az Amerikai psycho is ki van vesézve a Rómeó és Júlia és társai mellett.

A CSALÁDI SZÓRAKOZÁS ESZKÖZE

Volt, hogy hangosan felröhögtem néha, például a Bibliánál – anyám az Öreg halász és a tengernél. Néhol keveselltem a három kockát, például a Gyűrűk uránál – hiszen a forma miatt sok apró részlet kimaradt. És bár nem egy szokványos „kötelezők röviden” a kötet, sokkal jobb nála: nem elégti ki a hiányos tudásomat, hanem felkorbácsolja a kíváncsiságom szikráit. Sok jó könyvtippel lehet belőle kapni, ráadásul mindenki megtalálja a számára megfelelő műveket: Stephen King horrorjától Tamás bátya kunyhójáig van itt minden. A szórakozás garantált akár az egész család számára!

GS ★★★★★☆

Röviden, de legalább tömören



Halálkeringő

//LateNite

IZGATOTTAN ÉRKEZTÜNK A Toldi moziba, hogy megtekinthessük még jóval premier előtt Köves Krisztián Károly elsőfilmes rendező nagyjátékfilmjét, a Halálkeringőt, amelynek címe hallatán is kirázza az embert a hideg – persze pozitív értelemben, főként, hogy a trailer kiveszésén már előtte túlestünk. Ráadásul olyan illusztris színművészekkel a felhozatalban, mint Kern András és Dobó Kata. Az alkotás műfaját tekintve thriller, mely irányvonal Magyarországon még igencsak gyermekcipőben jár, sőt, megkockáztatom, hogy alig készült az elmúlt tíz-húsz évben e kategóriájú film.

A színészi játék lebilincselő, Kern a betegeskedő, komor, ám néha megkérdőjelezhető őszinteségű, s kicsit álszent karakterábrázolása messzemenőig hiteles, Dobó pedig – elmondhatjuk – jó, formálható színésznővé érett. Nyers, puritán szemlélete, destruktív életvitele, önmagából totálisan kifordult énjé teljes mértékben hozza az elvárásokat, és nem okoz az emberben túlszerepeltetett érzésfolyamokat. Külön dicséretet érdemel a Halálkeringő képi megjelenítése, a noir környezet, amely százszázalékosan hűen adja vissza a nyomasztó, a klauszt-

rofóbiát pedzegető hangulatot, sötét falakkal, zárt ablakokkal, minimális fénnel operálva, fix kameraállásokat sokszor nélkülözve.

Az aláfestő effektek, zenék is teljesen rendben vannak, hála Rakonczi Viktornak és Kovács Áron Ádámnak: nem eltűzolták, liuketve veszik fel az alapszituáció ritmusát.

Negatívumként mindösszesen a néhol túlzásba vitt obszcenitást, és nyersséget emelném ki, viszont ha elnézőek vagyunk, betudhatjuk a már (nemzetközileg is) jól bevált klisék erőszakra épülő, kissé hatásvadász alkalmazásának.

A film produceri tevékenységét Kovács Gábor és Pataki Ági (Üveg-tigris széria) látta el, jelen esetben is kellő körültekintéssel vezényelték és irányították az összetartó erőket, a tőlük megszokott gördülékeny profizmussal. Ráadásul mikrobudget költségvetésből készült a produkció, amely újfent bizonyíték arra, hogy bizony nem csak súlyos százmilliókból lehet nívós végterméket letenni az asztalra. Bravó.

GS ★★★★★

Kis költségvetés, mégis remek film



BIOSHOCK 2

A BioShock 2 története tíz esztendővel az első rész eseményei után játszódik. Rapture városa még mindig ellenáll az irdatlan víztömeg nyomásának, folyosóin pedig a génmanipuláció utóhatásaként elmeháborodott emberi roncsok vándorolnak továbbra is. A játékos újfent elmerülhet ebben az egyszerre gyönyörű és groteszk, furcsán ambivalens víz alatti disztópiában, ám ezúttal az évtizedes szendregéséből felébresztett, legeslegesítő Big Daddy búvárruhájában. Az önállóan gondolkodni tudó, fúrója mellett különleges fegyvereket és plazmidokat is használni képes behemót több multiplayer játékmódban is kipróbálható lesz a történet vezérelte kampány mellett.

