

TELJES JÁTÉK: JACK KEANE

80 % GameStar 2007. augusztus



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2010. FEBRUÁR
1995 FORINT

GameStar

RAPTURE VISSZAVÁR

BIOSHOCK 2

Fókuszban a mélytengeri
FPS-legenda folytatása

JÁTÉKÖZÖN

Medal of Honor | Settlers 7: Paths to a Kingdom
Alien vs Predator | Battlefield: Bad Company 2
Dead Space 2 | Bayonetta | Dark Void

ATI RADEON HD 5970 ÉS HD 5670 TESZT

A brutális erő és az arany közepszer

ASUS G73J: ORSZÁGOS PREMIER!

Kipróbáltuk az ASUS legerősebb, DX11-es gamer notebookját



S.T.A.L.K.E.R. CALL OF PRIPYAT

Visszatérés a Zónába:
most mindenre fény derül (?)

www.gamestar.hu

2010/02
1995 Ft

GameStar

IDG
HUNGARY



GS
LIVE

minden csütörtökön
17 órától



sztárvendégek
videotesztek
játékhírek
hardverek

www.gamestar.hu/live



VÉR, BELEK, RETTENET

MEGSZOKHATTUK MÁR – bár ezt nem igazán lehet megszokni, úgyhogy inkább „nem lepődünk meg” –, hogy időrl- időre felbukkan valami nagyokos, aki a felismerés örömétől megittasodva ország-világ elé tárja A Nagy Össze- függést, az ő elméletét, ami az övé: a véres-agresszív játékoktól egyenes az út az iskolai mészárlásokig, és per- sze a sorozatgyilkosságig. Talán még a pornónézésig is. Vagy még tovább. Az első ezer alkalommal (durva becslés, en- nyinek tűnik) még próbáltam ellenérvelni, rávilágítani, hogy korhatár, meg szü- lői felelősség, és hát a filmek is, no meg bla-bla-bla, yadda-yadda-yadda. Mára ha nem muszáj, inkább nem nyilatkozom, az ember csak rálegyint, ez van, nem va- gyunk egyformák, téged fiam meg hü- lyén is szeret a Jóisten, ilyen az élet.

AZTÁN ÉRKEZIK EGY OLYAN játék, mint az Aliens vs. Predator, ame- lyet volt szerencsém tesztelni ebben a hó- napban, és zavarban vagyok. Ijedős nyá- pic létemre mindig is rajongtam az Alien és a Predator filmekért, hát teljesen he- lyénvaló, hogy itt bizony rút halált halnak egyesek, fejek válnak el nyakaktól, h- nycek a... szóval néha jön a fejekkel együtt

a gerinc is, és hát mi tagadás, mindebben bizonyos fokig nekem is van némi felelős- ségem. Nos, ezt már azért nehezebb lenne védeni. Nem csoda az sem, hogy Ausztrá- liában, ahol „15 éven felülieknek” a legdur- vább kategória (és ami ebbe nem fér be- le, azt egyszerűen betiltják – pontosab- ban elutasítják korhatáros besorolást, így ellehetetlenítik a forgalmazást), először nem akarták engedélyezni. De végül me- gnyihültek a jó ausztrálok, márpedig ha ők mondják, én hiszek nekik. A játékot még- is megvásárolhatják arrafelé, én pedig bár aggódva méregetem magam, a 15+ két- szer is megvan, úgyhogy talán többet is bírnék, eddig legalábbis még nem kerített hatalmába az ölhetnék, fejetletéphetnék. Még Flatline-t is szeretem, pedig megint képalák nélkül adta le a cikkeit. Nem baj, Flatline, megesik!

ETTŐL FÜGGETLENÜL az ilyen vérgő- zös esetek (lásd még a Call of Duty: Mo- dern Warfare 2-ben azt a pályát) nem könnyítik meg a dolgunkat, hiába szeret- nénk, hogy végre senki se tartson min- ket – alsó hangon is – csodabogaraknak azért, mert virtuális világainkban örülünk virtuális hőstetteinknek. Ez van, bánatun- kat majd belezésbe fojtjuk. Jut eszem- be, éppenséggel érdekes, hogy decembe-

ri kedvencünk, a Left 4 Dead 2 nem jutott át a jó ausztrálok szűrőjén. Utólag nem is csodálom, hiszen (most olvastam) lap- zártánkig 29 milliárd zombit mészároltak le a Valve remek játékában... úgyhogy ott azért mégiscsak lehet valamilyen veszély- forrás. A zombikra nézve legalábbis mindenképp.

DE MIELŐTT MÉG VALAKI megvádol- na azzal, hogy mérhetetlenül „offline” szem- léletemnek megfelelően miért itt blogolok, íme egy szolgálati közlemény: a tavalyi szü- net után úgy tűnik, hogy idén nyáron újból lesz... GameStar Tábor! <hitetlenkedő mo- rajlás, majd fülsüketítő taps> Úgyhogy ha Ti is egyetértetek abban, hogy a tavalyelő- ti volt az eddigi legjobb GS Tábor, akkor ugyanott megismételhetjük. A részletekről majd később, de majd játszunk valami ke- vésbé agresszív játékkal, példá- ul rendezünk Táltos Paripám 2-versenyeket („gyerünk, csutakold!”), esténként megiszunk egy jó bögre kakaót, és közösen elolvassuk Fekete Istvántól a Tüskevárt. Tudjátok, ahogy szoktuk. **mazur**



CÍMLAPSZTORI: BIOSHOCK 2

EZÜTTAL BIG DADDY BŐRÉBEN – de legaláb- bis bűváruhájában – térünk vissza Rapture-be, ahol új élet vár ránk, felejtés el mindent. Mindent ami fáj. (Vagy bánt?) Ken Levin már nem dolgozott a folyta- tásán, az élmény sem annyira elementáris, mint az első rész esetében, ennek ellenére mi meg voltunk elégedve. Ha Gyu írta volna a tesztet, a játék akár „tengeremély tiszteletet” is kaphatott volna. <nudge-nudge>

44

GameStar

TARTALOM

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

BEMELEGÍTÉS

- 6 DVD-TARTALOM
- 8 ARÉNA

ÚJDONSÁGOK

- 12 IPADLÓRA KÜLDIK AZ ÓRIÁSOKAT?
- 14 HÍREK
- 22 THE SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM
- 26 DEAD SPACE 2
- 30 MEDAL OF HONOR
- 34 A JÖVŐ LÁBÁNÁL
- 38 SUPREME COMMANDER 2
- 40 BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2
- 41 E.Y.E.

JÁTÉKBEMUTATÓK

- 44 BIOSHOCK 2
- 52 S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT
- 58 ALIENS VS. PREDATOR
- 64 DARK VOID
- 68 NAPOLEON: TOTAL WAR
- 74 VENETICA
- 76 CURSED MOUNTAIN
- 78 GRAND AGES ROME: REIGN OF AUGUSTUS
- 80 MASS EFFECT 2 - CERBERUS NETWORK DLC PACK 1
- 80 ASSASSIN'S CREED 2 - BATTLE OF FORLI
- 80 VANDAL HEARTS: FLAMES OF JUDGEMENT
- 81 SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER HD
- 82 BAYONETTA
- 84 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

MÉLYVÍZ

- 86 HÍREK
- 90 SAPPHIRE HD 5770 VAPOR-X, MICROSOFT SIDEWINDER X4
- 91 CORSAIR OBSIDIAN SERIES 800D, THERMALTAKE TOUGHPOWER 1500 W
- 92 ENGLIDE N.ZERO HYDRO 120, ALIENWARE M17X
- AMD RADEON HD 5970 - TRÓNRA LÉPETT AZ ÚJ KIRÁLY
- 94 AMD RADEON HD 5670
- 96 MINIALAPLAPOK
- 98 ASUS G73J - A LEGERŐSEBB DX11-ES GAMER NOTEBOOK
- 100 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

BELEMENÉS

- 102 BEMUTAKOZNAK A NYERTESEK: VÉGH ZOLTÁN
- 104 KÖZÖ(N)SSÉGES JÁTÉKOK
- 106 AZ IPHONE FELÉ FÉLÚTON - INTERJÚ KOZÁK TAMÁSSAL (INVICTUS)
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



44

BIOSHOCK 2

Shepard kapitány újra támad



82

BAYONETTA

Csak nem akarsz megütni egy szemüveges nőt?



80

ALIENS VS. PREDATOR

A legújabb utasunk: a halál



AMD RADEON HD 5670



MINIALAPLAPOK



ASUS G73J - A LEGERŐSEBB DX11-ES GAMER NOTEBOOK

ALIENS VS. PREDATOR	58
ASSASSIN'S CREED 2 – BATTLE OF FORLI	80
BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2	40
BAYONETTA	82
BIOSHOCK 2	44
CURSED MOUNTAIN	76
DARK VOID	64
DEAD SPACE 2	26
E.Y.E.	41
GRAND AGES ROME: REIGN OF AUGUSTUS	78
MASS EFFECT 2 – CERBERUS NETWORK	
DLC PACK 1	80
MEDAL OF HONOR	30
NAPOLEON: TOTAL WAR	68



S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT	52
SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER HD	81
SUPREME COMMANDER 2	38
THE SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM	22
VANDAL HEARTS: FLAMES OF JUDGEMENT	80
VENETICA	74

MEET DA TEAM



Megújult a Meet Da Team: miután sokan kérték, hogy legyen személyesebb hangvételű, ezután havonta sorra vesszük szerzőinket, egyesével. Ha elfogytak, majd megint kitalálunk valamit. Addig is: Malachit.

NÉV: Malachit
KORA: 33
SZERET: Absynth, bor, játékok, csajok
NEM SZERET: ha egy csaj nemet mond ☹
KEDVENC JÁTÉKA: *The Sims 3*
EZT TOLJA: *The Sims 3, Mass Effect 2, Bioshock 2, Modern Warfare 2*

É N IS AZOK KÖZÉ a régi motorosok közé tartozom, aki még az 1990-es évek elején ismerkedtek meg a számítógéppel.

Sosem felejttem el édesapámat, amikor egyik bécsi vásárlóköriútjáról hazatért egy Commodore 16-ossal. Nos, azt hiszem, így kezdődött minden. Amikor elvégeztem a híradásipari szakközépiskolát, hamar rájöttem, nem nekem való az a szakma. Egyik jó barátom tudta, milyen számítógépőrült voltam, azt tanácsolta, menjek és végezzem el a kiadványszerkesztői szakulit. Amint azt is kipörgettem, szétszortam az önéletrajzomat különféle nyomdák, kiadócégek közé. Egyszer csak csörgött a telefon, és nem más keresett, mint Bogi Ákos, az akkori *PC-X Magazin* főszerkesztője. Először nem is akartam elhinni, azt hittem, csak ugratásról van szó, de mint kiderült, tényleg kerestek egy tördelőt. Mivel én voltam az egyetlen szóba jöhető ember, hamar elnyertem a szerkesztőség tetszését. Innentől kezdve kitarító munkámmal elnyertem az itt dolgozó emberek figyelmét is, ezért már szinte alapkönek tekinthetem magam a GameStar megalakulásánál.

Kaptam néhány játékot is, amiről kedvem szerint írhattam, ezáltal megismerhették írói vénám vonalait is. Remélem, mazurnak is tetszenek a műveim, mert nagyon szívesen írok cikket a *GameStar* oldalain, sőt még be is tudom törödelni azokat. Kettő az egyben – ez igazán praktikus. Elsősorban PC-n tolok mindenféle játékot, de pár éve beszereztem egy Xbox 360-at is. Lenyűgöző milyen remek stufák jönnek ki rá, ezért egyre inkább konzol felé húz a szívem. Kedvenc játékom még a *The Sims* család marad, szerintem nagyon jól megfogták ezt az életszimulátor vonalat, és rengeteg időt vagyok képes elbábelődni a simem irányításával. Nem állnak távol tőlem az FPS-ek sem, azokkal csak annyi bajom van, hogy könnyen végig lehet játszani őket, és nem hagynak túl sok marandó élményt bennem. Rengeteget játszottam MMO-kal is, ámde azok időrabló tényezőit nem bírtam munka és párkapcsolat mellett rendszeresen kezelni. Két nagy MMO-t játszottam idáig, az *Anarchy Online*-t, valamint a *WoW*-ot. Most azért várom a *Star Trek Online*-t, bár tudom, megjelent, mégis hagyok neki egy kis időt, amíg rendszeresen bugmentesítik. (Már ha ez valaha is összejön nekik.) Ami mégis a szívemhez nőtt mostanában az a *Mass Effect 2*. Amint van időm, tuti azt tolom. Egyszerűen zseniális lett. Még valamit, honnan választottam a nevemet, nos, a Malachit a skorpió csillagjegy egyik féldrágaköve, ami nagyon megtetszett a színe miatt. Ilyen egyszerű.



IMPRESSZUM

SZERKESZTŐSÉG
Főszerkesztő: **Virágh Márton** (mazu) mwrigh@idg.hu
Főszerkesztő-helyettes: **Fülöp Viktor** (ender) vfulop@idg.hu

Szerkesztők:
Dragon „Origins” György (Gyu) gyu@gamestar.hu
Gyepes Máté (Matteo) mgyepes@idg.hu
Kálmán „MILF Hunter” Balázs (Flatline) bkalvin@idg.hu
Bátky Zoltán (BZ) bz@gamestar.hu

Szerkesztőségi asszisztens/GameStar DVD szerkesztő:
Gombos Zoltán (Vakka) zgombos@idg.hu

Munkatársak:
Balla „Wifelover” Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu
Balla Ákos (Mayer) mayer@gamestar.hu
Beregi Tamás (Berr) berr@gamestar.hu
Borsos Gyula (Gulius) gyborsos@idg.hu
Csontos Péter (Csonti) pcsontos@idg.hu
Hajdú Éva (Eskin) eskin@gamestar.hu
Halász Bertalan (Boe) bhalasz@idg.hu
Palotai Árpád (Malachit) malachit@gamestar.hu
Páll Zsófia (Sophiaso) zspall@idg.hu
Telek Zoltán (Sam) ztelek@idg.hu
Vörös Lóránd (Chavalier) chavalier@gamestar.hu

GameStar Live
Szerkesztő: **Palotai „Malachit” Árpád** apalotai@idg.hu

GameStar TV
Szerkesztő: **Dragon György** (Gyu) gyu@gamestar.hu
Videószerkesztő: **Kálmán Balázs** (Flatline) flatline@flatline.hu

GameStar Online
Főszerkesztő: **Fülöp Viktor** (ender) vfulop@idg.hu

Munkatársak:
Borsos Gyula (Gulius) gborsos@idg.hu
Erdői Patrik (Paca) paca@gamestar.hu
Gombos Zoltán (Vakka) zgombos@idg.hu
Vörös Lóránd (Chavalier) chavalier@gamestar.hu
Wiedermann Károly (Latenite) wiedermann@gamestar.hu

Grafika, tördelés, címlapterv:
Béres Gábor (Gaben) gberes@idg.hu

Korrektúra:
Hajdú Éva (Eskin) ehajdu@idg.hu

Szerkesztőségi ügyelet: Horváth Lászlóné bhorvath@idg.hu
Telefon: 577-4300, fax: 266-4343

KIADÓ
Kiadja az IDG Hungary Kft.
1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A épület
Postacím: 1374 Budapest 5, Pf. 578
Internet: idg.hu
Bankszámlaszám: 10300002-20328016-70073285
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető ibiro@idg.hu
Műszaki vezető: Babinecz Mónika mbabinecz@idg.hu
Nyomás és kötészet: Infopress Group Hungary Zrt.
Igazgató: Lakatos Imre office@infopressgroup.hu

ÜGYFÉLSZOLGÁLAT
Telefon: 577-4301, fax: 266-4343
E-mail cím: terjesztes@idg.hu
MediaShop: mediashop.idg.hu

HIRDETÉSI OSZTÁLY
Hirdetési osztály vezető: Melovics Csaba csmelovics@idg.hu
Telefon: 577-4310, fax: 266-4274
Kereskedelmi asszisztens: Bohm Andrea abohm@idg.hu
Telefon: 577-4316, fax: 266-4274
Médiaajánlatok: idg.hu/media
E-mail: keriroda@idg.hu

MARKETING
Marketing munkatárs: Kovács Judit jkovacs@idg.hu

KONFERENCIA
Rendezvényszervező:
Bödör Eszter ebodor@idg.hu

TERJESZTÉS, ELŐFIZETÉS
Terjesztési igazgató: Babinecz Mónika mbabinecz@idg.hu
Terjesztő: A kiadványt a LAPKER ZRT., alternatív terjesztők és egyes számítástechnikai szaküzletek terjesztik. A GameStar előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán, a hirdapkezesitoknel, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hirdapkezes@post.hu.), Budapesten a hirdapkezesitoknel irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300).
A GameStar régebbi számai, és ajándékterjesztői megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@idg.hu e-mail címen.
Megjelenik minden hónap harmadik csütörtökén.

GameStar dupla DVD melléklettel: 1 995 Ft, 1/4 éves előfizetés: 4 920 Ft, 1/2 éves előfizetés: 9 870 Ft, 1 éves előfizetés: 19 020 Ft
GameStar dupla DVD melléklettel: ISSN 1787-9027

JOGI KÖZLEMÉNYEK
Jogi közlemények: Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését.
A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k, a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal. A hirdetések a kiadó a legnagyobb körültekintéssel kezelik, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás DVD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

Lapunkat a MATESZ auditalja.
Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését a **NOD32 Antivirus** programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a **Sicontact Kft.** biztosítja számunkra.

TELJES JÁTÉK: JACK KEANE

Jack pénzhiány miatt elvállal egy fuvart, és őfelsége, a Királynő szolgálatába szegődve a rejtelmes Fog-szigetre hajózik az uralkodó egyik jól képzett titkos ügynökével a fedélzeten. Más kérdés, hogy ez a bizonyos ügynök nem húzza túl sokáig a sziget veszedelmeivel szemben, s Jackre marad a világalomra törő örült doki megrendszabályozásának feladata. A Jack Keane egy, a Monkey Island nyomdokain haladó izgalmas és humoros point-and-click kalandjáték, februárban pedig a GameStar teljes játéka.



HARDVERIGÉNY MINIMUM

Microsoft Windows XP/Vista,
PIV 2 GHz / Athlon 2.4 GHz, 512
MB RAM, 1.5 GB hely, DX 9.0c
VGA 128 MB VRAM

HARDVERIGÉNY AJÁNLOTT

Windows XP/Vista, 3.0 GHz Intel/
AMD CPU, 1 GB RAM, 1.5 GB hely,
DX 9.0c VGA 256 MB VRAM

2007. AUGUSZTUS
80%



TARTALOM 2010. FEBRUÁR

5 műsor
2 óra 20 perc

JÁTÉKOK

0:00 – 1:33	Anno 1404 Venice
1:35 – 4:00	Metro 2033
4:05 – 07:00	R.U.S.E.
07:05 – 10:00	Supreme Commander 2
10:05 – 13:10	Atlantica Online
13:15 – 20:10	Star Trek Online
20:15 – 25:15	Napoleon: Total War
25:20- 28:26	Dark Void

MÉLYVÍZ

00:00 – 11:30	GIGABYTE BOOKTOP M1022
11:30- 19:30	AMD RADEON HD5970

A HÓNAP HÍRADÓJA

A Felkonf újra jelentkezik a legszebb híradós hagyományokkal. Eskin és Gyu „spontán” viselkedése a legnagyobb híradófanokat is meghódítja majd pillanatok alatt – reméljük, a felkonf ezen formátuma is elnyeri majd a tetszésüket. Ha nem, az se baj, mi cefetül élveztük. Ja és van Lekonf is...



HURKA ÚR STRIKES BACK

Legeslegkedvencebb háziállatunk, Hurka úr, aki bár kutya, szerencsére nem kell levinni pisilni, sőt enni sem kér, most visszatér: jól! Talán egy eljövendő **ender&mazur show** miatt került elő a kedves blóki? Hmmm, bármi előfordulhat, ha ender és mazur a kamera ugyanazon oldalán van. Részletek az Arénában.



KEREKASZTALON A PAD

Ezúttal egyik kiváló grafikus kollégánk is csatlakozott hozzánk a kerekasztalban – ő, mint Apple-szakértő jobban rálát a dolgokra. Meglepő volt a reakció a nem meglepő témára: az iPaddel kapcsolatosan csevegtünk és furcsa módon mind egyetértettünk, pedig Duncan is ott volt. Ő pedig szinte mindig ellentmond. Erre most nem...



Dark Void

Már az izgalmas újításai, mint a játékkel való légi csata vagy a függőleges felületen vívható tűzpárbaj miatt is érdemes kipróbálni.



TOVÁBBI DEMÓK A DVD-N:

Theatre of War 2: Kursk 1943
Zombie Driver
Serious Sam Forever
PLUSZ: A GameStar nyílt napon és Aquaworld csobbanáson felvett emlékvideók.

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

ESET SMART SECURITY DOBOZ (SSSWAC)

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!



VIPRE ANTIVIRUS + ANTISPYWARE (VIPSKK)

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 Súly/Aktiváció menüpontba kell beírni. Probléma esetén segítséget a termektamogatas@sunbelt.hu címen kérhetünk.



OUTPOST PRO SECURITY SUITE

Olvasóink az Agnitium két biztonsági csomagját ingyenesen használhatják február 15-ig, ehhez internetes regisztráció szükséges. Látogassunk el a www.agnitium.hu/gamestar oldalra és írjuk be az aktuális havi kódot (az Antivirus Próhoz: feb. 15. – márc. 31.: C7LJA-WI2AG-88KWW-C48GK-4NBZ2, a Security Suite Próhoz: feb. 15. – márc. 31.: 36UQR-IJ8UK-4SCC8-SKWKC-CG7E9)



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 ügyfélszám 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.

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 GS1002 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.

LG XF2- MULTIMÉDIA LEJÁTSZÓ ÉS KÜLSŐ MEREVLEMEZ EGY TENYÉRNYP HELYEN

Filmek, zenék, fotóalbumok tömkelege? Az XF2-n nemcsak tárolhatja és magával viheti kedvenc gyűjteményeit, hanem egyből le is játszhatja mindegyiket! Az 500GB-os multimédia lejátszó számos video-, kép- és zeneformátumot kezel, többek között az egyre népszerűbb nagyfelbontású MKV video fájlokat is. Egyedi, kagyló ihlette formája, keskeny kialakítása és két érintőgombjai különleges dekor elemmé teszik az XF2-t, könnyen használható menüje és a távirányító pedig az otthoni kényelmünket szolgálja.



LG hordozható multimédia lejátszó

XF2
www.lg.hu



ARÉNA

Írjatok, írjatok! Nekünk!

//Gyu



KEDVES OLVASÓK!

Igazán aktív hónap volt a január: itt volt a kafa nyílt nap a PECSA-ban, a felejthetetlen aquaworldös csobbanás, az elképesztően rengeteg hó, a nagy hideg, rengeteg hír stb. Jó kis január volt. Csak a lemezem elérhetőségét felejtettük ki a januári számból. Sebaj, íme a pótlás: George Dragon Time Machine című lemeze a <http://www.jamendo.com/en/album/57770> címen érhető el. Lehet hallgatni, letölteni – ingyenes!

E HAVI LEVELLEINK AZ ELŐZŐ HAVI GAMESTARRA REAGÁLNAK



A BIZTONSÁG ÉS A GS ESETE

Jó pár hónapja vagyok lelkes látogatója a honlapotoknak, és be kell vallanom, egyre jobban kezdett érdekelni az újságokat is, így január közepén úgy döntöttem, hogy egye fene, meglepem magam a magazinotokkal, mivel nagyon megtetszett a légkör, amit a weboldalon tapasztaltam. Lévén, hogy Szlovákiában lakom, nem messze Győrtől, ezért amikor rájöttem, hogy nálunk nem kapható az újság, vettem egy mély lélegzetet és megindultam a határ felé. Meg is vettem az újságot, leperkáltam a lóvét meg minden, de amikor az újsággal járó egyhónapos ESET-licenctet akartam aktiválni, egyszer csak egy kedves kis hibajelentést kaptam, ami szerint csak Magyarországon belül használható, ezért nem vagyok jogosult a használatára. Na most a kérdésem a következő: lehetséges, hogy valaha is megoldható legyen az, hogy az újságokra itthon is könnyedén szert tudjak tenni + a magazinotokkal járó kedvezményeket is fel tudjam használni? Ezt kéne tudnom, mielőtt elhatároznám, hogy a következő számért is átballagjak-e, mivel ha nem érdemes, akkor nem veszem meg. Biztos vagyok benne, hogy sok szlovákiai magyar bajtársam is megköszönné, ha ezt lehetővé tennétek.

Sajnos az első élményem a magazinnal kapcsolatban nagyon lelembozó, örülnék, ha tudnánk valami megoldást találni erre külföldi problémára. – **Rác Flórián**

Kedves Flórián, tudjuk, hogy a magyarság nemcsak Magyarországon él és emiatt sokszor szomorúak is vagyunk. De ilyen esetekben, amikor írtok nekünk, azért vidámabb a hangulat, hidd el. A ESET esetében azonban van egy aprócska gond – regisztrációkor az IP-cím alapján dönti el, hogy valaki Magyarországról indította-e a regisztrációt, vagy sem. Mivel te Szlovákiában élsz, ahova nincs kiterjesztve az ESET ingyenes licence, így sajnos abban az esetben, ha érvényesíteni akarod

szlovák IP-címről, akkor nem fog sikerülni. Hidd el, nem én találtam ki a területi jogokat, Szlovákiában is biztos megvan az ESET forgalmazója, akinek a jogait sértené, ha ottani IP-ről a magyar ESET-et lehetne élesíteni. Nekünk, földi halandóknak bonyolult ez a dolog, bevallom, de valahol sajnos fájoan logikus. Van viszont egy jó hírem: választhatsz másik biztonsági szoftvert is a DVD-ről, azok nincsenek Magyarországra korlátozva.

A FÜGGŐSÉG ÉS A GS ESETE

A napokban, szokásos GameStar-fórumolvasgatás közben furcsa dologra lettem figyelmes, immáron sokadszorra. Az a tény, hogy emberek olyan témákhoz szólnak hozzá, amihez semmi közük, azt már régen megszokhattuk. („Én nem várom a játékot és nem is érdekel. Ja... és már most utálok!”) De miért van az, hogy a e-világban elért „sikerek” sokakban ellenszenvet váltanak ki? Hogy egy kicsit konkrétan legyek: volt régebben egy hír, amikor is XY elérte a WoW-ban az összes achievementet, ezáltal ő lett a világon az egyetlen, akinek ez sikerült, eddig. Nem volt odairva, hogy mindezt 10 perc alatt csinálta-e, vagy 10 hónap



Úgy 6-7 éve kaptam egy játékot, nagyon szerettem, de elkallódtam. Sajnos a nevére nem emlékszem, különben már rég megszereztem volna újra. Kérek most hát titeket, hogy ezen rövid leírás alapján valamelyest azonosítsátok a játékot: egy emberrel és egy sánta robottal kezdődik a játék egy romokkal

telő világban. Mindenhol ellenséges robotokat kell csépelni. Később a csapathoz szegődik egy kicsi és gyors robot, meg egy nagy böhöm is. Taktikákat kell alkalmazni, mert minden karakter más és más képességekkel rendelkezik, ill. más fegyvereket tud használni. A játék 75 fokos szögben nézhető és 3D-s. Na-

gyon sokat jelentene, ha azonosítanátok nekem. – **Kárpáti Tamás**

Én ennyiből nem jöttem rá, de aki tudja, írja meg: arena@gamestar.hu.

Támadt egy olyan problémám, hogy az új achievementek nem jelentek meg

RÖVIDEN

a kisfiúról, aki ha lelőtt valakit, akkor ő volt a megapawnzrofimao, de ha valaki eltúrta az arcát, akkor meg előjött azazal, hogy ő igazából csak napi 5 percet szokott játszani, és különben is, a másik biztos, hogy napi 40 órát ül a gép előtt, csak azért, hogy őt elverhesse, és ez mennyire száználmas. Nektek mi a véleményetek erről? Tényleg ekkora kuszasági van a fejekben, vagy sok a „kivétel”, ami erősíti a szabályt?

Minden ilyen reakciót a félelem „igazgat”. Félünk attól, hogy mi is túl kockák leszünk. Félünk attól, hogy bár kockák vagyunk, de mások észreveszik és helytelenítik. A szülők félnek attól, hogy a gyerekiük kocka lesz (inkább járjon kocsmába, az az igazi, meg törje össze magát motorral, mert az férfias), mert ebből a szempontból ez egy ilyen hülye ország, ahol azt hiszi mindenki, hogy aki számítógépes játékokkal játszik, az 200 kilós, szemüveges, rusnya, perverz disznó lesz. Mert ettől is fél mindenki helyett, hogy elfogadják a kővéreket, a melegeket, a betegeket – félnek tőlük és akitől félnek, azt kitesztítják, kinevetik, kinézik. Ez egy védekező reakció a társadalom részéről. Az, hogy helyes vagy helytelen, már egy más kérdés, de egy tény: mi, magyarok nem vagyunk túl elfogadók, toleránsak. Nálunk fejlettebb társadalmakban a gamerek átlagéletkora 35 év, sőt a gamerek több, mint negyede 50 év feletti! Mi éretlenebbek, félelmek-

kel telibbek és sajnos – tisztelet a kivételnek – kevésbé művelt nép vagyunk, amely nem a jövőbe, hanem a múltba néz, ott pedig rengeteg a félelem. Én sajnálom a legjobban, hidd el.

A WOW ÉS A GS ESETE

Azért írok most nektek, mert le kell írnom valamit, ami nem hagy nyugodni. A WoW-ról lenne szó, ami szerintem amióta megjelent, a világ legjobb játéka. Nem is volt olyan MMO, ami képes lett volna felvenni vele a versenyt, pedig megpróbálták jópáran (*Warhammer* vagy még sorolhatnám). Egyszerűen nagyon jó lett, persze van még mit javítani, de mondhatom, majdnem tökéletes. A *Warcraft* története egyedülálló, a világon egyszerűen semmihez sem fogható, mert zseniális. Én olvastam a teljes történetet nem egyszer és szuper. A másik dolog: van-e olyan játék mostanában, ami nagyon-nagyon régen jelent meg és még mindig multiznak rajta? Én tudok kettőt is: az egyik a *StarCraft*, a másik pedig a *Warcraft III*, amit a mai napig nagyon sokan játszanak, mert nem készült náluk jobb játék. Én magam is *Warcraft III*-azok *Battle.net*-en már elég régóta és nemhogy fogyna, a játékosok száma egyre csak nő. A *StarCraft* szerintem a világ legjobb úrstratégiai játéka, amit nem tudott még senki felülmúlni. Én a Blizzardot tartom a legjobb kiadónak és legjobb fejlesztőnek, mert amit eddig kiadtak, az világsiker lett,

fenntmaradt a neve, mai napig játszanak vele. És akkor még nem is beszélünk a *Diabloról*... A Blizzard szinte világvérfő mindenben. Persze elismerem, jó a *CoD* is, de a fejlesztői nem alkottak olyan nagy durranást, ami nagyobbat szólna, mint a Blizzard akár csak egy játéka. Nincs még egy olyan játék a világon, aminek több mint 14 millió aktív játékos van és akkor nem is beszélünk a nem aktívokról, vagy akik törtézerreken játszanak. Igen, ha a WoW számait összeadjuk, hát nem lehet überelni.

– **Vass Károly**
 Kedves Károly, bár véres verejtékkel kijavítottuk a leveledet, de helyesírásból egyes! Kérlek, kicsit hagyd abba a WoW-ot és beszélj a nyelv-tantanárral, hogy lehetne ezen segíteni. Hidd el, érdemes: *WoW*

nem lesz mindig, de helyesírásra mindig szükség lesz majd. Sajnos leveledet olvasva te pont a tipikus esete vagy annak, ami miatt sokan félnek a WoW-tól. Számodra ez már jóval több, mint játék, jóval több, mint életérzés – szenvedély. Na, ekkor kell behúzni a féket és gyorsan körülnézni a valós világban is, mielőtt az embernek egyéb bajai támadnának. Én szoltam időben. Speciál vannak olyan régi játékok, amelyekkel mind a mai napig nyomulnak, lásd *Counter-Strike 1.6* vagy *Counter-Strike Source*. A 14 milliós bázis maximum 11, hiszen a Blizzard azóta, hogy bejelentette a 11 millió elérését, több bejelentést nem tett. S hidd el, mivel körül vagyok véve *WoW*-elhagyókkal



ASUS GAMER NOTEBOOK SZERENCÉS NYERTESE



SINKÓ ZOLTÁN – DIÓSD

NYEREMÉNYE:

ASUS G51VX GAMER NOTEBOOK, WINDOWS 7 OPERÁCIÓS RENDSZERREL ÉS BATMAN: ARKHAM ASYLUM JÁTÉKKAL.

Volt egy másik nyereményjátékunk is: a Gigabyte-os játék a GameStar Facebook csoportján zajlott, a feladat az volt, hogy a januári *GameStarban* talált Gigabyte matricát helyezték el minél kreatívabb, érdekesebb helyekre. A pályázaton MINDEN induló nyert, mivel a zsűri egyszerűen nem tudott dönteni, hogy melyik kiválóbbnál kiválóbb munka az arra igazán érdemes.

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

RÖVIDEN
 az adatlapomon, ellenben a pontszám megvan. Ráadásul azt írta tegnap, hogy 3568 kell a következő szinthez, most felvittem 4327-ig, de nem léptem szintet. Magyarán őcsi nincs, új szint nincs, pont viszont van. Elnézést, lehet, hogy én értek félre valamit, épp ezért kérdezlek. – **DRE-X**

Elnézést kérünk, mivel minden „őcsi” másféle, így másfajta programozási munkát igényel. Előfordulhat a jövőben is, hogy elsőre némelyik „bugos”, szíves elnézéseket kérjük, mihamarabb kijavítjuk őket.

Lehetséges lenne, hogy ebben az évben

valamelyik hónapban esetleg a *Risent* adhatnátok ki teljes játékként? Nagyon hálás lennék nektek. – **Sárkány Bence**
 Lehetségesnek lehetséges lenne, de nem valószínű, a *Risen* túl friss játék. Ha valaha is az újsághoz adható lesz, 2012 előtt én nem számítanék rá.

Lehet, hogy kinevetesz, de nem tudom, hogy mit jelent ez a pár „szó”: RPG, MMO, RTS, casual. Már megkérdeztem az iskolában, neten, de igazán senki sem tudta! Kérlek, világosíts fel. – **Varga Bence**
 Miért nevetnélek ki? Én sem tudom rengeteg szó jelentését. Lás-



SZERINTEM SZÉTSZÓRTABBAN KELLENEK KIADNI A JÁTÉKOKAT

– magam is az volnék –, így kétlem én azt a 14 milliót igen erősen. Kétségtelen, hogy erős a felhasználói bázis, de a nagy „bumm” majd az új kieg körül várható megint. Lehet, hogy szerinted a Blizzard a legsikeresebb kiadó, de akkor említenék neked egy másikat, amely minden idők legnagyobb példányszámában eladott top 10 játékaik közül vagy nyolcat birtokol: úgy hívják, hogy Nintendo. S már csak egy tanácsom marad: attól, hogy valamiről azt hiszed, az a legjobb, mert neked az tetszik, még nem biztos, hogy valóban az is a legjobb, ugyanis azon kívül a világ rengeteg csodát rejt. Mondhatni, kelj fel, járj, élj és a világot is fedezd fel – egyből egy helyesírás-tanfolyam után.

A 95 ÉVES DÉDIM ÉS A GS ESETE

Térjünk is a tárgyra. A mamámnál és a dédimmél voltam, ott is aludtam, igaz, nem volt gép, de volt GS. Amikor már halálra untam magam, előkaptam egy jó régi 2003-as GS-t és nekiálltam olvasni. Utána meg ott hagytam az asztalon, mert más dologom volt. Mire visszaérek, a dédim, aki 95 éves (aki nem hiszi, járjon utána) lapozgatja, olvasgatja a kedvenc lapomat, sőt amikor már letette, akkor ezt mondja: „Ejha, Dávidkám, ez aztán a jó újság! Írnak benne a második világháborúról is!” (= *CoD*) Utána pedig vagy egy órát mesélt a 2. világháborúról (aminek én nagyon örültem). Pedig hát írtatok benne a *Silent Hill 3*-ról is, a *Max Payne 2*-ről is... Hát igen, ez is bizonyítja, hogy a GS minden korosztálynak való.

Az én szüleim, nagyszüleim is éltek a háború alatt – túl sokat nem meséltek, de amit igen, az is épp elég borzasztó dolog volt. Rémes idők lehettek. Viszont kétségtelenül „érdekes” dolgok voltak akkortájt – érdekes a nagyszülőket, dédszülőket kikérdezni a tapasztalataikról, hiszen a fiatal korosztálynak a háború egy olyan távoli dolog, amelyet csak videójátékokból ismer – szerencsére. Maradjon is így, én azt kívánom. Mindenkinek javaslom, hogy hallgassa meg az ilyen történeteket, egyrészt olyan ismeretanyag birtokába jut, ami egyéni, másrészt a nagyszülők, dédszülők imádnak az unokáknak mesélni. Hadd legyen nekik is egy jó napjuk...

A KOLLÉGIUM ÉS A GS ESETE

A tanulás hatására elkerültem kollégiumba, ami nem is lenne gond, csak sajnos olyan embereket ismertem meg, akik néha nem ütnek meg a gerincek szintjét. A legrosszabb, hogy vannak pillanatok, amikor én vagyok a viccelődésük központjában, amit már eléggé unok. Ezt nem bírtam és már az első hónapban vissza akartam hátrálni, tehát hazaköltözni és ott élni tovább az életemet. Sajnos ezt csak félévkor tehettem volna meg. Itt jön a középpontba a *GameStar*. Ugyanis megvásároltam az októberi számot. Elolvastam és más-ként tértem vissza a kollégiumba. Nem érdekelt az, hogy mit csinálnak, hanem csak olvastam a lapot, mert azt láttam leírva a cikkeiben, amit én is gondolok a játékokról. Erőt adtak nekem a folytatásra és láss csodát, január van és még mindig itt tartózkodok ugyan-

suk csak:

1. RPG, azaz Role Playing Game = szerepjáték
2. MMO, azaz Massively Multiplayer Online = tömegesen multiplayer online játékok gyűjtőneve.
3. RTS, azaz Real Time Strategy =

valós idejű stratégia.

4. casual = olyan játékosra mondják, aki csak néha-néha játszik, 10-20 perccel, magyarul az, aki nem rendszeres játékos.

Nem tu?om, hogy te éxrevette? e m@,

A HÓNAP LEVELE

A MÉLYEBB JELENTÉS ÉS A GS ESETE

Azon tűnődtem, hogy a játékok fantasztikusan komplex története, szeretőagó döntései, és az egész termék úgy, ahogy van, szolgál-e más célt, mint a szórakoztatás, van-e valami mélyebb jelentésük, üzenetük, ahogy a filmeknek és könyveknek is szokott lenni. Ahogy a fejemben végigzongoráztam a játékokat, amiket játszottam, arra jutottam, hogy általában nem. Viszont találtam egy-egy kivételes alkotást, ami példát mutatva a többieknek, igyekszik valami fontos gondolatot eljuttatni a játékoshoz. Az első, aminél számomra ez szembeeső volt, a *Dragon Age* volt. Vas-kos társadalomkritikát fogalmaz meg. Orzammár törpjei tulajdonképpen a politikusok állandó furkálódását mutatják be, míg a városi elf eredettörténet a másokat kirekesztő embereket veszi célba. Az, hogy beleilleszt egy kirekesztett szemszögébe, talán megérteti veled, hogy ezt a valóságban nem kéne... Most, a *Mass Effect 2* megjelenése körül izgalomban (hétfőn érkezik a gyűjtői változat) újrajátszottam az első részt és betévedtem a *Bring down the sky* DLC-küldetésébe. Aki nem ismeri a történetet: az emberiség a kolonizáció során elfoglalja egy másik faj, a batáriai naprendszerét, ezzel hontalanná téve őket. Erre a kétségbeesett idegenek a Tanácshoz (kb. a galaxis kormánya) fordulnak, akik egyáltalán nem foglalkoznak a problémával. Mi ott kerülünk a képbe, hogy egy batári terroristabanda eltérít egy meteor, hogy egy emberekkel sűrűn benépesített bolygónak vezessék azt. A cél ennek a megakadályozása. Namármost, én nem szeretek belema-gyarázni dolgokat más dolgokba, de ez nem a közel-keleti konfliktus metaforája? (Annak a taglalásába nem mennék bele, mert egy *GameStar* meg lehetne tölteni az eszmefuttatásaimmal.) A játék során megállítjuk a meteort, és a végén a legalapvetőbb terroristadilemmával szembesülünk: tárgyalunk-e terroristákkal? Hagyunk-e egy tömeggyilkost elmenni, hogy a túszoikat életben hagyja, vagy megtámadjuk, és ez-

zel aláírjuk a túszo halálos ítéletét? Persze ehhez az is hozzátartozik, hogy eldöntsük, megbízhatunk-e egy olyasvalakiben, aki egy bolygónyi embert akart megölni. Honnan tudhatjuk, hogy az ajtón kifelé menet nem robbantja fel mégis a túszeit?

Ilyen kérdésekkel a Közel-Keleten állandó békefenntartóknak állandóan szembesülniük kell.

A játék nem mondja meg, hogy jól döntöttél-e vagy rosszul. Nem célja, hogy igazságot tegyen, pusztán rámutat a problémára.

Tehát néhány játék igenis hordoz valami mélyebb jelentést, csak meg kell látni. Játsszunk nyitott szemmel! –

Baliga András

Egy dolgot sokan elfelejtene: a számítógépes játék is a művészet egy bizonyos formája. Ahogy a filmek, úgy a játékoknak is megvan a saját szimbólumrendszerük, amik sok esetben meglehetősen egyszerűek, lévén a játékos tömegek java része nem gondolkodni, hanem szórakozni akar. Ugyanígy vannak „mechanikus” szimbólumok, amelyeket könnyű felismerni: a jó ügynök, a gonosz ellenség, a szemét srác a suliban, a vagány motoros stb. Ezek nem is akarnak ennél többet jelenteni. Azonban egy komplex sztoriban (ilyenek az általad emlegetett Bioware-játékok például) az adott környezet hitelessége múlik azon, hogy nemcsak a történet „felszíne” (amelyet könnyen megért bárki), hanem a „mélységei is” (amelyhez gondolkodni kell, ahogy te is megtetted) ki legyenek dolgozva. Ott van a *Crysis* a maga sztorijával. Elfogadod, mint játékprogramot, mert maga a történet ennél többet nem is akar. De a *Mass Effect* vagy a *Dragon Age* többet akar – a világa részévé, a varázslat elemévé, a történet igazi résztvevőjévé akar tenni (hozzáteszem, sikerrel), s ehhez kell a művészi szimbólumrendszer is, hogy a világ valósnak látszon. Dicséret a Bioware-nek ismét. S neked is, hogy agyaltál ezen.

Eh, hova halad már a világ – nem tudom, Zsombor írta-e, de ez szánalmas...

Gratulálók nektek, hogy a GS Live legutóbbi adásai jól sikerültek. Az elején még elég sok probléma volt, azonban egy dolog

abban a kollégiumban és szobában. Ami még nagyobb dolog, az az, hogy hatásokra én is az újságírói pályát szeretném választani, és nagyon remélem hogy az évek eltelte során majd nálatok dolgozhatok. Végszóként: nagyon köszönöm a GameStarnak azt, hogy erőt adott a folytatásra. Levelem berekesztem, további jó munkát kívánok.

Nagyon örülünk, hogy ilyen hatással voltunk rád és hogy legyűrted a problémákat. A szituáció, amit leírsz, nem egyszerű, de ha az ember nem tud szembenézni az ilyen problémákkal, akkor azok (ha áttételesen is) de egész életében üldözni fogják. Aki egyszer elmenekül, az mindig menekülni fog, és folyton menekülni nagyon rossz! Örülök, hogy újságíró akarsz lenni, bár ahogy a szakma fejlődik, mire odajutsz, ki tudja, milyen formátumok léteznek majd a nyomtatott lap mellett... S csak így tovább a kollégiumban, ne hagyd magad! A GS veled van!

A JÁTÉKMEGJELENÉSEK ÉS A GS ESETE

A 2010-es játék megjelenésekkel kapcsolatban írom le a véleményemet. Nem tudom, hogy észrevetted-e, hogy a legtöbb játéknál a megjelenés február vége vagy március. Újra végiglapoztam az újságot, és ha a jól számoltam, akkor 36 játékból 15 jön február, március környékén. Ha jól tudom, azért raktak el mindent karácsonyról, hogy ne egyszerre jöjjen ki és ne keljen 100 ezer forintokat költeni játékokra. Tudom, hogy nem kötelező, de mi, kockák már csak ilyenek vagyunk. Te mit gondolsz? Miért pont március? Szerintem szétszórtabban kellene kiadni a játékokat, mivel azt már tud-

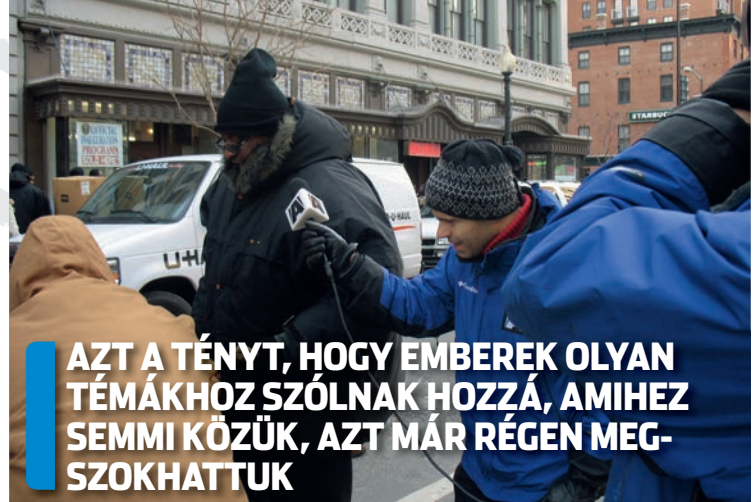


juk, hogy ha jó a játék, bármikor jöhet, nem csak márciusból áll az év, ott van még mellette 11 hónap, és énfelőlem akkor jön, amikor akar. De nem lenne jobb minden hónapban rááldozni a játékokra 8-9 ezer forintot, mint az, hogy 40-50 ezret fizetsz márciusban? – **Bartók Dániel**

Ez egy őszi kérdés, s a válasz rá a nyugati fogyasztói társadalom pénzköltési „görbéje”. Ez javarészt 3 csúcspontból áll: a legnagyobb a karácsony előtti (október vége/november), a második legnagyobb a húsvét körüli (március/április), a harmadik pedig a nyaralás utáni, iskolakezdési (augusztus vége/szeptember eleje). A jelenlegi társadalmi szokások miatt az USA-ban és nyugaton ilyenkor szokott lenni az embereknek „elköltethető” pénzük, hiszen január-februárban a karácsonyi hiteleket, és kiadásokat heverik ki, májustól a nyaralásra tesznek inkább félre stb. Logikus, hogy a kiadók olyankor adják ki játékaikat, amikor várhatóan a potenciális vásárlótömegnek jóval több kiadható pénze van. S mivel minden üzleti alapon megy, ha mondjuk rossz időpontban rosszul teljesít egy jó játék, amelyet relatív pénzhány miatt nem vesznek meg az emberek, akkor a részvényesek csúnyán néznek és az senkinek sem jó... Tanulság: olyankor kell megjelenni, amikor a legnagyobb a vásárlási hajlandóság, mert egyéb időkben még az is előfordulhat, hogy bár pénze van ugyan a kedves felhasználónak, de másra akarja költeni.

A HELYESÍRÁS ÉS A GS ESETE

Azért írok nektek, mert fel vagyok háborodva. Nem miattatok, bár néha azon



AZT A TÉNYT, HOGY EMBEREK OLYAN TÉMÁKHOZ SZÓLNAK HOZZÁ, AMIHEZ SEMMI KÖZÜK, AZT MÁR RÉGEN MEGSZOKHATTUK

is fel tudom kapni a vizet, amikor a cikkekben „elgépélések” maradnak, mert akárhogy is magyarázzátok, azok így is, úgy is helyesírási hibák. Megértem, hogy be-becsúszik egy-egy, de attól még engem zavar. Ami viszont igazán zavar, az az, ami a kommentekben, a fórumokban folyik, vagyis az, hogy a korosztályom milyen pocskécul ír magyarul. Az egy dolog, hogy lassan a vesszőt nem használja senki, mert általában így is rá lehet jönni, hol lenne a vessző helye. Amikor a „hogy” helyett csak „h” van, a valaki helyett vki, még elmegy, de már az is kivágja nálam a biztosítékot. Amikor viszont az igekötőt nem írják egybe az igével, vagy amikor összekeverik az igekötőt a jövő idő jelzésével (rosszul: felfogja mutatni, helyesen: fel fogja mutatni), az már erős migrént okoz, a két „t” vagy az „ly” használata pedig... nos, az egy katasztrófa. Félreértés ne essék, nem vagyok egy grammar nazi, jómagam is ejtek hibákat, ha kommentelek valahová, hiszen az ember nem figyel mindig oda, fáradt stb., de ilyen mennyiségben soha. Magam is diák vagyok (egyetemen tanulok), mégis felmerült bennem a kérdés: ezeknek az „olvasóknak” nem tanítják szép anyanyelvünket? Vagy átengedik őket kegyelemkettessel nyelvtanból, mert már annak is örülnek, hogy legalább írni tudnak? Nem akarok senkit megbántani, de ez nem más, mint (bocsátassék meg a szóért) igénytelenség, nemcsak mások, hanem magad felé is. Bocsánat, hogy így kifakadtam, de ez már régóta „ízelta” a csőrömet.

– **Gertler Zsolt**

Megmondom őszintén – igazad van. Néha sikítózva olvasom azokat a leveleket, amelyek az Arénába érkeznek. Sőt, én kijavítom őket kicsit, és Eskin még egy darabig sikítózik rajtuk, hogy elfogadhatók legyenek. Úgy vagyok ezzel, hogy valamilyen titkos okból azt feltételezem, hogy a mi olvasóink az átlagnál értelmesebbek – biztos elfogultl vagyok. S ilyenkor merül fel bennem a kérdés: milyenek lehetnek akkor azok, akik nem minket olvasnak? Tisztelet persze a kivételnek, remélem, sokan vannak, akik nem ilyenek, de tényleg kiver a hideg frász, ha arra gondolok, mi folyhat a különböző közösségi weboldalakon a magyar nyelv meggyilkolása címén... Én kérek elnézést, ők úgysem fognak...

UTÓIRAT

Megismertük a nyugati társadalmak pénzköltési szokásait, találkoztunk egy igazi WoW-fanatikkussal, rájöttünk, hogy a GS minden korosztálynak való, sőt, hogy segíti a kollégiumi beilleszkedést és rámutattunk, hogy a játékok egy részében van szimbolikus tartalom is. Jó kis hónap volt a január, csak ne lettünk volna ennyire elhanyagolva... a legközelebbi találkozásig maradok

maximális tisztelettel,

RÖVIDEN

még mindig kicsit zavar. Néha a hangminőség „nem az igazi”. Tudom, nem profi tévécsatorna vagytok, de nem lehetne ez ellen tenni valamit? – **Bencez Kristóf**

De, lehetne – szép hosszú listánk van arról, milyen felszerelést kéne megvenni,

és igencsak rövid arról, milyen a költségvetésünk. A kettőt elég nehéz összeegyeztetni, igyekezzünk a lehető legtöbbet kihozni a létező technológiából – néha jobban sikerül, néha kevésbé. Még csak nemrég olvastam a GameStart, nagyon tetszik, meg minden, egy dolgot nem

érték. Miért nem raktok fel teljes játéknak olyat, ami a boltban csak 990 forint? Vagy esetleg 1990? – **Kárpáti Bálint**

Örök és visszatérő téma ez – a helyzet az, hogy nem akármit vehetünk meg. Rengeteg olyan játék van, amelyet

egyáltalán nem is kínálnak licenclésre (hiszen ahhoz, hogy teljes játékként fel tudjuk rakni, licenclenünk kell), amit pedig kínálnak, az sokszor nem találkozik azzal a listával, amit mi szívesen feltennénk a DVD-re. Ilyenkor jön a fejkartagatás, hogy mi legyen akkor...

ÚJDONSÁGOK

Első kézből...

// ender



LEVELET KAPTAM LOVE

Épp a minap kaptam egy kedves levelet, egy olyan levelet, amit már régóta vártam. A levél küldője biztosított arról, hogy letépi a fejem, ha közhírré teszem. Nos, ezért nem teszem közhírré, esetleg csak annyit, hogy az Activision-Blizzard egy kedves alkalmazottjától kaptam, és jó hírek vannak benne. Szóval örüljetek ti is, mert jó lesz. Mára ennyit a tudomány és a technika újdonságairól.

ender



iPADLÓRA KÜLDIK AZ ÓRIÁSOKAT?

Ezzel tör be jobban az Apple a gaming bizniszbe!

//Mayer



APPLE ÉS A VIDEOJÁTÉKOK? Kac-kac. Jó vicc volt e kettő egy lapon említése valami- kor a múltban.

A világ azonban sokat változott, és Steve Jobsék úgy tűnik, megelégtették, hogy sokan éppen azért állnak ki a PC-k mellett, mert azokon bizony jókat lehet játszani. Tény, a maces világban továbbra sem virágzik a játékipar, azonban az iPhone-nak köszönhetően sikeresen vertek sátrát a handheldpiacon, méghozzá nem is kis tábor formálva. A frissen bejelentett iPaddel (bővebben a Mélyvízben értekezik róla Matteo) újabb terjeszkedés várható, amely akár az asztali PC-ek és a notebookosok közül is sokakat csábíthat át az Erő almás oldalára.

APRÓ HÜLYESÉGEKTŐL A NAGY DURRANÁSOKIG

Az Apple játékos sikertörténete ott indult el, hogy a 2007-ben debütált szíkkertelefonjukhoz, az iPhone-hoz kitárlták és beindították az AppStore-t, amelyen külső fejlesztők alkalmazásait tették elérhetővé. Kezdetben csak egyszerűbb programok láttak napvilágot, amelyek a telefonból esetleg hiányzó részeket tömtek be, majd jöttek a vadabbnál vadabb alkotások. Tudni kell, hogy az iPhone, annak ellenére, hogy nem tud többet egy kódarabnál, azért képes olyan dolgokra, amelyek ideálisak lehetnek a játékosok számára. Az érintőképernyő egyszerre akár több ujjunkat is észre tudja venni és követni, valamint

Xbox Live csak áprilisig

ÁPRILIS 15-IG él az első generációs Xbox játékok multiplayerere. A Microsoft bejelentése szerint leállítják azon játékok szervereit, amelyek még az első generációs konzoluk többjátékos élményeit támogatják. Ez sajnos nemcsak az eredeti Xbox-tulajdokat érinti, hanem azokat is, akik Xbox 360-on küldik a régi *Halót*. A háttérben állítólóg az áll, hogy hatalmas fejlesztéseket kívánnak végrehajtani a jelenlegi Live szolgáltatáson, ezért szükségük van az extra erőforrásokra. Hogy mire is készülnek pontosan, egyelőre nem tudni.



felismeri a telefon elmozdulását. Mintha egy Nintendo DS-t és egy Wii-t gyúrtak volna egybe. E képességeket kihasználva hamar megjelentek a sörívő programok (ha százhoz emeled az iPhone-t, mintha ömlene a korszóból a folyékony kenyér), a lézerekardos szoftverek (hadonássz a telefontal és az ismert hangok jönnek), és számos idéttlen hülyeség, amiket minden bulin be kellett mutatni a lányoknak, hogy tudják, ki a gízda gyerek. Innentől nem is lehetett megállni, támadtak a *Bejeweled* és egyéb casual gyöngyszemek klónjai, míg végül

tógép is kell nekik, aminek a szép nagy kijelzőjén netezhetnek, írhatnak, grafikonozhatnak, satöbbi-satöbbi. Megszületett tehát az iPad, amely a promóciós képeken leginkább úgy néz ki, mintha egy törpe kezébe adtak volna normál iPhone-t. Talán ezért hívják varázslatosnak az Apple marketingesei. Ennek ellenére potenciális siker az iPad, hiszen minden megvan benne, ami a cég telefonjában, csak éppen nagyobb. Ugyan tablet PC-hez hasonlították sokan, még mikor nem lett bejelentve, valójában az iPhone és a netbookok közti át-

MIT GONDOLNAK A TÖBBIEK?



JOHN KOLLER, A SONY HARDVER MARKETINGIGAZGATÓJA
„Az Apple betörése a handheldpiacra számunkra nagy pozitívum. Akik az iPhone-on érintkeztek először a horozható játékokkal, egyre mélyebb és gazdagabb alkotásokra vágnak, ezért elkezdnek játszani a PSP-vel.”



MARK REIN, AZ EPIC GAMES ALELNÖKE
„Lenyűgözött az iPad. Alig várom, hogy lássam, mit művelnek vele más fejlesztők.”



ALEXEY SAZONOV, A HEROCRAFT MARKETING IGAZGATÓJA
„Ideális platform játékok számára. Azt hiszem, az iPad remekül tömi majd be azt a piaci részt, amely a tradicionális asztali gépek és a mobiltelefonok között van jelenleg.”

” Ma már olyan játékok is elérhetőek a telefonra, mint a *Rock Band*, a *GTA: Chinatown Wars* vagy a *CoD: World at War Zombies* ”

már a nagy kiadók sem nézhették tétlenül, ahogy garázsprogramozók egyre másra gazdagodnak meg az AppStore-hisztóriának köszönhetően, beszálltak ők is a biznyszbe.

KOPTATJÁK AZ IPADOT

Ma már olyan játékok is elérhetőek a telefonra, mint a *Rock Band*, a *Grand Theft Auto: Chinatown Wars* vagy a *Call of Duty: World at War Zombies*. Nem kis nevek ezek, kérem. Most mondja valaki, hogy az iPhone sosem lesz játékkonzol. Már akkor az volt, amikor ezt megkérdőjelezte valaki. Az Apple tehát akarva, akaratlanul (persze olyan nincs, hogy Jobs bácsi ne tudná, hogy mit akar) sikeresen belépett a videojátékok színterére. Azonban nem elég mindenkinek a kezébe egy telefont adni, számí-

menetet képezi. 25x19 cm-es képernyővel bír (alig kisebb, mint egy A4-es lap), amely 1024x768-as felbontásban képes megjeleníteni a tartalmakat és így az esetleges játékokat is, hely pedig lesz bőven, hiszen akár 64 gigabájtnyi belső flashmemóriával is szerelhetik a jószágot. A legfontosabb tényező azonban, hogy az AppStore-on elérhető iPhone-alkalmazások kivétel nélkül futtathatók a készüléken, így már több mint 140 ezer alkalmazást érhetünk el rá, ráadásul több fejlesztő is jelezte, hogy kifejezetten az iPadre is készítenek játékokat.

VERESÉGBŐL A NYERESÉGBE

Az Apple egyszer már nagyot bukott a konzolpiacon, meghozta olyannyira, hogy minden emléket kitöröltek az emberek elméjéből arról, hogy valaha is



volt az a bizonyos Pippin (nem a gyűrűk urás). Az iPhone-nal és az AppStore-ral viszont szépen lassan visszalopakodtak arra a terepre, ahová korábban olyan gyorsan szerettek volna betörni. Az

iPhone kemény konkurenciaként lépett fel a Nintendo és a Sony által uralt kézigépiacra, az iPad pedig a PC-s vagy akár a konzolos tortából is szerezhet magának egy szeletet. GS

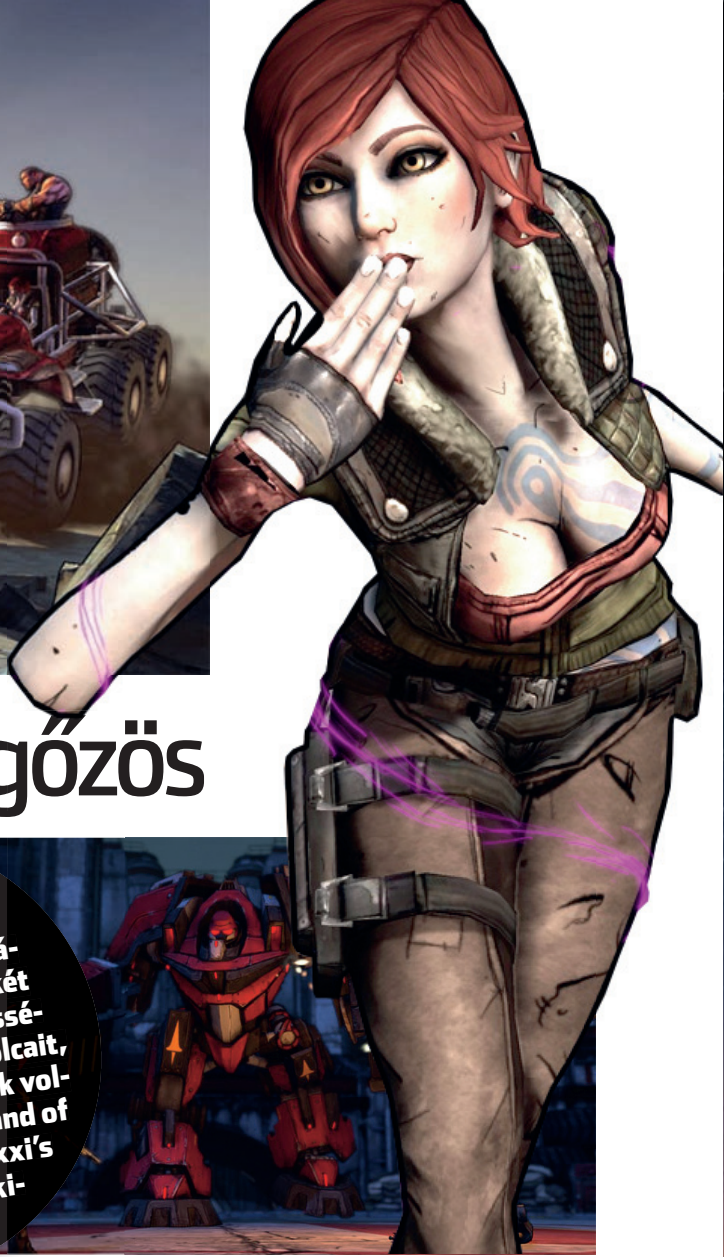


HATE MONDOD

Satoru Iwata, a Nintendo elnöke


„Az iPad csupán egy nagyobb iPod Touch, semmi több. Vajon ez elég volna ahhoz, hogy az emberek kimozduljanak és megvegyék az új gépet? Kétlem.”





Tovább robog a DLC gőzös

Borderlands

Ha valamit tanulhatnak a *Left 4 Dead* sorozat alkotói a Gearbox Software fejlesztőtől, akkor az minden bizonnyal a rajongók DLC-ellátása lenne. A nagy sikerű *Borderlands* tavalyi debütálása óta két kiegészítő is elérhetővé vált, azonban ha ez sem volna elég, már jön is a harmadik letölthető tartalom, amely a korábbiakhoz képest sokkal-sokkal többet rejt majd a számunkra. A *The Secret Armory of General Knox* egy hatalmas új területet nyit meg előttünk, vadiúj ellenfelek hordáit dobja a nyakunkba, no és persze a sikeres hentes érdekében eddig ki nem próbált fegyvereket is tartalmaz majd. Természetesen a szinthatár is nő 50-ről valahova jó messzire. Ennek külön örülünk, mert eddig nemigen lehetett sokat ugrani egy-egy DLC alatt. Sajnos még nem tudni, hogy pontosan mikor is vethetjük magunkat rá Knox generális titkos fegyvertárára. 

Február 23-tól már dobozos formában is megvásárolhatjuk az eddigi két *Borderlands* DLC-t. Lessétek hát majd a boltok polcait, ha még nem próbáltátok volna ki a *The Zombie Island of Dr. Ned* és a *Mad Moxxi's Underdome Riot* kiegészítőket!



Már tavasszal is átélhetjük a foci VB-t

2010 FIFA World Cup



Június 11-től július 11-ig rendezik meg Dél-Afrikában a foci örömmünepét, a világ-bajnokságot. És mit is jelent ez számunkra azon kívül, hogy haverokkal ülünk be pubokba meccset nézni néhány korsó társaságában? Hát persze, hogy egy VB-re kihegyezett *FIFA* játékot! Az EA természetesen menetrendszerűen szállítja nekünk a virtuális foci-világbajnokságot, méghozzá már április folyamán. A *FIFA 10* remek kritikái fogadtatásban részesült, így számunkra elég is volna, ha csupán annak átdolgozott változatát kapnánk a szokásos


grafikai ráncfelvarrás mellett. A frissen megjelent képek és információk azonban arról árulkodnak, hogy a stadiont megtöltő rajongók megjelenése és a játékosokat körülvevő hangulat is komolyabb fejlesztésen esik át, az élményfaktor növelése érdekében. Emellett az éghajlati körülmények is komoly hatással lesznek játékosainkra, így Mexikóban igen nehéz dolga lesz a hűvös időjárás szokott északi csapatoknak, és fordítva. Ó, és persze fontos szerepet kap az online mód, amely az *Euro 08*-féle *Battle of Nations*-re fog hajazni. 



Mi jobb egy Csillagok Háborúja MMO-nál? Kettő!

Star Wars: Battlefront Online?



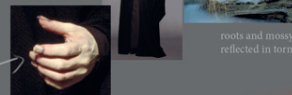
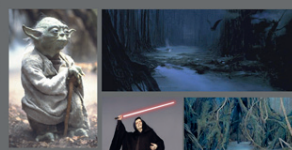
Egyelőre csak pletykaszinten, de elterjedt a hír, hogy a halottnak vélt *Star Wars: Battlefront III* főnixként születhet újjá hamvaiból, méghozzá egy kizárólag online játszható formában. A fejlesztések korai szakaszában álló *Battlefront Online* fölött a *SOCOM* játékokat is jegyző Slant Six Games alkotói állnak, az ő munkájukat pedig természetesen a LucasArts figyeli. Arról, hogy vajon a filmek közül melyiket veszi alapul a játék, vagy hogy esetleg egy teljesen eltérő idősíkba kalauzolna el bennünket a játék (a *KotOR* vagy a *The Old Republic*), még nem tudni, de izgalommal várjuk, hogy mi lesz a projektből. 2011-et lőttek be megjelenési dátumként, addig sajnos várniuk kell a *Battlefront* rajongóknak az Új Reménységre. 

DARK_OBIWAN_OLD_aw01

An old man, gnarled by the corruption of the dark side. Mostly a hermit, he wanders searching for places and things with strong connections to the dark side. Any artifacts he finds, (e.g. force crystals, talismans, bones) he keeps about his person in pouches or threaded through his clothes. Currently found in the swamps of Dagobah.

REFERENCE

Tattered rags for clothes, with echoes of yoda, but far more decayed



Yellowed teeth and claw like nails resemble darth sidious' physical corruption

Relics and artifacts with strong dark side resonance

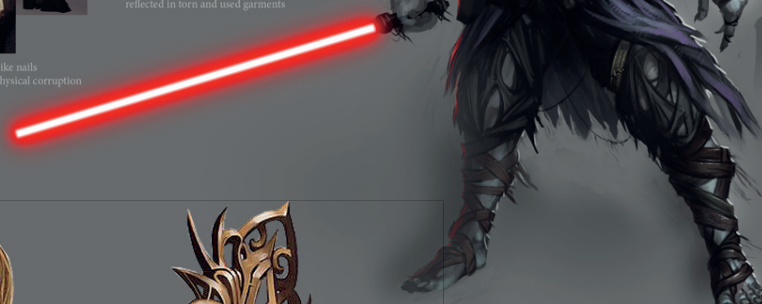
Belts and straps made from Krayt dragon leather

roots and mossy look of dagobah reflected in torn and used garments

Original old obiwan

Appearing like a shambling bundle of rags. Many layers of robes, cloaks and cloth mask his shriveled wiry frame

Fur lining from Wampa slain on his travels























EZT GONDOLJÁK 2010-RŐL JAPÁNBAN

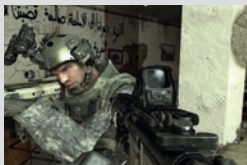
Hideo Kojima, Konami: „A 3D-televíziózás lesz az új norma, és az esztendő a Peacer Walkeré lesz!”

Ryozo Tsujimoto, Capcom: „Jön egy új *Monster Hunter* Amerikába és Európába, kell ennél több?”

Jun Takeuchi, Capcom: „Japánnak nyitnia kell a nyugati elvárások felé, ezért több japán játék nyugatiasodik majd el.”

OLVASÓI TOP 20

- 1  **CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2**
2009. NOVEMBER 93%
- 2  **MASS EFFECT 2**
2010. JANUÁR 95%
- 3  **COLIN MCCRAE: DIRT 2**
2009. DECEMBER 92%
- 4  **DRAGON AGE: ORIGINS**
2009. NOVEMBER 94%
- 5  **CALL OF DUTY 4**
2007. NOVEMBER 95%
- 6  **BIOSHOCK 2**
2010. FEBRUÁR 91%
- 7  **BORDERLANDS**
2009. NOVEMBER 83%
- 8  **WOW: WRATH OF THE LICH KING**
2008. DECEMBER 95%
- 9  **GRAND THEFT AUTO IV**
2008. NOVEMBER 98%
- 10  **LEFT 4 DEAD 2**
2009. DECEMBER 90%
- 11  **FIFA 10**
2009. OKTÓBER 86%
- 12  **COUNTER STRIKE: SOURCE**
2004. NOVEMBER 94%
- 13  **KING ARTHUR**
2009. NOVEMBER 92%
- 14  **TEAM FORTRESS 2**
2007. OKTÓBER 95%
- 15  **NEED FOR SPEED: SHIFT**
2009. SZEPTEMBER 82%
- 16  **MASS EFFECT**
2007. MÁJUS 94%
- 17  **CALL OF DUTY: WORLD AT WAR**
2008. DECEMBER. 87%
- 18  **BATMAN: ARKHAM ASYLUM**
2009. SZEPTEMBER 94%
- 19  **TORCHLIGHT**
2009. NOVEMBER 90%
- 20  **THE SIMS 3**
2009. JÚNIUS 94%



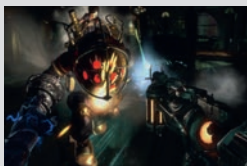
MODERN WARFARE 2

Minden jel szerint ő ma toronymagasan a legjátékosabb online multiplayer játék PC-n. Meglepne, ha konzolok esetében ez másképp lenne.



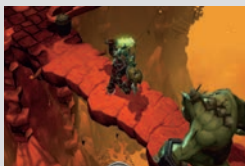
MASS EFFECT 2

Januári fókusztesztünk kiválósága máris komoly eséllyel indul a 2010 Év Játéka díjért, pedig még csak február van.



BIOSHOCK 2

Az idő előtt kiszivárgott warezverziónak is köszönheti, hogy a megtisztelő hatodik helyen nyitott. Csúnya dolog ám ez!




TORCHLIGHT

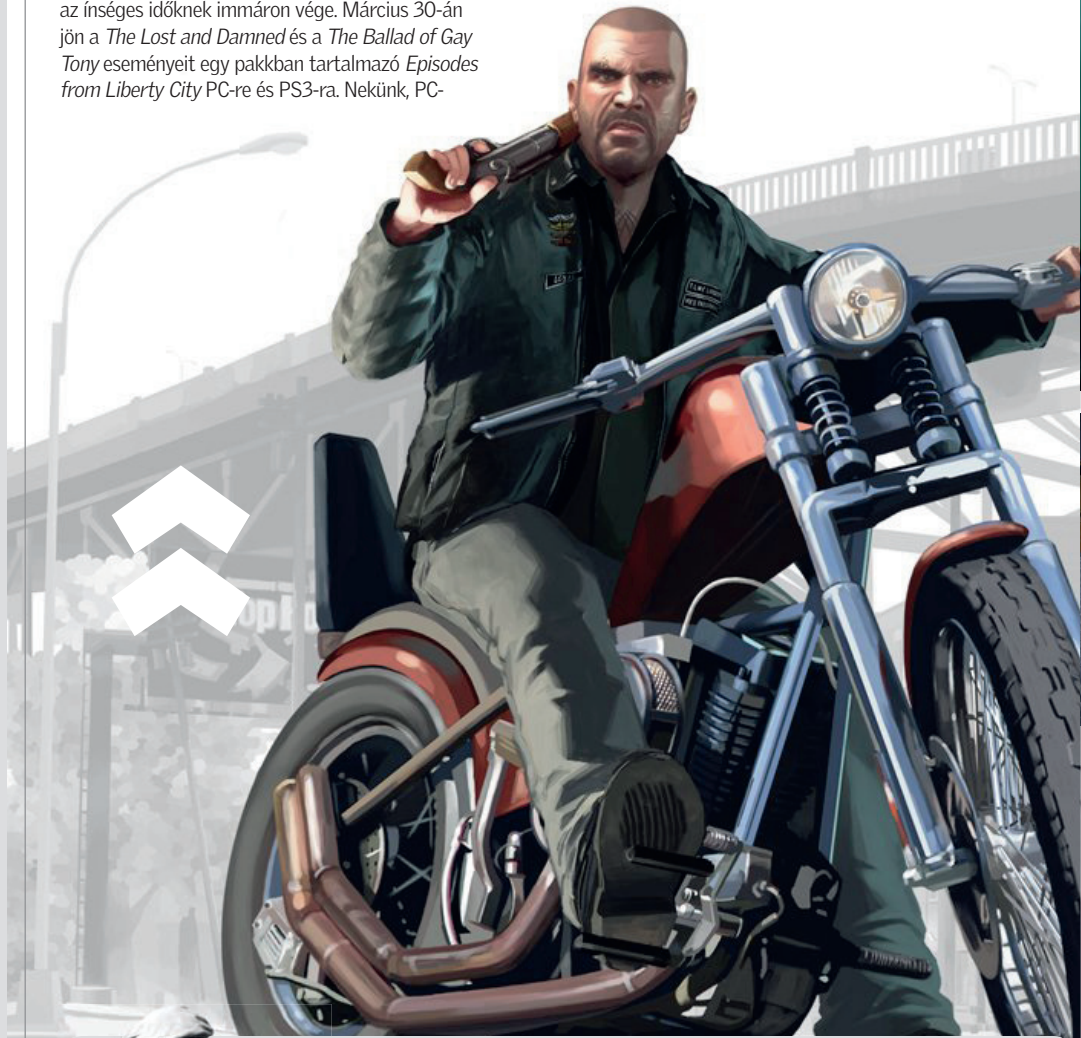
Listánk lecsurgó traktusában tart már a kiváló Diablo-klón. Joggal várja mindenképp, hogy MMO készüljön belőle.

PC-re is jönnek a motorosok és Homi Tony kalandjai!

Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City

Szerettük a *GTA IV*-t, de keserű szájjal néztük végig, hogy a megjelenés óta kiadott két DLC csak az Xbox 360-tulajokat örvendeztette meg. Nos, kedves hölgyeim és uraim, kapjuk ki gyorsan a mélyhűtőből a jeget, meg elő azzal a 20 éves scotch-csal, az inséges időknél immáron vége. Március 30-án jön a *The Lost and Damned* és a *The Ballad of Gay Tony* eseményeit egy pakkból tartalmazó *Episodes from Liberty City* PC-re és PS3-ra. Nekünk, PC-

seknek külön öröm, hogy továbbfejlesztett 32 fős multicatákban is részt vehetünk, illetve a *GTA*-s videokészítők is örülhetnek: egy sokkal több lehetőséggel megáldott videovágó program is helyet kap a csomagban! Motorra fel, irány a bár! 



Sam Houser, Rockstar Games elnök

„Nagyon-nagyon köszönjük a türelmeteket, kedves PC- és PS3-tulajok, örülünk, hogy márciusban a ti kezetekbe adhatjuk ezeket a nagyszerű játékokat!”

DLC-t kap a Final Fantasy XIII? Általában a kiadók jó előre megszéllőztetik az információit, miszerint játékaikhoz lesznek-e letölthető tartalmak vagy sem, de a *Final Fantasy* legújabb epizódjánál elképzelhető, hogy mégsem ez az eset. A GameStop oldalán ugyanis megjelent a játék dobozának hátoldala, amelyen tisztán olvasható, hogy Game Content Download, magyarul DLC! A Square Enix egyelőre nem fogadja tisztázni akaró kérdéseinket.



Több mint 50 millió a *Gran Turismo* franchise. A méltán népszerű versenyzős játék fejlesztői közzétették, hogy mennyit is adtak el eddig a sorozatból összesen. Az adatok szerint eddig a legnépszerűbbnek a *Gran Turismo* 3 bizonyult, amely több mint 14 millió példányban talált gazdára. Ezután következik a *GT4* közel 11 millió példánnyal, de a *GT5*-t felvezetni szolgáló *Prologue* is népszerű 4,5 millió darabban. Vajon az 5. felvonás teljes értékű változatának sikerül megdöntenie a 3. rész népszerűségét?

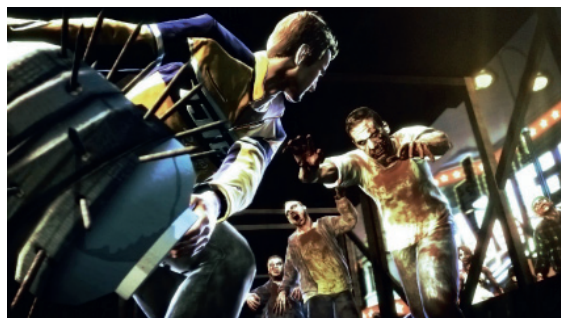


Cuccok+ szigetelőszalag= szórakoztató

vérfürdő

Dead Rising 2

MIÉRT IS SZERETTÜK anno annyira a *Dead Rising* játékot? Hát mert egyik játék sem adott arra lehetőséget korábban, hogy a lehető legidősebb módon hentelejünk le zombi hordákat egy bevásárlóközpontban! Bevásárlókocsival végiggázolni az élőholtakon? Kipipálva! Ó, egy pipával kicsinálni az élőholtakat? Csekk! A folytatásban azonban még ezt is szeretnék megfajlítani a fejlesztők azzal, hogy kombinálhatunk bizonyos fegyvereket szigetelőszalaggal. Van egy evezőnk, de nem elég hatásos? Kösünk hozzá egy láncfűrész, és máris eredményesebbek lehetünk! Azt ugyan még nem tudni, hogy mennyi fegyvert tudunk így módon „összekovácsolni” majd magunknak, de ha csak az első rész arzenálját megnézzük, biztosak lehetünk abban, hogy a folytatásban is beleadnak mindent a fejlesztők annak érdekében, hogy minél több meglepetést okozzanak nekünk. **GS**



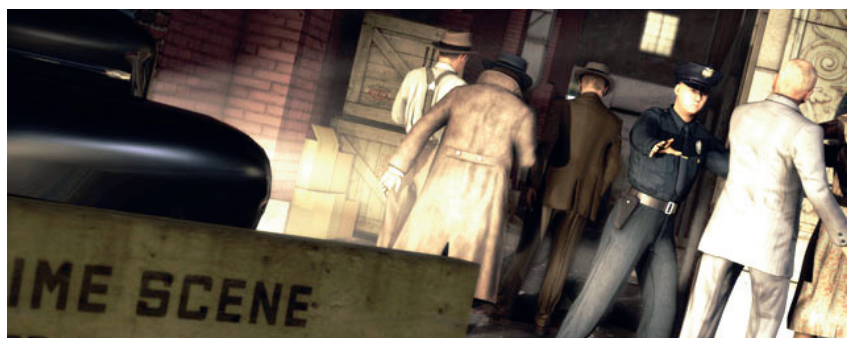
A *Dead Rising* játékkal érkezik idén egy élszereplős japán film is, azonos címmel, amelyben természetesen sok a zombi és a repülő testrészt. Xbox Live-tulajok konzolukon is megtekinthetik majd, a többiek pedig a játék hivatalos oldalán.

Végre megcsodálhatjuk 1947 sötét Los Angelesét

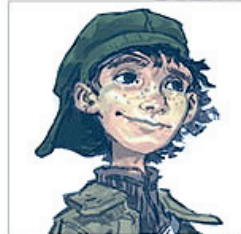
L.A. Noire

2006-ban a Rockstar keblén hordozott Team Bondi belengetett egy ígéretes alkotást. Ez volt az *L.A. Noire*, amely bár akkor nagyot durrant, hosszú időre nagy csend lett körülötte. Most azonban éledeznek barátaink, a játék szeptemberben már meg is érkehet, úgyhogy szállingóznak az infók is. Annyt már tudunk, hogy a '40-es évek Los Angelesét megdöb-ben-tő alapossággal alkotják újra ne-

künk, és a *GTA*-t idéző szabad játékmenet ezúttal rablóból pandúrrá tesz bennünket: a film noire-hangulatú környezetben sorozatos gyilkosságok ügyében nyomozunk, és ránk lesz bízva, hogyan, miként kezdjük felgöngyölíteni a szálakat. A Team Bondi elsősorban megdöbbenően élethű arcanimációira büszke, ami minden eddiginél valószínűbb érzelmeket kölcsönöz a szereplőknek. Meglátjuk hamarosan!



Character and environment visual development for a video game version of the classic novel.



above & centre:
OLIVER CHARACTER CONCEPTS
ink & digital



above:
OLIVER EVADES THE
BOWSTREET RUNNERS
pencil & digital

top:
OLIVER SURVEYS THE
LONDON SKYLINE
digital

NO PART OF THIS DOCUMENT MAY BE REPRODUCED IN ANY FORM WITHOUT PUBLISHER'S PERMISSION. Copyright © 2007 EA GAMES. ALL RIGHTS RESERVED

Jön a szegények Assassin's Creedje?

EA's Oliver Twist

AZ EGYIK EA-ALKALMAZOTT megszégyesítette, hogy egy újabb irodalmi alkotást készülnék játék formájába önteni. Az egyelőre be nem jelentett cím a Twist Olivér című művön alapul majd, és míg a *Dante's Inferno* a *Devil May Cry* és az Isteni színjáték gyermeke volt, addig a szegény sráckról mesélő történet az *Assassin's Creed* játékmenetével házasodik majd, legalábbis az előzetes tervek szerint. E feljegyzések arról is regélnek, hogy a főszereplő Olivérnek ügyelnie kell a helyes étkezésre, ettől függ majd ugyanis, hogy képes-e bizonyos küldetéseket teljesíteni, ráadásul míg fitt állapotban büszkén masíroz majd az utcákon, addig éhesen már bizony csak kullogni fog hangos nyögdécselések közepette. Márpedig nagyon jól tudjuk, hogy Twist Olivér elég rendszeren éhezett. **GS**

Sonic visszatér?

Sonic The Hedgehog 4

SZEGÉNY KÉK SÜNDISZNÓ. A Sega állatkája valamikor még sikert sikerre halmozott, de valahol nagyon elronthattak valamit, az utóbbi több mint 10 év *Sonic*-játékai ugyanis alulról szagolták a béka fenekét minőség szempontjából. Többször is próbálták a szupergyors sündisznó kalandjait felfrissíteni és felrázni, azonban a

Sonic: Unleashed és *Mario and Sonic at the Olympic Games*-féle förtelmekből rendre hiányoztak a régi idők szórakoztató pillanatai. Úgy tűnik, eddig kellett taposni a Sega fejeseket ahhoz, hogy rájöjjenek, vissza kell térni az alapokhoz. Idén érkezik ugyanis a *Sonic The Hedgehog 4*, amely csini next-gen grafikával ugyan a jelenkor

követelményeinek engedelmeskedik, a játékmenet viszont marad a klasszikus 2D-móka, amit annak idején annyian szerettünk. PC-s megjelenésről egyelőre nem kaptunk híreket, de a PS3-, Xbox 360- és Wii-tulajok izzíthatják a kreditjeiket, a platformokra ugyanis letölthető formában érkezik a szupergyors jóság. **GS**



\$ \$ \$ \$ JÓL FIZETŐ HENTELEÉS

A LEFT 4 DEAD 2 és a *Dragon Age: Origins* is segítgett mérsékelni az EA veszteségeit. A két videojátékból ugyanis 5,6 millió példányt sikerült értékesítenie a cégnek (2,9 millió a L4D2, és 2,7 millió a DA:O). John Riccitiello bejelentése szerint így „mindössze” 82 millió dolláros lett a cég vesztesége a legutóbbi üzleti negyedévben. Azért az elég sok pénz, lehetne egy jó kis Balaton-parti nyaralót tákolni belőle. De mivel egy évvel korábban 641 millió volt a veszteség, érthetővé válik John Keserű öröme. **GS**



Left 4 Dead 2

Gyógykezelést kapott a játékmenet, de a zombik zombik maradtak

A VALVE KOOPERATÍV zombigyilkolás mókaparádéja pakkot kapott, nem is kicsit. A javításnak köszönhetően Online Versus módban immáron botok is szerephez juthatnak a fertőzöttek oldalán, így ha esetleg kevesebben választanak ezt a frakciót, a számítógép segíti a zombihadat néhány extra katonával, hogy a túlélők dolga ne lehessen olyan egyszerű. Emellett az AutoSpawn okozta kellemetlen

pillanatokat is elfeledhetjük, a patch ugyanis ezt is orvosolja majd azzal, hogy gyakorlatilag eltűnteti. Így nem kell majd a billentyűzetünket csapkodnunk többit amiatt, mert éppen a lehető legrosszabb pillanatban és legrosszabb helyen dobott be minket a gép a játékba. Emellett még természetesen több lyukat is betömtek a játékban, de ezeket kevésbé fogjuk majd észrevenni. **GS**

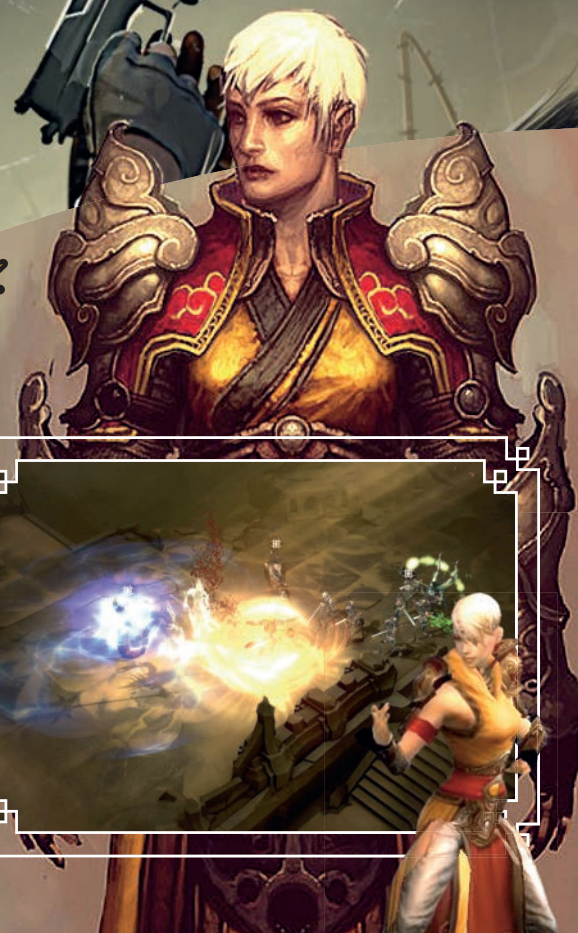


**ONLINE
FRISS**

Diablo III

Emancipált szerzetes

MILY FIGYELMES A BLIZZARD, hogy egyik nemet sem sérti meg azzal, hogy valamelyik Diablo III kasztból kihagyná egyik vagy másik képviselőjét. Ennek szellemében nemrég rántották le a leplet a harcművészetekben jártas Monk női változatáról. Bár annak talán jobban örültünk volna, ha az ötödik Diablo III kasztot mutatták volna be, de azért ez is több, mint a semmi. 2011-ig ügyis ráérnek. **GS**





What happens in New Vegas, stays in New Vegas



Ősszel jön az új Fallout-játék!

TAVALY JELENTETTE BE a Bethesda, hogy az Obsidian Entertainment gondozásában készül a következő *Fallout* cím, a *New Vegas*. Akkor beértük ennyivel, hiszen a 2008-as *Fallout* akkoriban olyan csodálatos élményekkel gazdagított bennünket, hogy szinte bármit elfogadunk, ami *Fallout* és köze van hozzá a Bethesdának.

és az *Alpha Protocol*. Ha összerakjuk a kirkosjáték darabkáit, könnyen gyanakodhatunk arra, hogy a klasszikus *Fallout*-élményekhez fognak visszanyúlni az alkotók. Pete Hines szerint a *New Vegas* nem a Bethesda művének hagyományos értelemben vett folytatása, inkább tekintsünk rá olyképp, mint egy újabb történetre a *Fallout*-univerzumban. Őszig mindenre fény derül. **GS**

MEGKAPTUK AZ ATOMOT!

Teltek hát a hónapok, és a címen túl nemigen volt más kaszkodó, de szerencsére éppen az információéhség okozta fájdalmak megjelenésekor jött a legújabb trailer, no meg a bejelentés: idén ősszel kezünkbe vehetjük a *Fallout: New Vegas*-t. A trailerben játékmennel nem találkozunk, de láthatjuk az atom-sújtotta Las Vegas-t, és egy talpig páncél ürgét, mellette pedig a kaliforniai zászlót. Tudni kell, hogy a régi *Fallout* játékok az Egyesült Államok nyugati partján játszódtak, míg a Bethesda alkotása, a „felfrissített” *Fallout* már a keleti parti eseményekről regélt. Ráadásul a *New Vegas* mögött álló Obsidian főleg olyan RPG-játékokkal kedveskedett nekünk, mint a *Star Wars: Knights of the Old Republic II*



JÖNNEK AZ ÚJABB THQ-FOLYTATÁSOK. A kiadó bejelentése szerint a 2012-es üzleti évben (ami nem feltétlenül 2012-es naptári évben van) olyan címek jönnek, mint a *Saints Row 3*, a *Darksiders 2*, és a *De Blob 2*. A *Saints Row*-kat azért is szeretjük, mivel a *GTA*-t komolytalan és ideitlen változtatban tarták elénk, a *Darksiders* pedig okosan keverte a *Zelda* és a *God of War* játékok pozitívumait. Ő, és ott van a *De Blob*, amely üde színfolt volt a platformerek világában sajátos zenéjével és festegetős játékmennel. Tárt karokkal várjuk őket.



A SUPERBOWL-EXKLUZÍV óta a meccs végén már otthon is játszható lett! A The Who banda egy különleges előadással készült az amerikai futball csúcsmérkőzésére. Hétpécsetes titokként kezelték az alkotást, amelyet a nagyközönség először csak a New Orleans és az Indianapolis csapatainak összecsapásán hallhatott. A meccs végén azonban már bárki kipróbálhatta a nótát *Rock Band* alatt. Végre van egy ok, hogy megint leporoljuk a műanyag gitárjainkat.

RÖVIDEK





KIPUKKAN A VIDEOJÁTÉK-LUFT?

Rengeteg jó játékkal örvendeztettek meg bennünket 2009-ben a fejlesztők. Unalmasnak számító uborkaszegzon is csak rövidebb ideig volt, hiszen a korábbi évek buktaiból tanulva a kiadók igyekeztek jobban elosztani termékeik megjelenéseit. Mi örülünk, de vajon a videojáték-ipar is? Lehetne akár a gazdasági válságra is fogni, hogy a tavalyi esztendő adatai elmaradtak a 2008-as számoktól. Fejlesztőbrigádok dőltek be, kiadók kerültek csődközeli állapotba, csökkentek az eladási adatok. Kérdés, hogy miért? Vajon tényleg csak a válság okozta nehézségek miatt nem vásároltunk annyi játékot? Jason Rubin, a *Crash Bandicoot* alkotója szerint az iparnak folyamatos megújulásra van szüksége. „Ez egy szórakoztatóipar, és nekünk mindig újabb és újabb szórakoztatási formákkal kell előrukkolnunk, máskülönben az emberek megunták ha folyton ugyanazt kapják” – jelentette ki egy kerekasztal-beszélgetés során, és igaza van. Hiába modern a *Modern Warfare 2*, az is csak egy háborús akciójáték. És mi várható idén? *Bad Company 2* és új *Medal of Honor*? Jó játékok lesznek ezek, de ha rájuk nézünk, csak a *MW*-t látjuk. A ritmusjátékok malacát is halálra tömték, amikor egy évben több mint 5 műanyag-hangszeres játékot hoztak ki. Az emberek belefulladásnak, a kiadók pedig körműket rágják, mert csak 2 millió *GH5*-öt adtak el világszerte. Lássuk be, egyre kevesebb az ötlet, de ha van egy jó, 500 000 eladott példánnyal már bukásnak könyvelik el a kiadók, s inkább teszik a pénzt egy *CoD*-klónba, hogy milliókat kaszáljanak. De vajon mi, vásárlók, meddig bírjuk?



Irodában vagy suliban ülve is csapathatjuk végre!




HA TE MONDOD

James Kosta, 3G Studios

„Szeretnénk, ha az emberek átélhetnék végre az igazi játékok nyújtotta élményt a közösségi portálokon!”

Brave Arms

A FACEBOOK mára játékatplatformmá avanszált. Nem hiszitek el? Akkor mit csináltak, amikor dédelgettek a kis petjeiteket *Pet Society*-ben, meg kaparjátok a földet *Farmville*-ben? Tessek, ugye, hogy igazam van? Persze a jelenlegi játékkínálat azért hagy némi kívánnivalót maga után, elvégre olyan ízig-vérig hardcore-közeli élményt egyik sem nyújt igazán. A 3G Studios éppen e hiányérzetünket szeretné csilapítani *Brave Arms* nevezetű játékkal, amely az első 3D FPS lesz a közösségi oldal történetében. A játék igazából olyan, mintha a *Brink*et kevernénk a *The Simsszel*, feltehetőleg éppen azért, mert szeretnék, ha a virtuális embereket dédelgető hölgyek is rákattanának egy kis löszermorzsolásra. Bétázni már lehet jelentkezni, szóval ha az új örület első pillanatától kezdve jelen szeretnétek lenni, akkor irázd a feliratkozás! A szerkesztőségből páran mi is fenn vagyunk a fácsán, így ki tudja, lehet, hogy ily módon is összefuttok majd velünk. 



Madden is Facebookra költözik

Peter Moore szerint nem kerülhetik meg a közösségi portálok játékaik népszerűségét, ezért a jövőbeli *Madden NFL* alkotásaik már nemcsak konzolokon tarolhatnak majd, de Facebookon is. Arról egyelőre nincs hír, hogy ez egy *Brave Arms*-szintű 3D-játék, vagy egy *Mafia Wars* szerű menedzserszimulátor lesz. A *Command&Conquer* univerzum után egy másik nagy EA-cím is felbukkanhat a közösségi oldalon. Kíváncsi vagyunk, mik jönnek még? *Left 4 Dead Facebook*... valaki?



The SETTLERS

7 PATHS TO A KINGDOM

KIADÓ Ubisoft **FEJLESZŐ** Blue Bytes **RÖVIDEN** A birodalomépítgetős stratégiák egyik fontos mérföldköve volt a Settlers sorozat megszületése. S a sorozat még mindig él! **MEGJELENÉS** 2010 tavasza

Ez immáron egy teljesen más Settlers //Gyu

Egy nyugodt nyári nap
kicsiny birodalmunkban



Haszna nincs, de jól mutat és színes



NEMRÉGIBEN FEDEZTE FEL a világ, hogy Bruce Shelley, aki minden idők tíz legbefolyásosabb játékfejlesztőinek egyike, csatlakozott a *The Settlers 7* csapatához. A nevéhez eddig olyan játékok fűződtek, mint a *Civilization*, *Railroad Tycoon*, *Age of Empires*. Talán tud valamit Mr. Shelley, hiszen Sid Meier elmondása szerint is Bruce Shelley-t inkább a játékban levő matematika, a mikromenedzsment, a gazdasági működés érdekelte – ezek pedig kulcsfontosságúak a *The Settlers 7*-ben is.