**KÖVETKEZŐ
SZÁMUNK
MEGJELENIK:
FEBRUÁR
18.**



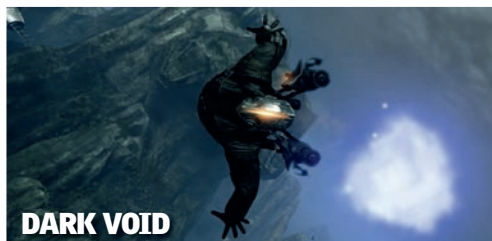
ALIENS VS. PREDATOR

Az *Aliens vs. Predator* fejlesztéseit ugyanazon fejlesztővállalat – Rebellion Software – végzi, akiknek az 1999-ben megjelent klasszikust köszönhetjük. Keménykötésű és kalandvágyó bányászok a BG-386 kolónián hatalmas méretű ősi piramisra bukkanak, amely félelmetes titkok rejtője. Történelmi felfedezésüket követően hirtelen minden rosszra fordul, miután kíváncsiságuknak köszönhetően az építményben szunnyadó „rosszindulatú intelligenciát” felébresztik. Legnagyobb meglepetésükre Predatorok érkeznek a felfedezés helyszínre, hogy az emberi ostobaság miatt megpiszkált, komoly savtartalmakkal megáldott földönkívüli lényeket apró cafatokra szaggassák.



STALKER: CALL OF PRIPYAT

A *S.T.A.L.K.E.R.* széria harmadik – szintén inkább kiegészítőnek, mint teljes értékű folytatásnak tekinthető – felvonása ismételten az egyik legnépszerűbb helyszínre, Pripyaty fertőzött, radioaktív városába kalauzolja el a játékosokat, akik egy stalker biztonságot és nyugalmat nélkülöző életébe kívánnak beleszúrni. Ezúttal az ukrán titkosszolgálat ügynökeként kell az első rész, a *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* eseményei után bemelegednünk a halálos veszedelmet rejtő Zónába. Mivel személyesen is voltunk már a helyszínen, így bátran elmondhatjuk – méltó emlék ez a játék világ egyetlen, 1986. április 26-án megragadt időbuborékának. Pripyatyot látni kell.



DARK VOID

A Capcom legújabb kísérlete igen érdekesnek tűnik. A *Dark Void* főhőse egy egyszerű pilóta, aki áruszállítással foglalkozik. Egy rutinkörút során viharba keveredik a Bermuda-háromszög felett, és le is zuhan. A zuhanás után hősiünk egy párhuzamos dimenzióban találja magát, ez a Void. Hamarosan szert tesz egy jetpack-szerűsége is, és innentől kezdve kitér a játéktér. A tér minden irányából támad a misztikus ellenség, de természetesen főhősünk győztesen kerül ki a játék végén. Vagy nem. A *Dark Void* világa sötét, ugyanakkor van benne valami nyugodt szépség is. Az eddig megjelent videók ígéretesnek mutatták a játékot, de voltak, akik már kipróbálták a demót és fanyalagtak.



R.U.S.E.

Az év egyik, ha nem „a” legígéretesebb stratégiája. A tradicionális stratégiai játékelemek mellett a *R.U.S.E.* kiemelt hangsúlyt fektet ellenfeleink megtévesztésére, becsapására és a blöffölésre. Újdonságainak köszönhetően magasan kiemelkedik a friss erőre kapott RTS-termékek mezőnyéből. EA-fejlesztők elárulták, hogy játékuk koncepcióját a mindennapi életünket behálózó cselszövegekből, átverésekből merítették, azonban a póker egyik népszerű változatának (Texas Hold'em) játékmenete jelentette számukra a tökéletes inspirációt. Mindezt átültették háborús környezetbe és megszületett a *R.U.S.E.*



RADEON HD 5970 TESZT

A februári Mélyvízre megpróbáljuk felhajtani a világ leggyorsabb grafikus kártyáját, és ha lehet, rögtön kettőt is beszerünk belőle. Nem titok, az AMD Radeon HD 5970-ről van szó, amely két Cypress grafikus magjával új sebességi rekordot állított fel a legtöbb játékban. Kíváncsiak vagyunk, hogy a két, egyenként 1600 stream processzort adó vezérlő milyen teljesítményt nyújt majd teszt-padunkon! Jelentem, felkészültünk az óriási hőtermelésre, így a tesztlabor tagjai várhatóan már februárban a nyári divat szerint fognak öltözni.

**KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK:
HAMAROSAN KIDERÜL. FIGYELD A GAMESTAR ONLINE-T!**

MEGBÍZHATÓ TANÁCSOK PROFIKTÓL

PC WORLD

WWW.PCWORLD.HU

PC WORLD

MIELŐTT ELMERÜLNÉL A KÁRTEVŐK TENGERÉBEN



ADVANCE TRÓJAI MALWA
VIDEÓ
PAM

MI ADJUK A MEGOLDÁST

A PC World egész évben gondoskodik adataid védelméről. A magazin ingyenes ajándékként többféle biztonsági szoftver közül választhatsz minden hónapban. Előfizetőként pedig a legfrissebb vírusvédelmi, antispam, adatmentő és tűzfal alkalmazásokat kaphatod meg, illetve egy teljes értékű Office alkalmazást is ajándékozunk neked, és további kedvezmények is várnak.

Másoljon DVD-t otthonra!
Eszközök a DVD-n: AnyDVD, DVD43, MakeMKV, DVDFab, HandBrake

PC WORLD
MEGBÍZHATÓ TANÁCSOK PROFIKTÓL | 119. ÉVFOLYAM 1. SZÁM, 2010. JANUÁR

Microsoft Office 2010
Megtalálja a DVD-n!
Októberig teljes körűen használható!

GPU-CPU párválasztó
» Az ideális processzorok ATI-AMD kártyákhoz

36 oldalon
+ Trükk és segítség

2010 legnagyobb biztonsági fenyegetései
Készülj fel!

Fókuszban
A legjobb LED-monitorok és TV-tunerek

A jövő technológiái
» Mire számítsunk 2010-ben?

BIOS-biblia 2.
Az alaplap beállításának titkai

Új Thunderbolt a DVD-n!

Mozilla Firefox-trükkök

Vásárlási tanácsadó
Alaplapok, Grafikus kártyák, Memóriák, Helyezések, Műveletek, PC-konfigurációk, Programok

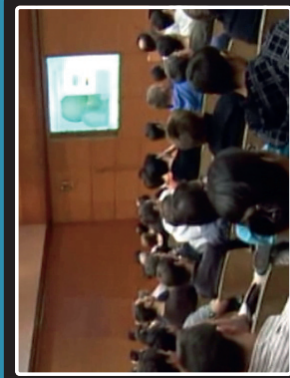
EXKLUZÍV!
ASHAMPOO MAGICAL DEFRAIG 2

Teljes védelem a DVD-n

www.pcw.hu



Teljes DVD-tartalom **GameStar** 2010. JANUÁR



PLUSZ
E havi Plusz rovatunk az októberi Computer Art Forum tanulságos kérdésszelelek „előadásának” videófelvételét tartalmazza, amelyben számos játékefejlesztőket és 3D-vel foglalkozót érdeklő kérdés kerül megválaszolásra.



DEMÓ
Kiemelt demónk a Wings of Prey, ami gyakorlatilag a PC mellett elérhető IL-2 Birds of Prey nekünk szánt változata. Gyönyörű grafika, második világháborús vadászgépek és légi csaták berlin és anglija körül.

DEMÓK

Wings of Prey
PT Boats: Knights of the Sea
CSI: Deadly Intent
HistWar: Les Groggnards

GSTV MŰSOR

Játékvideók
Másvilág
Mélyvíz
Aréna
Kerekasztal
Tömörítő: WinRAR,
WinZip
Vírusirtás, spam: NOD32,
Vipe Antivirus +
AntiSpyware, Outpost
Pro Security Suite, Panda
Global Protection 2010
DVD-író szoftver:
Burn4Free
Irodai programok:
OpenOffice

JAVÍTÁSOK

Arma II
Blood Bowl
Borderlands
Divinity 2: Ego Draconis
Wings of Prey

MINI JÁTÉKOK

Chick
Great Secrets DaVinci
Duum Machine
Gianas Return
Moorhuhn Remake
racer 0.88

MÉLYVÍZ

Driver: ATI v911, Nvidia 195.62
Videó: VLC Player, K-Lite
Codecs Pack, DivX
File Manager: Total
Commander: FDM
Grafika: HyperSnap-DX,
IrfanView, GIMP, Paint
NET
Internet: Internet
Explorer 8, Firefox 3.5.5,
Chat: aMSN, mIRC

HÁTTÉRKÉPEK

Bayonetta
Front Mission Evolved
Heros of Newerth
Kung Foo
Left 4 Dead 2
Mass Effect 2
CoD: Modern Warfare 2
Myth 2: Soulblighter
Napoleon: Total War
Perfect World
International:
Rising Tide
Rappelz
Resident Evil 5
Splinter Cell: Conviction



PC DVD-ROM

RC CARS

+

VIVISECTOR

RC CARS + VIVISECTOR

IDG GS1001

GameStar



A LEGERŐSEBB 17"-OS LAPTOP AZ UNIVERZUMBAN.