AZOK A SZÉPSÉGES EMLÉKEK...

A *The Settlers* egy igen régi sorozat: már 17 éves, ami azt jelenti, hogy köztetek előfordulhat olyan, aki még meg sem született, amikor piacra került az első *The Settlers*. Tapasztalataim szerint a sorozatot mindenki ismeri, rengetegen emlékeznek a *The Settlers 2* kovácsára, aki fegyverek helyett malacokat gyártott – a kalózváltozatban. Érdekes másolásvédelmi megoldás volt, az biztos. Az első és a második részt nagyon sokan kipróbálták, azóta a sorozat népszerűsége (legalábbis itthon) csökkent, pedig a

hatodik rész sem rossz a maga módján. Számomra a legjobb emlék mégis az, amikor 1993-ban elsőként játszottam végig a *The Settlerst* és az akkori vezető informatikai lap tőlem kérte el cheat rovatába a pályák kódjait... Szép volt, talán igaz sem volt, mai nosztalgikus világunkban elég nehéz dolga van egy olyan sorozatnak, amely egykor kirobbano sikerként szerepelt. A *The Settlers 7: Paths to a Kingdom* bejelentése után is azon filozofáltak a potenciális játékosok, hogy vajon visszaadja-e a régebbi részek hangulatát... Ez majd tesztünkben idővel kiderül.

ÉPÍTSÜK ÚJRA!

Amennyiben egy idős várost fel kell újítani, az általában azzal jár, hogy jó részét lebontják és ismét felépítik, esetleg az értékes épületeket kívül-belül felújítják, hogy megfeleljenek a modern követelményeknek. Valami ilyesmi történt a *The Settlers 7* esetében is, hiszen az „egész jó játék” *The Settlers 6*-hoz képest a legújabb változat bizony eléggé megváltozott – vadiúj grafikus motor, rengeteg újdonság került a játékba, amely remélhetőleg újjáéleszti a *The Settlers*-sorozat lassan elhalványuló legendáját. Egy tény:

a korai reneszánsz idejében járunk valahol Európában. A hegyek gyönyörűek, a kristálytiszta patakokban csörgedezik a víz, a zöld mezőkön, a hatalmas erdőségekben tömegével mozognak az állatok, a vízpartok tele vannak kifogandó halakkal – igazán ideálisnak mondható a helyzet. Ezzel egyúttal utaltunk arra is, hogy a játék nem csúnya, sőt... meglehetősen magasról zoomolható, egészen addig, amíg elképesztő közelségből meg tudjuk tekinteni egy-egy jó munkásember napi tevékenységét. Az animációk roppant aranyosak, érdemes nézegetni ezeket egy-egy békésebb momentumban. Ahogy ezt 3D-ben illik, minden porgethető, forgatható, zoomolható – így van ez rendjén. Magam is láttam működés közben az új grafikus motort, biztosan nem lesz vele baj. A győzelemhez háromféle út vezethet, ezeket tárgyaljuk ki az elkövetkezőkben.

MONOSTOROK – A FEJLESZTÉS BÁZISAI

A sötét középkorban nem egyszer előfordult, hogy az átlagembereket direkt szellemi sötétségben, butaságban hagyták élni – a tudást monostorokban vagy kolostorokban gyűjtötték össze és csak egy igen zárt közösség számára volt csak elérhető. A játék új fejlesztési rendszere is ezen az elméleten alapul. A technológiai fát ugyanis csak úgy maxolhatjuk ki, ha a monostorok segítségével megkapunk bizonyos technológiákat. Ez pedig úgy zajlik, hogy szerzeteseket, papokat kell képeznünk templomainkban, majd el kell küldenünk őket egy közeli monostorba. Ott annyira hálásak lesznek a támogatásunkért, hogy cserébe

technológiákat adnak – a dolog érdekessége, hogy háromféle monostor létezik. Elsőként említeném a mezőgazdasági monostort. Ahogy a nevéből is látszik, itt legfőképp a mezőgazdálkodással kapcsolatos technológiák fejlesztése folyik. Például olyan dolgokat lehet feltalálni, mint a madárijesztő (gyorsabban nő tőle a vetés), higiénia (többet lakhatnak egy házban), halkultúra (nagyobb halrajok, újratermelés). Második monostorunk a kézművességé, itt például olyan technológiákat fejleszthetünk, mint az építéset (gyorsítja az építést, olcsóbbá teszi a továbbfejlesztést), mérnöki tudományok (nem kellene több eszközök az építkezéshez) vagy az erődök megerősítése, amelytől több életpontjuk lesz. A harmadik monostortípus pedig a tudományé, amely legfőképp hadi tudományt jelent. Itteni példánk az erőltetett menet (a katonák gyorsabban mozognak az utakon), ballisztika (távható fegyverek és erődök harci értéke nő), vagy a szótár, amelytől kevesebb szerzetesre lesz szükség a fejlesztésekhez. Természetesen a felsorolt technológiákon kívül még jó néhány másik is fejleszthető egy-egy adott monostorban. Azonban nagyon vigyázni kell, hiszen ha el-



EZ A XIX.

Egy kis *The Settlers*-történelem



1993-BAN JELENT MEG az első *The Settlers* (más néven *Serf City* – az USA-ban az ottani kiadó SSI ezen a néven forgalmazta) DOS-os PC-kre és Amigákra. Ez utóbbi platformon minden idők egyik legsikeresebb játéka lett, a *The Settlers 2* mégsem készült el rá, csak DOS-os PC-re és Macre. A második résznek már született egy kiegészítője is. A harmadik résztől kezdve, amely 1998-ban jelent meg, a játék csak Windows alá készült, amely „exkluzivitás” mind a mai napig tart. Érdekesség, hogy a *The Settlers 4*-hez volt két, csak németül elérhető kiegészítő, míg a *The Settlers 2*-t megjelenése után 10 évvel „újracsinázták” 10th Anniversary Edition néven – gyakorlatilag ez a változat jelent meg 2007-ben Nintendo DS-re. 2009-ben új platform mutatkozott be a *The Settlers* életében: az iPhone/iPod Touch, amelyre az első részt portolták. Amennyiben minden *Settler*st és kiegészítőt összeszámolunk, akkor a *Paths to a Kingdom* a tizenkilencedik a sorban.

lenfelünk több szerzetest küldött egy monostorba, akkor az adott technikát a rendfőnök neki fogja átadni – ha megelőztek minket, akkor azt a technológiát mi már nem fejleszthetjük. Természetesen a szerzetesekhez tempomot kell építenünk, ahol háromfajta szerzetest képezhetünk ki: novíciust, testvért és atyát. A templom fejlesztésével tudunk egyre „jobb” szerzetesállományt képezni – figyeljünk erre oda.

FEGYVER, FEGYVER, FEGYVER KÉVÁNTATIK ÉS VITÉZI RESOLUTIO... (ZRINYI MIKLÓS, 1661)

A *The Settlers 7* nem épp békés játék, bármennyire is annak tűnik. Ahhoz, hogy fejlődhessünk vagy egész egyszerűen megvédjük magunkat, biza szükségünk lesz a hadseregre is. Szerencsére a *The Settlers* harcrendszere „tiszta” maradt – a katonák nem öldöszik a civileket, nem rombolják a házakat, kivéve, ha hadi létesítményről van szó. A csaták egy „tiszta” területen játszódnak, ahol mindkét fél fel tud állni és tábornokai segítségével egymásnak tud esni. Természetesen a sereghez jól működő gazdaság kell, de szerencsére a katonaság fenntartásáért

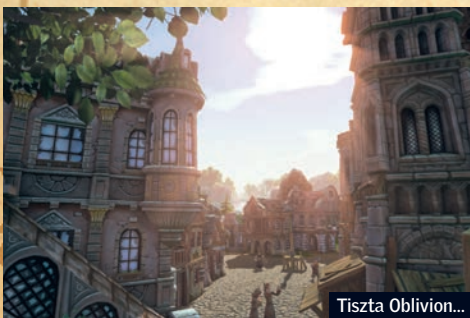
nem kell fizetni, csak a létrehozásáért, azért viszont keményen. Többféle egységünk is lehet az alap pikástól kezdve lovasságig, vagy az ágyúsokig. Az alap pikás kiváló, mert olcsó. Azonban ha ellenfelünknek erődje van, a pikásokat egyszerűen lelövik és kész, ilyenkor kell az ágyúsok távható fegyverzete. Egy játékosnak maximum négy tábornoka lehet. Egy adott tábornokhoz tartoznak csapatok, sőt egyéni tulajdonságok is. Van olyan tábornokunk, aki közelharc specialista, de lehet olyan is, aki a távható fegyverek mestere. Ahogy az erődünket fejlesztjük, úgy lesznek elérhetőek az újabb/modernebb csapatok, de itt sem árt betartani a fokozatosság elvét, mert ne feledjük: csak jól működő gazdaság tud ellátni/létrehozni ütőképes hadsereget. Egyébként a különféle egységek itt is a kő-papír-olló(-gyík-Spock) elv alapján működnek – vannak, amelyek az ágyúsok ellen jők, míg mások más jellegű ellenfelek ellen megfelelőek. Érdemes csapatainkat tovább is fejleszteni, a megfelelő monostorban megtaláljuk a megfelelő találmányt hozzá. Ja, és egyenlő számban sose menjünk a gépi játékos ellen – igyekezzünk túlerővel győzni.

KERESKEDELEM – A BÉKÉS MEGOLDÁS

Mint említettem, három fő „útvonal” vezethet a végső győzelemre, amelyből már kettőt megvizsgáltunk. A harmadik nem más, mint a kereskedelem. A térképen, ahol épp játszol, előfordulhat, hogy piacok, kikötők vagy utazó kereskedők is megtalálhatók – ezek segítségével alapanyagokkal lehet kereskedni, és kereskedelmi küldetéseket lehet felvenni/végrehajtani. Az ilyen küldetést az a játékos kapja meg, aki először megtalálja, a többiek már nem. Bizonyos küldetések megoldása esetén újakat is lehet kapni, így feltétlenül érdemes sietni. Az úgynevezett Trade Boardon lehet látni, hogy ki, milyen küldetést old meg éppen – a kereskedelmi misszióért egyébként alapanyagbeli jutalmak járnak. Mivel kereskedőket a saját városainkban is tudunk képezni, s ezek békésen áthaladhatnak idegen territóriumon, így lehetőségünk van arra, hogy kereskedelmi birodalmat építsünk ki, amely ügyis gazdaggá tehet bennünket, hogy egy szál csata nem zajlott le a játékban. Távoli questek végrehajtása során nagyon attraktív kereskedelmi lehetőségekhez juthatunk – mint mondtam, mások is hajthatnak azokra a missziókra, amelyekre mi, így ne tévovázzunk. Ha a kereskedelem fontos számunkra, akkor legyünk gyorsak és kíméletlenek. A térképen egyébként a fent említett épületeken kívül még találhatunk kereskedőállomásokat, amelyekkel szintén kereskedhetünk – az itteni felhozatal a Trade Board aktuális „állásától” is függ. Nem árt, ha biztosítjuk az ilyen állomások elérését, nehogy elvágjon minket valaki az utánpótlásunktól.



Falu végén kurta kocsmá



Tiszta Oblivion...



Európa akkor, és most



A *The Settlers* sorozatba nemcsak stratégiai játékok tartoztak. A *Beasts & Bumpkins* egy olyan játék, amelyben a városlakókat kell megvédeni gonosz lényektől. A *The Settlers Smack a Thief* pedig egy kis minijáték volt, amelyben római katonáiddal viking tolvajokat kellett elkapni.

SÍRNI CSAK A GYŐZTESNEK SZABAD...

A kiváló újszónó, Székely Éva könyvének volt ez a címe, de most ide nagyon is illik – ugyanis miután sikerült felvázolni a győzelemhez vezető három legfőbb útvonalat, beszéljünk magáról a győzelemről. A játék ugyanis nem épp az ismert mechanizmusokra épül, magyarán nem feltétlenül az a cél, hogy lerohanjuk az ellenfelet, oszt' nyerünk. A *The Settlers 7* győzelmi pontokat (Victory Points) osztogat megfelelő feladatok végrehajtásakor, vagy egyéni célok elérésekor. Olyankor is kaphatunk például ilyen pontokat, ha egy adott szektort elfoglalunk a térréken. De akkor is járhat nekünk, ha miénk a legnagyobb hadsereg. Ha nem ebbe az irányba fejlődünk, az se baj, a legtöbb kereskedelmi útvonalért is járnak pontok, ahogy a technológiák fejlesztéséért is. Amennyiben esetleg a miénk a leggazdagabb királyság, akkor is kapunk pontot. Ebből is látszik, hogy meglehetősen sokrétű a dolog: egy bizonyos irányba is lehet fejlődni, de ugyanúgy lehet több mindenbe belevágni, amíg a gazdaság bírja, miért is ne? Aki először eléri a megszabott győzelmi pontmennyiséget, az nyer. No persze ellenfeleink sem pihennek, legyen ez multis mérkőzés vagy akár a számítógépes ellenfelek elleni kampány – apró, számítógépes ellenfelek. Jó szokás szerint ezúttal is „egyre okosabb, továbbfejlesztett mesterséges intelligencia” vár minket, ha gépi ellenfelekkel küzdünk.

SZÁ-SZÁ-SZÁ-SZÁGULDOK!

Ífjú korom legendás rajzfilmsorozata volt a Dr. Bubó. Akkor egyszerű mesének néztem, de ma már tudom, hogy

bizony görbe tükör volt ez a társadalom felé. Itt van mindjárt az alcímben említett, szállóigévé lett mondás forrása, Teknőc Ernő. Gyenge Árpád zseniális hangjával valóban egy lassú, rosszkedvű, lomha különcöt ismertünk meg, mégis őt hívta mindenki a „piszkos” munkához, amihez nem volt kedve. Miért is fontos ez a *The Settlers 7* esetében? Nos, ez nem egy adrenalinfüggővé tevő gyors, akciódús játék, hanem meglehetősen lassan csordogálnak az események, akárcsak az előző *Settler*sekben. Lesz lehetőség persze gyorsításra is (nagyon helyes), de alapsebbségen mindenki meglehetősen komótos, ráérő, nyugodt – lehet, hogy sokan úgy gondolják, ilyen volt a középkor.

Az útépítés is már teljesen másképp van, mint ezelőtt: amennyiben nem út mellé tesszük az adott épületet, az épület ajtajától húzhatunk utat a legközelebbi utakig. Kétségtelenül praktikus megoldás.

Viszont arra a kérdésre, hogy „visszajön az igazi *Settlers*-feeling?”, sajnos nem tudok válaszolni. Aki arra vágyik, annak a *Settlers 10th Anniversary Edition*st ajánlom – ott tuti átjön az akkori érzés. A *The Settlers 7* valamilyen szinten a stílust magát igyekszik tovább fejleszteni a monostorokkal, küldetésekkel és online szolgáltatásokkal, amelyek között a klasszikus egymás gyepálása mellett vannak kooperatív játékmódok is. S mindezt egyre nagyobb mennyiségű felhasználók által generált tartalom is elősegíti majd. Én már csak abban tudok reménykedni, hogy időben és kevés buggal készül el.

A UBISOFT ONLINE PLATFORMJA

Nincs többé offline játék?



NAGYON SOK JÁTÉKOS FELHŐRDÜLT, amikor meghallotta a Ubisoft legújabb DRM, azaz digitális jogdíj menedzsment-tervezetét – a *The Settlers 7* lesz az első olyan játék, amely ezt használja majd. Az a lényege, hogy a játékban talált sorozatszámokkal a Ubisoft szerverén kell regisztrálnunk, s csak úgy tudunk a játékkal játszani, ha folyamatosan be vagyunk jelentkezve a szerverre. Amennyiben megszakad a kapcsolat, a játék legközelebb a legutolsó játékállásból tölti vissza magát, hiszen a játékállásokat is a távoli szerveren tároljuk. Sokan aggódtak, mi lesz akkor, ha mondjuk megszűnik a szerver valami ok miatt, de a Ubisoft megígérte, hogy ebben az esetben kiadnak majd egy megfelelő patchet. Ennek a rendszernek vannak előnyei és hátrányai is persze – előnye, hogy bármennyiszer feltelepíthetjük a játékot, illetve bárhol is játszhatunk vele, hiszen a ubisoftos felhasználóneveink és a jelszavunk a lényeg. Hátránya, hogy nem tudjuk eladni a játékot senkinek úgy, hogy az használható legyen. A jövőben minden PC-s Ubisoft játék ezt a rendszert használja majd.



De szép havas a hegycsúcs!

A papok úgy tesznek, mintha mise történt volna



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: [szavazz és értékelj!](http://szavazz.esertekelj.com)
gamestar.hu/jatek/the-settlers-7

DEAD SPACE 2

KIADÓ Electronic Arts **FEJLESZTŐ** Visceral Games **RÖVIDEN** Egy remek túlélőhorror folytatása a távoli jövőben, egy paraziták által megfertőzött űrállomáson - még több akcióval és még több paráztatással. **MEGJELENÉS** 2010 vége

Nekromorphok nekrológja, második fejezet

//Chavalier



A DEAD SPACE TÖBB szempontból is mérföldkőnek számít az Electronic Arts történetében. A szebb napokat is megélt kiadó megújulási kísérletének eredményeként egy új és eredeti ötleten alapuló, a közepes szintet alig megütő, licenclt játékok tengeréből látványosan kiemelkedő alkotást kaptunk, amely testvérével, a *Mirror's Edge* című parkour akcióval együtt bizonyította be, hogy az éveken át minden egyedi gondolatból visszariadó óriás számára lehet még remény.

RETTEGD A NEVEM!

Az igazat megvallva csak kevesen számítottak sikerre, amikor meghallották, hogy egy olyan csapat akarja megmutatni a világnak, hogyan kell a frászt hozni a játékosokra, amelyik korábban *Simpson, Sims* és *Godfather* játékokat készített. A Visceral Games (akkor még EA Redwood Shores) azonban az előítéletekkel mit sem törődve megcselekedte, amit megkövetelt a főnökség, és az utóbbi évek egyik legfélelmetesebb játékat tette le az asztalra. Hiszitek vagy sem, a csapat rengeteg olyan levelet kapott, amiben a magukat bátornak gondoló játékosok arra panaszkodtak, hogy egy óránál többet képtelenek egyszerre a *Dead Space* történéseinek otthont adó USG Ishimura szűk folyosóin tölteni. Az állandó feszültség, a fojtogató atmoszféra, a bezártság és a kiszolgáltatottság érzetének hatására egyesek már attól is rettegetek, ha egy ajtót kellett kinyitni.

i A *Dead Space* 2008-as megjelenését követő hetekben még úgy nézett ki, hogy bukást lesz kénytelen elkönyvelni a kiadó, ám végül csak megtalálta a maga közönségét, aminek köszönhetően az eladások mára meghaladták a kétfélmillió példányt.



Mindjárt megmondom, hova dugd a nyelved



Látod? Megmondtam, hogy leeszed magad

Ennek tükrében a folytatás egy új, kettős célú koncepció mentén épül fel: egyrészt biztonságos zónák bevezetésével időnként lehetőséget adnak a játékosnak arra, hogy kifújja magát (kell is!). Másrészt a finomhangolt vezérlés és az új irányított pályatervezéssel járó szélesebb taktikai repertoár révén többször úgy érezzük majd, hogy ezek a dögök nem is olyan veszélyesek, s valójában mi diktáljuk a feltételeket, nem pedig csupán reagálunk a kialakult helyzetekre.

A remélhetőleg jó arányban adagolt nyugodt, beszélgetős, adrenalinpumpáló, akciódús és szívrohamot okozó gatyabeviszkítős részek közé időnként beékelődik majd egy emlékezetesnek szánt pillanat. Ilyen lesz az például, amikor hősiünket egészben nyeli le egy főszörny, így annak belső szervein leszünk kénytelenek keresztülválni magunkat. Node ne rohanjunk ennyire előre!

BURJÁNZÓ FERTŐZÉS

Három esztendővel járunk az első rész eseményei után. Hősiünk túlélte ugyan az Aegis VII kolónia lakóit, az USG Ishimura és az USG Kellion űrhajók legénységét lemészároló nekromorphok rohamát, de a rémálomtól képtelen megszabadulni. Túl sokáig állt a Marker befolyása alatt ahhoz, hogy ne veszítse el józan eszét. Bizony, emberünk ugyanúgy járt, mint H. P. Lovecraft legtöbb hőse: kissé megkattant. A Visceral Games illetékesei a részleteket hétpécsetes titokként kezelik, ám valószínűsíthető, hogy hősiünk pszichiátriai kezelés céljából keveredett a *Dead Space 2* fő játéktérévé avasztalt Sprawl űrállomásra. Elsősorban azért következtethetünk erre, mert a kezdőpálya egy kórházépület lesz. A Szaturnusz egyik holdjának maradványai köré épült Sprawl mellett az aprónak bajosan nevezhető USG Ishimura is eltört. Ipari, üzleti és lakónegyedek, szórakoztató és bevásárlóközpontok, kórházak, iskolák, templomok és más helyszínek gondoskodnak majd a változatosságról. A szinte mindenféle taktikázást ellehetlenítő szűk folyosók mellett megjelennek a nagyobb szabadságot és több lehetőséget kínáló nyílt terek.

Ezúttal már a fertőzést követő káosz és erőszakhullám kirobbanásának idején tartózkodunk a helyszínen, így első kézből tapasztalhatjuk meg a pánik terjedését, nézhetjük végig számtalan ember szörnyűségesebb halálát. Közben igyekszünk megakadályozni, hogy patakokban folyjon a vér, hamar rájövünk, hogy ismét a kormány kavargja a háttérben a kavarni valót. Természetesen a valási fanatikuskok is saját pecsenyéjüket sültögetik, vagyis tőlük se várunk sok segítséget. Nem úgy azoktól a civilektől, akik életben akarnak maradni és véget szeretnének vetni a tetet öltött rémálomnak. Isaac Clarke mint az egyetlen olyan ember az állomáson, aki tudja, mitől döglök a nekromorph, akarata ellenére kerül a reflektorfénybe, s mindenki tőle várja a megoldást. Ez nem azzal jár majd, hogy ideoda küldözgetik kapcsolókat kapcsolgatni, ajtókat nyitogatni; a feladatok jóval összetettebbek lesznek, a problémák forrását kell első lépésben deríteni, a lehetséges megoldásokra pedig hősiünknek kell rájönnie társai segítségével. A kooperáció előfeltétele viszont a kommunikáció, amiben Isaac eddig nem jeleskedett, csak parancsokat követett vakon.

VIGYÁZZ, BESZÉL!

Évek óta zajlik a vita videojátékos körökben, hogy mi könnyíti meg inkább a beleélést a történetbe: az, ha a főhős meg se nyikkan, és annyira egyedi személyiséggel sem rendelkezik, mint egy kavics, vagy az, ha emberünknek előélete, problémái, érzései, gondolatai vannak, s időnként ki is fejezi azokat, magyarul megszólal. Miután jómagam ez utóbbi táborra erősítem, csakis egyetérteni tudok azokkal a kritikus hangokkal, amelyek a hibaként rótták fel, hogy Isaac mást se csinált tizenegynéhány órán keresztül, csak nyögdecselt, szuszogott, s ha épp bedarálta a túlerő, megeresztett egy-egy halálkiáltást. Isaac végre kinyitja a száját, valamint silakjától is gyakrabban válik meg, elvégre fejedőben nem ildomos másokkal beszélgetni.



Falra mászok ettől az új gúnyától



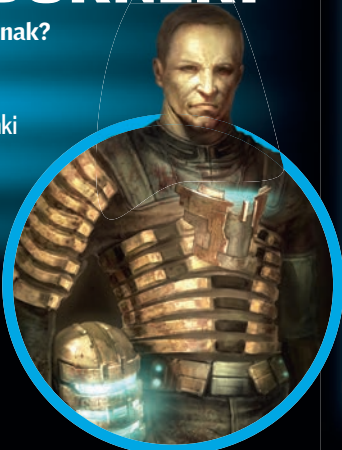
Isaac légi mozgása az orosz balett legszebb pillanatait idézi

DEAD SPACE KEZDŐKNEK!

Mit kell tudni egy újonc űrhajósna?

ISAAC CLAKE

Kimagasló tudású rendszermérnök, aki az édesanyja vallási fanatizmusa és költsége miatt nem épp a legjobb hírű intézményekben szerezte végzettségét. Képességei azonban idővel felettesei számára is megmutatkoztak, így előléptetését követően fontosabb feladatokat kapott. Az USG Ishimura helyzetét vizsgáló USG Kellion fedélzetére önként jelentkezett, hogy megtalálja a bányászahajón szolgálatot teljesítő ex-barátnőjét. Itt futott össze először a nekromorphokkal.



A tülerő nagy, a lőszer kevés. Elég egyetlen jól célzott lövés az ablakra, s a vákuum kiszippantja a hordát az űrbe

LÉGSZILIP SZÉTLÖVÉSÉVEL ENERGIÁT ÉS LŐSZERT IS SPÓROLHATUNK



NEKROMORPHOK

Földönkívüli eredetű paraziták miatt elhunyt emberek életre kelt tetemei. Az eredmény egy torz, korábbi önmagára alig emlékeztető, hihetetlenül agresszív lény, amelynek egyetlen célja minden olyan élőlény elpusztítása, amelyik nem nekromorph. A hullagyártás révén biztosított a nekromorphok számának növekedése.

A MARKER

A Földön talált fekete obeliszk vörös színű másolata a kormány mesterkedése nyomán került az Aegis VII kolóniára. Az emberi tudatot befolyásoló szerkezet a tesztek során megbízhatatlannak bizonyult, ezért eltemették. Két évszázados szunnyadása alatt ugyanakkor sakkban tartott egy öntudatra ébredt entitást, ami az obeliszk megtalálását és eltávolítását követően telepitikusan irányította az egyre nagyobb számú nekromorphot.



A pirosan villogó vészkapcsolóra löve lehet aktiválni a vészlezárást, így megússzuk, hogy az ellenség sorsára jussunk

ADDIG ÖLLEK, AMÍG MEG NEM HALSZ

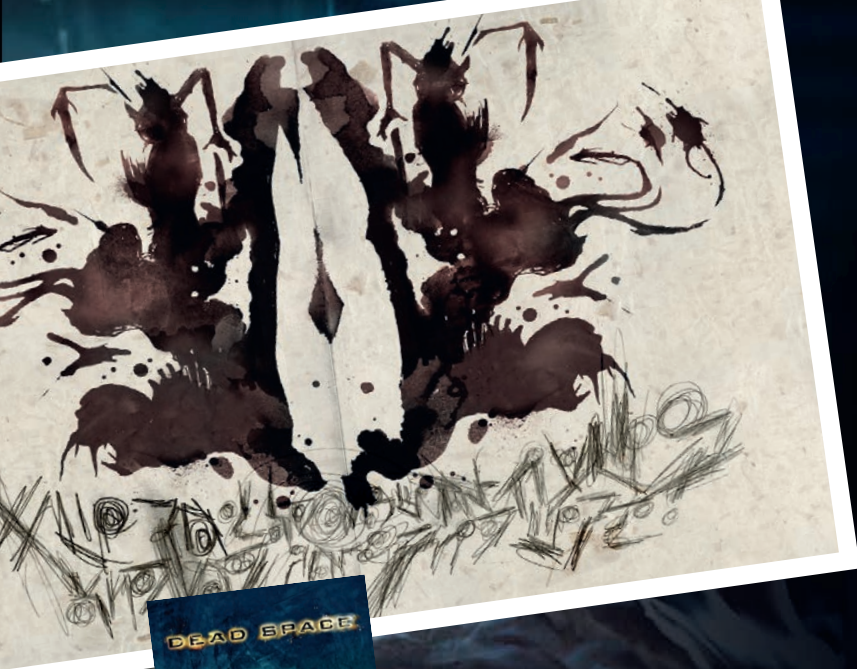
Nem lenne folytatás a folytatás, ha se új ellenfelekkel, se új kihívásokkal, illetve az előttünk tornyosuló akadályok leküzdésére szolgáló eszközökkel nem találkozoznánk. Ezen filozófia alól a *Dead Space 2* sem kivétel, tehát a rajongók legnagyobb örömére változatlan formájában marad meg az abszolút kedvencnek számító plazmavágó. Teljesen felfejlesztett állapotban szinte bármivel képes végezni. Nem csoda, hogy etalonként lebeg a fejlesztők lelki szemei előtt, a cél pedig nem más, mint hogy az összes többi fegyver hasonlóan karakteresre és használhatóra sikeredjen. Minden ellenféltypusnak meglesz majd a tökéletes ellenszere. Az újdonságok közül eddig két eszközt leplezték le.

Egyikük mozgásérzékelő aknákat ont magából, amelyek nélkül esélyünk se lenne a szintén most debütáló Stalkerek ellen. A nekromorphok ezen alfaja sajátos taktikával vadászik, minek köszönhetően minden összecsapás macska-egér játékra emlékeztet. Szörnyeink kisebb csapatokat alkotva, figyelemeltereléssel, csalogatással és háttámadással operálva ejtik el a prédát, ráadásul olyan gyorsak, hogy szinte semmi értelme lövöldözni rájuk. Az egyetlen megoldás, ha elaknásítunk egy területet, majd valamiképp oda-csaljuk őket. Szintén hasznos és egyben roppant látványos fegyvernek ígérkezik a dárdavető, amely alkalmas ugyan végtagok csonkolására is, ám érdemes vele inkább a testre célozni, hiszen a becsapódás ereje méter-



CHURCH OF UNITOLOGY

Michael Altman, a földi Marker felfedezője által alapított vallási mozgalom. Hívei komoly pénzüsségeket áldoznak azért, hogy a prominens tagok befolyásos pozíciót tölthessenek be a kormányon belül. Hitük szerint az örök élet ígérését hordozó obeliszk a bizonyíték arra, hogy az emberiség nem a Földről származik.



i A Dante's *Inferno* jóvoltából ihletett kaptak a Visceral Games fejlesztői, ugyanis előrendő tervei között szerepel Shakespeare Macbethjének játékos átírata is. Mágia, boszorkányok, intrika, árulás, dráma, gyilkosság: minden adott egy izgalmas történethez. Már csak az a kérdés, hogy mikor, hogy és milyen platformra érkezhet?



GYORSTALPALÓ

Mi történt eddig?

Amennyiben a teljes *Dead Space*-univerzumot szeretnétek megismerni, akkor célszerű első lépésben a hatrészes, animált formában is elérhető képregénysorozattal indítani, ami közvetlenül a Marker megtalálását követő eseményekről rántja le a leplet. Ezután jöhet a *Dead Space: Downfall* animációs film megtekintése, illetve a Wii-exkluzív *Dead Space: Extraction* végigjátssza. A két párhuzamos történet segítségével többet tudunk meg az Aegis VII kolónia pusztulásáról és az Ishimura legénységének végzetéről. A sort a *Dead Space* zárja, de mint tudjuk, a történet még korántsem ér vele véget, hiszen ellenkező esetben ez a cikk se született volna meg.



ket hajtja hátra az ellenfelet, ráadásul még fel is szögezi a falra. A kiszolgáltatottá vált nekromorphot innentől kezdve kedvünkre apríthatjuk fel, csiklandozhatjuk érzékeny pontjain, de meg is kínozhatjuk, áramot vezetve a testébe. Ha netán még társai is lennének a közelében, akkor egy gombnyomással felrobbantjuk a lövedéket, a detonáció pedig némi szerencsével velük is végez. Az első részben kissé nehézkesen működő telekinézis hatékonysága jelentősen javul, kezelése egyszerűbb lett. Most már nem kell balettozni ahhoz, hogy megragadjunk egy lemetszett pengekart, s hozzáadjuk valamelyik ellenfélhez. A szép számmal megtalálható mozdítható tárgyaknak köszönhetően a telekinézis most már valódi fegyverként működik, s használata nem merül ki néhány fizikai jellegű fejtörő megoldásában. Szükség is lesz rá, ha például a mutálódott gyerekek tömegével kerülünk szembe, akik bizony sok lúd színtőt győz alapon játszi könnyedséggel aprítják fel kedvenc mérnökünket.

A kézenfekvőbb irányítás növeli életbenmaradási esélyeinket a legvadabb szituációkban. Isaac gyorsabban mozog, kevésbé körülményesen tart célra, és végre képes légüres térben is navigálni. Eddig csak faltól falig ugrált, de most haladni, lebegni, no és mindeközben harcolni is tud. Néhány dolog azonban nem változik, a rendelkezésünkre álló erőforrások most is szűkösek lesznek. Ahogy távolodunk a biztonságos területektől, úgy emelkedik érzékelhetően a nekromorphok száma, s tűnik egyre szűkösebbnek a lőszerkészlet. Megoldás azonban mindenre van: a pályák bizonyos pontjain légszilipeket találunk, amelyeket szétlőve lőszer és energiát is spórolhatunk. Az így keletkező vákuum kiszippantja a világűrbe ellenfeleinket, nekünk pedig néhány másodpercünk marad arra, hogy valamilyen lö-

vedékkel eltaláljuk a vészlezáró vörösen villogó gombját, hacsak nem akarjuk követni őket sírjukba.

A fegyverek és a szakfander fejlesztési lehetőségét (ez utóbbi többirányú lehet) ugyanúgy visszatérő játékelemként üdvözölhetjük, mint a HUD hiányát. A legfontosabb információkat egyébként is láthatjuk Isaac öltözetén vagy fegyvereinek kijelzőjén, minden másra pedig ott a holografikus kivétel. Egyszerű, jól bevált, nem is kell rajta változtatni.

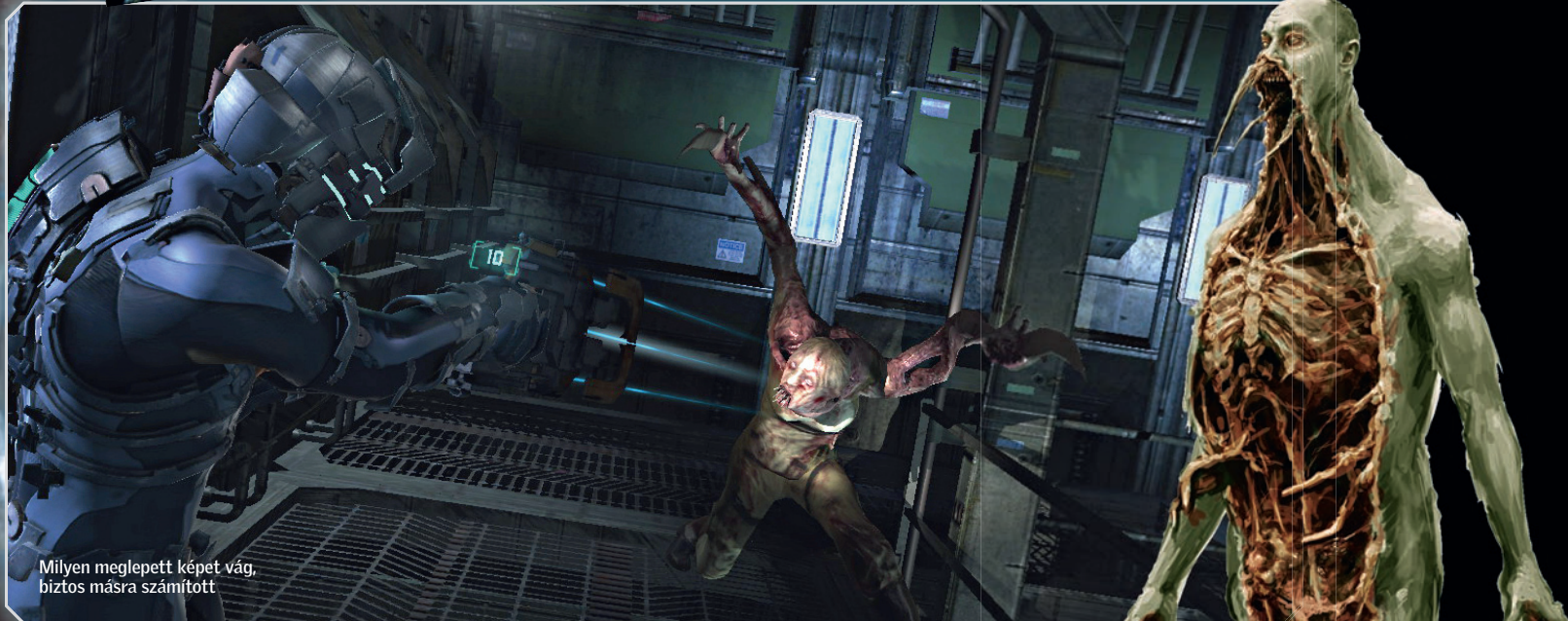
AZ ÍGÉRET SZÉP SZÓ

A szótlan, sőtlan főszereplő után a legtöbb játékos a multiplayer hiányát kifogásolta. Konkrét játékmódokról még nem lehet semmit sem tudni, ám annyit hajlandóak voltak elárulni a fejlesztők, hogy embertársaink is gyakorolhatjuk a stratégiai csonkolás művészetét. Ebből következtethetünk arra is, hogy ember vs. ember, és ember vs. nekromorph meccseket terveznek. Egy, a közönség elől rejtgetett koncepciórajz valamilyen kooperatív módot sugall, ugyanis két harcoló embert ábrázol, amint nekromorphok hullámát igyekeznek feltartani, miközben harmadik társuk egy terminállal bíbelődik. Szintén nem publikus az a rajz, amelyen az úrállomáshoz csatlakozó Ishimura látható dokkolás közben. Ez alapján nem kizárható, hogy rövid kirándulást tehetünk az ismerős folyosókon a múltidézés jegyében.


A *Dead Space 2* tehát több ponton is változik, javul elődjéhez képest, s bár érzékelhetően eltörlődik az akciójátékok irányába, megmarad túlélőhorrornak, legalábbis ezt ígérik a fejlesztők. Az ígéret pedig...

AKARSZ TÖBBET TUDNI?



Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/dead-space-2




Milyen meglepett képet vág, biztos másra számított



Basszus, ki hagyta itt ezt a... Jé, megtaláltam nagyapám szerencseérméjét



Te csak menj előre, ha lelőnek majd én felkapom a bombát és viszem tovább



Majd ha nyugdíjba megyek, a hegy tetején építek egy házat. De jó lesz majd onnan szánkózni...



MEDAL OF HONOR

KIADÓ EA **FEJLESZTŐ** EA Los Angeles, DICE **RÖVIDEN** A hamvaiból újjáéledő, legendákkal övezett sorozat modern korokba helyezett új része, amit nem titkoltan a Modern Warfare 2 konkurenciájáaként ad ki az EA. **MEGJELENÉS** 2010 vége

Becsületből feltámadni

HA MOST MAGUNKBAN visz-szapörgetjük az idő kerekét az elmúlt évtized elejére, és 2002-nél megállva szétnézünk a korabeli emlékek képtárában, akkor a régi öregek szinte biztosan találnak egy-két felbecsülhetetlen műkincset *Medal of Honor: Allied Assault* címszó alatt. Sőt, ha igazi régiségek után kutatunk, akár 1999-ből is előáshatunk pár érdekes dolgot, amikor is csak egyszerűen *Medal of Honor* címmel, egy akkori szemmel jól sikerült, első generációs PlayStationre megjelent játékkal elkezdődött valami. A második világháború témájában kényelmes otthonra talált *Medal of Honor* sorozat cirka három év alatt a már megidézett *Allied Assault* tál el is érte csúcspontját, ahonnan lassú kifulladás vezetett a 2007-es, eddig megjelent utolsó részig, az *Airborne*-ig. Majd csend. A nagy rivális *Call of Duty* élete legjobb döntésével az *Infinity Ward* útmutatásai szerint eközben modern öltözékre cserélte az elnyújt II. világháborús hacukát, új időszámítást kezdve ezzel az FPS-ek világában. A még mindig jól csengő nevű *Medal of Honor* (amit elsősorban az *Allied Assault* készítő 2015, Inc-nek köszönhet, akiket ma véletlenül úgy hívunk, hogy *Infinity Ward*) így nem volt más választása, mint követni a trendeket és szintúgy átöltözni, valamint megpróbálni legyőzni saját teremtőjét. Itt az új *Medal of Honor*!

A VIHAR SZELE

Persze a váltásra már jóval a hivatalos bejelentés előtt is számítani lehe-

tett, köszönhetően bizonyos idő előtt kiszivárgott, s olykor igen hitelesnek tűnő információknak. A modern környezetbe helyezett *MoH* történetéről már 2008-ban felröppentek pletykák – ezek szerint egy *Medal of Honor: Operation Anaconda* címmel készülő és Afganisztánban játszódó folytatásról (mi is lehetne aktuálisabb ügyebár?) lenne szó. Gyors utánajárással máris több „részletre” derült fény, tekintve hogy a magyarosított *Anakonda*-hadművelet egy valóban megtörtént 2002. márciusi offenzíva volt, amely során a szövetséges erők kiverték a tálib és al-kaidás fegyvereseket a Shali-Kot-völgyből és az *Arma*-hegységéből. Az akkori infók szerint ennek a véres eseménynek állított volna emléket a játék, ám attól, hogy ma láthatóan alcím nélkül áll előttünk az új *Medal of Honor*, még mindig szolgálhat történetéül a hadművelet. Sajnos ezzel, és általában a sztorival kapcsolatban azóta is csak találgatni tudunk.

KATONÁKNAK KATONÁKTÓL

Van azonban valami, amiben az egyjátékos rész fejlesztését végző EA Los Angeles (mert a multiért a *Battlefield*-eken edződött DICE felel, de erről később) azonnal biztos volt, hogy kiktől fog segítséget kérni annak érdekében, hogy minél pontosabb és hitelesebb legyen a végeredmény. Éppen ezért a fejlesztők elmentek egészen a harcászatban elitnek számító, válogatott hősökből álló Tier 1 alakulatig, akiket csak ott vetnek be, ahol már mindenki más kudarcot vallott, vagy csak egyszerűen nem meri be-

tenni a lábát. Ez Greg Goodrich producer szerint sem volt egy kéjutazás, elvégre nem lehet csak úgy besétálni a világ talán legképzettebb katonáinak öltözőjébe, hogy „Szasztok! Benne lesztek az új *MoH*-ban. Gyertek segíteni!” Először egyvalakivel találkoztak, aki idővel bemutatta a fejlesztőket egy másik társának, aki pedig egy harmadiknak stb. Majd ahogy kialakult a kölcsönös bizalom (ami nagyon fontos katonák között, hisz csak így leszél képes meghalni a másikért), úgy törtek elő a soha el nem mesélt megindító történetek, a felszerelési ötletek és tanácsok a helyes mozgásra, taktikára; egyszóval minden, amiből végül összeállt az új *Medal of Honor* koncepciója. Ennek köszönhető többek

Hasszán csöndben a sötétbe meredt, majd rájött, valahol félresiklott az élete...



//Vakka



Bazz, a tortának a gyertyája meggyulladt



Látod, az első verda az enyém



Apám! Mint a mozikban



Bumm! Te vagy a fogó!

között a mindenhol feltűnő, és megrökönyödést kiváltó szakállas katona is, aki minden, csak nem az a tipikus világmegváltó szépfiú, akit vártunk volna a szerepre. Ennek egyszerű magyarázata: a Tier 1-et nem divatbemutatózni parancsolták Afganisztánba. Az artworkön sokan véltek felismerni továbbá egy „Cowboy” nevű, valóban ott szolgáló, hús-vér katonát, ám őket most el kell keserítenem. Bár a hasonlóság valóban megtévesztő, a képen szereplő szőrös férfi egy válogatáson kiválasztott, hitelesen felöltöztetett modell. A megtévesztő szakáll története annyi, hogy a Tier 1 tagjai (így Cowboy is) előszeretettel növesztenek arcszőrzetet azért, mert így az afgán lakosság jobban szimpatizál velük. A

játékbeli hitelességről pedig már beszélünk.

KÉT TOJÁS

A hivatalos bejelentés mellé csatolt trailert nézve az embernek akarva-akaratlanul az az érzése támad, hogy csakis valamiféle Modern Warfare 2-ből végül kihagyott pályarészt, vagy talán egy új kiegészítő trailerét látja. A hasonlóság kétségtelenül kísérteties, ami nem biztos, hogy jó ómen, ha valami új és eredeti elkészítése volt a terv. Ebben is látszik, hogy az EA próbál biztosra menni és közel olyat letenni az asztalra, mint a célként kitűzött *Modern Warfare 2*. Legalábbis az egyjátékos kampányban, mivel a trailer képsorai kizárólag onnan származnak, de ma már tudjuk, hogy a

multiért a témában szakértőnek számítótó, és a *Bad Company 2*-vel épp most végzett svéd DICE felel. Ez a játékvilágban egy meglehetősen ritka jelenségről rántja le a leplet, nevezetesen hogy míg a Unreal Engine 3 által életre keltett single részt az EA LA hegeszti, addig a multit a DICE a maga jól ismert Frostbite motorjával hajtja meg. A két motor képességeit már ismerjük, így a grafikára várhatóan nem lesz majd panasz. Illetve utóbbival meglesz a lehetőség a durván rombolható környezetre. A kérdés csak az, hogy a hitelességet szem előtt tartva meg merik-e ezt lépni?

EL NEM MESÉLT TÖRTÉNET

Visszatérve az egyjátékos részhez –

A TIER 1

Kik ők valójában?



A TIER 1 egy kategória és nem valamiféle különleges egység saját neve, mint a Delta Force és hasonlók. A Tier 1 jelző azokat a katonákat illeti meg, akiknek egyrészt különleges jogosultságai vannak a bevetések terén, másrészt azokat a bátor harcosokat, akiket rátermettségük okán beválasztanak ebbe a keretbe. A Tier 1 „osztályzat” megszületése 1995 környékére tehető, amikor felmerült az igény egy kifejezetten túsok kimentésére használható alakulatra. Tagjainak zömét két katonai szervezet adja, a JSOC (Joint Special Operations Command) és az FBI HRT (Hostage Rescue Team). Fontosságukat jól példázza, hogy egyedül az amerikai nemzetvédelemnek és magának az elnöknek tartoznak engedelmességgel.

Azt mondták, itt féláron van a vodka, de hazudtak!



AMIT A TRAILERBEN LÁTTUNK REPÜLNI VAGY GURULNI, AZT MI IS BIZTOSAN VEZETNI TUDJUK MAJD



Naaaa, csak egy picit dugd ki a fejed



Ha most ide bekempelek, akkor 10,35% esélyem van rá, hogy nem lőnek le azonnal

ma már tudni lehet, hogy két főszereplője lesz a játéknak, akikkel felváltva göngyölytjük majd fel a történet fonalát. Egyikük ugye a Tier 1 Ops „G.I. Joe”, akivel kisebb létszámú csapatban vagy ne adj’ isten egyedül nézünk szemben a mindenütt ott ólálkódó terroristákkal, másikuk pedig az általános haderő katonája, akivel a nagyobb volumenű csatákban hősködhetünk, és leginkább általa tudunk hozzáférni olyan „semmiségekhez”, mint a Hummer, a Quad, vagy épp az Apache helikopter. Igen, a *Medal of Honor* szerves részét képezi a járműhasználat, és Greg Goodrich volt kedves megerősíteni, hogy amit a trailerben láttunk repülni vagy gurulni, azt mi is biztosan vezetni tudjuk majd. Az egyik jelenetben továbbá láthattuk, amint egyik társunk berúgja maga előtt az ajtót, ami bár erősen scripteltnek tűnt, állítólag mégsem volt az. Hasonló környezeti interakció egyébként több is van. A lámpák likvidálásával például a kezünkbe adják a fényvel való játékot, tehát ha úgy döntünk, hogy legjobb barátunkkal, a sötétséggel szövetkez-

ve „leoltjuk a villanyt”, a felszerelésünk között megtalálható éjjellátóval folytathatjuk a játékot. Ja, és még egy apróság, hogy a *Call of Duty*-ból ismert sprintelés közbeni késelés hatásos és csendes gyilkolási módszernek ígérkezik az új *Medal of Honor*-ban is.

YÉR, VEREJTÉK, KÖNNYEK... ÉS A PC

Ha jobban átgondoljuk az eddigieket és visszaemlékezünk a trailerben látottakra, akkor valóban van létjogosultsága Greg Goodrich azon kijelentésének, ami szerint az új *Medal of Honor* lesz az első olyan rész a sorozatban, amit kifejezetten a felnőtt korosztálynak szánnak. Ez nem abból ered, hogy szándékosan válogattak volna brutálisabbnál brutálisabb jeleneteket a sztoriba. Nem. Ezért kizárólag a jelenlegi valós afganisztáni helyzet tehető felelőssé, amit ők csak hitelesen szeretnének visszaadni. Történetünk vége felé járva pedig mindösszesen egy nagyon fontos témakört nem érintettünk még, mégpedig a *Medal of Honor* és a jó öreg PC

kapcsolatát. Mindenki megnyugodhat: a *Modern Warfare 2* igazi kihívója természetesen tiszteletét teszi majd számítógépünkön, és Greg Goodrich az életveszélyes fenyegetések hatására azt is elárulta, hogy ugyanolyan komolyan veszik a PC-s változatot, mint bármelyik másik verziót. Ezzel kvázi ki is zárta az összecsapott konzolport lehetőségét. És még egy biztató hír a végére: a frissen érkezett sajtópakk szerint a *Medal of Honor* révén valamikor július és szeptember között szállhatunk alá a földi pokolba. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/medal-of-honor



A JÖVŐ LÁBÁNÁL

Az eljövendő karácsonyok szelleme, film és játék, nanotechnika, az emberi agynál fejlettebb mesterséges intelligencia. Fáradjatok beljebb!

//kacor



A SOKSZOR HAJMERESZTŐ LÁTOMÁSOK KÖZÖTT TALÁLHATUNK jó pár már-már örült utópiát, de néhány elmélet igen elgondolkodtató. Ami közös ezekben, az az, hogy a játék- és filmipar egyértelműen közelít egymáshoz. Lássuk tehát, milyenek lesznek a jövő játékaik!

AMI BEJÖTT

Az elmúlt években három alapvetően különböző prófécíát hallhattunk, amelyek közül kettő szemlátomást be fog jönni (ezer Nostradamusból egynek mindig igaza lesz). Az egyik a játékok további fejlődésének kulcsát az egyre magasabb sávszélességtől várja – a *Left 4 Dead* ma már akár egy jobb mobilinternet-eléréssel is tökéletesen játszható. A „bandwithisták” szerint a jövő tehát a felhőalapú rendszereké, konkrétan valószínűleg az OnLive-é,

hiszen a Microsoft igen jókor lépett, és koncepciója egybeesik a játékpróféták látomásaival. Eszerint a közeljövőben elvileg minden olyan eszközzel, amely rendelkezik interneteléréssel és egy kijelzővel, maximumgrafikán játszhatunk a legújabb játékokkal: a számításokat egy központi szerver végzi el, a „játékadást” pedig a netkapcsolat streameli kijelzőnkre.

A másik régóta hangoztatott teória a 3D-s játékok térhódítása volt, és úgy tűnik, igencsak bejött: az *Avatar* és a hasonló filmek elterjedésével a játék-ipart is elérte a 3D-láz – ma már minden komolyabb programot játszhatunk egy erre alkalmas kijelzővel, és egy hightech pápaszemmel, ez pedig igen jó móka. A harmadik prófétatársaság a Square elnöke és gondolati követői, akik szerint – többek között épp a felhőnek köszönhetően – a jövőben megszűnnek a kon-

zolk, és az általunk ma ismert PC-s játékipar is gyökerestül átalakul. Vannak azonban ezeknél sokkal izgalmasabb és biztatóbb elméletek is, ezeket vesszük most górcső alá. Lássuk tehát: mi jöhet még ezután?

VÉGTELEN HATÁROK

Nem egy szoftverfejlesztő szerint a közeljövőben az Oscar-díjátadón már a videojátékok alkotói is megkaphatják saját aranyos kis szobrukat. Más elemzők szerint pedig a játékipar – amikor eléri a tökéletes fotorealizmust, ami valószínűleg már nincs is olyan messze – a művészet történetének megfelelően fog alakulni. A valóság-hűség megvalósítása után grafikai forradalmak sora következnek: egy-egy művészeti erőt majd egy újabb, frissebb grafikai interpretáció követ. Nem kizárt, hogy a jövő tankönyveiben írják majd az impresszionis-



A játékoknak nem versenyezniük kell a valósággal, hanem gazdagítaniuk azt

i Ha Alan Smithee neve szerepel egy film rendezőjeként, az azt jelenti, hogy az igazi rendező nem merte vállalni a filmet a saját neve alatt. Reméljük, hogy a jövőben, a filmek és játékok szimbiózisának korszakában nem lesz ilyen névre szükség. Bár akár ki is cserélhetnének Uwe Bollra. Rendezte: Uwe Boll és Alan Smithee. Mustsee.

ta, abszurd, kubista vagy posztmodern játékok korszakáról. A legelfogadottabb elmélet mégis az, amely a játékipar gyerekcipőben járó történelmét a televízió és a mozi fejlődésének mintájára képzeleli el. „Ahogy az előző évtized legsikeresebb műsorai a valóságshow-k voltak, elképzelhető, hogy az új MMO-k is hasonló utakon indulnak el” – nyilatkozta David Nolan, a New York-i *FHM* újságírója. Álláspontja szerint a közeljövőben megjelenhetnek a Megasztárhoz hasonló, időszakos online MMO-k, ahol a győztes jelentős jutalomra és hírnévre számíthat. „Az sem lehetetlen, hogy olyan oktató- és szórakoztató MMO-k születnek majd, amelyek hatása a Széna utca társadalmi hatásaival lesz összemérhető” – folytatja Nolan. Nem nehéz tovább szőnünk a gondolatot: ki ne tudna elképzelni egy olyan – akár online – játéksorozatot, amely a Vészhelyzethez hasonló miliőben a hét egy adott napján várja a játékosokat, hogy élőben végezhessek el az életmentő műtéseket, egy szövegekkel dúsfított kalandban, jól ismert NPC-k körében? Izgalmasan hangzik, nem? Ahogy a grafikai technológia egyre jobbá válik, a fejlesztők a siker érdekében már csak a friss ötletekhez és a kreativitáshoz nyúlhatnak. Ezzel mindenki jól járna. Nem kizárt, hogy a *GTA 6* felfuttatásához már olyan feature-kre lesz szükség, mint a leghíresebb előadók egyedül a játékban hallható számainak licencelése, vagy a megismételhetetlen koncertek, előadások az MMO-kban, amelyek olyan élményhez juttatják az adott időpontban játszó gamereket, amelyhez más egyszerűen nem férhet hozzá. A határaitól közelítő grafikai technológia új és izgalmas feladatokat ró a szoftverfejlesztőkre, a megfelelő bevételt egy idő után talán csak a játékosok kényeztetésével lehet majd garantálni. A bevételhajtásának azonban vannak hátulütői is: ahogy a játékosok átlagéletkora a 18–34 év felé tolódik ki, a fejlesztők már keresettel rendelkező célközönségre számíthatnak, így a közeljövőben valószínűleg egyre több és egyre agresszívabb reklámmal találkozhatunk a gammákban.

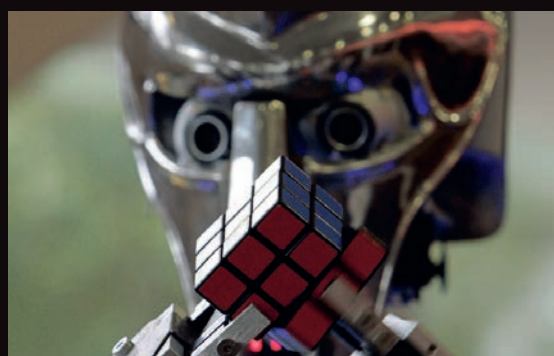
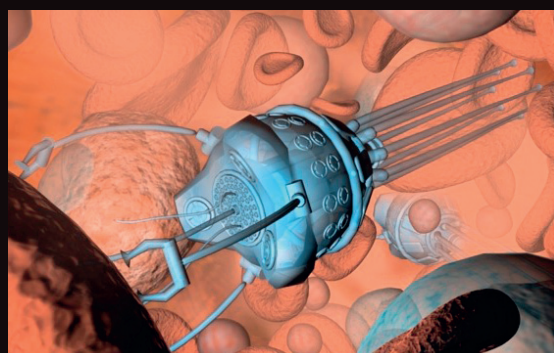
FUTURISZTIKUS ELKÉPZELÉSEK

Ray Kurzweil feltaláló és jövőkutató szerint a videojátékok a jövő. Kurzweil a tavalyi GDC-n így nyilatkozott: „A játékok végül a valóság versenyképes riválisává válnak.” A futurologusok és a sci-fi szerzők régóta foglalkoznak a jövő technológiáival, de a videojátékok csak a közelmúltban váltak jövőképeik meghatározó elemévé. Épp itt volt az ideje: a videojátékok a tudomány és a művészet világát fuzionálják. Ahogy a két terület fejlődik, az eredmények máris megjelennek a játékokban, így válva az utópiák tökéletes ala-

nyává. Charles Stross, amerikai sci-fi író a jövő játékaik fejlődési lehetőségeit, illetve a film és a játék közeledésének okát az egyre könnyebben elérhető gyors internetelés mellett a valóság és a játékvilág keveredésében látja. „Képzeljünk el egy való életben játszódó, netalapú RPG-t, ahol a játékosok a valóságban mozognak, élnek mindennapjaikat, míg telefonjukon egy program fut, ami a GPS segítségével beméri, hol vannak a közelben más játékosok, és ezt jelzi is a felhasználónak.” Ha találkoznak, játékbeli szerepüket folytatják, információkat oszthatnak meg egymással, vagy együtt teljesíthetik aktuális küldetésüket. A játék forgatókönyve, a krimi a valóság részévé válhat. A londoni Mudlark már dolgozik egy hasonló elvekre épülő mobiltelefonos játékon, ahol a játékosoknak a megszerzett információkat élőben kell átadniuk egymásnak, és adott helyszínekre csak kooperáció, közös kirándulások, információcserék és valódi beszélgetések révén juthatnak el. „A jövő játéka mobilizált, folyamatos és valóságos” – fejezi be Stross. Ha ezt az elméletet összeadjuk Kurzweilnek a technológiai fejlődésbe vetett hitével és a felhőalapú rendszerek elterjedésével, a játék nemhogy filmszerűvé válhat a közeljövőben, hanem annál sokkal valóságosabbá, mobilabbá, és intenzívebbé is.

SCI-FI A VALÓSÁGBAN

A tudományok más területei is komoly hatást fejthetnek ki a játékiparra. A nanotechnológiát és a biomérnöki kutatásokat számba véve még izgalmasabb utópiákat lehet felvázolni. Kurzweil szerint a komputer technológia egyre inkább mindennapjaink, sőt biológiai felépítésünk részévé válik. Ahogy a mobiltelefonok lehetővé tették a sci-fi írók telepátiáról alkotott elképzeléseinek megvalósulását (ma már nem is hangzik furcsának, hogy óriási távolságokból kommunikálhatunk), és ahogy az időben eligazítást nyújtó karórák mindennapjaink részévé váltak, a közeljövő valószínűleg még több technológiát hoz testközelbe. „Pár évtized múlva nanorobotokkal lesz teli a vérünk” – jósolta Kurzweil. „Ezek lehetővé teszik majd, hogy a játékokat valóban egyes szám első személyből éljük meg: a szemünk maguk válnak a kijelzővé, bárhol is járunk. A valóság egy kis ablak lesz majd különlegessé vált, tudományosan fejlesztett öntudatunkban.” A tendenciákkal foglalkozó kutatások alapján 2029-re a mesterséges intelligencia fejlettebbé válik az emberi agynál. Az MI mindennapi életünk része lesz a való és a játékvilágban egyaránt. A majdnem-emberi intelligenciák pedig már ez előtt is megkönnyítették életünk minden aspektusát, és élvezetesebbé is tették mindennapjainkat, úgyhogy



minden valószínűség szerint a szórakoztatóipar jövőjének sztárjává, sőt, talán alkotójává is a mesterséges intelligencia válik.

AZ MI?

Stross szerint az MI a filmszerű játékok és a jövő fejlesztéseinek Szent Grálja. „A karakterfejlesztés jóval keményebb dió, mint a játékkörnyezet kialakítása. Nem feltétlenül kell reprodukálni az emberi intelligenciát, de meg kell győzni a játékost arról, hogy amivel kapcsolatba lép, az érdekes és élő.” Az MMO-k talán épp ezért válhattak ilyen népszerűvé: annál érdekesebbnek találjuk őket, minél többet játszunk velük, mivel kapcsolatokat alakítunk ki másokkal és egyre több lesz a közös élmény a többi játékosal. Rabjaivá válunk virtuális (és sokszor valóságossá váló) kapcsolatainknak. Az MI azonban sok olyan dolgra képes, amire hús-vér játékosok nem. A jövőben sem lesznek olyan játékosok, akik az 523. vörös pólós ór megismerését választanák. Eleinte a programozók azt is a lemezre rögzítették, mit tegyen a játék adott pontján az adott NPC, de így a papírmásé karakter nem reagálhatott a játékos döntéseire. Ma már a legtöbb esetben egy algoritmus, az MI irányítja az NPC-eket, így téve lehetővé a helyzetfüggő válaszreakciókat. Ez a módszer régóta bevett a video-játékokban: a *Quake 3* és a ko-

molyabb botok megjelenése óta nem lepődünk meg a helyzetszenzitív történeteken. Az MI mindenhol ott van, a *Halótól* kezdve a legjelentéktelenebb ellenségen át a *Sims 3*-ban édeglő szomszédainkig.

Eskil Steenberg svéd fejlesztő, aki éppen a *Love* című MMO-n dolgozik, még tovább feszíti a húrt: „Ha az MI élővé teheti a játékban szereplő karaktereket, miért ne tehetné legalább ilyen élővé az egész játékkörnyezetet?” Ma már eljuttunk oda, hogy a szereplőket egy akciójátékban nagyrészt a mesterséges intelligencia irányítja. De mi a helyzet a játék többi aspektusával? A program forgatókönyvét, a szinteket, a történeteket, az átvezetőket, a beszélgetéseket még ma is jelentős részben előre megírják, és így rögzítik a DVD-n. Ezek a területek épp annyira járnak gyerekcipőben, mint az ellenfelek viselkedése az első *Doom* megjelenésekor. A körülmények köbe vannak végső: nem változnak cselekedeteinktől függően. „Az, hogy hús-vér emberek változtassák élőben a sztorit, a fordulatokat, miközben mi játszunk, kivitelezhetetlen; épp ezért ezt a szerepet is a programok veszik át” – közölte Steenberg. Az első lépés a filmszerű, sőt a valósághoz mérhetően kiszámítható játékmenet megteremtésének folyamatában épp a *Left 4 Dead* MI-„rendezője” volt. De hosszú még az út.

A FILMEKEN TÚL

Az MI vezérelte karakterek még mindig előre megírt algoritmusok szabályait követik. Minél több tényezőt vesznek a fejlesztők figyelembe a program megírásakor, annál izgalmasabbá válik az adott szereplő. Ezek a változók ma már a környezeti tényezők terén is működnek: a megsemmisíthető, és így a játékmenetet befolyásoló környezet, a fizika és az MI-rendező mind-mind ebbe az irányba mutatnak. „Közel az az idő, amikor a program építi fel a programot, ahogy haladunk, vagyis a játék fejlesztői a játékot, miközben mi játszunk” – mondja Steenberg. Gondoljunk bele, mi születet ebből: a játékmenet, a történet, a karakterek, a rendezés mind-mind egy párhuzamosan futó program eredménye lenne – a fordulatok, a játékelemek a viselkedésünknek megfelelően változnának, és soha nem lenne két ugyanolyan végigjátszás: a véletlen tényezők, a rendezői fogások, a változó karakterek, cselekményszálak, netán helyszínek a játékokat éppen olyan kiszámíthatatlanná és izgalmassá tennék, mint amilyen a való élet. Mindez talán nincs olyan messze. Ha ez megvalósul, a játékipar nemcsak hogy lehetővé tenné a tökéletes filmélményt – át is ugraná ezt a lépést, és a valóságot tárná szemünk elé. Ahogy egyre több tartalmat cserélnek le kódokkal, úgy válnak majd a játékok egyre rugalmasabbá és úgy



Az Avatar megjelenésével egy időben kiadott videojáték felemás fogadtatásra talált. A játékmenetet sokan laposnak találták, és ezt még a csodaszép 3D-s grafika sem tudta feledtetni. A Batman: AA reménykedésre ad okot, de a szakértők szerint a jövő a két műfaj – a film és a játék – közeledése, átjárhatósága, sőt szimbiózisa lesz.



A GAMER KAPCSÁN

NEMRÉGIBEN A GAME INFORMER készített interjút a Gamer rendezőjével (akik maguk is nagy gamerek, egyikük most épp a *Modern Warfare 2*-t tolja napi 24 órában). Ők is úgy gondolják, hogy a jövő a filmek és a játékok közeledésében keresendő. Remegve várnak a Crank játékfeldolgozására, amelyben szívesen részt is vennének – az adrenalinfüggő főhős alvilági, akciódús története remek alapanyaga lenne egy új Rockstar játéknak. Elmondásuk szerint a Gamer minden nyitott nézőben megpenget húrokat, hiszen ez a fikció egy lehetséges jövőkép. Elképzelhető, hogy majd egyszer valóban felbérelünk gladiátorként működő, irányítható bűnözőket éppúgy, mint igazi ágyútöltelékeket – akik lehetnek többgyermekes anyák, vagy tandíjért munkát vállaló fiatalok. A Gamer egyébként egy kemény, sarkított társadalomkritika is: Gerard Butler színészi játékának minőségétől és a rendezés felemáságától függetlenül egy igen erős disztópiáról van szó. A valóság és a képzelet találkozása az MMO-k világában, emberi, ember által irányított avatárok, igazi vér, igazi halál. Ki tudja. Reméljük, nem így alakul.



reagálnak majd egyre kiszámíthatatlannabbul, egyre újszerűbben a játékos tevékenységére.

AMI IGAZÁN LÉNYEGES, AZ A SZEMNEK LÁTHATATLAN

Steenberg szerint nem az új hardverek számítanak igazán, hanem a meglévő hardverekre alkalmazott új szoftveres megoldások. „A megállíthatatlan technológiai fejlődés ellehetetlenítette az igazi játékot” – mondja a játékfejlesztő. „Minél magasabb a grafikai mércé, annál több minden esik áldozatul a játékmenet terén. Egy Super Mario-szerű játékban a deformálható, interaktív környezet létrehozása gyerekjáték, míg egy modern 3D-s játék esetében igen komplikált, így a fejlesztők nagy része inkább nem is foglalkozik ezzel. A *Halo 3* MI-jét például szándékosan lebutították az előző rész MI-jéhez képest, mivel az új grafikai motor erőfelhasználása lehetetlenné tette az útkeresési és egyéb helyzetfüggő algoritmus implementálását.” Ebben van valami. Ha megfigyeljük a garázsprojekteknek induló játékokat, amelyeknél az überbrutál grafika nem szempont, észrevehetjük a videojáték-ipar óskorszakából visszatérő kreativitást – legyen szó akár egy *World of Goo*-ról, akár egy egyszerű szöveg alapú játékról. A fotorealizmusra való törekvés tehát talán zsákutca, talán könnyen elérhető cél, de így vagy úgy, a jövő játékaikat nem a grafikájuk miatt fogjuk megvásárolni. Pár évtized múlva talán az MI és a társadalomcentrikus, több játékosra szabott történetmesélés tetheti izgalmassá a játékokat, ahol hús-vér emberek és mesterséges intelligenciák szimbiózisából megismételhetetlen, egyedi játékmenetben lehet részünk. „Egy DC vagy Marvel képregényt sem a fotorealisztikus megvalósítás miatt vesz le az ember a polcról” – mondja Stross. „Az emberek a filmszerűbb, fordulatosabb cselekményre, a kiszámíthatatlanságra, az állandó feszültségre vágnak. A realiztikus 3D-s vizualitás mindeneddig

akadály volt csupán, ha a valódi játékmenetet tartottuk szem előtt.”

KI- ÉS BELÁTÁSOK

Kurzweil így fejezte be a tavalyi GDC-n tartott beszédét: „A játék során tanulunk, és létrehozunk.” Az álláspontja szerint az eljövendő évtizedek játékfejlesztése nem a platformok erejéről, hanem az interakcióról fog szólni. A kreativitásra, változatosságra való vágyunk lesz a kulcs – azok a késztetések, amelyek miatt egy moziba is beülünk. „Épp ezért nem haltak ki a toll- és papíralapú RPG-k” – nyilatkozta egyszer Stross. „A kiszámíthatatlan történetmesélés, a kreativitás az, ami ezt a műfajt halhatatlanná teszi. Talán épp ez az oka annak, hogy az MMO-játékosok több offline játékot vesznek, mint a többi gamer. Valami másra vágnak. A kreativitásra, a mondanivalóra, az emberi kapcsolatokra. Értékekre.” „A játékoknak nem versenyezniük kell a valósággal, hanem gazdagítaniuk azt” – fogalmaz Steven Shavilliro, amerikai író. „A virtuális valóság sosem volt jó kifejezés. A helyes szó a prosztetikus, helyettesítő valóság lett volna. A játékok ki fogják szélesíteni valóságunkat változatosságukkal, az általuk bemutatott és létrehozott művészi és emberi értékekkel, magával a filmszerű játékelményel.” Talán valóban így lesz. Talán a rohamos hardverfejlesztés helyett, amit az óriásvállalatok erőltetnek, valami más válhat fontossá. A játékok a jövőben is sokfélék lesznek. Valószínűleg száz év múlva is lesz, aki egérrel vagy billentyűzettel fog játszani. Lesz, aki lövöldözni fog, vagy pasziánszozni, lesz, aki 3D-s szemüveggel játszik, lesz, aki egy OnLive-szerű rendszert használ éppúgy, mint a tévé választható csatornáit, és lesz, aki valami mást keres a játékokban. Vagy mindezt egyszerre. Nem egy jövő van. Sokfelé visz az út, és ez jó.

SUPREME COMMANDER 2

KIADÓ Square Enix **FEJLESZTŐ** Gas Powered Games **RÖVIDEN** A távoli jövő nagy háborúját robotizált hadseregekkel vívja a három részre szakadt emberiség ebben a futurisztikus stratégiai játékban. **MEGJELENÉS** 2010. március

Mindig akad egy nagyobb robot

//Chavalier

CHRIS TAYLOR MÁR az 1997-es *Total Annihilation* elkészítésével tanújelét adta a bengabotok iránti vonzalmának. Miu-tán a kultikus játék jogain az Atari kottlik, tíz évvel később más néven ugyan, de összerakta a folytatást. A *Supreme Commander* a „nagyobb, több, jobb”-elven épült fel, s bár a sajtó körülrajongta, összetettsége és embertelen gépigénye miatt sokan mondtak le róla. A második rész ennek tükrében magán viseli az egyszerűsítés tagadhatatlan kéznymait, illetve hordozza a gyengébb konfigurációkon is jól viselkedő, agyonoptimalizált grafikus motor ígéretét.

FEJLEK HÁTRA

25 évvel járunk a *Forged Alliance* kiégészítő eseményei után, amikor is a Seraphim-fenyegetés elhárítását követő törékeny egyensúly egyetlen lövés hatására borul fel. A politikai merénylet miatt újból egymás torkának esnek az ipusziális UEF, a szabadelvű Cybran és az idegen befolyás alatt álló Illuminate nemzetei. Hogy mivel teszik mindezt?

Természetesen nem kövekkel és botokkal, hanem helyettük tankokat, harci robotokat, repülőket, hajókat és tenger-alattjárókat küldenek a csatába. Az egység típusok számát illetően korábban sem lehetett okunk panaszra, ám az első részben az alaptípusokat egy idő után kénytelenek voltunk feláldozni vagy újrhasználítani, hiszen semmit sem értek a komolyabb gépezetek ellen. Ennek vége: mostantól a legolcsóbb, legegyszerűbb légi, vízi vagy szárazföldi harceszköznek is van értéke, ugyanis a technológiai fáról szép számmal szakíthatjuk le olyan fejlesztés gyümölcsét, amely hatékonyabb páncélzattal, nagyobb hatótávolsággal, erősebb és többcélú fegyverzettel vértzi fel a korábban ágyútölteléknek használt egységeket. A fejlődés és egyben a győzelem kulcsa tehát minél több fejlesztési pont megszerzése, amihez erőforrások kiaknázásával, valamint az ellenségnek okozott kár függvényében jutunk. Innentől csakis a játékoson áll, hogy melyik fegyvernemre áldoz leginkább, esetleg a bázis védelmét erősíti, vagy az ener-

giatermelést pörgeti fel. Hosszabb távon mindenképpen érdemes pontokat és erőforrásokat tartalékolni az ütközete- ket eldöntő kísérleti eszközök számára, amelyekből szám szerint 27-et találunk a *Supreme Commander 2*-ben. Az UEF oldalán ilyen a Nova ágyú, ami egy olyan gyárépületet takar, ami hatalmas távolságokra, akár az ellenséges vonalak mögé is képes eljuttatni az elkészült egységeket. A Cybran oldalt erősíti a King Kriptor mech, ami mellett az összes parancsnoki egység (ACU) eltörpül és gyakorlatilag mindenhol ágyúcsövek állnak ki belőle. Mondanom sem kell, hogy ezek nem dísznek vannak rajta. Az Illuminate sem panaszkodhat, hiszen képesek kétoldalú teleportkapukat létesíteni bárhol a térképen, amelyek segítségével villámgyorsan mozgathatják a csapataikat a csatamezőn, ám taktikai előnyük könnyen ellenük fordulhat, ha elvesztik felettük az ellenőrzést, ugyanis az ellenség is képes ezeket az átjárókat használni. Szintén izgalmasan hangzik az a szerkezet, ami egy sugarat kibocsátva gyakorlatilag felszippantja a



Hajrá, zöldek, ne hagyj magad, pirosak!



Mindjárt rusholhatunk, csak előbb leszkennelem a trafóházat

i A *Forged Alliance* mellett eredetileg Experimentals címmel egy második, kizárólag kísérleti egységekre fókuszáló kiegészítő is érkezett volna a *Supreme Commander*hez, ám a terv végül nem valósult meg. Félre az azonban szomorkodni, mivel az összes ilyen egység helyet kapott a második részben.

kisebb tankokat, robotokat, majd azokat lövedékként veti ki magából.

A parancsnoki egységek néhány fejlesztést követően már a legveszélyesebb prototípusokkal is felveszik a harcot, ám ha megsemmisülnének a harcban, akkor sincs feltétlenül minden veszve. Egy ötletes módosításnak hála a fejük hazakapapultálható, így az egységet csak újabb testre kell helyezni, és mehet vissza a frontra.

A *Supreme Commander 2* egyik leghasznosabb újítása az a „flowfield” névre keresztelt útkereső algoritmus, amit a Washingtoni Egyetemen fejlesztettek ki. Elképesztő, milyen simán találják meg az egységek az ideális utat a törmelékkel, roncsokkal, fákkal, sziklákkal és egyéb tereptárgyakkal teleszórt térképeken A pontból B-be. Az, hogy két, több tucat egységet tömörítő század úgy keresztezze egymás útját, hogy egyetlen egység se maradjon le, akadjon el, essen ki a formációból, korábban megvalósíthatatlannak bizonyult volna.

VAN VALAMI A RADARON

Már az első rész is jól mutatott a képernyőn, ám a folytatás az alapjaitól újraírt grafikus motornak köszönhetően minden téren felülmúlja elődjét. A víz például nemcsak úgy veri vissza és töri meg a fényt, ahogy azt kell, hanem habot is vet, ha a hajó orra szeli hullámain, vagy tengeralattjáró tör a felszínre. Bizonyos fókig átlátszó, így a partok közelében még ki is vehetjük az elsüllyedt roncsok körvonalait. Persze be is gyűjthetjük őket újrahasznosítás céljából. Az egységek most már nemcsak környezetükre vetnek árnyékokat, hanem egymásra és önmagukra is. Egy-egy kolosszus kis túlzással eltakarja a na-

Hajrá pirosak, ne hagyj magad zöldek!



pot is. Elődjéhez hasonlóan a *Supreme Commander 2* is él a stratégiai zoom lehetőségével, aminek hála az egész csatátér áttekinthetővé válik, seregeinket pedig a foltok és pöttyök színe alapján különböztetjük meg az ellenségtől. Itt nyílik lehetőségünk felmérni a helyzetet, s megtervezni a stratégiánkat, majd a megfelelő taktikával végrehajtani azt. Annyiban viszont változik ez a nézet, hogy a háború zaját felváltja a radarokra jellemző pittyegés, így még inkább úgy érezzük, hogy valahonnan távolról, talán egy bolygó körüli pályára állt űrhajó fedélzetéről irányítjuk a hadműveletet. Akinek módja van rá, az próbálja ki két monitorral a játékot úgy, hogy az egyikre a stratégiai képernyőt rakja ki, a másikon pedig elmerül a csata forgatagában. Stratégiai nézetben automatikusan sorszámot kapnak saját egységeink csoportosulásai, amelyeknek néhány kattintással adhatunk ki egészen összetett parancsokat is. Ez persze nem zárja ki a hagyományos CTRL plusz valamilyen számmal történő kijelölést és csoporthoz rendelés lehetőségét.

Ami az optimalizációt illeti, sokat elárul a

tény, hogy jelenleg is egy egymagos 2,8 GHz-es processzorral, 1 GB memóriával, valamint NVIDIA GeForce 6800-as grafikus kártyával felszerelt gépen tesztelik a játékot. Mindenképpen szeretnék elérni, hogy négy-öt éves konfigurációkon is játszható maradjon anélkül, hogy túl nagy áldozatokat kelljen hozni látvány terén. Mindezt oldalanként hat, összesen 18 hadműveleten keresztül élvezhetjük, amelyek között epikus csatákkal és óvatossággal megközelítést igénylő, ügyvezett kommandós missziókkal is találkozunk. Alig egy hónap múlva kiderül, sikerül-e teljesíteni a kitűzött célt, a korábbinál szélesebb közönség vállára helyezni a főparancsnoksággal járó terheket. Édes teher ez, amelynek jutalma sok ezer darabjaira hulló ellenséges egység és megszámlálhatatlan sok robbanás látványa a képernyőn. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavaz.eszertekel.hu

gamestar.hu/jatek/supreme-commander-2

HŐSÖK... ...és mozgatórugóik

A *Supreme Commander 2* főbb szereplőit igyekeztek az írók olyan összetett, egyéni problémákkal küzdő többdimenziós karakterekkel gyúrni, akik olykor szembe is helyezkednek a nemzetük által képviselt értékekkel.



UEF: DOMINIC MADDOX

Dominic Maddox hisz ugyan az UEF céljaiban, ő is szeretné, ha sikerülne kivívni a katonai dominanciát, megtörni a másik két frakció ellenállását és újjáépíteni az egykori földi Birodalmat, de nem mindenáron. Családos ember lévén olyan döntéseket hajlandó csak hozni, amelyek miatt nem kell szegyenkeznie felesége és gyermeke előtt.



CYBRAN NATION: IVAN BRACKMAN

Ivan Brackman és apja folytatja kísérleteit, fejlesztéseit az emberi nem jobbá tétele érdekében. A technológiai lehetőségek határait feszegetve, kutatásuk eredménye az egész faj sorsára kihatással lesz. De vajon tisztában vannak azzal, hogy milyen árat kell ezért fizetniük?



THE ORDER OF THE ILLUMINATE: THALIA KAEL

Thalia Kael az Aeon Illuminate függetlenségének visszaállításán fáradozik testvérel együtt. Nem ért egyet kormányuk döntésével, miszerint szövetségre léptek a két másik frakcióval, hogy vissza tudják venni a Seraphim inváziót. Akár sajátjai ellen is hajlandó háborút viselni, ha ez az ára a restaurációnak.





Kicsiny falum, ott születtem én

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

KIADÓ Electronic Arts **FEJLESZTŐ** DICE **RÖVIDEN** Az egyetlen FPS, ami kategóriájában felveheti a versenyt az új *Call of Duty*-val **MEGJELENÉS** 2010. március

Képes még egy újabb modern harcijáték lőporos illata mosolyt csalni arcunkra? Kipróbáltuk a bétát, hogy kiderüljön!

//Mayer

AZ, HOGY E SOROKAT olvasatok, számomra két dolog jelent: kipróbáltatok már a *Battlefield Bad Company 2* bétáját, és kíváncsiak vagytok a mi véleményünkre, hogy a játék jó-e, vagy még nem vettétek a fáradságot ahhoz, hogy letöltsétek az anyagot, de tudni szeretnétek, hogy érdemes volna-e. Igen és igen, ez a válaszuk mindkét oldalnak.

MÚLTAT ÜLTETNI A JELENBE

Még egyszer leírom, de ígérem, többet nem fogom az aggodalmam az orrotok alá dörgölni: a *Bad Company 2*-nek bizony föl kell kötnie a gatyáját, mert olyan ellenféllel szemben száll ringbe, mint a *Modern Warfare 2*. Valaha még a *Battlefield 1942* is hasonló helyzetben volt, csak akkor nem napjaink harcait dolgozták fel a játékok a legtöbbször,

hanem a második világháború frontjain történetek. Ugye, *Call of Duty* és *Medal of Honor*? Azonban még ekkor is sikerült a DICE alkotóinak valami egészen más oldalról megközelíteniük a témát, aminek köszönhetően sokkal emlékezetesebbek számomra a *BF1942*-vel töltött esték. Ráadásul ez az érzés a *Bad Company 2*-n is érződik, ami remek alternatíva lehet, ha a gyors és szórakoztató akciójátékok hívei vagytok.

PÖRGÉS, FORGÁS, SZÓRAKOZÁS

A béta pályája Port Valdez, amely nevet hallva valami spanyol napsütötte tengerpart rajzolódott a szemünk elé, így rögtön meglepetésként ért minket, amikor láttuk, hogy ez bizony a fagyos Alaszka. A jeges, part menti pálya a Rush játékmódot próbáltatja ki velünk, amelynek lényege, hogy

egy támadó csapatnak kell az ellenfél által birtokolt állomásokat elpusztítania. A védekezők helyzetét az könnyíti meg, hogy a támadóknak csak bizonyos mennyiségű „feltámadási” lehetőségük van. Port Valdezben három hullámban történnek az események: első körben a támadó oroszok ejtőernyővel érkeznek, majd innen lábon vagy különböző járművekkel eljutnak az első frontvonalra, amely egy építkezési terület. A nyílt terep miatt érdemes a négykerekes motor, a quad használata, amellyel gyorsan eljuthatunk a bázisunkról egy fedettebb helyre, ahonnan megkezdhetjük a támadást, de lábon is megközelíthető az építkezés a fák árnyékában. A védekező csapatnak még azelőtt le kell lassítaniuk a támadókat, hogy azok bejuthassanak az elpusztítandó M-COM állomások közelébe, ott ugyanis már jóval nehezebb lesz a dolguk. Sikeres pusztítás után a támadók továbbhaladnak a kikötőbe, ahol már sokkal nagyobb szerepet kap a közelharc, és a fedezékként szolgáló épületek módszeres bontása. Itt kicsit lassul emiatt a játékmenet, de sokkal izgalmasabb faltól falig haladni, mint kinn a nyílt mező közepén félni attól, hogy a távolból valaki leszedi a fejünket. Ha itt is sikeresen elpusztítjuk az M-COM állomásokat, mélyebbre juthatunk az amerikai főbázison. Itt már a védők is komoly eszközöket kapnak a kezükbe, végre zúzhatnak a tankok, eldobhatjuk a quadot és jöhet az örült pusztítás. Mert ettől válik igazán szórakoztatóvá a játék. Gyors és eszement az akció, a béta végig

pörög, az újjáéledési pontokról pikk-pakk a csatamezőre juthatunk, nincs megállás. Éppen az, ami miatt a *Battlefield 1942* is jó volt.

LAGNAGYOBB HIBÁJA

Az élmény tehát a helyén van, de aki kedvet kapott volna a bétához, az számíthat néhány hibára, ami akár zavaró is lehet. Mert igen, mi is vakartuk a fejünket, amikor egy 32 fős masszív ütközet közepén az emberek szoborra, később pedig fel-felbukkanó szellemekké váltak. Előfordult az is, hogy milliméterekről eresztettünk egy golyót az ellenfél fejébe, aki azért sem pusztult meg ott helyben, hanem helyette minket küldött vissza a játék az újjáéledési ponthoz. Lag az van, de a béta éppen arra szolgál, hogy ezt a márciusi megjelenésig orvosolják a DICE alakulatánál. Optimalizációs problémákról is hallottunk, így elképzelhető, hogy a jövőből ide teleportált csúcsgépeken is előfordulhatnak akadások. De ez csak természetes, hiszen ez egy béta. Bár néha csapkodjuk az egy bétát, de az élmény az ott van. Egyetlen játékmódból nehéz ítéletet mondani, de amit eddig átélünk a *Bad Company 2*-ben, az röviden és tömören írva: élmény!



Azt mondta az asszony, hogy radikális kerti rendezésre lesz szükség, de hogy ennyire?

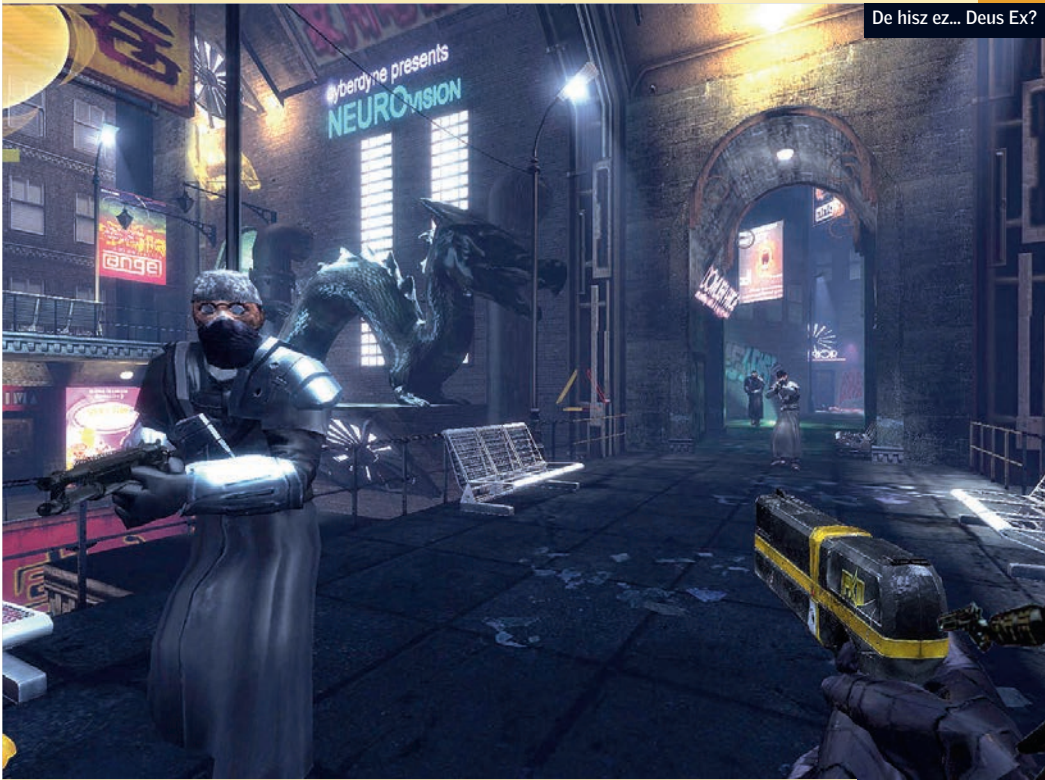
AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/battlefield-bad-company-2

De hisz ez... Deus Ex?

ÚJDONSÁGOK EX



Tény, anyukám nehezen akart elengedni otthonról ebben a ruciban



E.Y.E.

KIADÓ még nincs FEJLESZTŐ Stream On Studio RÖVIDEN Újabb világégés utáni móka, az antik Source motorra hangolva MEGJELÉNÉS TBA

A Fallout 3 és a Borderlands új játszótársat kap. De ki lesz a homokozó királya?

//DjLear

A FRANCIA STREAM ON STUDIO kemény magja már az elmúlt évezred legvégén letett egy nagyon jó dolgot az asztalra: a Half-Life-hoz komponált Syndicate Black Ops modot. Saját univerzumukban, a stúdió vezetője által életre hívott A.V.A. szerepjáték világában 2005-ben gondolkodtak el egy FPS-RPG hibrid fejlesztésén, aminek a szintén fantáziadús E.Y.E. nevet adták. A kezdetekkor felmerült bennük az első CryEngine használatát, amit utólag a Source-ra módosítottak. Így vagy úgy, 2010 elején egyik sem tűnik túl jó döntésnek. A képek és a honlapjukon fellelhető videó alapján leszűrhető, hogy nem ez lesz az új videokártya-izzasztó etalon – de talán nem is ez volt a cél.

RONDA, DE FINOM

Persze ne ragadjunk le a külsőségeknél, ássunk mélyebbre. A fejlesztők egy szerepjátékos elemekkel dúsított belső nézetes hentfesztivált ígérnek, pszicherőkkel, beültethető implantátumokkal, és tetemes mennyiségű fegyverrel, hogy a játékban felmerülő nézeteltéréseket saját szájukon ize szerint simíthassuk el. Közelharcú eszközeink az előzetes ígéretek szerint kalapács és kard lesz, de a legtöbb fegyver inkább a golyóköpökdő kategóriába lesz besorolható. Mind-egyik fejleszthető, némelyik többféle üzemmódban működhet. Hét nagyobb

küldetésre oszlik a játék, amelyek alatt nem kell töltőképernyőket bámulnunk, a világ nyitott, és egészében bejárható. Húsznál több NPC segíthet a feladatok elvégzésében, közülük nem egy akár el is halálozhat, ha nem vigyázunk rá. Kapunk másodlagos feladatokat, amelyek pluszpénzt és tapasztalati pontot hoznak a konyhára, de szükségünk is lesz rájuk, hiszen a jó RPG-elem egy játékban arról ismerhető fel, hogy vannak választható képességeink.

E.Y.E. OF THE TIGER

Ellenfelek terén a jól bevált kommandósok ugyanúgy tiszteletüket teszik, mint a szörnyek, de nem is várhatunk mást egy játéktól, amely nyilvánvalóan sokat merített a Warhammer 40K és a Deus Ex hangulatából. Tette mindezt úgy, hogy a készítőink inkább bevallották a dolgot, mert egyébként is ordít a hasonlóság. Persze ez nem feltétlenül probléma, csak reménykedjünk, hogy majd a mérleg jó serpenyőjéből kanalazzák át a cuccot... Multi terén egyrészt feladatorientált küzdelem várható, több játékos együttműködésével is elvégezhetünk egy különálló kampányt, ráadásul lesz még egy lehetőségünk:

ketten is végigkeverhetünk a szingli-kampányon. Eddig tartott tudósításunk az ígért földjéről, de mivel az elmúlt tíz évben rengetegszer hallhattunk a fejlesztők részéről hasonlóan pozitív önkéklamozásokat, úgyhogy a hitünk mára megcsappant kissé. Ami egyedi ízt adhat a projektnek, az az, hogy néha kicsúszhat a kezünk közül az irányítás: a szemünk előtt játszódó események hatására akár be is kattanhatók egy időre. Nem vicc, a véletlenszerűen leadott lövésektől kezdve több más hatást szenvedhetünk el, mint például azt, hogy jó iparosunk lecövekel egy időre, vagy akár nem is hajlandó löni – bár nagy tömegben nem ez a hosszú élet titka. A külcsínre visszatérve: illik leírni, hogy nem egetrengető, de legalább hangulatos, a belbecs majd eltereli a figyelmünket...



Mikor az uccán átlótt a kedves

AKARSZ TÖBBET TUDNI?
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavaz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/eye

GYORS VAGY, MINT A VILLÁM?!

Legyél Te is GameStar-előfizető!
Gyorsan! Olcsón!

2 lapszám áraért 3-at kapsz!

**Kedvezményes előfizetési ár
negyedévre most 33% kedvezménnyel***

csak 3990 Ft!

Az akció kizárólag
8 napig érvényes
(2010. február 18-26-ig).

Megrendelhető:

telefon: 06-1 577-4301

fax: 06-1 266-4343

e-mail: terjesztes@idg.hu

web: piacter.idg.hu



*A kedvezmény mértéke a magazin 1995 Ft-os árához képest értendő.
Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel.
Minden jog fenntartva!



BEMUTATÓK

A legújabb játékok tesztjei //BZ



HELL!

Megérkezett a február, és hozott hót, sokat. Személy szerint örvendek neki, hiszen ilyenkor az élet is olyanra válik, mint egy FPS hard fokozatban. Elkapar az autó és csúszik a bakancs – én bizony szeretem, ha néha a természet is megmutatja, hogy még nem győztünk teljesen. Olyan ez, mint egy kisebb küldetécsoomag a Life című játékhoz. Meg aztán arra is jó a hó, hogy feldobja a körülöttünk levő, kissé öregeskedő Budapest játékmotort – a kopotás, szürke és barna textúrákat a háza-kon, meg a kutya-gumi néven elhíresült csoportos pixelhibát.

Milyen érdekes, hogy a Budapest engine MI-je ilyenkor is eléggé bugos, lassan reagál a hőmunkás botok bevetésével. Na, mindegy, akinek a jelenlegi pálya nem tetszik, örülhetnek, nemsokára jön a Spring kódnevű patch, ahol a hulló fehér biszbaszokat nagyobb poligonszámú, ám továbbra is idegesítő pollenekre cserélik. Sebaj, legalább a dinamikus fényhatások szebbek lesznek.

BZ

KULISSZA

A GameStar receptje a világhírhoz: gyere hozzánk gyakornoknak! A változatos feladatok (kávéfőzés), izgalmas kihívások (kávéhezás) és szakmai fejlődés (kávészervírozás) mellett médiasztrárá válásod is itt indul, igaz, egy kis lépéssel. Mellélkel képünkön újoncunk, Laci-szan debütálása.



44 BIOSHOCK 2

Fogfehéjtést rövid határidővel!



52 S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT

Sugárzó a mosolyunk

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 enged el őket.

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

TOVÁBBI BEMUTATÓK

- 44 BIOSHOCK 2
- 52 S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT
- 58 ALIENS VS. PREDATOR
- 64 DARK VOID
- 68 NAPOLEON: TOTAL WAR
- 74 VENETICA
- 76 CURSED MOUNTAIN
- 78 GRAND AGES ROME: REIGN OF AUGUSTUS
- 80 MASS EFFECT 2
- CERBERUS NETWORK DLC PACK 1



- 80 ASSASSIN'S CREED 2
- BATTLE OF FORLI
- 80 VANDAL HEARTS: FLAMES OF JUDGEMENT
- 81 SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER HD
- 82 BAYONETTA
- 84 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

BIOSHOCK

KIADÓ 2K Games **FEJLESZTŐ** 2K Marin **RÖVIDEN** Rapture fiktív városában, a tenger alatt játszódó horror FPS, interaktívan alakítható sztorival, hangulatos környezettel.

Apucit megölték. Ettől csak még idegesebb lett

//Duncan

A KÖZHIEDELEMMEL ELLENTÉTBEN a vízszyon nem az, amikor a kiskölköt ostorral sem lehet lefekvés előtt fürdésre kényseríteni, hanem az, amikor valakiben a nyílt víz beteges szorongást kelt, és emiatt nem mer például strandra menni. Nos, Ken Levin, az Irrational Games dizájnere, akinek jelentős részben a *BioShock*-világot köszönhetjük, minimum kökémény hidrofóbiában szenved, sőt az alapján, amit 2007-ben az óceán közepére vizionált, pszichiáterrel is meg kéne nézetni. Imádtuk persze a játékát, ami egy extrém alapossággal és ízléssel megrajzolt álom egy olyan városról, amely a tökéletes mennyország helyett a tökéletes pokollá lett, annyi különbséggel, hogy az ördög lángok helyett itt hullámokkal szívátja a látogatókat.