ALIENWARE  | ALL POWERFUL



Alienware M17x

Megvásárolható:
EnterNet DELL márkabolt
WestEnd City Center, Bocskai István Kiskrt. 9.

Tel.: 06 1 888 20 33 E-mail: dellshop@co.enternet.hu



www.dellonline.hu

Intel® Centrino™2. Processing Power for Ultimate Performance.
Intel, the Intel logo, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries.
For more information about the Intel processor feature rating, please refer to www.intel.com/go/rating.



**ADRENALIN ON A CHIP
ONLY FROM INTEL®**



be quiet!



Be quiet! Dark Power Pro

750W (BQT P7PRO-750W) tápegység br. 46.990,-
 850W (BQT P7PRO-850W) tápegység br. 54.990,-
 1200W (BQT P7PRO-1200W) tápegység br. 74.990,-

Nova Killer 2
egérpád br. 4.990,-



Revoltec FightMat egérpádok
 PRO2 br. 3.990,- XL br. 2.990,-



Nova Lady Precious
egérpád br. 7.190,-
Swarovski kristállyal



Nova Explorer
egérpád br. 3.390,-



Nova Master
egérpád br. 5.890,-

REVOLTEC
REVOLUTION TECHNOLOGY

Sixty3 br. 13.790,-
számítógépház



3R Design
br. 9.090,-
számítógépház



A.C. Ryan Playon!HD médialejátszó [merevlemez nélküli] br. 49.990,-
 MAGYAR NYELVŰ MENÜVEL

Paraméterek:
 Lejátsza: AVI, MKV, TS, TP, TRP, M2TS, MPG, MP4, MOV, M4V, VOB, ISO, IFO, DAT, WMV, ASF, RM, RMVB fileokat.
 Codec: MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4 SP, ASP/AVC (H.264), XviD, DivX, WMV9 (VC-1), RealVideo 8/9/10, HDMI 1.3, Full HD 1080P play, UPNP, hálózati tároló (NAS), multimédiás lejátszás, BitTorrent Kliens, Teljes USB2.0 támogatás, Wifi support, 10/100 Mbit, Windows, CIFS, SAMBA, NFS - Internet Radio...



Raidmax Ares
sz. ház br. 11.090,-



Raidmax Tornado
sz. ház br. 9.990,-



Raidmax Smilodon Titanium
számítógépház br. 26.900,-



Meg szeretnéd vásárolni?

Modding Computer
1065 Bp. Révay köz 2. ☎(+36-1)473-16-72
 info@moddingcomputer.hu
 www.moddingcomputer.hu

ComputerMode
1164 Bp. Cica utca 29. ☎(+36-1)400-19-21
 info@computermode.hu
 www.computermode.hu

NovaShop
3530 Miskolc, Soltész Nagy Kálmán u. 30.
 info@novashop.hu ☎(+36-46)347-616
 www.novashop.hu

Ynet
8800 Nagykánizsa, Fő u. 7.
 ynet@ynet.hu ☎(+36-93)536-080
 www.ynet.hu

IDComputer
6720 SZÉGED, Oskola u. 5.
 www.idcomputer.hu
 ☎(+36-62)420-717

Comédia '96
3200 Gyöngyös, Alkotmány utca 11.
 comedia@mail.datanet.hu
 www.comedia96.hu ☎(+36-37)312-262

USERS Számítástechnika
1092 Bp. Ferenc krt. 36.
 users@users.hu
 ☎(+36-1)217-15-08

1071 Bp. Damjanich utca 33.
 damjanich@users.hu
 ☎(+36-1)342-90-78
 www.users.hu

Online áruházak:

Gamerbolt
1065 Bp. Révay köz 2. (Bazilikánál)
 info@gamerbolt.hu ☎(+36-1)473-16-72
 www.gamerbolt.hu

ComputerMode
1164 Bp. Cica utca 29. ☎(+36-1)400-19-21
 info@computermode.hu
 www.computermode.hu

Foramax Computer
8900 Zalaegerszeg, Bíró Márton utca 19.
 info@foramax.hu ☎(+36-92)318-910
 www.foramax.hu

Importőr:

www.flash.hu
 point@flash.hu
 1144 Bp. Rátót u. 18-20



A hirdetésben szereplő képek illusztrációk. Teljes partnerlista a weboldalunkon: www.flash.hu A hirdetésben szereplő árak forintban értendő, ajánlott végfelhasználói bruttó árak, az ÁFA-t tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.