AZ ELŐZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

Rapture-t egy Andrew Ryan nevű, Oroszországból emigrált fickó alapította még a második világháborút követő években, valahol az Atlanti-óceán északi részének mélyén. Arra irányuló

vállalkozása azonban, hogy egy, az individuuum, a művészet és a tudomány szabadságára építő, független államot hozzon létre, csúfos kudarcot vallott, amikor cirka 10 esztendőnyi fennállás után polgárháborúba keveredett egy gonosz halboltossal. A helyzet persze bonyolultabb volt ennél, de most elég annyit tudni, hogy minden hatalmi konfliktus oka egy, a tenger mélyén felfedezett, Adam nevű őssejt, amely szinte természetfeletti hatással van az emberi testre, és amelynek felhasználásával félelmetes elixírek készíthetők, bárkit felruházva különleges képességekkel. Az anyag birtoklása felett kiéleződő ellentétek miatt 1958 szilveszterén forrongások kezdődtek, és az elhúzó harcokban a lakosság túlnyomó többsége vagy meghalt, vagy bedilizt a fent említett Rapture-turmixtól. A játék első részében Andrew Ryan immár felnőtt gyermekeként (Jack Ryan név alatt) térünk vissza ebbe a káoszba, keresztülvergődünk az örültekházán, és mindenkit megöltünk, aki 130 centinél magasabb volt és nem volt ná-

la emberméretű fecskendő. És ez még csak az előzmény.

BÁDOGEMBER

Rapture azonban Jack Ryan kalandja után 10 esztendővel is létezik. Az egykor virágzó város rothadó falai közt, a felfoghatatlan víztömeg irtó nyomása alatt préselődő vasbeton-kupolák alatt egy beteg, abnormális ökoszisztéma éli világát, ahol még mindig bomlott elméjű, magukat mutánssá drogozó emberek sétálnak tébolyultan. Ezúttal nem kívülről jövünk a sztoriba: mi magunk is ennek a pusztulásra ítélt arborétumnak, evolúciós zsákutcának vagyunk a részei, fejünkön hatalmas búvársisakkal, jobb karunkban pedig vészjóslóan csillogó, húszzaggató fűrógéppel. A nevünk Subject Delta, vagyis az első Big Daddy, akit valaha éles üzembe helyeztek. Egyike vagyunk tehát azoknak a jóságoknak, amelyek a játék kultikus figurájává, ikonjává váltak az elmúlt években. Ők az arctalan holdkőrosok, akiknek egyetlen feladatuk, hogy a számukra kijelölt kisgyermek-



Amikor a víz az úr!



Hm, hogy kerültem a Battlestar Galacticára?



i A játék speciális kiadása egy elég brutális ajánlatra sikeredett a Take2 részéről. A körülbelül 20 ezer forintnak megfelelő áron kínált csomagban nemcsak egy soundtrack CD van és egy 168 oldalas (!) könyv festményekkel és egyéb artworkokkal, de kapunk hozzá 3 nagyméretű Rapture propagandaposztert és az első epizód zenéjét valódi bakelitlemezen.

CK2

nek, a Little Sisternek a sértetlenségét biztosítsák addig, amíg ő begyűjti az Adamet az elhullott szerencsétlenektől. Amit azonban eddig nem mondtak el ezekről az óvó bádogszörnyetegekről: nekik is van múltjuk, mert nem robotok ők, hanem emberek, akik a sors – vagy Rapture őrült vezetőinek – akaratából erre a szerepre kárhoztattak életük végéig, visszafordíthatatlanul.

NEM HÉTKÖZNAPI BÚVÁR

De természetesen mi különlegesek vagyunk. Társainkkal ellentétben (ekkor még ismeretlen okból) öntudatra ébredtünk, vagyis ismét önálló intelligenciával rendelkezünk és képesek vagyunk szabadon mozogni, saját elhatározásból dönteni bizonyos helyzetekben. Fő küldetésünk felkutatni azt a gyermeket, akinek az őrzésével még eszterdőkkel ezelőtt megbíztak bennünket, Eleonor Lambet. A lányka időközben felcseperedett, de még mindig Rapture-ben van, és ha minden igaz, komoly veszélyben. Célunk elérésében más eszközök is a rendelkezésünkre állnak, mint a korábbi főhősnek. A Little Sistereket, akik továbbra is a csatornarendszereken keresztül bolyonganak Adamre éhesen, immár felkarolhatjuk, és ők hálából bizarr Adam-előhelyekhez (értsd x hónapos hullákhoz) vezetnek minket. Az így nyert értékes anyagot aztán felhasználhatjuk plasmidok vásárlására (ugye emlékszünk: ezek az aktív képességek), Gene Tonicok beszerzésére (passzív tulajdonságok), vagy egyéb jóságokra, amelyek segítenek minket viszontagságos utunkban.

O, TANNENBAUM!

Jól tudjuk, hogy néha sokkal nehezebb egy kész univerzumba az eredeti hangulat megőrzésével új szint vinni, mint felépíteni valamit egészen nulláról. Ez különösen igaz egy olyan zárt, kerek világra, mint

RAPTURE KI-KICSODA

Mielőtt a folytatásba belekezel

A BIOSHOCK AZ A JÁTÉK, amely szinte fabatkát sem ér akkor, ha az ember nincs tisztában a történettel. Íme egy rövid áttekintés azokról a szereplőkről, akik a második részben fontos szerepet kapnak.



ANDREW RYAN: eredeti nevén Andrei Rianofski. Rapture ötletgazdája, aki Amerikában élve, külső befektetők segítségével, egy titkos fedőcég alatt építtette meg az 1946-ban megnyílt várost. Az első epizód végén fia, a főhős Jack végez vele.



BRIGID TENENBAUM: talán az egész történet második legfontosabb szereplője. Tenenbaum az egyik legbefolyásosabb tudós volt Rapture-ben, aki felfedezte az Adamet, majd ezzel kapcsolatban vezetett kutatásokat. Az a metódus is az ő nevéhez fűződik, amelynek köszönhetően az anyagot kislányok testében lehet termelni. Tetteit megbánta, és mindkét részben a főhős legmegbízhatóbb segítőjének bizonyul.



SOFIA LAMB: neves pszichológus, aki 1950-ben Ryan kérésére érkezett Rapture-be, hogy kezelje a mélytengeri élettel megbirkózni nem tudó lakók mentális problémáit. Később ideológiai ellentéteik miatt politikai ellenfelekké válnak, és Andrew halála után ő vette át az uralmat a város felett.



AUGUSTUS SINCLAIR: Rapture egyik legbefolyásosabb kutatója, üzletembere. Érdeklődött volt a Ryan és Atlas közötti harcokban, hiszen mindkét fél az általa gyártott plasmidot és Vita Chamber-t használta az összecsapások során. A második részben folyamatosan tartjuk vele a rádiókapcsolatot, nagyon figyeljünk a szavaira!

amilyen a *BioShock*é. Nos, a készítőket az akadályt zseniálisan küzdötték le, hiszen a sztori érzelmileg megkapóbb, fordulatokban legalább olyan gazdag, mint az előzmények, sőt néhol egészen komolyan elgondolkodtató. Brigid Tenenbaum, aki Jacket mindvégig jó szándékkal kalauzolta az előző részben, a történet szerint visszatért a víz alatti városba, mert kiderült, hogy vízipók-ország lakói már a földfelszínről is rabolnak el gyermekeket. Zúttal is ő lesz a legmegbízhatóbb segítőtársunk. Az első rész végén meghalt Andrew Ryan helyett a szellemi irányítást Sofia Lamb vette át, aki a város fénykorában még vezető pszichiáter, és egyben Ryan erős politikai ellenfele volt. Az események vonalvezetése egyébként kísértetiesen ismerős: rádión keresztül tartjuk a kapcsolatot az emberekkel, egyesek segíteni akarnak, mások megszívni, némelyekről pedig azt sem tudjuk, hogy egyáltalán kicsodák. A hangüzenetekből talán még több is van, mint korábban – az igazat megvallva egy idő után már rettenetesen unalmas és idegesítő volt hallgatni a folyamatos szövegelést, nemritkán úgy, hogy közben három-négy bohócnak öltözött figura próbált kibelezni.

AZ ÉV APUKÁJA

Gyerekek körében népszerű dolog vitatkozni arról, hogy kinek az apukája az erősebb. Nos, én annak idején biztos azt kívántam volna, hogy sérelmeim ügyében a Big Daddy jöjjön be az iskolába pofozkodni. Fegyvertárunkban immár ott szerepel a fűrógép, a nehézzéppus-

ka, az „ágyúnak” becézett gránátvető, a szegecslövő, a lándzsapuska és egyéb ínyencségek. A vitás kérdések tisztázására további érveket is kapunk, például aknákat, páncéltörő lövedékeket, hőkövető rakétákat. Minden fegyverhez háromféle löszert találhatunk, amelyeket annak megfelelően érdemes használni, hogy éppen kit kívánunk meggyőzni: a hagyományos splicerek (szétdrogozott elmebetegek) ellen a személyelhárító golyó is elégséges, de például a brute splicer nem ért a szép szóból, fűrógéppel adjunk neki! Az ellenség jellemzőinek kipróbálására most is van Research Camera, amely arra jó, hogy aktiválás után elemzi a megtámadott mozgását, és fényt derít annak gyenge pontjaira. Sőt, ha kellően sokat használjuk, olyan bónuszokat is szerezhetünk vele, mint pluszsebzés vagy akár ajándék Gene Tonic. Hozzá kell tennem, hogy a látszat ellenére a készítőket szinte mindent az előző részből emeltek át, csupán más nevet és külsőt adtak az egyes harci eszközöknek. A gépágyúnak nagyjából a régi Tommy gunnal egyenértékű, a Canon ugyanaz, mint a gránátvető volt annak idején, a lándzsapuskát pedig anno számszerűn hívta Jack Ryan. Az igazat megvallva az alternatív löszerek még név szerint is ugyanazok, tehát mindössze a Rivet Gun és a fűrófej tekinthető új fegyvernek.

BEVÁLT RECEPTEK

Ugyanez mondható el a megszerzhető Adam-származékokról. Plasmidnak hívjuk ugye azt, amellyel „varázsolni” lehet, vagyis többek között pirítóst csinál az ellenségből (vagy éppen jég-

kását), meghülyíti a védelmi berendezéseket, esetleg darázsfészket teleportál a splicerek hajszerkezetébe. Tulajdonképpen mindet jól ismerhettük már az előző részből, kisebb különbségek vannak csupán, például hogy a lerakott cicloncsapdákat immár feltölthetjük bármilyen más plasmiddal is, vagyis az ellenség nemcsak lefejezi a plafont, de szénné is ég közben. A forradalmi őssejt-kutatások másik eredményeként pedig létrejött a Gene Tonic. Ezeket kis fiolákban találjuk meg a pálya különböző részein, és begyűjtésük után semmi dolgunk nincs velük, csak élvezni az általuk nyújtott előnyöket. Nagy változásra itt se számítsunk a hatásokat tekintve: elektromos áram csapja meg azt, aki megüt bennünket, könnyebbé teszi a védelmi berendezések feltörését, növeli az ellenség lefagyasztásának időtartamát, és így tovább. Ami engem illet, megértem, hogy a fejlesztők nem változtattak ezeken a speckó tulajdonságokon, elvégre ugyanabban a városban vagyunk, mint amit már egyszer körbekalandoztunk, és az elmúlt 10 esztendő lerobbánása logikusan semmiféle új plazmid kifejlesztésére nem lehetett alkalmas. Játéktechnikai értelemben persze kifogásolható, hiszen ennek köszönhetően a játékmenet is szinte tök ugyanaz, mint az első részben, de ezen a fejlesztők másként próbáltak segíteni.

TŰZPÁRBAJ AZ ÓCEÁN MÉLYÉN

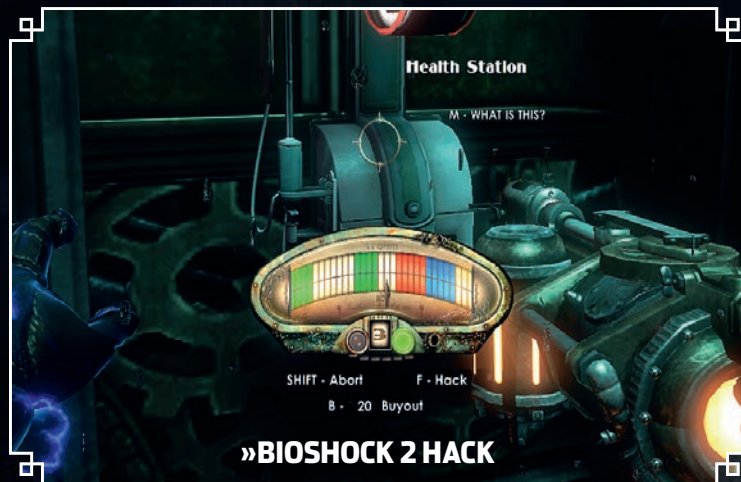
A tapasztalatom szerint játékelményben a legfontosabb változás, hogy nagyobb hangsúly van a védekezésen.



»BIOSHOCK 1 HACK

MI A KÜLÖNBSÉG A KÉT KÉPEN?

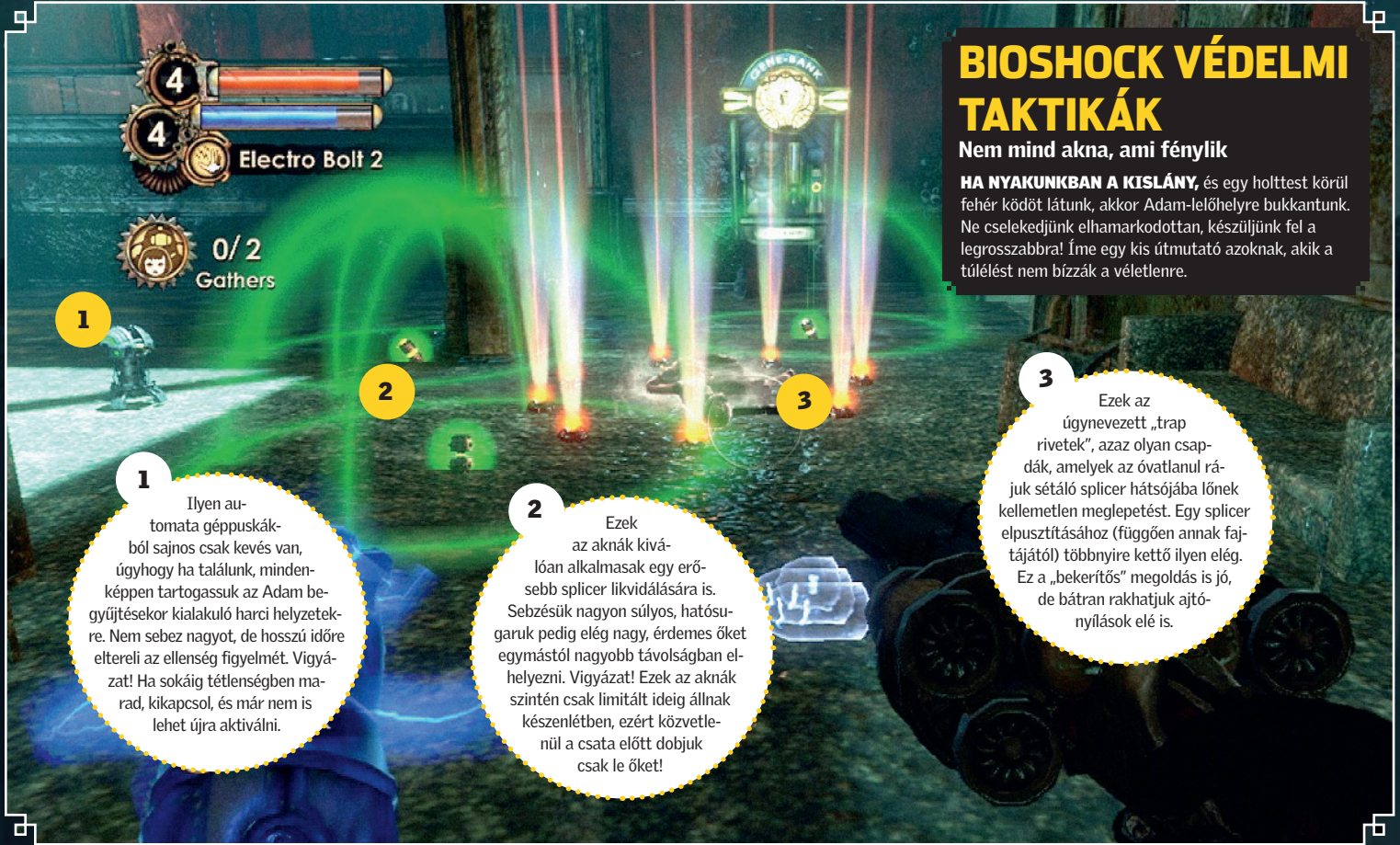
Ha messzire akarunk jutni Rapture folyosóin, muszáj a város szövevényes biztonsági rendszerét is uralmunk alá hajtani. Ezt az egyes védelmi eszközök feltörésével tehetjük meg, amire mindkét epizódban kis minijáték áll rendelkezésre. Az első rész óta azonban sokat változott a metódus, hiszen immár semmi logikára nincs szükség, csak a reflexeink játszanak. Előny azonban, hogy a feltörési kísérlet kimenetele is többféle lehet, tehát nem biztos, hogy automatikusan géppuskával köszöntenek minket egy rontás után, sőt,



»BIOSHOCK 2 HACK

ha nagyon jók vagyunk, jutalmat is kapunk. Ha a zöld területet találjuk el, akkor az jó pont. Ha pirosat, akkor automatikusan bekapcsol a riasztó és pórul járunk, míg ha fehér felületnél állítjuk meg a nyilat, akkor megússzuk egy kisebb elektromos sebzéssel. Legjobban akkor járunk, ha sikerül kézben megállítani a mutatót, mert ilyenkor különböző bónuszokat kapunk: a robotok nagyobbat sebeznek vagy tovább maradnak életben, az automaták pedig extra életerőcsomagot vagy löszert dobnak ki.

I Mademoiselle Blanche de Glace eredetileg az egyik fontos figura lett volna a játékban, de a hangját adó színésznő a Twitter-oldalán elárulta, hogy az utolsó pillanatban az egész karaktert, úgy ahogy van, kivették a játékból. Nem kell elkeseredni persze, többjátékos módban még mindig választható karakter azok számára, akik a játék különleges kiadását vásárolták meg.



BIOSHOCK VÉDELMI TAKTIKÁK

Nem mind akna, ami fénylik

HA NYAKUNKBAN A KISLÁNY, és egy holttest körül fehér ködöt látunk, akkor Adam-lelőhelyre bukkantunk. Ne cselekedjünk elhamarkodottan, készüljünk fel a legrosszabbra! Íme egy kis útmutató azoknak, akik a túlélést nem bízzák a véletlenre.

1

Ilyen automata géppuskából sajnos csak kevés van, úgyhogy ha találunk, mindenképpen tartogassuk az Adam begyűjtésekor kialakuló harci helyzetekre. Nem sebez nagyot, de hosszú időre eltereli az ellenség figyelmét. Vigyázat! Ha sokáig tétlenségben marad, kikapcsol, és már nem is lehet újra aktiválni.

2

Ezek az aknák kiválóan alkalmasak egy erősebb splicer likvidálására is. Sebzésük nagyon súlyos, hatásugaruk pedig elég nagy, érdemes őket egymástól nagyobb távolságban elhelyezni. Vigyázat! Ezek az aknák szintén csak limitált ideig állnak készenlétben, ezért közvetlenül a csata előtt dobjuk csak le őket!

3

Ezek az úgynevezett „trap rivetek”, azaz olyan csapdák, amelyek az óvatlanul rájuk sétáló splicer hátsójába lönek kellemetlen meglepetést. Egy splicer elpusztításához (függően annak fajtájától) többnyire kettő ilyen elég. Ez a „bekerítős” megoldás is jó, de bátran rakhatjuk ajtónyílások elé is.

Minden alkalommal, amikor a kislányt letesszük egy oszlásnak indult hulla mellé (modern pedagógia 2.0), ellenségek tucatjai szimatolják ki a jól ismert összejt aromáját, és fékezhetetlen erővel támadnak mindaddig, amíg a gyermek be nem fejezi a vörösés váladék kiszípkázását. Fogadjuk meg a tanácsot, és minden ilyen procedúra előtt biztosítsuk be a helyiséget jó alaposan! Plasmidcsapdák minden ajtóba (vagy akár a falra, plafonra a póksplicerek ellen), minimum egy-két automata géppuskatorony a lány közelébe, gyalogsági aknák telepítése a megfelelő pontokra, szegecsaknák a földre, és ne feledjük, hogy a lándzsalövővel villanypásztort is kifeszíthetünk az ajtónyílásokba! Ha mindezt összeraktuk, akkor semmi más dolgunk nincs, mint kibiztosítani a géppuskát, és szépen levenni a hátunkról beesett szemű kis útitársunkat. Jól jön egyébként, ha van a közelben egy-két meghekkelt védelmi ágyú, vagy néhány megbütykölt automata repülő őrsem, nem is annyira a sebzésük miatt, mint inkább azért, mert elvonják a figyelmet rólunk, vagy a kis húgocskáról. Minden hugi két alkalommal képes erre a kis gyűjtőakcióra, ha ezekkel végzett, muszáj keresnünk neki egy csatormanyílast, és új vendéc után kell néznünk. Ellenségeink többsége a jó öreg splicerfamiából kerül ki, találunk azon-

ban néhány újat is. Ilyen a Brute, ami leginkább Hulk és egy rosszkedvű portás keveréke, és valószínűleg soha nem fog megtanulni sakkozni. A Big Daddy-knek is megjelenik egy új verziója (pontosabban egy nagyon régi), de a leglényegesebb a Big Sister feltűnése (igazából már csak egy Big Brother kellene, és teljes a család). Beszélünk, hogy ezek a nővérekégykor maguk is Little Sистерek voltak, csak ahogy cseperedtek, az irreálisan nagy mennyiségben bevitt Adam megváltoztatta a testüket, és mentálisan is instabillá váltak, úgyhogy más feladatot kellett kapniuk. Egyrészt ők azok, akik alkalomadtán elhagyják Rapture városát, hogy a felszínről újabb gyerekeket raboljanak el, másrészt egyfajta „legmagasabb biztonsági fokozatot” képviselnek Rapture-ben. Az ő legyőzésükre is vonatkoznak a bekezdés elején írottak – egyébként akkor küldik ránk őket, amikor valamelyik szinten már minden egyes kislányt fel-szabadítottunk.

SZOLGÁBÓL DÖNTÉSHOZÓ

Az egyes szituációkban hozott döntéseink nagyon komolyan befolyásolják a sztori alakulását, bár az első rész után ez nem meglepő. Felelősségünk természetesen a kislányok sorsával kezdődik, hiszen ezúttal is választhatunk, hogy meggyilkoljuk-e őket, kisajtolva belőlük



Ez az, mosolyogj csak, apu szeme fénye!

ELLENSÉGEK TUCATJAI SZIMATOLJÁK KI A JÓL ISMERT ÖSSÉJT AROMÁJÁT, ÉS FÉKEZHETETLEN ERŐVEL TÁMADNAK



Tüzes hangulatban



Hát, rá nem mondhatjuk, hogy pajzs nélkül hegesztett...

az összes értékes Adamet, vagy életben hagyjuk a gyerekeket, megnehezítve ezzel saját továbbhaladásunkat. A történet szálát néhol katartikus hatásosra alakító írók ugyan a gyakorlatban is honorálják, ha nem szívtelen gyilkológépek vagyunk, de szerintem elég lett volna mindezt a játékos lelkiismeretére bízni. (Lábjegyzetként ide kívánczok: bevallom töredelmesen, hogy én csak az egyik végigjátszást próbáltam ki, és a másikat nem is fogom soha. A magam részéről nem tudom elképzelni, hogy lehet képes valaki akár játékból is meggyilkolni ártatlan kisgyerekeket.) Többször válaszút elé kerülünk a fősztoriban is. Az események itt néha komoly morális dilemmákat vetnek fel, és a megoldások a „megölni/nem megölni” dichotómiára korlátozódnak. Nincs mese, az örök éjszaka egyre magányosabb városában nemcsak az ügyvéd, de

a vád, a bíró és a hóhér is mi magunk leszünk.

NEM POZITÍV

A *BioShock 2* sajnos nem csak a jó dolgokban méltó utód. A fejlesztők a pályaszerkesztés során a klasszikus lineáris elvet követték, tehát a környezet tulajdonképpen egy szépen kidekorált folyosórendszer, amelyen előre felé kell menni, és löni, nagyon. Kis túlzással ennél a *Duke Nukem* szintjei is több odafigyelést követeltek a játékos részéről, és bár nem es cél a bolyongás elkerülése, ez azért túlzás. Szabadságból igazán juthatott volna több, ha már az öreg Ryan ennyire törte magát miatta. A „szépen kidekorált” ki-fejezés persze szó szerint értendő: Ken Levine ide vagy oda, a dizájnerek és grafikusok nélküle is pompás munkát végeztek a környezettel. A város él, az art deco így félholt állapotában is ragyog, és minden a



Napi inzulinadag-bevitel

legapróbb részletekig sugározza az '50-es évek hangulatát. Bár grafikai semmiféle előrelépés nem történt, ezúttal legalább indokolt az az effekt, ami a ránk csorgó vizet úgy ábrázolja, mintha egy autómódban ülve kukucskálnánk ki a szélvédőn. Szépek a robbanások, a fények, a Havok motorra épülő fizika pedig pont annyira hiteles, amennyire az elvárható (a testek túlzott rongybaba-hatása engem special zavart). Az apróbb változtatások közül a hekkelés módosítása is említésre méltó, hiszen az eddigi „alagútépítő” minijáték helyett egy szimpla reflextesztet kapunk, aminek nagyon értem, mi köze van az elektroműszerészeti szaktudáshoz. Ilyen erővel Tetríst is tehetek volna bele. Ráadásul a vége felé ezen feltörések végrehajtása kimondottan nehéz, különösen, ha közben elmebetegek csapkodják a fejünket feszítővással.

MINDENKI MINDENKIVEL

A *BioShock 2* egy dologban mindenképpen az elődje fölé emelkedik, ez pedig a többjátékos mód, mivel ilyen eddig nem volt. A Take2 nem bízta a véletlenre a dologot: a multival külön fejlesztőcsapat, a Digital Extremes foglalkozott, és kétségtelenül egy önmagában is színvonalas produktumot tettek le az asztalra. Eleve a körítés nagyon igényes: 1958-ban járunk, vagyis abban az esztendőben, amikor Rapture gazdasági hanyatlása fizikai atrocitásokig fajult. A polgárháborút kirobbantó első puskaelődés a Kashmir éttermenél dördült el, és mivel ezután drasztikusan megnőtt az igény a harci plasmidokra (így például a lángra lobbantásra vagy az elektromos kislülésre), belépett a sztoriba Rapture legnagyobb plasmidgyártója, Augustus Sinclair is. A fickó azonnal létre is hozott egy kifejezetten a harci eszközök tesztelésével foglalkozó csoportot a



Az erő velem van, Luke!



Hasznos párcapcsolati oktatóvideó



I Valami történik a mélyben. Ezzel a jelszóval indítottak újtárára a fejlesztők egy weboldalt, amelyen át Mark Meltzer tragikus történetét követhetjük nyomom. A kislánya eltűnése után nyomozó apuka Rapture-ben köt ki, és természetesen hangüzenetein keresztül a játékban kiderül, mi lett a sorsa neki és gyermekének, Cindy-nek.

cégén, a Sinclair Solutionsön belül. Mi ennek a csapatnak vagyunk az egyik tagja, feladatunk pedig, hogy a városban kialakított pályákon harcolva meggyőződjünk a plasmidok és a Gene Tonicok hatékonyságáról.

6 karakter közül választhatunk, amelyek mindegyikének megvan a maga kis háttértörténete. Sztorjuk nem derül ki egyből, ezeket a szintlépésekkor megszerzett hangüzenetekből deríthetjük ki részletesen. Többnyire rapture-i átlagemberekről van szó, akik a jó pénz reményében (vagy egyéb perverz okból) vesznek részt a lövöldözésben (ilyen Jacob Norris, a hegesztő, vagy Barbara Johnson, a háziasszony), de itt van a sportoló Danny Willkins, vagy az ünnepelet színésznő, Mademoiselle Blanche de Glace. Ha megtaláltuk a számunkra szimpatikusait, kapunk egy kis lakást, benne rádióval, hangszóróval, ruhátárral, audionaplóval, valamint egy Gene Bankkal (egy kávéautomata külsejű szerkezet), amelyben a fegyvereinket és az aktív plasmidokat választhatjuk ki. Ekkor aztán indulhat a játék!

RAPTURE: OLDSCHOOL WARFARE

A játékmódok között megtaláljuk a klaszikusokat, így kötelező jelleggel a Free-

for-allt (itt: Survival of the Fittest), a hagyományos Team Deathmatch-et (Civil War), és persze van egy beszédes nevű Capture the Sister is. Emellett létezik egy King of the Hill típusú szabály is (mint a Domination a *Modern Warfare 2*-ben), valamint több egyedi játék. Az ADAM Grab például arról szól, hogy a pályán elhelyezett Little Sistert kell egy játékosnak minél tovább megtartania Free-for-all szabályokkal, amiért folyamatosan Adamet kap. Aki a legtöbb lövöldözést bírja homlokklövés vagy porrá égés nélkül, az győz. A legtöbb játékban lehetőség van Big Daddyt is irányítani, bár szerencse is kell hozzá, hiszen egy meccs alatt csak egy, legfeljebb két ilyen öltözék kerül be a pályára, és az veheti fel, aki a leghamarabb megtalálja. Ilyenkor természetesen extrém erők leszünk a többiekhez képest, és cserébe csak a plasmidok használatáról kell lemondanunk. A páncélruhához speci fegyver is jár, vagyis addig, amíg benne vagyunk, csak a rászerezett puskát, illetve gránátvetőt használhatjuk.

A plasmidok használata természetesen némiképp különbözik az egyjátékos módban tapasztaltaktól, ami nem csoda. Elképzelné is rossz azt a káoszt, ami akkor keletkezne, ha annyi tűzlabdát lövöldözhetnénk, amennyit csak szeretnénk, és fo-



EGY NAGYFIÚ ARZENÁLJA

Fegyverek a BioShock 2-ben



A FÚRÓ: Egyszerűnek látszó, ártatlannak tűnő munkaeszköz, amellyel azonban igen súlyos sebesülések okozhatók, főleg egy jól irányított ütéssel a gyomorba. Ez az alapfegyverünk, de feltápolható nagyobb benzintartállyal és néhány extra fémpengével a nagyobb sebzés és a gazdaságosabb működés érdekében.



RIVET GUN: Ezt a puskát már az első kanyarban megtaláljuk, és mindvégig hű társunk lesz a kalandok során. Ehhez találjuk a legtöbb muniációt, érdemes tehát a tuningolásába is energiát fektetni. A hagyományos szegecsek mellett nehézlövedéket is kilő (főleg páncélosok ellen jó), és csapdát is állíthatunk vele.



LÁNDZSAPUSKA: Szinte ugyanaz, mint a számszerű volt az előző részben, de ezúttal jóval nagyobb lövedék kilövésére is lehetőség van. Hátránya, hogy nagyon lassú újratölteni, de vicces tud lenni a rakétalándsza nevű alternatív muniója, amely a húsba fúródást követően elröpíti az áldozatot és robban is egy nagyot.



GÉPPUSKA: Amolyan Rapture verziójú „hand-held” minigun. Négycsövű jóság, amellyel az „50-es golyók kellemes sebességgel adagolhatók bármilyen méretű és formájú testbe. Pontatlan, de a megfelelő upgrade sokat segít a visszarúgás csillapításán és a lövedékek sebzésén is.



GRÁNÁTVETŐ: Szintén kihagyhatatlan fegyver, amelyet inkább „robbanószerszámhasználati-tárgy”-nek kellene fordítanunk, hiszen hőlkövető rakéta kilövésétől aknarakásig mindenfélére alkalmas. Leggyakrabban mégis a gránátokat fogjuk szórni vele, ami főleg a Big Daddyt és Big Sistereket elleni küzdelmekben hasznos.



SHOTGUN: Kihagyhatatlan. Nemcsak az egyjátékos kampányban, de a többjátékos módban is az egyik alapfegyver. Először mindenképpen a tár méretét növeljük, hogy 6 löszert is be tudjon fogadni, innentől kezdve elég jól elboldogulunk vele. Főleg a foszfortöltetű lövedék aranyos, amely találat után lángra is lobbantja az ellenséget.



HACKER CUCC: Ez egy célszükszár a biztonsági rendszerek feltörésére. Kétféle munió jár hozzá, az egyikkel manuálisan, a másikkal automatikusan vesszük irányításunk alá az eszközt. Harci fegyvernek minősül, mivel – furcsamód – ennek segítségével pakolhatjuk le az automata géppuskatornyokat, amiket egyes Big Daddyknél találunk.

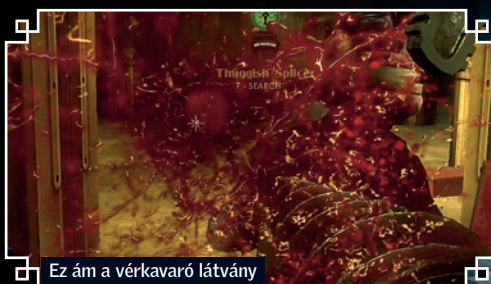


Mindjárt melegebb így, mint a hordó körül, nem?

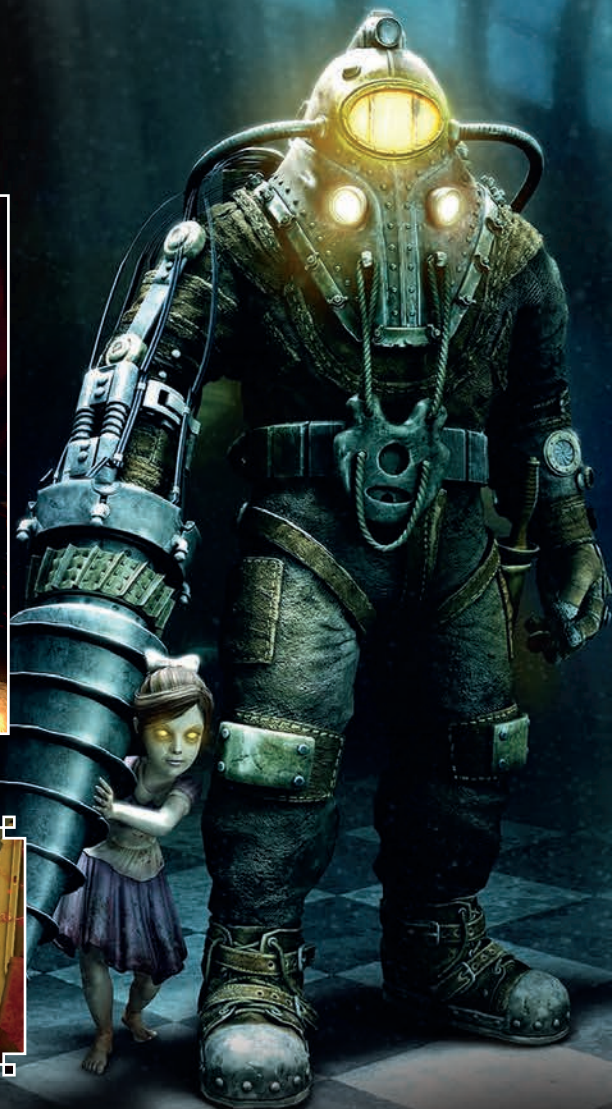
Press and hold **M** to get a hint if you are stuck.



Cyere apucihoz, apuci!



Ez ám a vérkavaró látvány



NÉHÁNY FEGYVER (MINT AZ ELEPHANT GUN ÉS A SZÖGBELÖVŐ) KIZÁRÓLAG A TÖBBJÁTÉKOS MÓDBAN ÉRHTŐ EL

lyamatosan váltogathatnánk a képességeinket. Egyszerre legfeljebb két különböző típusú plasmid lehet beállítva, Eve-ből (vagyis a képességeink használatához szükséges energiából) pedig annyi van, hogy maximum 4-szer tudjuk elsűtni a kezünket. Ráadásul ezek a kis trükkök arányában is sokkal kisebbet sebeznek, mint az egyjátékos sztorimód alapján kellene. Érdekes, hogy az elemzés (Research), ami a kifigyelt játékoskal szemben plusz sebzést eredményez, a többjátékos módban is használható, sőt, ha nem akarunk az első három játék után nagyon súlyosan elkedvetlenedni, mielőbb kezdjük el a gyakorlatban is alkalmazni. Ehhez annyit kell tennünk csupán, hogy odamegyünk egy halott ellenséghez, és elkezdünk matatni a ruháiban. Bizarr, de hát ez mégiscsak Rapture.

MÚKOGGY!

A fejlesztők nagyon jól megtanulták, hogy a játékos számára a hosszú játékidő a folyamatos fejlődésben rejlik, és azt is, hogy a „nolifer” kifejezés ma már nemcsak a WoW-osokra és

Amy Winehouse-ra értendő, hanem arra is, aki nem tudja abbahagyni a CoD multiját. Nem volt kérdés tehát: kell rangrendszer és szintlépés, kellenek megszerezhető fegyverek, plasmidok, tonikok. De a Take2-nál még ennél is tovább mentek, hiszen bizonyos csodaszerek (például a Geyszer Trap, Aero Dash, vagy a Houdini plasmid, ami konkrétan láthatatlanná tesz), továbbá néhány fegyver (mint az Elephant gun és a szögbelövő) kizárólag a többjátékos módban érhetők el. A magam részéről nem szimpatizáltam viszont a pályákkal. Noha Rapture világába a dizájnunk köszönhetően jól passzoltak, mégis túl komornak, sötétnek és egyszerűnek éreztem őket ahhoz, hogy huzamos ideig szórakoztató legyen bennük szaladgálni. Általában elmondható, hogy a többjátékos mód komolytalanabb a kampánynál, aminek oka a karakterekben és a körítésben is keresendő. Mulatságos, amikor egy öltönyös kövér pacák körbe-körbe rohangál, miközben a kezéből tüzet, majd jégcsapokat varázsol, és közben Tommy gunnal lövi szét a helyiséget.

TANÍTVÁNYODKÉNT HAGY-TALAK OTT...

A *BioShock 2* minden tekintetben egy méltó folytatás, amely bizonyos dolgokban lekörözte elődjét, más tekintetben viszont megbocsáthatatlan hiányosságokat mulasztott el orvosolni. Bár a helyszíneket a szűk mozgáster ellenére sikerült kreatívan kitalálni, a nyomasztó linearitás mégis megmaradt, sőt talán még fokozódott is. A kislányok kísérgetésén kívül nem sikerült újdonságot csempészni a játékmenetbe sem, ellenére annak, hogy a Big Daddy-lét a harcrendszerben jelenthetne komolyabb változásokat. Mégis azt mondom, hogy a *BioShock 2*-t megéri akár egynél többször is végigjátszani, mert a mozis forgatókönyvírókat megszegyenítő sztori, a háttorzongatóan hiteles környezet, illetve a mesterien megkomponált és hangszerelt muzsika olyan hangulatot alkot, melyet más univerzumban nem is tudnék elképzelni. Annak pedig kiváltképp örülök, hogy annak a bizonyos karakternek a sorsa, akinek a szerencséjéről már az előző rész végén sem kaptunk egyértelmű híreket, ezúttal is homályos maradt, nem lehetetlen tehát, hogy egyszer vissza kell még térnünk Rapture-be egy – talán utolsó – kaland erejéig. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játékok oldalára: szavazas.ertekelji.gamestar.hu/jatek/bioShock-2

GameStar

DUNCAN

Kevés újdonságot mutat, de még mindig a legjobb «entellektüel-horror» FPS a piacon.



HARDVERIGÉNY:

Athlon 64 3800 + vagy P4 3.0 GHz CPU, 2GB memória NVIDIA 7800GT 256MB, ATI Radeon X1900 256MB VGA

- + magával ragadó atmoszféra
- + jó sztori
- + rövid
- kevés újdonság
- túl lineáris

91

Ennyire gáz helyre visszatérni soha nem volt még ilyen élvezetes

Cooler Master nyereménycsomag a legkeményebb játékosoknak!

KÜLDJ SMS-T ÉS NYERJ!

EBBEN A HÓNAPBAN KISORSOLUNK EGY **CM 690 II ADVANCED** SZÁMÍTÓGÉPHÁZAT, EGY **CM GX 750 W TÁPEGYSÉGET** ÉS EGY **CM STORM SENTINEL ADVANCE GAMER EGERET** EGÉRPADDAL!

Cooler Master CM 690 II Advanced:

- ATX/micro-ATX/mini-ITX alaplapok támogatása
- 4 darab 5,25"-ös fiók az optikai meghajtóknak
- 6 darab 3,5"-ös fiók a merevlemezek számára
- 2 darab 140 mm-es és 1 darab 120 mm-es ventilátor gyárilag
- Összesen 10 darab ventilátorhely
- Porszűrők a ventilátornyílásokon, kivezetés a vízűtésnek a hátlapon
- 1,8" és 2,5"-ös keret a mobil HDD-k és SSD-k számára
- Külső SATA-dokkoló a ház tetején, 2xUSB és 1xSATA port az IO-panelen
- Csavarmentesen rögzíthető meghajtók és bővítmőkártyák

www.cooler-master.com

Cooler Master GX 750 W:

- 750 W összteljesítmény
- Egy 12 voltos ág 60 ampერი terhelhetőséggel
- Négy 6+2 pines PCI Express tápcsatlakozó
- Kilenc SATA és három molex csatlakozó
- Ultracsendes, hőmérséklet-vezérelt 120 mm-es ventilátor
- NVIDIA SLI Ready és 80 Plus minősítés
- Energiatakarékos, magas hatásfokú működés

Cooler Master Storm Sentinel Advance:

- 5600 DPI Storm Tactical Twin-Laser szenzor
- DPI-érték kijelzés OLED kijelzőn keresztül
- Nyolc programozható gomb
- 64 KB beépített memória, melyben négy profil tárolható
- állítható USB-frekvencia 100-1000 Hz-ig
- Öt darab, egyenként 4,5 grammos súly
- LED-es megvilágítás 7 színben
- Firmware-frissítési lehetőség

KÉRDÉS:

Összesen hány házhűtő ventilátort lehet beszerezni a Cooler Master CM 690 II Advanced számítógépházba?

GS A: 5

GS B: 10

GS C: 2

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

február 18. és március 17. között várjuk

(Az SMS díja 252 Ft + áfa. Mindhárom mobilszolgáltató hálózatról 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.

AJÁNDÉK CS-M
FPS TACTICS PAD
EGÉRPAD

GameStar

expert
computer

COOLER
MASTER

S.T.A.L.K.E.R. CALL OF PRIPYAT

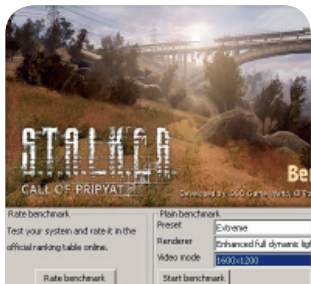
KIADÓ Deep Silver **FEJLESZTŐ** GSC Game World **RÖVIDEN** Újabb kiegészítő, amely ezúttal az alapjáték történései után játszódik – avagy mi történt a helikofferekkel?

Sugárzó arccal bóklászunk a Zónában, mert a rádió aktív

//BZ



Málam futna? Teszteld, mielőtt megveszed



AKI ESETLEG AZÉRT hezitálna a játék megvásárlásával kapcsolatban, mert nem tudja eldönteni, milyen minőségben futna a gépén, próbálja ki a Call of Pripjat Benchmarkot: a 421 megabájtos kis csomag a játék motorja segítségével méricskéli végig a gépet, megmutatva, hogyan muzsikálhat majd a végleges verzió, beleértve a DirectX 11-képességeket is.



EMLÉKSZEM, 1986. ÁPRILIS 26-ÁN épp a Balatonnál töltötünk egy hétvégét a családdal, és kifejezetten jó idő volt, egy szál divatos rövidgatyában rohangásztunk a szabad levegőn. Akkor még nem tudtam, hogy ez valószínűleg azzal jár majd, hogy ötvenéves koromra egyedül világíthatok a sötétben, ha egyáltalán megérem... Oké, ez így túl komor, de fény, hogy aznap robbant fel a csernobili atomerőmű négyes blokkja, és a radioaktív szennyeződést többek között kis hazánk fölött szórta szanaszét a szél.

ALTERNATÍV TÖRTÉNELEM

Mint azt a híradókból, sőt, mostanában történelemlényekből, és persze a S.T.A.L.K.E.R. eddigi részeiből is tudhatjuk, a robbanás után a környező területeket villámgyorsan kiürítették – Gyu barátom tudna mesélni a helyszíni élményeiről, ahol egy május elsejei ünnepre feldíszített szocialista szellemvárost láthatott, belefagyva az időbe. A játékban azonban elszaladhat a képzelet, innen már egy alternatív valóságban járunk. A *Shadow of Chernobyl* című alapjáték-

ból megtudhattuk, hogy a környéket szennesevadászok – stalkerek – bandái vették birtokba, akik az anomáliák és a mutálódott lények által jelentett veszélyek ellenére egyre mélyebben merészkednek a Zónába, hogy onnan úgynevezett artifacteket gyűjtsenek be, amiket jó pénzért adhatnak el „odakint”. Az első rész egy szabadon bejárható terület és a nagyjából szabad döntések kombinálásával egy olyan sandboxszerű játék volt, ami újszerűnek számított az FPS-ek világában. Frakciók közötti huzavonákba szállhattunk be, mi dönthetünk el, milyen küldetéseket vállalunk el és milyen sorrendben hajtjuk végre őket – ha nem lett volna valami embertelen sok bug a játékban, valószínűleg bankot is robbanthatott volna (na jó, meg ha nem kellett volna rá eonokat várni).

A HELIKOPTER NÉMET PILÓTÁJA, ZU HANS

Míg az első kiegészítő, a *Clear Sky* az alaptörténet előzményeibe engedett bepillantást, most visszatér-



Nyomasd a tigrisbukfencet, Mazur!

tünk a *Shadow of Chernobyl* történései utánra. A *Call of Prípyat* főszereplője egy állami hírszerző ügynök, Alexander Degtyarev, akit azért „dobnak le” a Zóna határában, hogy nyomozza ki, mitől sikerült balul egy Fairway kódnevű küldetés. Az ukrán kormány ugyanis egy köteléknyi helikoptert küldött a titokzatos terület fölé, hogy térképezzék fel azt és jelöljék be az anomáliák elhelyezkedését a későbbi, földi katonai műveletek előkészítésére.

Azonban az első rész végkifejlete úgy tűnik, nem hozta el a hittérítő papírkáin látható idilli rajzon ábrázolt korszakot, a pillangóktól tarkított pitypangos mező és a bárgyún mosolygó plüssállatkák helyett továbbra is brutális meglepetéseket tartogat a Zóna – kezdve azzal, hogy a teljes helikopterraj lezuhant és szétszóródott a terület különböző pontjain. Az ukrán kormány tehát úgy dönt, a „berúgom az ajtót” módszer helyett a szerény személyünk által alakított Alexandert küldi el, hogy a stalkerek közé beépülve szimatolja ki, mi a helyzet odabent.

AZ ÉG SZÍNE... PISZKOSKÉK

Amint belépünk a játékba, el is felejtethetjük a természet szépségeit. A terület a komorságával életem legrandább hétfőire emlékeztetett, a Zóna szélén

ugyan még egész normális a növényzet, ám beljebb haladva kicsavart fák, megsárgult, ványadt bokrok fogadnak, az ég pedig a lehető legszürkébb szürke. Az eddigieknél kissé nagyobb a bejárható terület, amelynek középpontját egyelőre egy hajóroncs jelenti, amelyben mindenféle marcona arcok tanyáznak. Emellett fontosak még az előre megjelölt nyomozási pontok, a lezuhant helikopterek helyei. Ezeket egy PDA-n látjuk, amely a kezdőfelszerelésünk része – mivel „hivatalos” küldetésben vagyunk, azért szerencsére nem egy ágrólszakadt wannabe-stalker nullával egyenlő cuccával nyitunk, van nálunk géppityu, pisztoly, csinos adag kaja és némi gyógycucc is, de persze ez a készlet sem véges.

Épp ezért innentől kétféle dolgunk van: egyrészt beszivárogni a stalkerek közé, mint kék lé a pelusba a reklámban, artifacteket gyűjtögetni, felszerelést bővítetni, lehetőség szerint partnereket és szövetségeseket szerezni, tehát egyfajta helyi Kiváló Dolgozóvá válni. Másrészt pedig, ahogy egyre erősebbek vagyunk felszerelésben és megbecsülésben, egyre messzebbre merészkedhetünk, hogy lassan az összes motoros rotoros roncsát megvizsgálhassuk. Egyszerűen hangzik, de persze nem az – az átlagos játékidő kábé nyolc óra, amit némelyest megnyújthatunk, ha minden lehetséges mellékküldetést elvégzünk és szanaszét kolbászolva piknikezünk ezen a szép tájon.

A FŐCÍM UTÁN A BETÖLTÉS BOTRÁNYOSAN L.A.S.S.Ú.



Közvetlen közelről mellé. Gratulálunk

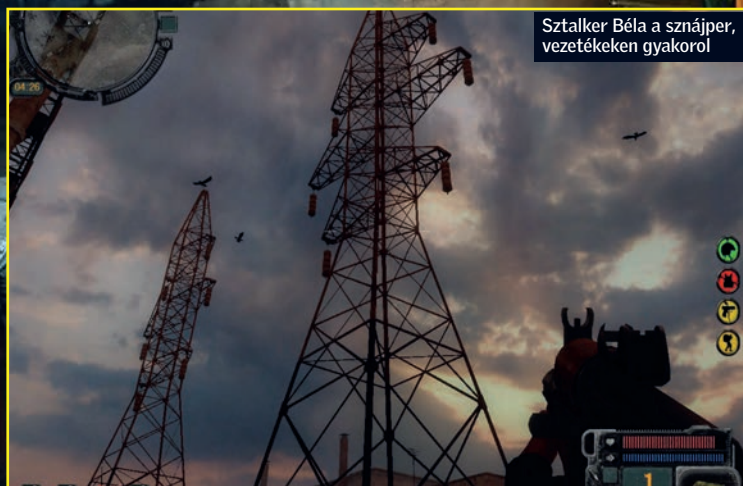
DO ЧОУ СПЕДК ПА ЯУСКИ?

Ilyen lett a hivatásos fordítás

MEGLEHETŐSEN FURCSÁN ÉRKEZETT a S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripjat a nemzetközi porondra. Az orosz nyelvű változat ugyanis már tavaly ős végével megjelent, miközben a német és angol fordításon dolgozott a stúdió.

Már jóval előbb felbukkantak azonban olyan warezmegoldások, ahol az orosz szöveg alá külső „fejlesztők” angol feliratokat pakoltak, de ez persze egyáltalán nem volt hivatalos, sőt. Sajnos az általam tesztelt angol változat nem sikerült tökéletesre. Valószínűleg nem a fordítóék vagy a szinkronszínészek a ludasak, mivel amikor valóban angol a szöveg, nincs semmi nagyobb probléma (eltekintve attól a megszokott kliséstől, hogy az angol nyelvet is oroszosan eltorzítva eejtyük ki). Sokkal furább azonban az, hogy folyton előfordult velem, hogy egy beszélgetés közepén a velem szemben álló illető két mondat között elegánsan átváltott oroszra, majd random 2-3 mondat után vissza angolra. Sajnos 10 év oroszstanulás ellenére csupán a Tyeremok című verses mesére, az óra eleji jelentésre és a pohár víz igénylésére korlátozódik a tudásom, így kissé zavaró volt, hogy pár mondat erejéig az illető akár a tyúkszemtapaszok előnyeiről is beszélhetett.

A folyamatos javításokkal egyébként igyekeznek kordában (nem abban a Kordában, na!) tartani az ilyen hibákat, ám úgy tűnik, ha valahol egy lyuk befoltozódik, keletkezik egy másik. A nyelvi hibák egy részét javító 1.6.0.2-es patch feltelepítése óta többben, több fórumban újfajta grafikai bugokat észleltek, beleértve jómagamat is: a játék az elindításakor ablakban fut és az istennek se fullscreenezhető ki máshogy, csak a felbontás átállításával, majd visszaállításával az opciók között. Hogy a szinkron javítása és a grafikai bug milyen kapcsolatban áll egymással, senki sem tudja – talán a radioaktivitás és a mutáció az oka?



Sztalker Béla a sznájper, vezetékeken gyakorol

NAGY, ÜRES TELEK MUTÁN-SOKKAL KIADÓ

Oké, essünk túl azon, hogy mi NEM tetszett a Call of Pripjatban, mert persze van benne sok jó dolog is – 80 százalék környékére értékeli egyes okosok, szóval biztos bennem van a hiba, de akkor is beszélnem kell róla, vagy nektek, vagy egy pszichológusnak. Szóval, egyszerűen idegesített a játék. Hogy miért? Egyrészt a bejárható terület tényleg hatalmas, és bár ez sokszor nagyon pozitív szokott lenni egy játék esetében, itt nálam visszájára fordult a dolog. Mivel jóval kevésbé népes a Zóna, mint ahogy az eddigi S.T.A.L.K.E.R. részekben megszoktuk, a sztori hatalmas részét teszi ki az, hogy megyünk előre, mint a barnba birka, és közben odakint generációk nőnek fel, az ablakon kívülről napszakokat látok váltakozni... Na jó, ennyire nem durva, de egyszerűen marhasok az unalmas caplatás. Aztán, amikor odaérünk valamelyik küldetés környékére, valahogy nagyon gyorsan meg lehet halni. Hátbanyom egy anomália vagy ránk ugrik egy láthatatlan vérszívó, és plütyty, ennyit ért az a sok maszka. A játékegyensúly tehát sajnos billeg, és ettől nem éreztem, hogy az x-edik elhalálozás után olyan nagyon-nagyon újra akarom tölteni az utolsó játékállást. Na, kimondtam, megkönnyebbültem.

INTER FÉSZEK

Emlékezzünk meg akkor a megreszelt funkciókról is, hiszen van ebből is rendszeren. A kezelőfelület barátságosabb lett, egyrészt a minitérképhez – amely most már kör alakú – odaragadt az elefánt-porcelánboltban-kijelző, azaz itt láthatjuk, mennyire vagyunk láthatók és mekkora csörömpölést csapunk, ez ugyebár ellenséges területen nem elhanyagolandó. Itt nézhetjük meg azt is, hányan vannak a közvetlen közelünkben. Ez bal felül leledzik, jobbra alul pedig azt látthatjuk kis ikonok formájában, hogy az adott pillanatban milyen is a kondíciónk; túlterheltek vagyunk-e, van-e sugárfertőzésünk vagy épp csepereg-e belőlünk a vér.

Az inventoryban is van változás, hiszen négy gyorsbillentyűre kipakolhatunk különböző tárgyakat, például enni-valót, kötszert, sugárfertőzéstelenítőt, vagy ennek hiányában némi vodkát. Ultrahasznos, hiszen korábban akár csata közben is az inventoryban kellett turkálnunk némi tuningért, miközben az ellenbajos nyugalomban harapdálhatta nemesebb részeinket.

KI AZ OTT? HÁT IZSÁK!

Emberközelibb a valós életben is fontos élettani funkciók kezelése – ha fáradtak vagyunk, igenis aludnunk kell, és kaja nélkül is megzakkanunk egy idő után, ezért legyen nálunk mindig valami ha-

rapnivaló, mert bizony a mi drága Alexanderünk elég hamar elkezd éhezni. A súlylimitre is érdemes figyelni, mert persze teletömhetjük a hátizsákot mindenféle földi jóval, de a végén csak lehetünk, hogy három lépés után a W gomb nyomkodása ellenére karakterünk levegőt kapkodva ácsorog a pusztában közepén.

Szóval csak okosan a pakolással, se túl keveset, se túl sokat ne tartsunk magunknál. Legyen kajánk. Legyen kajánk. Legyen kajánk. Kell a kötszer is, hiszen ha sokat harapdálnak, ehetünk, amit akarunk, de a vérzéstől egy idő után eldőlünk, mint a megkötözött lépegető. A sugárzás ártalmas hatásai ellen sem árt a gyógyszer, de ha ebből kifogytunk, segíthet némi vodka is, igaz, ennek hatásfoka jóval rosszabb, viszont ha túlzásba vesszük, akkor az irányítás nehezebb lesz, és a... izé... nyevlünk izs megbo... bicsak... Izé, érted... (hukkk)

ILYEN A' ÉLET

Az A-Life nevű MI-n is faragott a keleti brigád, és bár még mindig nem az igazi minden, azért látni a fejlődést. Ami mindenképpen javulás, hogy életsezerűbb lett a Zónán belüli „napi rutin” – már nem itt-ott elszórt, folyamatosan a spawnpontjuk környékén lófráló stalkerekkel találkozunk, hanem valóban egy ismétlődő, rendszeres rutin szerint élnek és dolgoznak a jónépek. Reggel kirajzanak a telephelyről, „apu dolgozóba megy”, gyűjtögetnek, lövöldöznek és hasonló dolgokat művelnek, majd legközelebb estére hazatér, előkapja a gitárját, vodkáját vagy esetleg mindkettőt,



Nézz bele, megmutatom a jövődet

és némi édes-bús mulatozás után eldőlnek aludni.

Sokat segít az is, hogy akár rabasz... akarom mondani, alárendelt, fizetett bérmunkásokat fogadhatunk magunk mellé, hogy segítsenek a csatákban – volt rá példa, hogy egy nagyobb tereptárgy mögül nézhettem végig, amíg bérenceim megtisztítanak egy területet, aztán csak oda kellett libennem a lootért. Mondjuk ilyesmire ne bízzuk az életünket feltétlenül, mert a mesterséges útvonalkövetés és mozgás még mindig a vérlázító szintet pöcögte, egyik első küldetésemben a „baráti” erők egyik lelkes katonája miatt percekig próbálgat-



Honvéd Kórház, Budapest

A JÁTÉKEGYENSÚLY SAJNOS NEMELYEST BILLEG



МЕГАРАКК

Egy értékes artifact érkezik...



Természetesen a Call of Pripjat sem kerüli el a gyűjtői kiadást. A különleges változat egy fémdobozban érkezik (ami garantáltan nem radioaktív), és – természetesen a játék mellett – tartalmaz egy teljes térképet a Zónáról, két, ruhára applikálható felvarrott, egy logózott fejkendőt, és egy viharálló, gravírozott öngyújtót. Hogy lesz-e itthon? Hm...



Vaszil intím pillanatban kaptuk lencsevégre

tam mindenféle nyakatekert tornászfigurát, hogy felmehessek egy lépcsőn...

FELEMÁS MOTORNAK HAMIS A MOSOLYA

Az ukránok által kifejlesztett X-Ray engine az 1.6-os változatnál tart, és az a helyzet, hogy nem igazán láttam rajta fejlődést annak ellenére, hogy nőtt a verziószám. Oké, nagyobb a terület, biztos sokat kell számolnia hozzá ennek a drága jó motornak, de a karakterek, textúrák gyakorlatilag egy az egyben ugyanazt az érzést keltették bennem, mint az előző játékokban. Oké, nem számoltam meg egyenként minden poligont meg a textúrák pixelszámát, de azt hiszem, nem is ez a fontos, hanem hogy szemre változott-e valami... és bizony, úgy nem sok.

Mondjuk az tényleg nagy dolog, hogy DirectX 11-es tudása is van a kicsikének – belenéztem a játékba egy DX11-képes megavason is, és valóban produkált pár szépséget, főleg fény-árnyék kezelés terén. A saját gépemben azonban nem tapasztaltam semmilyen hatalmas minőségbeli ugrást. Eleve furán ambivalens, hogy alapból, mindent maxra húzva is baromi jó fps-értékeket mértem, viszont még akár közepes beállítások mellett is gyakran megakadt a játék 1-2 másodpercre. Ezt az idegesítő hibát már az előző verziók is csinálták, és ahogy nézem a külföldi véleményeket, a bug világméretű, nem csak kedvenc asztali erőművem bokrosodott meg. A másik halálom a játék elején elkerülhetetlen töltés. A főcím után a játékállás betöltése... nem tudok máshogy fogalmazni, B.O.T.R.Á.N.Y.O.S.A.N. L.A.S.S.Ú. Komolyan, pirtósok készülnek el, kávék főnek le ennyi idő alatt, és nem, egyáltalán nem túlzok. A játék közbeni elhalálozás után már nem ennyire vészes a helyzet, de azért 2010-ben egy ennyire sokperces töltés nagyon durva tud lenni...

IDE JÖN EGY FRAPPÁNS KÖZCÍM ARRÓL, HOGY FOGALMAM SINCS, HOGY ÉRTÉKELJEM :-)

Hopp, ez a fránya közcím bent maradt?... Hehe. Nos, talán azért, mert valóban nem tudok mit kezdeni a játékkal. Az el-

ső részt annak rendje és módja szerint végigtöltöttem, ha már annyit vártunk rá, meg hát tényleg sok mindenben különlegesnek és újszerűnek számított annak idején. Az első kiegbe csak belenéztem, de nem igazán fogott meg, nem éreztem, hogy sokat hozzáadna az alaphoz. Utána jött a *Call of Pitypalatty*, amivel kapcsolatban ígérethegek hangzottak el, így bizalmat szavaztam neki – most azonban, jó pár órányi céltalan mászkálás, szintén baromi sok töltőképernyő-bámulás, pár értelmetlen és gyors halál, valamint némi megnövekedett parafaktor után a 60 és a 85 százalék között rezeg a Nagy Virtuális Pontozó Toll, és azt hiszem, a cikk végéig magam sem tudom, mi lesz a végeredmény. Nézzük inkább úgy, hogy nektek miért lehet érdemes kiadni a pénzeteket az új *S.T.A.L.K.E.R.*-re, és mire kell vigyázni. Érdemes megvenni a hangulatért, az új helyszínekért és az életszerűbb MI-ért, esetleg a kényelmesebbre faragott kezelőfelületért. Fel kell azonban készülni a bughalmazra, a lassú betöltésre és a hosszú, céltalanul tűnő ögyelgésre, majd hirtelen a bokorból előugró láthatatlan mutáns általi halálra, majd repeat. A grafika meg amolyan sötét ló, mert bár a textúrák egy része eléggé elnyagolt, és ehhez hasonló 2D-s föld- és aljnövényzet-megoldást évekkkel ezelőtt láttam utoljára, a vizuális összhangulat miatt mégsem erre figyelünk majd, hanem a brutálisan komor fel-



C.S.E.P.E.L.



Olegnek csavart hoztunk ajándékba



A kevésbé képzett sznájper stop táblán képi magát

hőkkel ránk nehezedő égre és az éjszaka mindent bevilágító villámlásokra. Szóval csak annyi tanácsot tudok adni, hogy mindenki adjon egy esélyt a *S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripjatnak*, főleg, akik fanatikusan rajonganak az előző részekért (tőlük ezúton is megasorry a kisé negatívra vett cikkért). Az első tíz perc után a játékos saját vérmérsékletétől függ majd, hogy bírja-e a játék nehezségeit – ha igen, akkor kifejezetten szeretni fogja. Akit pedig idegesítenek a hibák, nézzen körül valami más játék után. Na, hol is az a *Pacman*?... **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/stalker-call-of-pripyat

GameStar

BZ
Sztókerfanok ezt is imádni fogják, a többiek csak óvatosan...



HARDVERIGÉNY:

2,6 GHz Intel vagy XP 2600+ AMD
1 GB RAM, Geforce 6600 GT

- + DirectX 11, már aki megteheti
- + kissé megreszelt AI
- + kényelmesebb kezelőfelület
- bugzik, de nagyon
- sok az unalmas mászka
- a bugokról meséltem már...?

79

Amíg a föld kerek, mindig lesznek stalkerek...

AZ ELIT ALAKULAT ALKOTÓITÓL

POKOL AZ ÓCEÁN TÚLOLDALÁN

THE PACIFIC A HŐS ALAKULAT

10 RÉSZES MINISOROZAT

A II. VILÁGHÁBORÚBAN HARCOLT TENGHERÉSZGYALOGOSOK IGAZ TÖRTÉNETEI ALAPJÁN

HBO | MINISERIES | PRESENTS A PLAYTONE AND DREAMWORKS PRODUCTION "THE PACIFIC" CASTING BY MEG LIBERMAN, CSA, CAMI PATTON, CSA. MUSIC BY EYVEN J. KLEAN, DEVA ANDERSON. MUSIC BY HANS ZIMMER, GEOFF ZANELLI AND BLAKE NEELY. PRODUCTION DESIGNER ANTHONY PRATT. DIRECTORS OF PHOTOGRAPHY REMI ADEFARASIN, BSC, STEPHEN WINDON, ACS. CO-EXECUTIVE PRODUCERS TONY TO, EUGENE KELLY, GRAHAM YOST, BRUCE C. MCKENNA. EXECUTIVE PRODUCERS TOM HANKS, STEVEN SPIELBERG, GARY GOETZMAN. PARTS 1, 2, 3 AND 9 WRITTEN BY BRUCE C. MCKENNA. PART 4 WRITTEN BY ROBERT SCHENKKAN AND GRAHAM YOST. PART 5 WRITTEN BY LAURENCE ANDRIES AND BRUCE C. MCKENNA. PART 6 WRITTEN BY BRUCE C. MCKENNA AND LAURENCE ANDRIES AND ROBERT SCHENKKAN. PART 7 WRITTEN BY ROBERT SCHENKKAN AND MICHELLE ASHFORD. PART 8 WRITTEN BY BRUCE C. MCKENNA AND ROBERT SCHENKKAN. PARTS 1, 7 AND 9 DIRECTED BY TIM VAN PATTEN. PART 2 DIRECTED BY DAVID NUTTER. PARTS 3 AND 10 DIRECTED BY JEREMY PODESWA. PART 4 DIRECTED BY GRAHAM YOST. PART 5 DIRECTED BY CARL FRANKLIN. PART 6 DIRECTED BY TONY TO. PART 8 DIRECTED BY DAVID NUTTER / JEREMY PODESWA.

DREAMWORKS
SKG

PLAYTONE

PREMIER: MÁRCIUS 15. 20:00

TOVÁBBI EPIZÓDOK: HÉTFŐNKÉNT 20:00-TÓL

www.hbo.hu/pacific

HBO
HOME BOX OFFICE®

ALIENS vs PREDATOR

KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ Rebellion RÖVIDEN alienek, predatorok, tengerészgyalogosok ölnek egymást

A sokadik utas: a Halál.
Avagy... a Halál sokadik útja

//mazur

SZEGÉNY REBELLION ismét be-
leált a pofonba. Az Alien vs.
Predatorral kapcsolatban erős
mínuszokból indultak, lévén ők ké-
szítették a tíz évvel ezelőtti klasz-
szikus AvP első és második részét
– amire egyrészt túlságosan hason-
lít a 2010-es változat, így sírni fognak

a népek, másrészt túl sok dologban el-
tér, úgyhogy... sírni fognak a népek. Az
első képek és videók alapján sokan szid-
ták a grafikát, emellett a SEGA nemré-
giben kiadott egy csak multi demót is,
ami több sebből vérzett: alig lehetett
bejutni egy-egy meccsre, és ha végre si-
került, a játékosok mindenféle felkészí-

i Aki próbálta közületek a demót, egyértelmű utalást láthatott arra vonatkozólag, hogy az AMD és a Rebellion szoros barátságot kötött e játék kapcsán, de a korábban is beharangozott DirectX 11-es grafikai mód majd csak a teljes játékban lett elérhető. Az Radeon HD 5000-es videokártyák tulajdonosai roppant mód örülhetnek majd, hiszen az idegenek teste és a félelmetes pályák nagy része tesszélává is látható lesz, ami elképesztően részletes ábrázolást eredményez.

tés híján inkább csak szenvedtek az irányítással (néhány perc alatt azért elég nehéz önerőből kitapasztalni az alienek vagy a predatorok trükkjeit, nem beszélve a közelharc lehetőségekről) úgyhogy csak áradt és áradt a könnyfolyó, sokan hamar le is írták a játékot. Innen nehéz felállni, úgyhogy mielőtt belevágunk, tisztázzunk néhány dolgot. (Roszszul kezdődik, mi?)

MI AZ AZ ALIENS? MI AZ A VS.? MI AZ A PREDATOR?

„Három az egyben” játékot készíteni nem egyszerű feladat és az is kizárt, hogy valakinek mindhárom játéktípus egyaránt testhezálló legyen. Az AvP elsősorban azoknak fog tetszeni, akik rajonganak az Alien és/vagy Predator filmek univerzumáért (a két Aliens vs. Predator film mellett most nagyvonalúan suhanjunk el), hangulatáért, és nem rónak fel olyan alapvető dolgokat problémaként, mint a tengerészgyalogosok

kiszolgáltatottsága, az alienek plafonon rohangálása, netán az, hogy a predator bármennyire is egy mesteri gyilkológép, alapvetően mégsem szemből támad, hanem lesből, lopakodva. Ezek a hagyományos FPS-ek szemszögéből nézve mind zavaró tényezők lehetnek, de ha valakit már maga az a gondolat lázba hoz, hogy alienként a farkával csaphat agyon bárkit (a tengerészgyalogosok ilyen nem tudnak) (de nem is baj, az nagyon másféle játék lenne), vagy predatorként egy mozdulattal szakíthatja le a gyanútlan áldozatok fejét... akkor ez az ő játéka. Fontos szempont az is, hogy mennyire hajlandó valaki eltérni a bevett FPS-irányítástól: az AvP néhány érdekes megoldással próbálkozik, főleg az FPS-ek esetében szokatlan közelharc-támadáshárítás rendszerével. Természetesen vannak fajspecifikus megoldások is, mint alienek esetében a középső egérgomb használata a falakra felkapzkodáshoz, vagy az, hogy szellőzőj-

ratokba nem lehet csak úgy becsusszanni – ez pedig ahhoz kell, hogy az alap „öhm, merre is van a felfelé?” érzés ne csúcsosodjon ki másodpercek alatt heves hányingerben. (Aki játszott a régi AvP részekkel, az jól tudja, miről beszélek.) Bizonyára akad majd, aki rettentően frusztrálónak találja azt az időt, amit abba kell beleélni, hogy a viszonylag kézenfekvő tengerészgyalogos-kampány után alienként és predatorként is boldoguljon, úgyhogy persze, értem én az aggályokat. Mégis úgy látom, hogy mindez szükséges volt, és nemcsak a klasszikus AvP játékok, de a kapcsolódó filmek feltétlen híveként is úgy érzem, hogy mindhárom faj játékmenete kielégítő lett.

HÁT MI FOLYIK ITT A BG-386-ON?!

Az alapszitu egyszerű: a BG-386 bolygón az emberek egy ősi piramisra bukhatnak. Persze nem tudják a balgák, hogy ez a predatorok számára szent hely, így amikor elkezdik piszkálgatni, valahol a messzeségben megszólal a galaktikus riasztó... Közben, hogy teljes legyen a kavalkád, egy közeli, titkos la-

boratóriumból kitör néhány tenyésztett alien is, akik gyors szaporodásba és mérszárlásba kezdenek (első a munka, második a szórakozás – kérdés, hogy számukra melyik hova sorolandó). Az embereknek az alienek jelentik a fő veszélyforrást és ellenséget. A vadászatot nemzeti sportként űző predatorok számára a cél a piramis biztosítása, de mivel az alieneket tekintik az univerzum fajai közül a legnemesebb prédának, őket is szívesen mérszárolgtatják. Az alienek pedig... hát igen. Ők úgy nagyjából mindenkit elpusztítanak, aki csak él.

Elsőre zavarba ejtő, hogy bármelyik fajjal nekiláthatunk a nagy kalandnak: sőt, a küldetések után is minden alkalommal választhatunk, hogy az adott fajjal haladunk-e tovább, vagy váltunk egy kicsit (még a nehézségi fokozatot is újra kiválaszthatjuk minden alkalommal – így ha valamelyik játéktípus nem fekszik, átmenetileg könnyebb módba kapcsolva kevesebb frusztrációval döngethetünk végig az adott pályán). Először kicsit igénytelennek tűnt ez a megoldás, gondolván, hogy egymásra hányt, ösz-



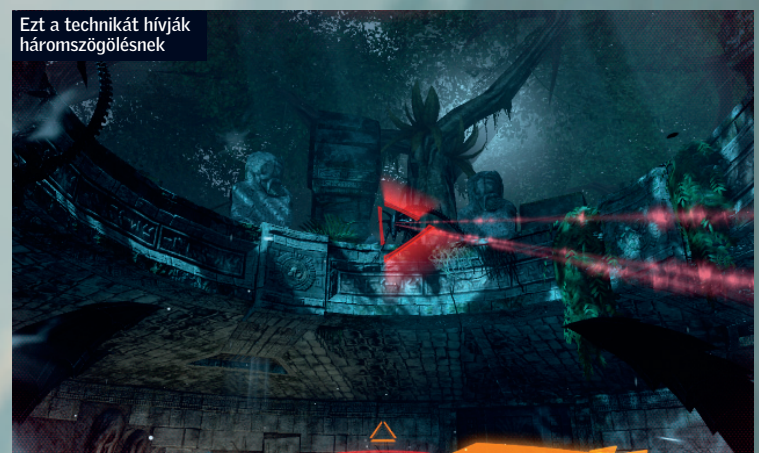
Tudom mit gondolsz, vajon ötöt lőttem vagy hatot?



It's time to say goodbye! Lálálálálálál...



Mi van, cimbi, megártott a sarki fény?



Ezt a technikát hívják háromszögölésnek

szefüggéstelen pályákat kapunk, de szerencsére nem ez a helyzet, sőt. Mivel nagyjából ugyanazon pályákat járjuk be (csak épp más részeit, többkevesebb átfedéssel), ugyanazt a történetet játszhatjuk végig három szemszögből. Mi határozhatjuk meg tehát, hogy fajoként megyünk-e végig az eseményeken, ha azonban menet közben váltogatunk, filmszerűen vágott, testre szabott elbeszélésmódot is kaphatunk – ráadásul így még kevésbé válhat unalmassá egyik

vagy másik kampány. Bármilyen meglepő, de mindkét megoldás kiválóan működik: filmek esetében ugye remekül el lehet játszogatni a különféle narratívákkal, de nem gondoltam volna, hogy épp az AvP bizonyítja be ezt a játékok esetében is. Persze az is igaz, hogy ezt egy komolyabb sztorival sokkal hatásosabban is meg lehetett volna csinálni, mert itt azért a játék vége felé erősen szétesésűznek a szálak – de ha az AvP filmekre gondolok, még mindig jól jártunk. Különösen az szórakoztató, amikor valamelyik kampány egy jelentéktelen apróságáról később kiderül, hogy bár nem is sejtettük, fontos események zajlottak az orrunk előtt. Maga a történet persze nem emelkedik elképesztő magasságokba, de maga az, ahogy egyik történés hozza magával a másikat, mindvégig fenntartja érdeklődésünket, ráadásul bőven kapunk átvezetőket is, amelyek még inkább filmszerűvé teszik az összehatást.



Utólag már megbántuk, de akkor és ott elhangzottak bizonyos savak



i Az új Aliens vs. Predator nemcsak normál kiadásban jelenik meg, hanem egy speciális változat is megtalálható lesz a boltok polcain. A játék mellé tonnányi extrát kapunk, de mind közül a az Arctámadó figura a legérdekesebb, szinte minden rajongó egy ilyen „ajándékra” vágyik. A modell mellett az eredeti képregény egy példány, egy 3D-s hatású képeslap, négy extra multiplayer pálya és egy Wyland-Yutani matrica is a Hunter Edition csomag része.

A TENGERÉSZGYALOGOS

A három kampány közül természetesen a tengerészgyalogosoké a legkézenfekvőbb: már a kezdő klisé (zöldfülű újoncként kapaszkodunk az épp kényeszerleszálló gépen) is ismerőssé teszi a környezetet. A klasszikus AvP-ben a tengerészgyalogosnak leginkább a kiszolgáltatottsága volt jellemző, most ez nem egészen van így. Persze a zseblámpánk nem sokat ér, és az eldobható fáklya (amely kis idő elteltével újratermelődik – WTF?) is édeskevés ahhoz, hogy képben legyünk, merre is az arra. Utolsó mentsvárunk a védjeggyé vált mozgásérzékelő, és gyakran nincs más választásunk, mint hátunkat egy falnak vetve meredni a kijelzőre, nézve a pötytyöket, ahogy sebesen közelednek felénk... Fegyverek tekintetében igazából csak addig vagyunk bajban, amíg összesen csak egy pisztolyunk van. Később felvehetünk emellé még két szerszámot,

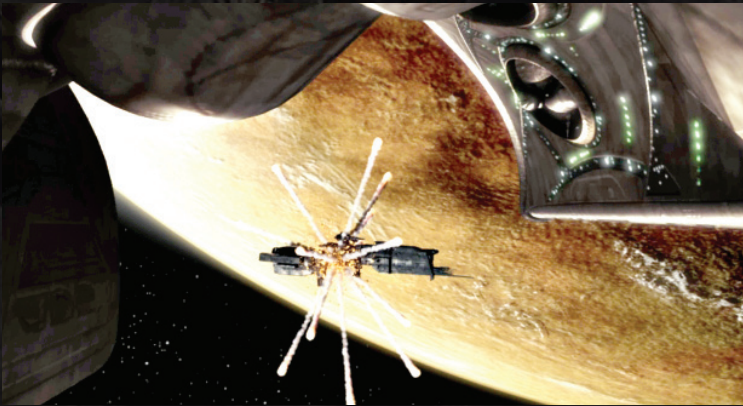
és jönnek az örökzöldek, mint például a pulse gun (ami másodlagos üzemmódban egy bosszantóan gyengusz gránátot is tud dobni), a shotgun és a lángszóró – de ezekkel még mindig nem érezhetjük túlságosan kiegyenlítettnek a küzdelmet. A távcsöves puská már egy biztató kezdet, hiszen éjjellátójával messziről is tisztán kivehetjük a szabad szemmel láthatatlan rémségek körvonalait (sőt, a rejtőzködő predatorokat is!), az igazi ajándék azonban a smart gun, amely ugyan a három fegyver helyből kettőt rögtön elfoglal (a harmadik pedig ugye a pisztoly), de amint kezünkbe vesszük, rögtön elönt minket a „na most gyertek, rohadjatok!” mámorító érzése. Egyrészt a tűzereje miatt, másrészt mert másodlagos módban a távcsöveshez hasonlóan megjeleníti potenciális célpontjaink körvonalait. A kiszolgáltatottság érzését persze fokozza az is, hogy lőszerez se sosem leszünk igazán

elérésztve, de ha valaki nem annyira ijedős, mint én, hogy egy teljes tárat lőjön a saját árnyékába (true story), annak azért nem lesznek különösebb gondjai. Közélszíni lehetőségeink nagyon limitáltak, igazából egyetlen lehetőségünk van, hogy a könnyebb támadásokat magunk elé tartott fegyverünkkel elhárítsuk. Ez persze nem mindig jön be, és a lassabb, de nagyobb sebű nehéz támadásokat nem is úszhatjuk meg. Ha azonban sikerült háritanunk, és jó ütemben nyomjuk le a bal egérgombot, akkor hátrálkíphetjük ellenfelünket. Persze hülye, aki alienekkel lökdösődik, maradjunk inkább annál, amihez értünk: lőjünk. (Itt adnék hangot enyhe sértettségemnek amiatt, hogy a közelről meglőtt alien savas vére hiába fröcskölt le, alig-alig sebez minket. Itt azért némi nehezítést még simán elbírt volna a tengerészgyalogos.)

AZ ALIEN

Itt kezdődnek a gondok. Az alien játéktípusát a legnehezebb megszokni mindhárom közül, mert ugyan első látásra direktben támadónak tűnik, de ha nem maradunk az árnyékok közt az utolsó pillanatig, az egész kampány megalázó elhalálozások dícselen sorozata lesz. Két fő támadásunk a karmokkal kaszabolás és a farkocsapás: előbbi gyors, de kisebbet sebez, utóbbi lassú, de nagyobb üt, emellett áttöri a blokkolást is. Ha tehát egy tengerészgyalogos a fegyverével védi könnyű támadásainkat, akkor nincs más választásunk, mint jól odacsapni a farkunkkal. A középső egérgombbal felszaladhatunk a falakra,

és mindegy, hogy merre van le és merre van fel, könnyedén átugorhatunk bármilyen felületre. A Rebellion igyekezett egy kicsit visszavenni a totális káosz-ból, ezért valamennyire kontrollált a haladásunk: szellőzőjáratokba például nem tudunk „csak úgy” becsusszanni, ahhoz külön ki kell jelölnünk a célpontot és el kell rugaszkodnunk – nem vésses, de az elején ezt is meg kell szokni. Az aliennél jön először képbe a sokat vitatott egérgombos kill: ha például sikerül ellenfelünk mögé lopakodni (akár úgy, hogy mögötte érünk földet a mennyezetről leugorva), akkor az [E] gombbal megragadhatjuk, és megcsodálhatjuk, amint a derék katona igen véres körülmények között elhalálozik. (Itt azért szármalyt a készítő fantáziája, fejletépés, fejleharapás, farkkal átszúrás... lesz vér bőven.) A civileket, akiket a fegyveresek piros körvonalaival szemben zöld aural jelez, nem öljük meg... rögtön, hanem arcukra cuppantunk egy face huggert: ez opcionális, hiszen a civilek nem sok vizet zavarnak, de ha elegendő szerencsétlent harvesztelünk, az a pálya végén megdobja értékelésünket. A probléma csak az (mármint ami minket illet, áldozatunknak ezen a ponton egyéb gondoljai vannak), hogy ugyan nagyon hatékony az egygombos megoldás, 5-10 másodpercig is eltarthat, amíg lepereg az animáció, mi pedig közben teljesen ki vagyunk szolgáltatva mindenki másnak – mondanom sem kell, hogy ez multiban milyen kínos tud lenni. Ez talán így igazságos, de persze nem is muszáj élnünk a lehetőséggel. Egyjátékos módban persze akkor járunk el úgy, ahogy az az



És csak jön... És csak jön...

EZT MEG A KANDALLÓ FÖLÉ...

Viszem haza emlékébe



A PREDATOR A TÖKÉLETES VADÁSZ. A vadászoknak pedig van egy olyan fura szokása, hogy szeretnek trófeákat gyűjteni. Talán bennünk van a hiba, hogy megütődünk a gerinccel együtt leszakított emberi fej láttán, és mi vagyunk az érzéketlenek a kulturális különbségek irányába – valószínűleg egy szarvas sem érezné magát sokkal kellemesebben, ha látná, mit művelnek elhullott pajtásai fejével. Tim Jones, a játék művészeti vezetője szerint teljesen helyénvaló, hogy az emberek vonzódnak az ilyen véres látványokhoz, hiszen egyre biztonságosabb nyugati társadalmunkban már nehéz kiélni az ilyen vadállati ösztönöket. Elvégre nyilvános akasztások sincsenek. (Talán arra célzott, hogy igény azért volna rá?)

FILMEN MIÉRT NEM MŰKÖDIK

ami a játékban igen?



EGYSZERŰEN ÉRTHETETLEN, hogy a kiváló Alien és Predator sorozatokkal ellentétben miért nem sikerült egy valamirevaló Aliens vs Predator filmet készíteni. Márpedig úgy tűnik, hogy a 2004-es AvP film 5,4-es, illetve a 2007-es AvP: Requiem 4,9-es IMDb indexe is azt bizonyítja, nem csak mi voltunk ennyire kegyetlenek. Az AvP játék sztoriját valószínűleg nem fogják a dramaturgia szemináriumok keretében tanítani, és érettségi tételként sem várható felbukkanása, az átvezető animációkból (és némi gameplay videóból) színvonalasabb alkotást lehetne összevagni, mint bármelyik eddigi AvP film. Persze ez... kétes dicsőség.

alienek nagy könyvében meg van írva, ha ellenfeleinket leválasztjuk társaikról és egy csendes zugban végzünk velük: erre való az [R] gomb, amellyel sziszeghetünk egyet kacéran, és mint minden horrorfilmben a hülyék, a katonák ilyenkor elindulnak ellenőrizni a zajt. Ha pedig elcsaltuk őket társaik látómezéjéből, akkor már azt csinálunk velük, amit akarunk.

A PREDATOR

A predator ugyan kiváló közelharcos, távolsági fegyverrel is el van látva bőven – természetesen nem maradhatott ki arzenáljából a smart disc (ami voltaképp egy irányítható bumeráng) és a vállról indítható halál sem. A dolog hátulütője, hogy ezek aránytalanul sok energiát fogyasztanak, energiát pedig csak a pályákon elszórt különféle generátorok megcsapolásából szerezhethetünk. Természetesen (majdnem) láthatatlanná is válhatunk, ami nem kerül energiába, viszont nem is nagyon véd meg minket: az alienek kapásból látanak minket, és közelről az emberek is kiszúrnak. Ráadásul ha távolsági fegyver használatához készülődünk, akkor a lézeres irányzék tökéletesen felfedi helyzetünket. Ez persze kevésbé csökkent a tényt, hogy a plazma meglehetősen imba multiban: ellőhetjük célzás nélkül is, ha azonban várunk néhány másodpercet, akkor célba foghatjuk szerencsétlen ellenfeleinket, és ha ez

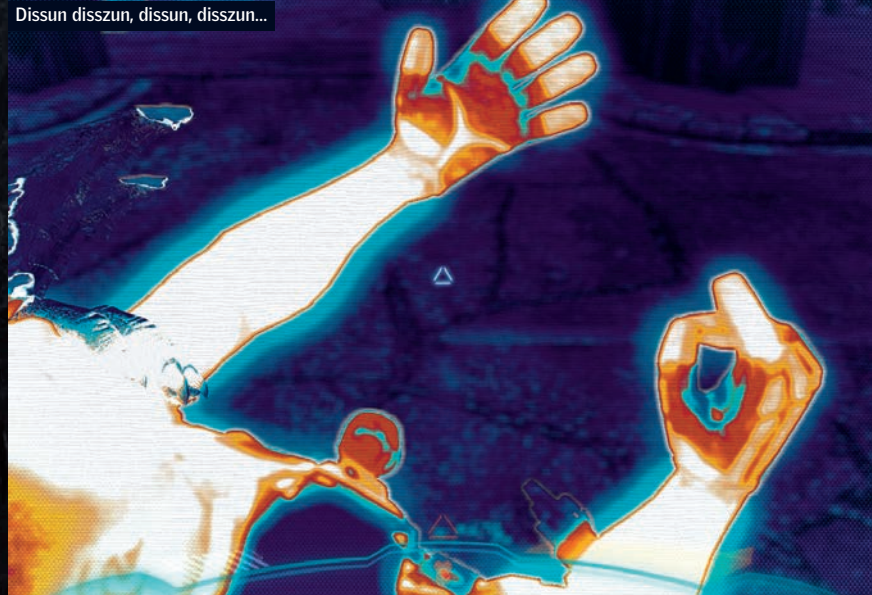
megtörtént, akkor szinte biztos számukra az azonnali halál. Van még egy remek képessége a predatornak: a „fókusz ugrás” – ha a [SHIFT]-et nyomva tartjuk, láthatjuk azokat a pontokat, ahova a [SPACE]-szel azonnal átrendülhetünk. Taktikai szempontból ez felbecsülhetetlenül értékes, hiszen az ellenfelek megzavarásának tökéletes eszköze, ha egyszerűen a fejük fölé ugunk – főleg az alieneket lehet ezzel felbosszantani, mivel számukra amúgy sem olyan marha egyszerű a tájékozódás, és mire újból meglátják, hogy pontosan hol vagyunk, már bőven volt időnk támadni. Közelharc tekintetében a predator könnyedén felveszi a harcot az alienekkel is: hozzájuk hasonlóan rendelkezik könnyű, és akár blokkolást is áttörő nehéz ütésekkel. Nála is fontos szerepet kap az egygombos kill, már csak a filmben látott trófea gyűjtés miatt is, viszont a predator hiperundorító kivégző mozdulatai mellett az alien nagyszemű fókabébinek tűnik. Szakad a fej gerinccel együtt, csuklópengéket tolunk fel áldozataink arcába... yuck. Itt is igaz, hogy a kivégzések alatt hosszú másodpercekre ki szolgáltatottak vagyunk, de ahogy az

alien is el tudja csinálni kiszemelt áldozatait, úgy a predatornak is megvan a maga trükkje. Sőt, esetében ez sokkal pontosabban működik, mivel nem csak úgy belesziszegünk a nagyvilágba, hanem kiválaszthatjuk célpontunkat és az agyába mászva „utasíthatjuk”, hogy hova sétáljon.

VÉRRE VÁRVA

Az egyjátékos kampány mellett némi szórakozást jelenthet az egymagunkban vagy kooperatív módban is játszható „survival” mód, melyben hullámokban ránk törő alieneket kell visszaverni: itt némi XP lehet a jutalmunk (amelyeknek csupán anynyi az értelme, hogy szintet lépegetünk és skineket kapunk), illetve az, hogy ha kellően hosszú ideig húzzuk, rekordunkat minden kedves játékos-társunk láthatja majd. Sokkal érdekesebb a multi, amelyben ugyan remek ötleteket lehet találni, de egyelőre kicsit felemás. A legnagyobb probléma a matchmaking rendszer, mivel nagyon sokáig tart, mire sikerül bejutni egy-egy bunyóba – igaz, ezen a Rebellion hivatalos állásfoglalás szerint dolgoznak, és mi-

Dissun disszun, dissun, disszun...



Egy csókot apunak, csak egy kicsike csókot



Vigyázz! Kész! Tűz!



IA Rebellion legfrissebb bejelentése alapján a Hunter Edition-be csomagolt négy extra multi-s pálya hamarosan mindenkinek elérhetővé válik az első DLC formájában. Az utólag letölthető pályacsomag pontos megjelenése és ára egyelőre nem ismert, de az biztos, hogy ezen kívül további extra tartalmak érkeznek majd a játékhoz. Csak győzzük kívánni!



Amikor ötleteltünk a játékon, az egyik fejlesztő halkán megszólalt: „Le szeretném tépni az emberek fejét. A gerincükkel együtt. Azt meg tudnánk csinálni?”
Tim Jones, művészeti vezető, Rebellion

re a játék a boltokba kerül, már sokkal jobb lesz a helyzet. Sőt, a Call of Duty: Modern Warfare 2 körüli felhorgadás után a fejlesztők tisztában vannak a dedikált szerverek iránti igényekkel is, úgyhogy talán még arra is van esély. (Ráadásul a CoD matchmaking rendszere sokkal gyorsabb, úgyhogy itt tényleg sokat dobna az élményen a DS.) A játékmódok tekintetében lehet válogatni, van fajok közötti vagy egy adott fajra korlátozott deathmatch és team deathmatch. Kimondottan mókás az infestation, amelyben egy tengerészgyalogos alienné változik, és őt kell kiiktatni. Ha azonban ő végez valakivel, az szintén alienként éled újjá... egyre kínosabb helyzetbe hozva a túlélőket. Illetve van még domination és predator hunt, ahol egy predator száll szembe a tengerészgyalogosokkal, majd aki megöli, az veheti át a helyét.

AVP VS. JÁTÉKOSOK?

Érdemes kitérni a grafikára is: az Asura engine ugyan nem szállít Crysis-szintű grafikát, de korántsem olyan rűt, mint ahogy sokan hóbörögtek miatta – a fény-árnyék kezelése révén pedig a klasszikus AvP-hangulat megteremtésére tökéletes. Már a Dx9-es verzió is jobban mutat, mint konzolon (teszt példányunk sajnos nem tartalmazta a Dx11-es lehetőségeket), ráadásul – ami nagyon fontos – egy teljesen közepes teljesítményű gépen is vígan eldöcög, magasabb grafikai beállítások mellett is. Tény, hogy néhány épület, elnagyolt környezeti elem és alacsony felbontású textúra esetében valóban lehet panaszkodni, az összehatást azonban mindez nem igazán rontja le. Külön említést érdemelnek a klasszikus hangeffektek, illetve a kiváló aláfestő „zene” (vagy inkább zörejek) – ezekkel sincs semmi gond. Já-

tékmenet terén pedig igazából csak a fegyverek célratartásának lehetősége hiányzik. Az egyjátékos kampány nem túl hosszú, egy nap alatt könnyedén lezavarható, de azért lehet vele mólyolgatni, ha valaki veszi a fáradságot, hogy összegyűjtse a tengerészgyalogos kampány összes elrejtett audionaplóját, vagy ezek alien és predator megfelelőit. A multi szintén sokat számít...ana, de jelenlegi formájában, a már említett okok miatt nehéz róla egyértelműen pozitívan nyilatkozni. Akárhogy is: az AvP ugyan korántsem tökéletes, a Rebellionnak néhány ötlettel (mint a kissé elnagyolt, de még így is idős közelharcos rendszer) mégis sikerült új életet lehelnie a klasszikusba. Nem merném a játékot bármilyen FPS-rajongónak ajánlani, de akit vonz az Alien és Predator filmek világa, az semmiképp se hagyja ki, mert a régi hangulat bizony itt van. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

GameStar

MAZUR

Hangulata miatt rajongóknak, nosztalgizálni vágyóknak hibái ellenére is bátran ajánljuk.



HARDVERIGÉNY:

3,4 GHz Intel PIV (vagy hasonló AMD)
 1 GB RAM (Vista alatt 2 GB), 4,6 GB HDD, NVIDIA 6600 vagy ATI X1600

- + méltó a filmek hangulatához
- + és a klasszikus AvP játékokhoz
- + ötletes újítások
- egyjátékos kampány rövidke
- a multi még kérdésem
- néhol indokolatlanul véres

89

Három jó játék készült ebben az univerzumban: ez az egyik.

DARK VOID

KIADÓ Capcom **FEJLESZTŐ** Airtight Games **RÖVIDEN** Hibrid akciójáték egy párhuzamos dimenzióban, TPS és légiacsaták egy játékban – amin a Capcom sajnos túl sokat kotlott.

Bermuda-háromszög, fedezékharc, jet-pack, összekuszált történet, de legalább a zene jó... //BZ

KÁBÉ MÁSFÉL ÉVE LEHETETT, hogy először láttam a *Dark Void*-ból némi in-game jelenetet a Games Convention keretében. Amennyit mutogattak belőle a Capcom sajtótájékoztatóján, az alapján biztosan állíthatom volna, hogy a játék készen van és hamarosan jelenhet is megféle. Ehhez képest csordogált az idő, nyúlt, mint a rétestészta, és fogalmam sem volt, miért tart ilyen sokáig a kiadás. Tán csak nem az a helyzet, hogy valami még nem stimmel a játékban, és nem áll össze a kép? Sajnos az első pár nap tesztelése után azt kellett megállapítanom, hogy a gyanúm nem volt alaptalan. De ne ugorjunk rögtön a konklúzióra, nézzük, mivel is állunk szemben.

SZTORI? SZORRI...

A történet – a sablonos elemek ellenére – akár lehetne érdekes is. Adott egy második világháború idején kezdődő repülőút, amely azonban a hírhedt Bermuda-háromszögön át vezet. A titokzatos terület annak rendje és módja szerint viharokkal és egyebekkel fogadja a gépet, aztán suttya, át is kerülünk egy párhuzamos univerzum Void nevű helyére, és már zuhanunk is lefelé. Innen aztán jöhetne egy baromi érdekes, több szálon futó történet, aminek százlaccsáit egyenként meg is kapjuk. Egy fura, hegyekkel, óriási fákkal, zuhatagokkal tarkított szigetszerű hely, megannyi repülő-és hajóroncs, és az idő különböző szegleteiből átszippantott népek fogadnak. Erre lehetne építeni, egymás után találkozunk géppisztolyos ellenállóval és letűnt korok közép-amerikai indiánjaival. Ráadásul nem is igazi párhuzamos univerzum valami, ha nincsenek benne idegenek (tehát ha ott nem él ilyen

élien). Itt ők az ellenség: furcsa, robot-szerű lények, akiket – mint később kiderül – randa kis űrszigaszutymákok irányítanak. Eddig jó.

Szép lassan azonban azt vesszük észre, hogy a mesterien megalkotott, sokszálas sztorik, játékok, sorozatok, filmek mellett, amelyekhez szerencsére mostanában hozzászokhattunk, a *Dark Void*-ban csak megkapjuk a történet darabkáit egymás után, laza, vagy akár semmilyen kapcsolódással, és végül stáblista – anélkül, hogy az egész összeállt volna valami érthetővé.

ADOK EGY TASLIT, TESLA!

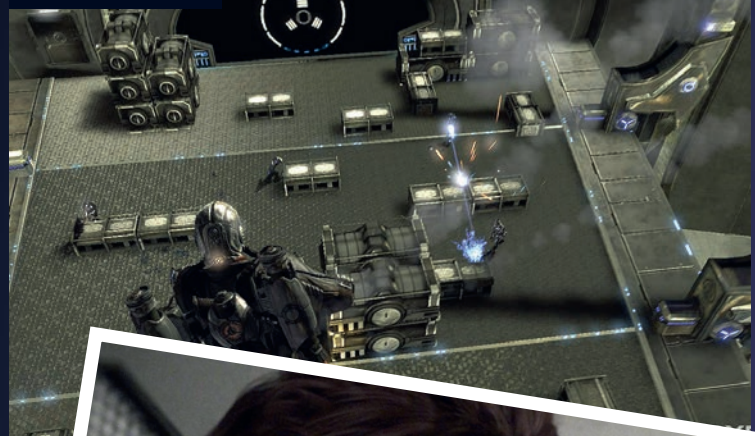
No, sebj, volt már rá precedens (vagy ahogy a buszon egy néni mondta, prezidens), hogy borzalmas háttértörténet mellett is sikerült jó játékot összehozni azért, mert a játékélmény, a kihívás, a grafika vagy egyebek eltakarták a hiányosságokat. Nézzük akkor ezt.

Induláskor egy szimpla TPS-nézetbe csöppenünk. A Will nevű főhőst irányítjuk, és társnőnk, az Ava nevű szemrevételezőt követve bevetjük magunkat a sűrűbe. Ekkor találkozunk pár ilyenolyan időből idecsapódott földlakóval is, és előbukkan az első idegen is (konkrétan kitekeri az egyik földi menekült nyakát). Az első tucat perc el is telik így, ami nem is baj, szokjuk az irányítást, megtaláljuk első fegyverünket, egy bazinagy géppityut (született Masina István), amit az infó tanulsága szerint már itt, a Voidban barkácsoltak össze különböző roncsokból és egyéb biszbaszból. Meg is kapjuk első lögyakorlatunkat, pár idegent kell leírtani, miközben kiokosodunk



Vár állott, most köhalom

Nélkülöm kezdtek a bulit. Jellemző...



i Filmvászonra a hátra erősített repülő szerkezet leginkább a Rocketeer című alkotásban látható – a „történelmi álsci-fi” egy képregény nyomán készült 1991-ben.



Mindkét kezem itt van, akkor mivel bökdöshettek?

ELSŐ JETPACKÜNKKEL A HÁTUNKON OLYANOK LESZÜNK, MINT GOMBÓC ARTÚR

a *Gears of War*-ból (és még pár száz másik játékból) ismert, egyre divatosabb fedezékes-kikukkantós-lepukkantós lövöldözési stratégiából.

Eddig tehát átlagos TPS, de itt bukkanunk rá Nikola Teslára (aki nem tudná, ki ő, keressen egy helyes dobozt az infóval). A tudós felelős a Voidban is felbukkanó emberi technológiáért, és ő lát el azzal az eszközzel is, ami némelyest érdekessé teszi a játékot. Boba Fett vagy a *Rocketeer* film mond valamit? Nos, ilyesmi jetpackről van szó, amelynek első, kezdetleges változatát azért kapjuk, mert segítenünk kell Tesla úrnak a munkájához szükséges földi eredetű alapvetéseket összevadászni mindenféle roncsokból.

(KRIS KROSS WILL MAKE YA) JUMP! JUMP!

Első jetpackünkkel a hátunkon olyanok leszünk, mint Gombóc Artúr – na, nem különlegesen, inkább annyira lényeg, hogy repülni még nem tudunk vele, csupán egy ugrás hosszát és magasságát tudjuk megnövelni. Ez azonban elég ahhoz, hogy a játék elején a valóban újszerű és érdekes vertikális platformrendszert megismerjük.

A pályákon megannyi egymás fölött elhelyezkedő kiszögellést találunk – sziklateraszokat, vagy akár fából ácsolt platókat, különböző kapaszkodókat. A megszerzendő cuccokról csak a földrajzi irányt ismerjük, egy kis radar segítségével „láthatjuk” őket, azonban ezek legtöbbször szinte elérhetetlen helyeken, magas sziklák tete-

jén vagy épp egy hegyoldalon függőlegesen megakadt hajóroncson figyelnek. Ilyenkor a jetpack segít egyik platformról a másikra ugrálni. Persze az alienek sem tétlenek, ők is ugráncolnak ezeken le és fel, így lassacskán elsajátítjuk a függőleges lövöldözés lényegét is, ami hasonló, mint a TPS-mód fedezékharca, csak épp egy plató tetejéről kukucskálunk lefelé, vagy épp fölfelé haladván egy sziklakiszögellésen csüngünk.

Az ötlet nem rossz, de egyrészt irdatlanul repetitívvé válik, ráadásul nem is telik el ehhez sok idő. Másrészt, a függőleges harcnál alkalmazott kameramozgások – mindamelllett, hogy kissé szédítőek – valahogy mégsem hozzák azt az élményt, amittől én, a monitort „kintről” bámuló játékos

TI MONDTÁTOK



BeatUlse: „Ha ebből tényleg lesz film, akkor az a véleményem, hogy a film ütősebb lesz, mint a játék. Ez csak egy baleset, hogy nem a film lett előbb kész...”

Zseniális meglátás, egy jó film után legalább el lehetett volna intézni azzal, hogy ez egy szokásos gyenge mozijáték, így meg sokórás játékom ment rá, hogy rájőjnek ugyanerre.

Mike_rem: „Tudomásom szerint nincs még egy olyan játék, ami a Bermuda-háromszögben játszódna!”

Azért akadt, csak nem épp híres, nagy név. A Bigfish Adventures Sprill: The Mystery of the Bermuda Triangle című casual játéka például ilyen, de kissé más kategória...

The Reaper_Cool: „Le fogják húzni, mint állat. Teszik ezt az irányítása miatt, és azért, amiért a harcrendszerén nem érezhető, hogy tényleg odapírítasz az ellenfeleknek.”

...és le is húztuk. Viszont nem csak ezek miatt...

BEMUTATÓ DARK VOID

azt érzem, most tényleg lógok, vagy fejjel lefelé nyújtózkodom. Vagy csak az IMAX-os Avatar miatt túl magasak az elvárásaim? Hm, nem, azt hiszem, azért ezt egyébként is meg lehetett volna oldani kissé érzékletesebben.

REPÜLŐK, MENETELEK, REPÜLŐK, MENETELEK, ÁSITOK...

A játékelmény következő szintjét még viszonylag gyorsan, pár órányi földi és platformharc után elérhetjük, amikor a történet szerint megtaláljuk Tesla bácsi egyik olyan fejlesztését, amit még nem igazán szánt véglegesnek. Ez tulajdonképpen egy fejlettebb jetpack, amivel az ugráncolás helyett már valóban repülhetünk is. Egy ideig még örülhetünk ennek, és ha elsajátítottuk a kissé nehézkes, ám mindemellett baromi gyors és pontos reflexeket kívánó irányítást, valóban úgy érezzük, szárnyakat kap a játék (meg a játékos persze). Jönnek a légicsaták – a repülős jetpackben ugyanis a levegőben használható géppisztolykák vannak. Azonban egy idő után arra jöttem rá, hogy ez sem köt le annyira, pedig futhatok és lőhetek a földön, fedezék mögül, és akár azonnal fel is röppenhetek, oszthatom az áldást az égből, ez milyen nagyszerű... lenne, ha nem lenne mégis valamiért bágyatag a harc.

A földi és platformharcokról a sokadik ilyen összecsapás után eszembe jutott az ősrégi játék, a Whack-a-Mole (már ti is biztosan találkoztatok vele: például kis Flashjáték formájában tele van vele a net), ami arról szól, hogy kalapáccsal kell lecsapni a különböző lyukakból random kikukucsáló vakondot. Na, a játék fedezékharcos része is ilyené válik, guggolok (vagy épp lógok) a fedezék mögött (vagy alatt), és várom, hogy két-három fedezékkel arrébb az alien is kidugja a kis buksiját, aztán tűz. Booring!

A Terminátor éppen elvétí az időt és helyszínt...



A légiharc más szempontból csiszolatlan. Odáig stimmel a dolog, hogy tényleg baromi jól néz ki, ahogy Will meszter egyetlen jetpackkel a hátán próbál a helyes irányba röpködni, a végtagjai pedig flattyognak jobbra-balra – a megjelenítés tehát rendben van. De az irányítás alapjai is elég nehézkesek, hát még a konzolról kissé furán átprogramozott extra flikkflakkok. Ráadásul a levegőben, a három dimenziós repülé... oké, inkább nevezzük életben maradásnak, szóval, aközben még célra is tartani valami überbrutál mutatvány. Itt azért nem ártott volna valami ráségítés, ugyanis egyetlen lövéstől még a legvéznább ellenség se rezzen meg, azonban ahhoz, hogy folyamatosan a célkeresztben tudjam őket tartani, tíz generációra visszaigazolt nindzsafelmenők kellenének...

NAMIVANMÉG

Mit hagytam ki játékelményileg... Ja, igen, fegyverek. Fura ez is kicsit: egyszerre két földi fegyver lehet nálunk, amiket persze cserélgethetünk, ahogy találunk ezt-azt. A földi eredetű gépipstván mellett mindenféle alien kütyünk is lehet, a sima lézer-sorozatlövő pistától a robbanós izéket kilövő izéig. Alien technology, na, ők biztos elnevezték Hrwlg Kwargnak, de nem árulták el nekem.

Jól van, jól van, de melyik a fék?



Ne nyúld le a karórámat, hé!



Yeah. That was close.

KI AZ A Bear McCreary?



BATTLESTAR GALACTICA – ismerős a név? A kultuszozat zeneszerzője ugyanaz a Bear McCreary, aki a *Dark Void* is megmenti a rá jellemző „űrszimfonikus” zenéjével. A mindössze 31 éves amerikai komponista a BSG-n kívül olyan sorozatok zenéért is felel, mint az *Eureka* vagy a *Terminator: The Sarah Connor Chronicles*. Soundtrack CD-t akarok, most rögtön!

i A számítógépes szórakoztatás történetében a jetpack legelőször az Imagine ZX Spectrumra készített Jetpac című játékában bukkan fel, 1982-ben. Higgyetek nekem, az a játék még ma is nagyobb élmény, mint ez.

KI AZ A NIKOLA TESLA?

Már a Red Alert is őt bálványozta



A TUDÓS FELTALÁLÓ létező személy volt, 1856. július 10-én született a Magyar Királyságban, a mai Horvátország területén. A világ egyik legjelentősebb feltalálója, összesen 146 szabadalmát jegyezték be, főként a mágnesesség és elektromosság terén. A többfázisú villamoshálózat vagy a váltóáramú motor is az ő találmánya, az utókor róla nevezte el a mágneses indukció SI mértékegységét. Dolgozott Puskás Tivadarral Budapesten, ahol egyes források szerint a világ első hangszóróját is feltalálta. Sokan nem tudják, de a Marconinak tulajdonított rádió feltalálásáért hosszú pereskedés folyt, és a bíróság végül Teslát hozta ki győztesen. A játékba valószínűleg azért került, mert már életében megannyi misztikum és találgatás övezte, megannyi furcsa, azóta sem létező találmányt fűztek a nevéhez – és nézzétek csak meg a Tökéletes trükk című filmet...

Bocs, véletlen volt, nagyon érzékeny a ravasz



Ezt a képet nem értjük...



„A következő felhőnél forduljon balra.”



Már csak egy kicsit kell jönnöd, és megcsinálod!

Az összes fegyvert lehet egyébként fejleszteni, itt-ott ugyanis találhatunk „fegyverfejlesztő dobozokat”, ahol összeszedhetünk valami upgrade-et a lelőtt alienekből „kipotyogó” sárga, és az itt-ott elszórt piros energiagömbök segítségével. Sajna a fejlesztés nem olyan mértékű, hogy igazán láthatnánk az előnyeit, legalábbis inkább csak annyit érzékelünk, hogy addig egy tízes sorozat kellett egy killhez, utána meg mondjuk csak nyolcas. Persze oda van írva, hogy most épp a fegyver stabilitását lehet tuningolni, a következő szint meg mondjuk robbanógolyókat tesz lehetővé, de ebből minden egyes fejlesztés után csak annyit látunk, hogy gyorsabban hal az ellen.

SE KÉP, SE HANG? HANG AZ DE!

A *Dark Void* grafikája olyan, mint maga a játék. Nem rossz, de semmi kirívóan különleges. Repülés közben még egész oké minden, amikor a tereptárgyak és a szereplők is úgy suhannak el mellett, mint a gyorsvonat, de mászkálás, közelharc vagy hasonló földközeli élmények során már látod, hogy kissé elnagyoltak a karakterek, itt-ott mosottas minden alak és tárgy. A beszédhangok viszonylag rendben vannak, bár az *Uncharted* szériából ismerős Nolan North itt láthatóan nem járt túl nagy sikerrel, amikor a sekélyesen megalkotott karakterbe életet kellett lehelnie.

A zene viszont... Na, az valami zseniális, külön életet él a játéktól, és már első hangra meg tudtam mondani, ki is érte a felelős. Az illetőt úgy hívják: Bear McCreary, valahol elcsöppenttem egy dobozkát arról, ki is ő.

FOLYT. KÖV?

A játék 14 szinten keresztül adagolja ugyanazt, kissé néha változtat a körítésen, néha kapunk valami háttérstori-darabkát, de a lényeg ugyanaz marad. A szereplőkről, a történet összefüggéseiről kábé annyit tudunk meg, mint egy földre pottyant lajhármaki a nehézségi gyorsulás miébenlétéről: vele is csak úgy megtörténik a dolog, de hogy miért, az nem igazán derül ki. Ráadásul a sztori végén valami hűdenagy fordulatszerűséggel nyitva is hagyják a befejezést, hátha lesz még folytatás – pedig ahhoz üzleti siker kellene, ahhoz meg egy jó játék.

Ráadásul sokszor még egy igazán rossz játék is nagyot tud villantani üzletileg, a nagyon jó játékok meg ugyebár naná hogy. A *Dark Void* azonban pont olyasni, ami valószínűleg sokat akart markolni, aztán a felmarkolt nagy akarásból csak picit morszák maradtak meg a végére. Igazi jellegtelen játék, ahol minden olyan „oké, de...”-szintű (kivéve a zenét, ezt nem győzöm hangsúlyozni). Kipróbálni mindenesetre érdemes, de hatalmas jóstehetiséggel azt állítom, hogy végigvinni viszonylag kevesen fogják. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/dark-void

GameStar

BZ

Jó játék, de inkább megyek nézni Battlestar Galacticát.



HARDVERIGÉNY:

Core2Duo vagy Athlon 64 X2 Dual
Core, DX9-kompatibilis grafikus kártya,
2 GB RAM

- + zene, zene, zene!
- + a vegyesfelvágott alapötlete jó
- + ...de főleg a zene!
- az összetevők egyike sem nyújt túl sokat...
- ...és együtt se túl erősek...
- ...tehát könnyű ráunni

71

Tisztes, de semmilyen iparosmun-ka (de a zene... a zene!)

I. DE
CORSE

Napoleon TOTAL WAR

Belle de Luceas Marquis de France)**KIADÓ** Sega **FEJLESZTŐ** The Creative Assembly **RÖVIDEN** Történelmi alapú valós idejű stratégiai játék, amely Bonaparte Napóleon hadjáratait dolgozza fel.

Kis ember nagy marsallbottal jár

//Duncan

A VALÓS IDEJŰ STRATÉGIAI JÁTÉK egy meglehetősen rugalmas műfaj, soha nem fogy ki a témákból. Többnyire ugyanis csatákat, háborús konfliktusokat dolgoz fel, márpedig háború volt ezer évvel ezelőtt is, száz évvel ezelőtt is, és valószínűleg lesz száz év múlva is. Aki nek pedig ez nem elég, kitalálhat saját világokat, fajokat vagy háborús frakciókat, amelyek a végtelenségig gyilkolhatják egymást fiktív fegyverekkel, hogy a pusztításnak csak a képzelet szabjon határt. És mivel a történelem a legjobb drámaíró, nincs is jobb biznysz annál, mint az emberi civilizáció korszakaiban ugrálni ide-oda, sorra bemutatva a legvéresebb csatatereteket. Ebből él már egy jó ideje az angol The Creative Assembly is, és a társaságnak a rossz nyelvek szerint semmi más dolga nincs, mint komor tekintettel ülni egy kis sussexi stúdióban, kétévtené újrarajzolni a textúrákat és nagyon figyelni arra, hogy egyetlen ujjal se nyúljanak a borzalmas mesterséges intelligenciához.

JOGOS ELVÁRÁSOK?

Persze nem akarok igazságtalan lenni velük, főleg úgy, hogy én áldottam a nevéket a lehangosabban akkor, amikor még első lányomukat hagyták a játék-történelemben. A GameStar hasábjain is

jó néhányszor neveztem őket a stratégiai játékok messiásainak, akik végre úgy rajzolnak le egy csatát, ahogyan egy csatát le kell rajzolni, az *Empire: Total War* megjelenése alkalmából pedig büszkén javasoltam egy 1000 oldalas különszám kiadását. Be kell azonban látni, hogy az Úr 2000. esztendejének forró, verébcsiripelős nyarán napvilágot látott *Shogun* játékmotórnak is megvannak a maga korlátai, nem túl szerencsés tehát, hogy azóta sem sikerült túl sokat hozzáadni a *Rome*-ban debütált 3D-s modellek és az *Empire*-ben megérkezett hajócsaták kivételével. Mondjuk ki: a *Total War* sorozat fakulásának legnagyobb oka az, hogy a szárazföldi ütközetek játékmotójának formájában semmit nem változott az elmúlt 10 esztendőben. Ennyi idő alatt egy ember megtanul járni, beszélni, üresen hagyja a pelenkáját, sőt már fel is tesz magának olyan kérdéseket, mint „miért nem javítottak a szárazföldi ütközeteken ezek az angol srácok?” Nos, ilyen körülmények között érkezett meg a *Napoleon: Total War*, az *Empire* egyenesági leszármazottja, amely ezúttal végre nem egy DLC, hanem önálló játék.

TÖBB MINT 300

Bár úgy tűnhet, hogy a fentiekben esetleg kritizálni merészeltem ezt a legendás címet, de inkább a rajongása tárgyáért

aggódó, lelkes játékos beszélt belőlem, s mindezt a 89 százalékos összértékelés is bizonyítja, amit az *Empire* a kritikusoktól világszerte kapott. Mert azért még mindig marhájó játék, na. A gond inkább az az, hogy a kiadó Sega mintha csak kiszípolozni akarná a nagyszerű sorozatot, és esze ágában sincs vállalni semmilyen kockázatot, ami egy esetleges továbblépéssel járhat. De mindegy is, négy letölthető kiegészítő után végre itt a hivatalos folytatás. Érdemes tudni, hogy módfelett lelkes rajongók már éveken ezelőtt, még a *Rome: Total War* alá készí-

Egy igazi klasszikus: magyar huszárok a pálmák tövében**Simán elférne egy egyiptomi üdvözlőlapon**

Egy kis ajándék stratégáknak

Hogy legyen hova mutatni

A NAPOLEONBA BEKERÜLT EGY OLYAN KONTROLLPANEL, amely kissé feleslegesnek tűnik, mégis sokkal hatékonyabbá teszi az egységeink irányítását. Utólag érthetetlen is, hogy az Empire-ben miért nem volt ilyen.

1.

ELŐRENYOMULÁS: Ez a gomb magától értetődik. Megnyomására a kiválasztott egység, vagy egységek (tehát akár az egész sereg) előre felé nyomul, a távolságot pedig a nyomva tartás hosszával határozhatjuk meg. Praktikus.

2.

FORDULÁS: Erre a parancsra a csapattest megadott szögben elmozdul az adott pozíciójához képest. Fontos, hogy amennyiben már kiadtunk nekik egy parancsot az előre nyomulásról, akkor azt is belekalkulálják a koordinációba.

3.

SOROK, OSZLOPOK RENDEZÉSE:

Ezzel a két jellel az alakulat sorainak és oszlopainak számát határozhatjuk meg. Jól jön, hiszen ha mélyebb falat akarunk, nem kell csata közepén elkezdni az egérrrel zsonglörködni, hogy kiszámoljuk a 4 vagy 5 soros vagy oszlopos szélességet.



4.

HÁTRÁLÁS: Nem egyenlő a visszavonulással, és sajnos nem is egyenlő a taktikai hátrálással. Tehát a csapattest ilyenkor sarkon fordul, és elindul hátrafelé. A megtett távolságot szintén a gomb lenyomva tartásának hossza határozza meg.

„A TÖRTÉNELEM A MÚLT ESEMÉNYEINEK AZON OLVASATA, AMELYBEN AZ EMBEREK HAJLANDÓK MEGEGYEZNI.” NAPÓLEON BONAPARTE

tettek egy Napóleon-ihlette kiegészítőt, a *Napóleon: Total Wart*, és mi más mutatná jobban a közönség igényét egy bizonyos téma feldolgozására, mint egy ilyen hősies tett? Az előzetes híresztelések és sajtóbeszámolók szerint az angolok megértették az üzenetet, és minden erejükkel megpróbálták felőni a napóleoni háborúk jelentőségéhez: azt ígérték, a sorozat kiemelkedő epizódját szállítják le nekünk, extrém mennyiségű (300-nál is több) új egységgel, teljesen sztorialapú kampányokkal, megújult többjátékos móddal.

AZ ISKOLÁBAN MÉG KIRŐHÖGTÉK

Mint a címből kikövetkeztethető, a főszerepben: Bonaparte Napóleon (eredetileg egyébként Napóleon Bonaparte). A tü-zértisztból lett legendás hadvezér, francia császár, aki szerint az egész francia forradalmat néhány jól irányzott ágyúlövessel elintézhették volna, most három fejezeten keresztül lesz a mi hősünk. Nem számítva persze a szellemes tanulóküldetést, ahol a korzikai ifjú útját követhetjük végig Észak-Itálián át egészen Párizsig, miközben elsajátíthatjuk a játék csínját-bínját. A tényleges kampá-

nyok közül három teljesen sztorialapú, ami persze nem azt jelenti, hogy Napóleon levelezésével és szerelmi életével kell foglalkoznunk, sőt maguk az események sem lineárisabbak, mint az egy ilyen já-téktól elvárható. Az első részben a forradalmi Franciaország itáliai konfliktusát játszhatjuk le, amikor is Bonaparte vezette a francia sereget az osztrákok és szövetségeseik ellenében (történelemóránkról tudjuk, hogy a párizsi események alakulása finoman szólva irritálta és viszonylag szilárd egységgé kovácsolta Európa monarcháit). A térkép minden esetben az adott fejezet eseményeihez illeszkedik, vagyis először csak Észak-Itália és a dél-németalföldi tartományok járhatóak, de később értelemszerűen bővül a mozgástér. A második fejezet az egyiptomi hadjárat, amit Napóleon még mindig nem uralkodóként követett el, a harmadik, egyben legnagyobb küldetés-csomag pedig már a császárként végrehajtott hódításokat követi. Természetesen nemcsak francia szemszögből járhatjuk körül a témát, hanem az objektivitás jegyében elindulhatunk valamelyik „szövetségesség” hatalom uraként is. Angolok, poroszok, osztrákok és oroszok a négy



A vezényleti nyelv mindvégig autentikus. Franciaul tudóknak előny!



Egy ezred története

1797, Modena

GERAUD DUROC EZREDÉNEK FELADATA: 1797 nyarának egyik délutánján állja útját és kényszerítse visszavonulásra a Modena mellett előrenyomuló osztrák gyalogezrednek. Duroc serege főleg fusilier-puskás sorkatonaságból és francia nemzetőrökből áll, emellett két század dragonyos lovasság és hat darab 6 fontos ágyú áll a rendelkezésére. Az ellenség birtokában van 8 darab 12 fontos löveg, és csatlakozott hozzájuk a modenai polgárságból verbuválódott körülbelül 600-700 fős felfegyverzett polgárság is. Az összecsapásra a város melletti tisztáson kerül sor.

Az ezred felsorakozott: bal szárnyon a fusilier-puskások és a dragonyosok, középen a lövegek és a gránátosok, jobb szárnyon pedig a 3 század nemzetőrség.

A 6 fontos ágyú megszóla: a távolban látható, Modena felől érkező, kigyózó vonal már az osztrák gyalogság.



1.

Az első puskalövések a balszárnyon dördülnek el, az alakzatba fejlődő, túlerőben lévő osztrákokat a francia fusilier-ek sortüze fogadja.



5.

Összecsapás a jobbszárnyon: a francia nemzetőrök a nagyon pontosan célzó német fusilier-ekkel kerülnek összetűzésbe, de Guroc a létszámfölényt kihasználva bekerítő hadmozdulatot rendel el.

Taktikai hiba és komoly baj a bal végen. Bár az önkéntesek rohamát a francia gyalogság visszaverte, a lovasok túl messze kerültek a főszeregtől, kiszolgáltatva a gyalogságot az osztrák dragonyosok bekerítésének.

Mindeközben az osztrák gyalogság befejezi a hátrálást és sorait rendezve újabb elkeseredett rohamra indul. Guroc balszárnya kis híján összeomlott, de a jobb oldalon a nemzetőrök három százada szinte sértetlen.

7.

A csata döntő pontja: az osztrák rohamok mellett a lovassági fölényt is sikerül kiharcolni, a képen a dragonyosok rohama. És hogy miért döntő a lovassági fölény?...

8.



alternatíva, és amennyiben ezen háborús felek valamelyikéhez lenne kedvünk, választhatunk a történeti végigjátszás és a teljes dominancia között. Előbbi esetben 20 tartományt kell elfoglalnunk záros határidőben belül, olyan területeket, amelyek megszállása történelmileg is viszonylag racionális lett volna, míg utóbbinál a végcél magától értetődő: legyünk a világ urai.

DEZERTŐRSÉG, HUPÁKOLÁS

A stratégiai nagytérkép jóformán teljesen ugyanaz, mint amit az *Empire*-ben kaptunk, beleértve az abban látott pozitív újításokat is, amelyek megőrzése nagyon bölcs döntés volt. A menedzseléssel továbbra is csak korlátozottan kell foglalkoznunk; amire figyelniük kell, mindössze annyi, hogy birodalmunkban megfelelő arányban legyenek katonai, gazdasági és egyéb csomópontok, hogy ápoljuk a diplomáciai kapcsolatainkat és hogy adószabályozás és katonai erő jelenlétével csökkentjük az elégedetlenségeket a tartományokban. Főleg az első kampányok során nem kell túlbonyolítani a dolgot, hiszen mind politikai, mind földrajzi mozgásterünk korlátozott, vagyis az itáliai és az egyiptomi hadjáratok alatt inkább a nagy fegyveres erő és a szervezett utánpótlásvonal legyen a prioritás.

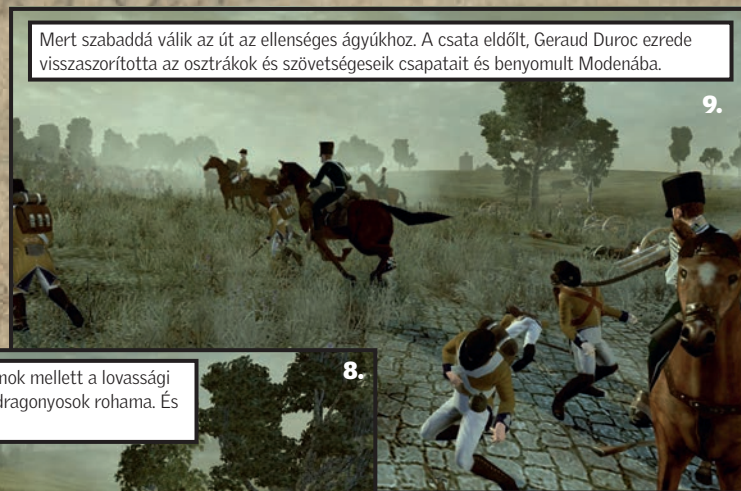
A megtámadott városokban az ott állomásozó katonai alakulatok továbbra is számot tartanak a helyi lakosság támogatására, ami többnyire nagyon komoly létszámú, a védelemben aktívan részt vevő felfegyverzett polgárságot jelent. Elfelejtethetjük tehát, hogy 10 szerencsétlen sorkatona miatt le kelljen játszsanunk egy húszperces ostromot, ráadásul a városok nagyobb eséllyel megadják magukat, ha a védelem kizárólag irreguláris polgári alakulatokra korlátozódik. Ha elfoglal-

tunk egy települést vagy akár regionális központot, választhatunk, hogy teljesen kifosztjuk vagy csupán békés megszállók leszünk-e a területen. Előbbi esetben drasztikusan leesik a helyiek lojalitása, annyira, hogy gyakorlatilag abban a pillanatban, ahogy a nagy létszámú seregünk elhagyja a várost, borítékolható a lázadás. A pusztítás tehát inkább rövid távú anyagi hasznot rejt, ugyanis míg a békés megszállás többnyire elhanyagolható, vagy nulla közvetlen profitot hoz, addig egy gyűjtogatással és gyilkolással járó rablókurút több hónapnyi költségvetésünket fedezi.

Mivel a játék ezúttal rövidebb periódust ölel fel, a körök sem félveként vagy esztendőként telnek. Minden forduló 2 hetet jelent, vagyis minden hónapra két kör esik. Ennek köszönhetően sokkal nagyobb jelentősége van az évszakoknak is, mivel a tél (amikor a mozgásunk magától értetődően korlátozott) 6 teljes kör. Ami súlyosabb, hogy a huzamos ideig a terepen táborozó egységek télen dezertálni kezdenek (kivéve az északi népek katonáit), és ugyanez a helyzet a sivatagban skorpiók és puffogó viperák közt eltöltött hónapokkal. A járványok szintén megtizedelhetik a katonáinkat, ami egy hosszú hadjáratban idegesítő, de teljesen reális veszély. Az elit egységek némelyike egyébként immunis ezekre a veszélyekre, de a többieknél nincs mese, a konformitásra is ügyelnünk kell. Fontos továbbá, hogy a veszteséget szenvedett alakulatok pótlása is lehetséges, sőt automatikusan történik, ha baráti tartományban (és főleg baráti településen) vagyunk. A jól képzett csapatokat így a célszerű kipótolni, bár mindez a veszteségektől függően akár 4-5 körig is eltarthat, köszönhetően az idő lassabb múlásának.

Mert szabaddá válik az út az ellenséges ágyúkhöz. A csata eldőlt, Geraud Duroc ezrede visszaszorította az osztrákok és szövetségeseik csapatait és benyomult Modenába.

9.





A játékban a tüzérségnek nagyobb szerepe van, mint az Empire-ben volt



Ez az ágyú tényleg ekkorát robban, vagy Jean-Paul megint erőspaprikát kevert a puskaporba?

HÚ, HOGY NÉZ KI...

Bár sokak szerint a grafika a legutolsó dolog, amiben a *Total War* sorozatnak fejlődnie kell, a fejlesztők szemmel láthatóan ezt az aspektust sem hagyták figyelmen kívül, sőt. A katonák magaságban, arcvonásokban, hajszínből jobban különböznek egymástól, mint eddig (ez egy szükséges lépés volt, hiszen ekkor már egyenruhák voltak a csataterén, és mégsem nézhet ki mindenki ugyanúgy), a testek arányai sem pont egyformák, az öltözékeken pedig még a vállapok és a gombok is különböznek. Nyilvánvalóan nem számoltam meg, de a hivatalos sajtó szerint a grafikusok 64-féle arcmoddelt rajzoltak meg, vagyis elképzelhető, hogy egy katonai században minden-

ki máshogy nézzen ki. Legalábbis ez volt az ígéret. A gyakorlatban szerintem ebből a hatvannégy modellből hatvanhatvan ikertestvérek, a maradék két modell közül pedig az egyik az egyiptomi katona, a másik maga Napóleon. A helyzet nyilván nem ennyire drasztikus, de ahogy elnézem, az egyes katonák arcán csak az arcszörzet fazonja jelent valódi különbséget. Van azonban valami, ami nagyon sokat ad a látottakhoz, ez pedig a hőmpölygő füst, a tisztásra szelíden letelepedő kőd, az eldőrdült lövések nyomán gomolygó puskapor és néhány egyéb, felturbózott vizuális effekt. Eddig csak láttuk a lőport, most már az orrszörünkbe is tapad. Egy nagyobb város maratonni ostroma után a tornyokból és összedőlő házakból felszá-

i Állítólag még diákként Bonaparte Napóleont az apja bemutatta egy tanárnak, majd azt kérte, hogy a tisztelet jeleként térdepeljen le előtte. Napóleon erre azt felelte, hogy az ember csak Isten színe előtt térdepel, nem pedig egy másik ember előtt. A mondat végigkísérte pályáját.

ló fekete fellegek, de még inkább a sorokba rendeződő gyalogság sortüze néha már olyan, hogy egy kortárs festőművész is meglehetett volna. A játékot húzó Warscape engine-t a régi motorosok persze fel fogják ismerni, a látvány mégis érzékelhetően szebb lett, ráadásul a gépigény növekedése nélkül.

...ÉS MENNYIEN VANNAK!

A grafikánál fontosabb változás érinti az arzenálunkat, hiszen az egyes nemzetek által legyártható katonai alakulatok között szinte alig lesz átfedés. Nagyjából el is felejthetjük azt a felfogást, hogy a „sorkatonaság” egész Európában ugyanolyan, mert innentől nem mindegy, hogy franciából, angolokból vagy osztrákokból áll-e. Példának okáért a porosz talpas ugyanabban a fegyvernemben hatékonyabb a leadott lövések pontosságát és a tűzgyorsaságot tekintve, viszont közhangulatban elmarad az orosz-szal szemben. Tudjuk, a porosz sereg legendásan jól képzett katonákból állt, akik éppen olyan távolságból lőttek pontosan, ameddig a fegyverük elvitt, de ezt mások mondjuk kompenzálhatják a harci kedvvel, vagy a kényszerben mutatott jobb teljesítménnyel. A 322-féle egység tehát így jön ki, nem pedig elefántokkal, harctéri nindzsákkal és egyéb erőltetetten komolytalan speciális egységekkel. Tegyük persze hozzá: különleges alakulatok itt is vannak, de megmaradnak a történelmi hűség keretein belül. A variációs lehetőségek száma mindenesetre bővebben megnőtt abban a tekintetben, hogy melyik háborús féllel játszva milyen összeállításban küldünk csapatokat a csataterre, ráadásul anélkül, hogy az egész hiteltelenné vagy komolytalaná válna. Amikor például Bonaparte első kampányát elkezdjük, kapásból négyféle gyalogság kiképzésére van mód, és bár mind-

Még több füst Romantikus túlzás?



A JÁTÉK GRAFIKÁJÁBAN

FONTOS VÁLTOZÁS, hogy immár észrevehetően több a füst a csaták között, ami az összképet sokkal hitelesebbé teszi, és egyben hasonlatosabbá egy romantikus festményhez. Az összetevők a következők: porzik a talaj a menetelő katonák és lovasság lába/patái alatt, a kézítések közben szintén felverik a port a harcoló felek, a puska- és ágyúlövéseknek, ágyúzásnak és a szétlőtt épületeknek nagyobb a füstje, gyakoribb a kőd a pályákon. Sőt, ezúttal már bogarak, parlagfű és egyéb pihék is láthatók a képernyőn, tehát allergiások, figyelme! Mindez ráadásul nem érinti negatívan a játék gépigényét, az egész ugyanolyan sebességgel megy, mint eddig, azonos konfiguráción.



**„NEM VAGYOK KÉPES ENGEDELMESKEDNI. MEGÍZLELTEM A PARÁNC SOLÁST, ÉS NEM MONDOK LE RÓLA TÖBBÉ.”
NAPOLÉON BONAPARTE**

Akik még jönnek

Hősök és elit regimentek

A JÁTÉK „IMPERIAL EDITION” CÍMŰ KÜLÖNLEGES KIADÁSÁHOZ KAPÁSBÓL KÉT CSOMAGOT IS BEJELENTETT A SEGA, és mindkettőt meglehetősen ingyen egységekkel tömte tele. Szintén korhű, valóságban is létező csapatok ezek, amelyek nevéhez nemegyszer legendás hőstettek fűződtek. Ezen 15 különlegesség közül sorolunk fel néhányat.



Első osztrák huszárezred. Nem véletlen, hogy itt vannak, és az sem, hogy a ruházatuk alapján ezek bizony magyar huszárok lesznek, akikről Európa-sőt világszerte mintázták a XIX. század könnyűlovas fegyvernemét.



A brandenburgi ulánok legendás sebességükről voltak híresek, ami rendkívül megkönnyíti, hogy arra használjuk őket, amire a hadtörténet során a könnyűlovaságot kitalálták: bekeríteni az ellenséget.



6th Regiment d'Infanterie Légère, vagyis a hatodik francia gyalogezred. Napóleon hadjáratai során több mint 20 ütközetet harcoltak végig ennek a regimentnek a katonái, az alakulat összesen hatszor kaptak érdemeikért katonai kitüntetést.



A porosz hadsereg 8. gyalogezrede elképesztő bátorságával nemcsak hogy kőfalként veri vissza az ellenséges rohamokat, de példamutatásával a többi baráti egységet is keményebb harcra készíti.



Úriemberek egy ujjal sem érnek az ellenfélhez. Csakis szuronnal



Haverkodás



A hajócsaták nem lettek szebbek. Cserébe lassabbak sem



egyik 120 fős alakulat, különböző nevük, külsőjük és paramétereik vannak: fusilier gyalogság, forradalmár önkéntesek, nemzetőrök és milícia is kiképezhető már az elején, és az opciók rohamosan tovább nőnek, ahogy haladunk előre az időben és a haditechnikai fejlesztésekben.

AMI A TÖMEGET ILLETI

Az igazat megvallva engem zavart, hogy az ütközetben egyszerre vezényelhető egységek száma jelentősen még most sem növekedett.

Ha választanom kellene, hogy kétszer annyi katona legyen-e egyszerre látható, vagy kétszer olyan jól nézzenek ki azok, akik jelen vannak, habozás nélkül az elsőre voksolnék. Egyrészt az ember a csata túlnyomó részében úgysem azt fogja nézni, hogy az egyik muskétásnak mennyivel hosszabb a bajsza a másikénál, másrészt a napóleoni háborúk korában már egyáltalán nem hű történetileg az, ha csak néhány ezren vívnak egy sorsdöntő összecsapást. Ha két görög városállam serege falánxot formál egymással szemben (lásd *Rome: Total War*), akkor nem hiteltelen, hogy ez a létszám.

A *Medieval*-ban viszont már rezgett a léc, a szuronyos puskákról meg végképp tudjuk, hogy általában több tízezer néznek egy irányba.

SOK DUDÁS EGY CSÁVÁBAN

Nyilvánvaló, hogy a videojátékok egyre inkább a közösségi szórakoztatás irányába mennek el, és így vagy úgy, de játéktílustól függetlenül muszáj a digitális világból is bevonnai ismerőseket a szórakoztatásba. Olyan ez, mint az erotika: egyedül nem az igazi. A *Napoleon*-ban éppen ezért a legnagyobb újítás a multiplayerhez kötődik. Stratégiai játékokban eddig tudtommal példátlan módon immár az egyjátékos kampány közben, egy-egy csata lejátékszására ad hoc jelleggel is behívhatunk valódi személyeket ellenfélnek. Vagyis ha unjuk, hogy a gép néha irtózatossá kreténségeket csinál, behívhatunk egy másik játékost, aki meglehetősen ugyanolyan béna lesz, de ezért legalább már nem szidhatjuk a készítőket. Sőt, bizonyos értelemben ez az Infinity Ward univerzális érve a „de sz*r lett az MI már megint” típusú kritikákkal szemben.



Nem baj, kiszárítjuk és jó lesz tüzelőnek!

i Ezúttal is van mód arra, hogy a már lejátszott ütközeteket elmentjük, majd amikor kedvünk támad újranézni, visszatöltsük. Nem javították ki viszont azt a bugot, amely szerint a gép – mivel csak a seregek paramétereit és a klikkézéseket menti – gyakran egyáltalán nem úgy játssza le az ütközetet, ahogy valójában lezajlott, és simán lehet, hogy egy megnyert csatát a visszajátszásban már elveszít nekünk. Abszurd.

A por és a távolabbi egységeket elmosó effekt néha úgy mutat, mintha egy korabeli festményt néznénk



A beállítások között engedélyezhetjük, hogy a játék minket is behívasson egy ismeretlen személy egyjátékos kampányába egy-egy csatára, ilyenkor a gép automatikusan elmenti az aktuális állásunkat, így az intermezzo után ugyanonnan folytathatjuk, ahol abbahagytuk. Az ötlet érdekes, de a tesztelési periódusban a játékosok limitált száma miatt csak korlátozottan tudtuk kipróbálni. Egyébként a megoldás egy kisebb morális dilemmát is felvet: köcsögség-e a lehető legjobban játszva megszívatni egy idegen játékosat a saját kampányában azáltal, hogy nyilvánvalóan sokkal jobban és trükkösebben játszunk egy gépi ellenféllel, és mondjuk megöljük magát Napóleont? Vagy például megkérhetjük-e a saját egyjátékos hadjáratunk valamelyik nehéz csatája előtt az ellenfelet, hogy akkor most legyen szíves, és meneküljön el a seregével jófejségből? Ami biztos, hogy egy valódi játékosal szemben minden csata jóval nehezebb lesz, mint a gép ellen, tehát a legtöbb esetben egyszerűen nem indokolt keresni egy élő ellenfelet. Még érdekesebb, hogy ezúttal már nem csak egyes csatákat, de komplett kampányt (a szövetségesek hadjáraitnak keretein belül) játszhatunk le barátunkkal, körökre osztott módon. Hogy ez mennyire tart majd számot nagy érdeklődésre, azt nehéz megítélni, de az biztos, hogy az ellenféllel való megegyezés alapján beállíthatjuk az egyes fordulók hosszát, illetve természetesen minden állást

elmenthetünk és újakezdhetünk az adott partnerrel.

AZ EDDIGI LEGJOBB

„Ezt nevezem én valós idejű stratégiának!” írta valamikor valaki a *Myth: The Fallen Lords*-ról, amely bizonyos értelemben egy korai őse a mostani *Total War* játékoknak. Na, pontosan ez a mondat jutott eszembe, amikor a hátszisszákkal mentelő francia legionáriusokat néztem, akik csizmájukkal felverve az út porát, szuronyt szegezve lépdeltek a ködben. A *Napoleon: Total War* a sorozat eddigi legjobb része. A hely szűke miatt csak megemlíteni tudok olyan javításokat, mint például, hogy immár folyó háborúba is bevonhatunk új szövetségeseket, hogy a tábornokaink nem random teremnek, hanem egy meglévő emberanyagból tudjuk kiválasztani, a hajókat pedig a tengeren, csata közben is javíthatjuk (ahogy a valóságban is tették). Az egész játék történetileg viszonylag hiteles, az ütközetek elképesztően jól néznek ki, az animációk egészen kiválóak, a többjátékos kampánnyal és a kampányba „beugró” online játékosal pedig még tovább bővült az élvezeti faktorok köre. A hajócsaták, a nagyon jól hangszerezelt és megírt, a korszak ábrázolásához kiválóan illő zene, meg úgy általában a lepletlen monumentalitás az adja, amit a zseniálisan megrajzolt intro (egyben hivatalos trailer) alapján várhattunk: egy igényes, szórakoztató, jó játékot. **GS**

Szimulálásért itt nem jár sárga lap



Hogyan rohamozzunk kartácságyút szemből

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

GameStar

A NAPOLEON meglepően új szintet visz a *TW* sorozatba, így annak is ajánlom, aki korábban fanyalogva elfordult a sorozattól.



HARDVERIGÉNY:

2,6 GHz Intel Dual Core CPU, 2GB RAM (XP), 3GB RAM (Windows 7), 1GB DirectX 9.0c VGA

- + gyönyörű grafika
- + nem nőtt a gépigény
- + többjátékos lehetőségek
- elrontja a visszajátszott csatákat
- nem nőtt a csapatok létszáma

94

Ennyi pénzért még Bécsbe sem jutsz el, nemhogy 1796-ba



Az Egri csillagok szereplőválogatása a szomszéd stúdióban zajlik, kedves kolléga



Ne gyere közelebb, épp kiengednék egy galambot

VENETICA

KIADÓ dtp Entertainment FEJLESZTŐ Deck 13 RÖVIDEN Velence alternatív másában játszódó akció-RPG, amelyben a Halál lányának kell megakadályoznia a Halál lánálát.

A Halál és a lánya

A HUMOROS POINT & CLICK kalandjátékokra specializálódott Deck 13 csapata fennállása óta először próbálkozik idegen műfajjal, ami bizony meglátszik a Venetica címre keresztelt kísérlet végeredményén is. Hallgassuk meg a vád és a védelem álláspontját is, hogy a végén kiderüljön az ítélet!

HALÁLNAK HALÁLÁVAL HALSZ

Általában kétféle kezdéssel találkozhatunk egy történetközpontú játéknál: finoman adagolt feszültséggel mixelt könnyed felvezetéssel, vagy pedig akkora pofonnal, amittől a játékos kénytelen lesz az állat valahol a széke alatt keresgélgni. Történetünk ezúttal pont így kezdődik; alig egy perc telik el a falusi multság elől egymás társaságába menekülő szerelmespár andalgásával, amikor csúcsos fejedőt viselő orgyilkosok támadnak rá a gyanútlan lakosságra. Néhányan meghalnak, pár ház lángot fog, egy függőhíd leszakad, hősnőnk pedig nagyot esik. Scarlett megpróbáltatásai azonban még korántsem érnek véget, hiszen kénytelen szembenézni szerelme elvesztésével, megtudja, hogy egy iciri-piciri apróságot leszámítva majdnem szó szerint igaz rá a következő mondás: „A halál fia vagy!”, valamint első kézből tapasztalja meg, milyen az, ha méretes haleföt váganak az ember bordái közé. Scarlett azonban apai örökségének köszönhetően

természetfeletti képességekkel gazdagodva tér vissza az Árnyékvilágból, s belevág hosszú, harminc-negyven órás kuldetésébe, aminek célja az apja vesztére törő hatalmasságok megregulázása. Útja San Pasquale falujából egészen Velenecéig, az ismert világ legnagyobb metropoliszáig vezet. A kerületekre osztott városban sajnos gyakran fogunk eltévedni, mivel a legújabb javítás sem orvosolta a térkép hibáit.

A Veneticát az Árnyékvilág megjelenése teszi egyedivé. Korlátozott ideig tartózkodhatunk ugyan a másik dimenzióban, ám ezt felhasználhatjuk menekülésre, az ellenség elkerülésére, illetve titkos helyszínek felderítésére is. A világ több pontján találunk olyan átjárókat, amelyek csakis az Árnyékvilágba lépve válnak láthatóvá. Hogy akkor mégis hogyan találjuk meg őket? Hallani fogjuk, ha egy portál közelében járunk.

Mindezt negyedóra alatt vagyunk kénytelenek feldolgozni. Hát csoda, hogy a forgatókönyv képtelen végig tartani ezt a feszes tempót, s egy idő után kiséül?

A VELENCEI KALMÁR

Kalandozócsapat híján csakis Scarlett pályogatása marad ránk, aminek folyamata a legkevésbé sincs túlbonyolítva. Minden szintlépésnél három pontot oszthatunk szét a kitarítás, a mágikus kapacitás, a fizikai és a szellemi erő né-

//Chavalier

gyese között. A harci, valamint az apucitól örökölt szellemidéző képességek elsajátításához viszont már tanárookra is szükségünk lesz. Értelemszerűen harcos mutatja meg a kardforgatás, tolvaj az ágyékon rugás és nekromanta a hollóesereg idézésének fortélyait, csak hogy néhány példát említsék. Aktív és passzív képességek egyaránt megtalálhatók a kínálatban, utóbbiakhoz például a holtakkal való társas érintkezés civilizált formái (semmi kakasvér meg egyéb voodoo-blabla), az állatok szakszerű kibűjtatása természetes kültakarójukból, illetve az úton-útfélen felszedett zöldségfélék orvosi célú felhasználása tartozik. Az aktív képességek nem meglepő módon a fegyverforgatáshoz kapcsolódó különleges támadások, kombinációk, hártások, ripoosztok, illetve a nekromancia ágához tartozó varázslatok megidézését takarják. Ez utóbbiak között egész ötletes bűvigéket találhatunk, például láthatjuk egy közelben tar-



Mondd csak, nem ismeresz egy bizonyos Altairt?



Picasso szelleme is besegített a grafikusoknak

i A fejlesztőknek olyannyira bejött a túlvilág témája, hogy következő kalandjátékuk, a *Haunted* hősnője egy örült professzor karmaiból menekülve belebotlik pár kóbor lélekbe, akikkel együtt igyekszik átvészélni hajmeresztő és szellemes kalandokat.

Szezám, tárulj!

Minijáték minden RPG-be?



VAN, AKI SZERETI ŐKET, AKAD, AKI SZÍVBŐL GYŰLÖLI, ám megszokni előbb-utóbb minden szerepjátékosnak muszáj lesz az esetenként a kontextusból is kilógó, a normális játékmenetet erőszakkal megszakító logikai, memória- vagy ritmusjátékokat, ugyanis ma már csak elvétve található olyan RPG-t az üzletek polcain, amely tartalmazná ezek valamelyikét.

Ennek szellemében a jelen cikk tárgya sem úszta meg úgynevezett minijáték nélkül. A *Venetica* esetében a zárnyitás a játékos megfigyelőképességét, valamint rövid távú memóriáját teszi próbára. Persze ne gondoljon senki igazí, agytekervényeket megmozgató kihívásra. A művelet annyiban merül ki, hogy két, a zárok hozzávaló kulcs nélküli feltöréséhez értő elhunyt jóbarát szelleme előre elmutogatja, hogy mit is kell csinálni. A zárszerkezet bonyolultságától függ, hogy milyen sorrendben és hány alkalommal mozdítjuk meg a piros, a kék, a sárga és a zöld színű tolvajszerszámot. A színskála nem a véletlen műve, ugyanis a *Venetica* Xbox 360 játékkonzolon is tiszteletét teszi.

AZ ÁRNYÉKVILÁG MEGJELENÉSE TESZI EGYEDIVÉ A VENETICÁT

tózkodó holló szemével a világot, és az esetleges titkos helyszíneket. Velencei tartózkodásunk alatt előbb-utóbb kénytelenek leszünk valamelyik céhbe belépni. Az, hogy a lovagok, a futárok vagy épp a nekromanták sorait erősítjük, mellékküldetésekkel jár ugyan, ám a karakterfejlesztésnek nem szab irányt. Akár Scarlett női mivoltát hangsúlyozó lovagi páncélban feszítve is megtanulhatjuk az összes varázslatot, lévén a *Venetica* nem ismeri sem a karakterosztály, sem pedig a szintkorlát fogalmát.

Apropó, páncél – ez nem az a játék, amelyben tonnaszám találunk fellehető fegyvereket és vérteteket. Hősnőnk jó, ha kétszer cserél ruhát az első tíz órában. Filigrán alkat lévén, csakis átalakítás után képes magára öltetni az ellenfelek levett holmijait, amihez egy kovacs-mester segítségét kell igénybe vennie. Ez pénzbe kerül ugyan, de garantálhatom, hogy még akkor is dúsgazdagok lesztek, ha nem törtök be minden házba, nem túrjátok fel az összes szekrényt és nem viszték magatokkal minden mozdítható értéket, mivel szinte semmi sincs, amire költeni kellene.

A szállás többnyire ingyenes, élelemből nincs hiány, eladó fegyvert vagy páncélt csak szökőévente találunk, így legfeljebb a lámpás olajkészletét tölthetjük fel, ha kifogyánk a rákzsírból.

RÁKSALÁTA

A világtáshoz szükséges zsírt tehát rákókból nyerjük, amelyek evilági társaikkal ellentétben olykor embernél is nagyobbak. Ellenük harcolva döbben rá először az ember, hogy nem minden esetben jelent megoldást a kard: a rákok természetes páncélján csakis súlyos pörölycsapásokkal üthetünk rést. E fegyver egyébként belülről elreteszelt ajtók bezárására is alkalmas. Használhatunk még lándzsát is, ám ami igazán érdekes, az a holdpenge. Semmilyen más fegyver nem fog a démonfajzatokon, az Árnyékvilágba lépve csak erre támaszkodhatunk, ráadásul a feltámadásainkat biztosító árnyékenergiát is csak a holdpenge forgatásával szerezhethetünk. Jól jön még a bossharcok során is, lévén a főbb ellenfeleket először testi valójukban, majd pedig az Árnyékvilágban kell elnászpángolni. Maga a harc egyszerű, bal egérgombbal ütünk, jobb gombbal hozzárendelt feladatot hajthatunk végre (például hártás, különleges támadás), a szököz lenyomásának vetődés a vége, a varázslatokat pedig számbillentyűkhöz köthetjük. Jó pont, hogy mindegyik fegyverhez szabadon rendelhetünk feladatokat.

A SÓHAJOK HÍDJÁN

Mindent összevetve, a *Venetica* egész kellemes játék benyomását kelti, a gra-



Pedig milyen jó bulinak indult



Velük inkább nem beszélgetnék, egyikük se képes a szemembe nézni

fika stílusos, a napszakváltás hatására hangulatos, sokszor mesés szép tájakban gyönyörködhetünk. Bár nekem jobban tetszettek a Velencén kívüli területek (San Pasquale, a Malom fogadó, Afrika), mint a zsúfolt város, de annak kidolgozottságára sem lehet panasz. Illúzióromboló viszont a látványosan rossz animáció, a mélységesen buta MI, és egy apróság, amin képtelen voltam napirendre térni.

Biztos öregszen, és velem van a gond, de képtelen vagyok megérteni, mi szükség volt arra, hogy majd' minden háztető felett szárnyas szörnyikék röpködjenek egy helyben, amelyek csak akkor hajlandóak megmozdulni, ha felmásznak hozzánk. Ezt nyugodtan ki lehetett volna hagyni.

Több mint nyilvánvaló, hogy a *Venetica* nem mérhető például a *Dragon Age: Origins* komplexitásához, de nem is az volt a fejlesztőcsapat célja, hogy alkotásuk egy ilyen nagyágyúval keljen birokra. Olyan szerepjátékot akartak készíteni, amivel még az is elbaldogul, aki életében először ül le játszani. Úgy vélem, a kitűzött célt maradéktalanul teljesítették, s bár a játék története minduntalan a halál kérdése körül forog, sajátos bája és humora miatt bátran ajánlható fiatalabbaknak is.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

GameStar

CHAVALIER

Hibái ellenére szerethető alkotás, megérdemel egy esélyt.



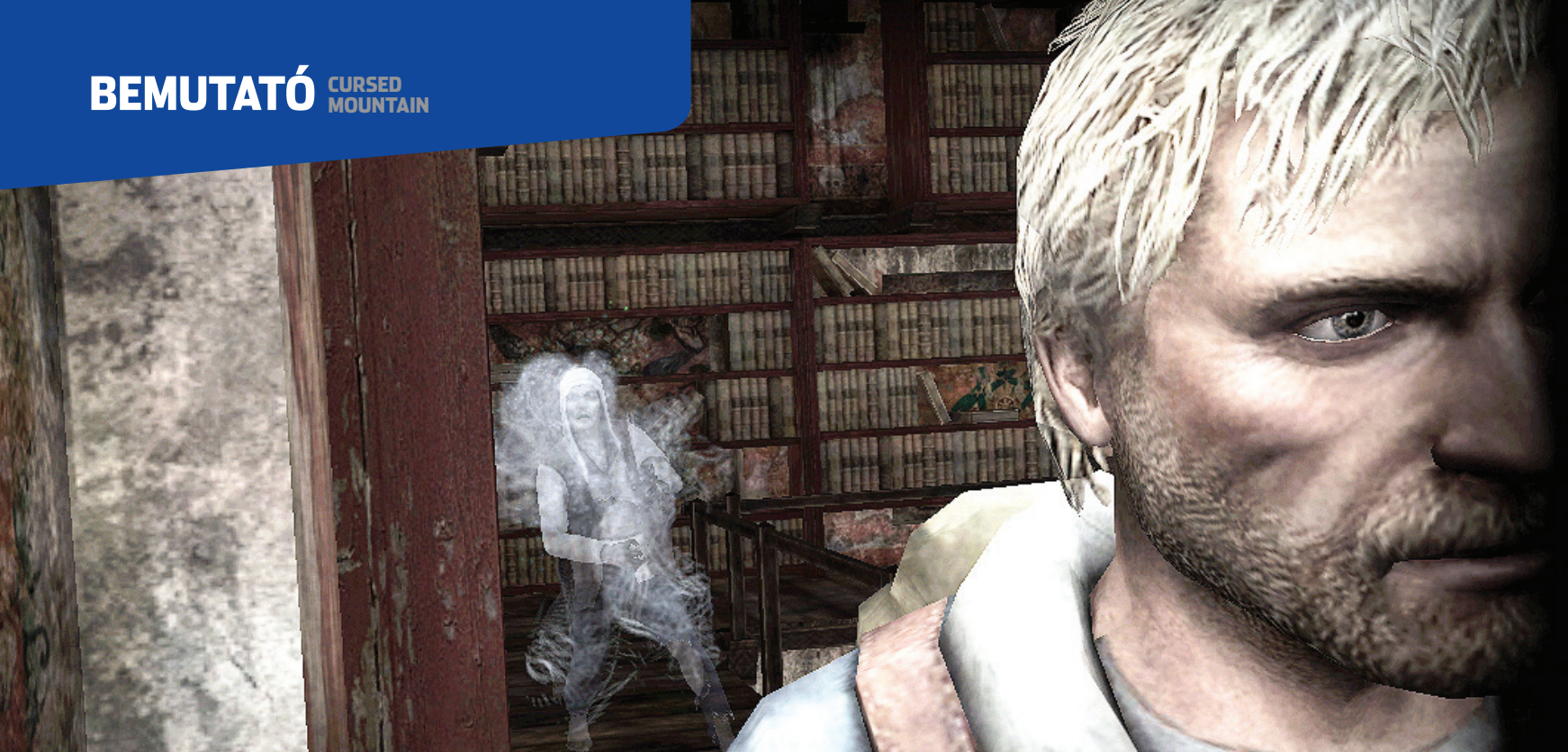
HARDVERIGÉNY:

Windows XP/Vista, 2,4 GHz processzor, 2 GB memória

- érdekes történet
- bájos főhős
- festői szépségű tájak
- kiváló zene
- humoros
- kevés szerepjátékos elem
- szárnyas rémek a háztetők felett
- darabos animáció

78

Nem halsz bele, ha kipróbálsz



CURSED MOUNTAIN

KIADÓ Deep Silver **FEJLESZTŐ** Deep Silver **RÖVIDEN** Wii-exkluzív cím PC-n is. Alapvetően ennek még örülhetnénk, mint kislány a bolyhos titokzokninak, ellenben a játék bőven hagy némi kíváncsivalót maga után ahhoz, hogy lehervadjon a mosolyunk. Egér-billentyűzet vs. Wiimote-harc.

Bátor csóva megmássza a Himaláját, hogy megmentse eltűnt testvérét

//Flatline

RITKASÁGSZÁMBA MEGY, ha a PC-tulajok olyan címet üdvözölhetnek a gépükön, amely eredetileg Wii-exkluzív volt. A *Cursed Mountain*, mondanom sem kell, hogy ilyen, különben oktondi dolog lett volna így kezdeni a játék ismertetését. Egy biztos, a túlélőhorror stílus nem túl jellemző a Wii konzolján, a Nintendo családközpontúságának és bugyutábbnál bugyutább játékok dömpingének köszönhető, hogy nagyon kevés felnőtt-tartalmakat hordozó játékot találunk ezen a platformon. Ha a *Dead Space Extraction* és a *Resident Evil Umbrella Chronicles* nem jelenik meg, akkor szinte például nélküli lenne ez a műfaj arrafelé. Ellenben most megérkezett a *Cursed Mountain*, ami kicsit javíthatja az összképet. Noha sem grafika-

ilag, sem játékélményileg nem lehet első ránézésre komolyan venni, mégis érdemes vele foglalkozni, mert sok dolgot igencsak eltaláltak a fejlesztők.

SZELLEMEK SZTORI

A főhősünk Eric Simmons, aki úgy dönt, hogy elnéz Tibet felé a Himalájához, mert eltűnt a tesója arrafelé. Persze attól, hogy ő a család kedvence, még nem rossz lélek, így meg is próbálja keresni. Természetesen hamar kiderül, nem lesz sima hegyi túrázás a dologból, mert elveszett-meghalt-lelavinázott hegymászótárs-lelkek és mindenféle szellemek fogják megnehezíteni az útját. Ez önmagában még nem is hangzik rosszul, sőt, a Wii lehetőségeihez képest igyekeztek a maximumot kihozni a látótávolságból és a környezetből, de azért valljuk be, egy Gamecube-szintű hardverre szép játékot készíteni 2010-ben már túl nagy kihívás. Főleg abból a büdzséből, ami a fejlesztők rendelkezésére állt. Számtalan helyen játszanak a köddel, ami jól tudjuk, hogy tápol és felkavar, de nem is ez a legnagyobb baj a játékkal, hanem az irányítása. Wii-n megőrültem attól, hogy az egyetlen hegymászó-csákányt lehet csak használni kaszabolásra, vagy épp távolabbi célpontok megsemmisítésére (egyfajta íjként), mindent úgy, hogy a kontrollerral kellett hadonászni és precízen célozni. Nyilván ez egérrel PC-n

kicsit könnyebbé válik, mert nincs benne még az a kicsi kézremegés-factor sem, de pont emiatt túl könnyű lesz levadászni az ellenfeleket. Alapesetben ennek csak örültem, mert olyan hihetetlen lassan vánszorog a karakter, mint egy csiga. Oké, van futás mód is, de az meg mondjuk olyan, mintha az autón hatos fokozatból kettesbe váltana és még a turbó is fűtyülne.

Aki játszott már túlélőhorror játékokkal, legyen az akár *Silent Hill*, akár *Resident Evil* sorozat, az tudja, hogy a történetnek meg kell ütnie egy minimális szintet ahhoz, hogy kedve legyen a játékosnak továbbhaladni és kideríteni, mi is zajlik a háttérben. Ez a *Cursed Mountain*ben kifejezetten erőse sikerült. Annak ellenére, hogy rettentő bugyutának hangzik a sztori, jól összegyúrták az egészet; a hegyek hangulata, a szellemek, meg a minden egyéb passzol az atmoszférához és a jól eltalált hangokhoz is. Karakterfejlődés szempontjából semmi olyan nincs Ericben, ami idővel beemelhetné a nagyok közé, tehát sohasem fogjuk a sikeres horrorjátékok főhősével egy lapra emlegetni – de ha úgy vesszük, sem a készítő, sem a játék nem arra hajt, hogy leverje a nagyagyúkat. Kellemes délutáni öldöklésnek készült és az is lett, bár jó pár frusztráló tényező megakadályozza az embert abban, hogy valóban kellemesen szórakozzon a játékkal.





Most jövök le a falvédőről...



Nathan Drake vagyok.. Nath...ah, ki venné be?

i Érdekes módon a kisebb kiadók játékaiban annyira érezni mindig, hogy lehetett volna sokkal jobb is, ha megfelelő kezekbe, jó anyagi háttérrel rendelkező anyacéghez kerül. A *Cursed Mountain*-nél épphogy megüti a léct az előadómód és az egész csomag komplett élménye, mégis, ha lett volna még idő/pénz/tehetség, sokkal-sokkal jobb is lehetett volna. Tudjátok, tipikusan az a „Tizenkettő egy tuca, aha, pedig csiptem a főhőst, mindegy, jöhet a következő...” játék.



Mint egy IPHONE-os játék. Pedig nem.



Sárga SOS jel kellene a hóba valahogy.



Szerencsére nem csak hegyet lehet mászni.

AZÉRT, HA AJÁNDÉKBA KAPJÁTOK, NE HAJÍTÁTOTK KI AZ ABLAKON, VESSETEK RÁ EGY PILLANTÁST

JÁRÓKERET-SZIMULÁTOR

Ezek közé tartozik például a lassú haladási tempó miatt raklapszám érkező ellenfelekkel történő harc. Tudjátok, léptek kettőt, majd hirtelen megint ott van 45 szellem, amiket ki kell nyírni és csak azután lehet továbbhaladni. Be van szórítva a játékos egy láthatatlan köddel körülvett helyszínre és addig nem mozdulhat, míg minden szemberepülő/mászó/közlekedő ellenfelet ki nem herélt. Ez párszor még elmegy, de az, hogy az egész játék gyakorlatilag csak ennyiről szóljon, az már gyász. Sehol egy-egy logikai feladvány, ami van, az is olyan egyszerű, hogy elsősőknek is pironkodva adják fel házi feladatnak. A harcokon kívül semmi mást nem csinálhatunk, csak agyagoszlopokat üthetünk szét, annak reményében, hogy újabb életerő-füstölőt találjunk, amit aztán elfüstölve visszakaphatunk az energiánkából. Van egy „szem”-mód is a játékban, amit idővel tanít meg egy jóakarónk, ennek segítségével ki lehet szűrni a közele-

dő szellemekben, hogy tartalmaznak-e olyan eszenciát, ami automatikusan növeli az életerőnköt, vagyis ha ügyesek vagyunk, nem kell füstölőre vadászni. Bravó, nagyszerű, legalább nem bonyolították túl a játékot, hiszen csak a túlélésről szól, tehát legyenek olyanok, akik bántanak, legyenek fegyver, amivel náspángolni lehet őket, plusz életerőt is szerezhessen a játékos, hogy azért ne haljon meg minden percben. Nagyjából ez írja le a fejlesztők komoly erőfeszítéseit annak érdekében, hogy jóféle szórakozást nyújtsanak a játékosoknak. A grafikáról már tettem említést korábban – nyilván nem *Crysis* és *Uncharted 2* szintű magasságokban kell keresgélni. Érdekes módon minél gyengébb a hardver egy konzolban, annál trükkösebben, művésziessébben próbálják átlépni az adott technológia által szabott határt, majd a kritikusok megőrülnek érte, hogy hű, mekkora jó vizuális dizájn... Ez szerencsére nincs így a *Cursed Mountain*-ben: amit tudtak, kihoztak

grafikailag a helyszínekből, elég változatosak is és sok apróság rejtőzik bennük. Természetesen a PC-s változatnál azt gondolná az ember, hogy legalább kicsit jobban néz ki, mint a Wii-s és ez így is van. Élesebbek a textúrák, végre lehet élsimítást is kapcsolni, plusz a nagyobb felbontások miatt kicsit élvezhetőbb az egész. De pont az élesebb mivolta és a nagyobb felbontás következtében az olcsó előadómód is erősebben átüt. Multiplayer természetesen nincs, de ilyen játékban a *Resident Evil 5*-ön kívül még nem nagyon próbálkoztak sikerrel ebben a témában. Aki esetleg nem rendelkezik Wii-vel (és talán a GS-olvasók nagy része ilyen), de valami oknál fogva boltban/barátnál/nagymamánál/bárhon belenézett a *Cursed Mountain*-be és úgy gondolta, hogy feltétlenül játszania kell ezzel, az esetleg adhat egy esélyt neki PC-n. Nem állítom, hogy a legrosszabb játék, amit választhat a szórakozni vágyó, de még csak az a plusz feeling sincs meg a PC-s változatban, ami a Wii hadonászós-írányításos megvalósítása miatt legalább egy picit emeli a játékelményt konzolon. Azért, ha ajándékba kapjátok, ne hajítjátok ki az ablakon, vessetek rá egy pillantást. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/cursed-mountain

GameStar

FLATLINE

Adhattok egy esélyt neki PC-n.



HARDVERIGÉNY:

Intel Core 2 Duo 2,5GHz
Memory: 2 GB RAM (Vista 3GB),
Graphics Hardware: 512 MB RAM

- szerethető történet
- hangulatos hangok
- lassú főhős
- túl sok és repetitív harc

67

Még mindig nem értem, miért vánszorog a főhős...



GRAND AGES ROME: REIGN OF AUGUSTUS

KIADÓ Kalypso Media **FEJLESZTŐ** Haemimont Games **RÖVIDEN** Városépítés római módra, gyújtogató polgárokkal és némi harccal megfűszerezve.

A Római Birodalom ismét a mi egérkattintásainkra épül

//RG

VÁROSÉPÍTŐS JÁTÉKOKBÓL mindig keveset kapott a játékos közösség, ezért örülünk minden egyes darabnak, ami piacra kerül. A tavaly távasszal megjelent *Grand Ages: Rome* kétes hírű egyenes ági felmenői után és a nem túl kidolgozott hadvezetési elemek ellenére is kedvelhető játéknak sikeredett. Nem csoda hát, hogy a fejlesztők a modern kor szellemének jegyében iparkodtak egy kiegészítővel megnövelni bevételeiket és az ókori városok fölötti bábáskodással eltöltött óráink számát. Joggal várhatjuk, hogy az alapjátékban kifogásolt részek javításra kerüljenek, de elárulhatom, az összkép eléggé vegyes és a legnagyobb újítás is csak az, hogy a kiegészítő kizárólag digitális formában szerezhető meg. De ne rohanjunk ennyire előre.

VAN, AMI SOSEM VÁLTOZIK

Mivel a kiegészítő beépül az alapjátékba (nélkülső nem is játszható), ezért a főbb jellegzetességek semmit nem változtak, továbbra is a megszemélyesíteni kívánt család kiválasztásával kezdünk, akik előnyei és hátrányai mindig megmaradtak. Ha ez megtörtént, már csak az identitásunk-

nak szimpatikus fizimiskára kell kattintani és kezdetét veszi a tizenkét új küldetéssel rendelkező kampány. Piros pont a fejlesztők ellenőrzőjében, hogy továbbra is két különböző elképzelés mentén haladhatunk előre, azaz koncentrálhatunk a városépítésre, hanyagolva az utcákat, vagy megpróbálhatjuk a véresebb utat választani, ahol a lakosság felügyelete mellett még a hadsereg kialakítására és csatába küldésére is figyelniünk kell. A kettőt természetesen felváltva is lehet úzni, az égvilágon semmi hátrányunk nem lesz belőle, de bármelyik úton menjünk is előre, egy biztos: az új küldetések ismét hosszú napokra ki fognak minket iktatni a gépünkön kívül eső társadalomból. Elég, ha annyit mondok, hogy az egyik, viszonylag egyszerűbb, barbárfalu-rombolás misszióval azért jár bónusz, ha 45 perc alatt végzünk a feladattal. Amennyiben szeretnénk szépen mindent felépíteni és kihasználni a feltehető nyersanyagforrásokat, kifejleszteni az összes lehetséges újítást, pluszban le kívánunk nyomni néhány ágyékkötőbe öltözött paprikajarcsit, akkor könnyedén elröppen 2-3 óra (vagy ezek többszöröse) is egy-egy küldetés teljesítésével.

ÉPÜLETES ÚJDONSÁGOK

Semmiféle változtatás nem történt a nyersanyag-gazdálkodás – komoly meg szokást igénylő – rendszerében, illetve a lakossági ellátás megoldásában. Továbbra is a vízvezetékrendszer kialakításával kell kezdeni, majd a bányák, téglagyégetők, farmok, boltok stb. következnek.

Kapunk viszont négy – eddig nem látott – épületet, amelyek annyi újdonságot hoznak, mint a kék zoknival összemosott fehér póló. Na jó, ez így talán kicsit durva. Fogalmazzunk úgy, hogy nem adnak annyi pluszt, nem nyújtanak annyi érdekességet, mint ami miatt korábban hullámozhatnánk, hogy ezzel a képzavarral éljék. Egyrészt most már tudunk adóhivatalt építeni, teljesen feleslegesen, ugyanis mindössze a fórumtól veszi át a pénzbeszedés szerepét.

Felhúzhatunk még úgynevezett odeumot is, ami egy kis színház (főleg zenei előadásokra használták) és a lakosság általános közérzetére van hatással. Plebejusokon kívül az equity-k (teljes jogú polgárok) és a patriciúsok is igénylik a szórakozást, tehát ők is szeretni fogják. A városunk különböző pontjain lévő odiumok hatása ösz-





Mérsékelt látogatottságú beszéd a fórumon



Szép ez a barbár falu, így lerohanás után

LÁNGOKBAN ÁLLVA LÁTTAM A CSAK ÉS KIZÁRÓLAG MÁRVÁNYBÓL KÉSZÜLT GYŐZELMI EMLÉKMŰVEMET

szegződik, maximális hatásuk eléréséhez öt vagy több ilyen építményt kell létrehozniuk.

Lehetővé vált a kórházak építése is, ami annyiban nem rossz gondolat, hogy polgáraink nem szeretnek a saját melléktermékeikben úszni, de ha mégis ezt kell tenniük, akkor igen hamar járvány fog kitörni közöttük. Ez persze azonnal népességsökkenéssel és sok esetben az adott küldetés végével is járhat. Ennek megelőzésére tehát ott a kórház, aminek másik fontos lehetősége, hogy ha a legerősebb seregünket súlyosan elkalapálták, akkor instant módon újra tudjuk élesíteni őket a segítségével. Nem minden esetben van szükség egészségügyi intézményre, mert megteszi helyette a jóval olcsóbb herbalista is, a járvány pedig a megfelelő vízvezeték- és kúthálózat kiépítésével elkerülhető. Végére hagytam a szenátust, amely azon kívül, hogy baromi drága, az „authority” pontjainkra van jó hatással. Ezen pontok és a megfelelő mennyiségű pénzmag kombinációjával lehet rövid ideig tartó, de azonnali segítségeket igénybe venni, például ha kifutottunk valamilyen nyersanyagból, akkor ilyen módon kérhetünk utánpótlást.

ÉG A MŰVÉSZI

A *Grand Ages: Rome* kapcsán számos fórumon lehetett olvasni elégedetlen játékosok ujjából, hogy folyton leégnek az épületeik és emiatt már több billentyűzet lett a spontán feltörő agresszió áldozata. Nos, örömmel jelenthetem, ez a kiegészítőben sincs másként, bizony derék polgárainkból hamar kitör a gyűjtogató identitás, amennyiben igényeik nincsenek kellő mértékben kielégítve. Magam is meglepődtem, amikor lángokban állva láttam a csak és kizárólag márványból készült győzelmi emlékművem, ezért elismerően biccentettem egyet, hogy ezek az ókori rómaiak azért csak tudtak valamit! Szerencsére könnyen elejét lehet venni a renegát cselekedeteknek, ha minden társadalmi rétegünk igényére odafigyelünk. A plebejusoknak elég az étel, az equity-ket is könnyedén lenyugtathatjuk, ha melléjük rakunk egy arénát, a patriciusokra pedig a bírószág van jó hatással. Ekkor már csak az istenek haragja sújthat le ránk némi földrengés képében, amit a megfelelő templomok felállításával tudunk kivédni, ezek ráadásul még pénzt is hoznak.



A rómaiak öt évszázad alatt 300.000 kilométernyi úthálózatot hoztak létre, amiből 100.000 kilométer teljes egészében ők építettek. Egy-másfél méter vastag pályaszerkezetet kreáltak, felsímet, varakőrön bázisok (például töltés, fagyvédő, stb.) fontosságát.

Egy kis történelem Caius Octavianus Caesar Augustus

AUGUSTUS NAGY KÓPÉ VOLT, végkielégítéssel szelnek eresztette a római légiók felét, belenyúlt egy kicsit a naptárokba, titulusait pedig tovább tartana elmondani, mint a Coimbra kuzinok teljes nevét. A Római Birodalom első császáráként bő négy évtizedes uralkodása alatt intézkedéseivel sikerült több évszázadra megszilárdítania a Birodalmat az általa megalapozott politikai, társadalmi, katonai és államigazgatási rendszerekkel. Tisztességes kort megélt uralkodó, természetes halállal halt meg 77. születésnapja előtt nem sokkal.



Menő a bagdadi lepedős sztájl

A magas vérnyomásúaknak a kiegészítő tartalmaz egy God módot, amiben lényegesen kevesebb az elemi kár és a nyersanyagokból is sokkal több van, egyszerűen nincs más dolgunk, mint egymás után húzni fel az épületeket és vízen úszó olajfolt módjára terjeszkedni.

SUMMA SUMMARUM

A *Reign of Augustus* kiegészítőnek még pont elmegy, de erősen rezeg a léc, mivel éppen csak annyit tettek bele, amennyit nagyon muszáj volt. Hadvezetésben az égvilágon semmi nem történt, még csak új egységeket sem kaptunk, tulajdonképpen továbbra is kizárólag a számbéli fölény a döntő. Semmi taktika, egyszerűen csak rávetjük magunkat az ellenségre, képződik egy nagy, színes, kavargó trutyi, aztán ha szerencsénk van, nem a mieink fognak szétszaladni. A grafika és a hangok is változatlanok maradtak, de míg előbbi így is szép, utóbbi továbbra is nagyon szegényes. A zenék már az alap játéknál is tetszetek, most sincs másként, kellemes aláfestését adják a történeteknek. Ami mégis elviszi a hátán az egész expanziót, az eredeti játékból ismert hangulat, valamint az a tény, hogy városépítő játékból nincs tele a padlás. Amennyiben lesz még kiegészítő, abba sokkal többet kell belepakolni, mert „sajnálom, de ide ez így kevés”.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/grand-ages-rome-reign-of-augustus

GameStar

RG

Jó ez, jó ez, de gyenge és kevés az új tartalom.



HARDVERIGÉNY:

2,4 GHz Pentium 4 vagy Athlon processzor, GeForce 6600 (Ati 9600) 128 MB VRAM, 1 GB memória, DirectX 9.0c kompatibilis 16 bites hangkártya, 3 GB szabad hely

- még mindig szép
- még mindig hosszú
- még mindig városépítő
- kevés újítás
- nagy része annak is felesleges
- hadászathoz hozzá sem nyúltak

75

Musculus domesticus

XBOX-LIVE AJÁNLÓ



Megvágtd az arcomat, félig letépted a páncélot, felgyújtottad a pecómat, most aztán nagy szarban vagy öregem...

MASS EFFECT 2 – CERBERUS NETWORK DLC PACK 1

A MASS EFFECT 2 megjelenésének napjától érhető el a játékba épített Cerberus hálózaton keresztül az első DLC-csomag. Ennek kevésbé hasznos, ám nosztalgia-zásra tökéletesen alkalmas egyik küldetése a Normandy roncsainak felkeresésére és az elhunytak előtti tisztelgésre ad lehetőséget. Jóval izgalmasabb viszont a veterán gladiátorra emlékeztető Zaeed Massani személye és a hozzá kapcsolódó misztió. Emberünk hajmeresztő kalandok elmesélésével szórakoztat a nyugodtabb percekben, ha pedig elszabadul a pokol, úgy küzd, mint egy emberbőrbe bújít krogan. Ezt vehetitek szó szerint is, hiszen Zaeed képes felgyújtani egy finomítót is, csak hogy elkapja egykori

társát, Vido Santiagót. Zaeed Massani végeredményben jól illeszkedik a csapatba, a lojalitását biztosító küldetés látványos, akciódús, morális döntésekkel terhelt, csak épp túl hamar ér véget. Ráadásul teljesítése közben szerezhető csak meg a tömegszlatásra kiválóan alkalmas lángszóró. **GS**

GameStar
90
Ár: ingyenes



És ha mosolygysz is hozzá, akkor nem vágom el a torkodat

ASSASSIN'S CREED 2 – BATTLE OF FORLI

A BATTLE OF FORLI időrendben az Assassin's Creed 2 történetének vége felé helyezkedik el. Feladatunk kezdetben nem más, mint Caterina Sforza családjának és városának védelmezése. A játékidő felét csatározások teszik ki, ám a későbbiekben már inkább orgyilkosnak való feladatok várnak ránk, helyesebben Ezzióra. Hamar kiderül, hogy a rajtaütés csak elterelés, és az Orsi fivérek támadásának hátterében a templomosok állnak, akik az Éden egy darabkájára szeretnék rátenni a kezüket. Bár nem gazdagodunk új helyszínnel, felszerelési tárggyal vagy őcsiponttal, a történet szövetén támadt szakadások egy része foltozásra kerül, választ kapunk pár kérdésre, és bármikor hozzáférhetünk da Vinci repülő küldetéséhez.

A *Battle of Forli* mintegy hatvan perccel hosszabbítja meg a játékidőt, se többel, se kevessebbel. Ez a tény, valamint az új tartalmak hiánya jelentős mértékben rontaná az összképet, ha a csomag ára nem lenne baráti, 4 dollárnak megfelelő összegért ugyanis a legtöbb játékhöz csak új, valójában semmire se jó ruhákat vehetünk a főszereplőknek. **GS**

GameStar
80
Ár: 320 Microsoft pont

VANDAL HEARTS: FLAMES OF JUDGEMENT



Én vagyatok a Vadak Ura



Ettől a ködtől, sz*rt sem látok

E JÁTÉK a kihalás szélére sodródott taktikai RPG-k előtti tisztelgés, valamint az évtizedes múltra visszatekintő Vandal Hearts sorozat előzménye, így laikusként is követhető a történet, nem kell ismernünk Sostegaria világának fontosabb eseményeit. Alig néhány évvel járunk az Urdu és a Balastrade nemzete véres háborúja után, hősiünk pedig egy árva gyerek, Tobias Martin. Városát váratlan támadás éri, így ifjú barátaival kénytelen az erdőben menedéket keresni, ahol rövid kesergés után nekilátnak kidolgozni az ellencsapás tervét és beteljesíteni bosszújukat. A szereplők személyisége, illetve a párbeszéd kidolgozottsága szerencsére képes feledtetni a 6-8 órán át húzódo egyszerű történet hiányosságait. A játékmenet lényegében a világtérkép

valós időben zajló felfedezéséből, illetve az időnként levezenyelt, körökre osztott, taktikázásra lehetőséget nyújtó összecsapásokból áll. A helyszínek változatosak, a csatatermek méretesek. Csapatunk tagjai a képességeiket használva fejlődnek, semmi XP vagy szintlépés. Ha harcost akarunk valakiből faragni, csak kardot kell adni a kezébe, hadd gyakoroljon. Hajrá! **GS**



Kihúztam a kardot a sziklából! Halljátok?



Ne csak álljatok és dumáljatok! Segítsetek!

GameStar
80
Ár: 1200 Microsoft pont

i A Serious Sam HD: The First Encounter, és az öt hamarosan követő The Second Encounter mögött is a Serious Engine 3 grafikus motor dolgozik. Továbbá ugyan ez az engine felelős az idén várhatóan megjelenő teljes értékű folytatás, a Serious Sam 3 látványáért is. A főpróbán így tehát túl vagyunk.



És mindezt egy lövésből



Kezedet kitérod, szívedet kirobbantom, csuhajja

FEJLESZTŐ: Croteam **KIADÓ:** Devolver Digital

SERIOUS SAM HD THE FIRST ENCOUNTER

Te! Ez nem a Serious Sam? Hádé'!

//Vakka

KÉTFÉLE EMBER LÉTÉ-
ZIK a világon: akik ismerik
a *Serious Samet* és a **vörös**

hajúak. De jobban belegendolva ez egy lényegtelen különbség, hiszen ma már mindenki olyanra festheti a haját, amilyenre szeretné. Oké, rendben is lennének. Csak ennyit szerettem volna előzetesen, hogy tudjatok. Mehetünk tovább!

A KIRÁLY ÚJ RUHÁJA

Ha egy játék grafikáját valamilyen fórumon dicséret illeti, akkor a mérleg másik serpenyőjébe rögtön mellé tesszük, hogy a kulcsin nem egyenlő a játékvilág legnagyobb kincsével. Legyen mellé még jó történet, soha nem lankadó izgalom, és egy miniszoknyás szőke, aki folyamatosan hordja a sört míg játszunk. Nos, a *Serious Sam HD: The First Encounter* jó pár óra játékidő távlatából mustrálva megállapítom, hogy ha még a grafika rendben is van, a történettel és az állandó izgalommal meg vagyunk lőve. Ha pedig egy szőke is járt a játékhoz, akkor azt mazur elhappolta előlem, amikor továbbküldte a CD-kulcsot. Önmagában a szemlétemet fejlettebb grafikus motor (ami még

így is messze van *Crysis*től vagy az *UT*-től) érzése szerint nem lesz elég, hogy a halhatatlanok közé repítse a hádésített *Komoly Samut*, ami az összes többi porci-kájában megegyezik a 2001-es nagy előddel. Szent meggyőződésem, hogy ha valamilyen kavar folytán véletlenül az eredeti *Samuval* kezdtek el aprítani, ugyanilyen jól szórakoztam volna. Szóval ha az volt a koncepció, hogy lecseréljük a régi fegyvermodelleket, új textúrákat kapnak az ellenségek, szebb lesz a víz és a fű, és még minimális fény/árnyék játékot is láthatunk, de egyébként a játékmenet marad a régiben, akkor kezet foghatunk horvát barátainkkal. Siker!

...DE A KIRÁLY MÉG A RÉGI

De tényleg csak azoknak, akik tegnap születtek: a *Serious Sam*ben egy jövőből az ősi Egyiptomba visszaküldött keménylegényt alakítunk, akinek vagánysága és vakmerősége csak Duke Nukemével vetekedhet. Feladatunk, hogy még idejében kiirtsunk egy olyan idegen fajt, ami másképpen pár ezer évvel később elpusztítaná az emberiséget. Nemes célunkban több segítők is lesz, őket az



É ekkooja haját fogtaa ééen...



Ó, mily zöld a fű. Fűűűűűű

1–8 billentyűkön lehet megtalálni – gondolom, értitek. A játék a fülétől a farkáig abból áll, hogy egyre nagyobb és egyre több (már-már nevetségesen sok) ellenség akar minket cafatokra szaggatni, mi pedig nem hagyjuk. Semmi lopakodás, taktika vagy magaskultúra, csupán nem szabad levenni az ujjunkat a tűzgombról, amíg valami is mozog körülöttünk. Egyszerű képlet, és pontosan ezért halálbiztos (de egy idő után már inkább unalmas) az eredmény. Hiába látjuk amott halványan a továbbjutást jelentő kaput, ha a normál kb. fél percet jelentő távolság fél- és háromnegyed órára duzzad az özönlő ellenségek árjában. A monszták is ugyanazok, mint voltak, csak most egy kicsit „szebbek”. A kedvenc még mindig az a fej nélküli öngyilkos merénylő, aki két kezében egy-egy bombát tartva torkaszakadtából (hö-hö!) üvölt, hogy „aaaaAAAA!”, majd ha eljut hozzád, felrobbantja magát. Ezt javallott nem hagyni. Jó pont a *Serious Sam HD*-nak, hogy remake lévén az a jellegzetes daráló hangulat is maradéktalanul megvan benne, ami hatványozódik, ha kooperatív üzemmódba váltunk. Igen, a játék sok minden más mellett megkapta még az első rész legendásan kiváló kooperatív módját, amiben akár 16 játékos kezében okádkhatja az ólmot a minigun. A jó dolgok ellenére sajnos mégsem tudom mondani, hogy mindenkinek kötelező kiadni érte 1200 MS pontot. Ha rajongó vagy, akkor mindenképp, de ha most találko-

zol vele először, inkább kérd el havvertól az első részeket és képzelj el szebb grafikával. Vagy még jobb: várj még pár hónapot a *Serious Sam 3*-ra. Akkor aztán megismered a horvátok istenét. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/serious-sam-hd-the-first-encounter

GameStar

VAKKA

A nulla változtatás ellenére is végig élvezhető. Kooperatívban főleg.



- ➕ hamisítatlan Serious Sam-hangulat
- ➕ 16 fős kooperatív mód
- ➕ az eredetihez képest jobb grafika...
- ➖ ...ami még így is kicsit fapados
- ➖ de ezt leszámítva tők ugyanaz
- ➖ és kicsit bugos is a szentem

80

...aaaaaaaaaaaaAAAAAAA!
BAMMM! Meg Ratata.



Se füle se farka



Elsült a lábam, most aztán baj lesz

FEJLESZTŐ: Platinum Games **KIADÓ:** Sega **RÖVIDEN:** Überbrutál kombó-hentfesztivál a *Devil May Cry*-széria atyjától.

BAYONETTA

Szomorkás boszi, remek mellvérttel, állig fegyverben rossziút keres közös hancúrozásra //Flatline

A BAYONETTA egy rettentően látványos, örült akciójáték. Nem is várhattunk nagyon mást, attól a pillanattól kezdve, hogy tudtuk, Hideki Kamiya rendezésében és felügyelete alatt jelenik majd meg.

Akinek az úriember neve nem mondana túl sokat, annak szerintem csak annyit kell a fülébe suttogni, hogy *Devil May Cry* sorozat. Igen, azt a játékot rendezte, amely már-már a *Final Fantasy* megszégyenítő hajszínű és homoerotikus irányba hajló főhősöket vonultat fel. No és persze olyan mértékű és abszurditású akció-mennyiséget pofás, de rettentő szélsőséges átvezető animációkkal fűszerezve,

hogy ember legyen a talpán, aki átlátja elsőre, mit is szeretne elérni a játék az időzatos hentelés mellett.

ADRENALINKOMBÓ UTÉ NELKÜL

A sztorit azt hiszem, nem kell mélyebben kivesézni, hiszen nem veszi magát komolyan a játék, ami előnyére válik. A hasonló játékokból tizenkettő egy tucat, ráadásul a nemrég megjelent, konkurensnek számító *Dante's Inferno* sok tekintetben hasonló, persze azért akadnak alapvető különbségek. (És itt nem csak a főhős nemére gondolok.) Első blikkre úgyis mindenki csak annyit fog

látni a *Bayonetta*-ból, hogy egy szemüveges, kicsit Sarah Palinra hasonlító, ultraszexi könyvtáros macával kell menni és szétgyakni mindent, ami szembejön, de sokszor oldalról és hátulról is. Van pisztolya, tud bullet time-ot is, könyörtelenül miszlikbe vág bárkit, akinek egy kicsit is kedve van beszólni. No meg persze azokat is, akiknek nincs, de ez azt hiszem, megbocsátható egy boszorkánynak, aki vélhetőleg rettentő ingersegeny környezetben nőtt fel és tele van olyan stresszfaktorokkal, amelyekre talán halandó emberként mi nem is gondolnánk. Ezért is sminkeli magát olyan erősen, meg húz fel ultraszexi rucit, hogy játékosként ne azzal foglalkozzunk, hogy miért is próbálja kideríteni múltját, hanem azzal, hogy állandóan ugráltatjuk jobbra-balra, a nagyobb betekintési szögek elérése végett. Szerencsére mazur utálja a kifejezést, amit az ilyen játékokra szoktak használni, és ami úgy hangzana szabad fordításban, hogy: „easy to learn, hard to master”. Ez szintén igaz a *Bayonetta*-ra, azaz, ha öt éves öcsinek odatoljátok a kontrollert, hogy nesze, tesó, főbossz, csináld, akkor nagy valószínűséggel ugyanazzal a hatásfokkal fogja bebüntetni, mint ti, pedig csak összevissza nyomogatja a gombokat. Viszont, ha tényleges előnyt szeretnétek szerezni a játékban és esetleg nehezebb fokozaton is be akarjátok bizonyítani a világnak, hogy bezony ti tudjátok, mitől mozog jobban a Béb, akkor erre is van lehetőség, csak rengeteg időt kell beleöltöztök. A bullet time sem olyan egyszerűen kapcsolgatható, hogy csak megnyomtok egy gombot és már megy is (azaz de, viszont

a megszerzése nem olyan leányálmom). A legutolsó pillanatban történő ütések elől való elhajlás/csúszás/ugrás aktiválása a „time”-ot, aminek hatására Sarah Palin, vagyis Bayonetta kaján vigyorral, sokkal gyorsabban kezd mozogni, mint az ellenfelek... vagy azok lassulnak le, nézőpont kérdése. Grafikailag kéjmámor, ami a képernyőn zajlik, persze nem *Crysis*-szintű dolgokat kell várni. Sőt, nem is tudom, miért a *Crysis*t említettem, amikor az a játék minden volt, csak szép nem. Mondom inkább az *Uncharted 2*-t, az legalább mindenhol gyönyörű volt. Szóval a *Bayonetta* is szép, csak inkább ilyen „tucatszép”, nem „szép-szép”. Ha most a korrekter nyakon vág a szóismételések miatt, akkor dühös leszek, de ez a dolga, szóval nézzétek el neki. A lényeg az, hogy a robbanások, repülés, a kombók, a rengeteg ellenfél jobbra-balra izgá-gáskodása, a spriccelő testnedvek, a japán játékoknál szinte hagyományos, minden akciót kísérő óriási hang- és villanáseffekt mind-mind a képernyőre tapasztja a szemeket, sokszor pislogni is elfelejt az ember. Eleinte nehéz felfogni az az információhalmazt, amit vizuálisan tol arcunkba a játék, de idővel megszokható és már csak azok számára lesz idegesítő, akik épp akkor lépnek a napaliba, Barátok köztre várva. Szerencsére ők gyorsan le is lépnek, mert rájönnek, épp nagyobb buli zajlik. A hangokkal sincs gond, a főhősnő hangja kellemes, de semmi különös, a produkció összes többi szereplője és hanghataása pedig megfelel az iparág standardjának 2009/2010 körül, így rossz



Munkásököl vasököl, ota üt, ahova köll!

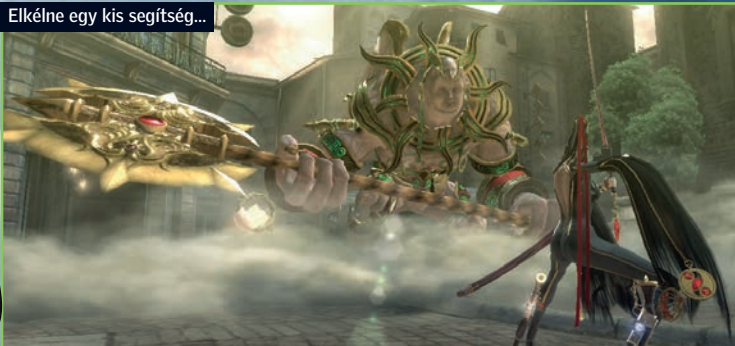
Nyakláncot csináltak belőletek



Flatline mindig is szerette a beöltözös MILF-macákat



Elkélné egy kis segítség...



szavam nem lehet. A zenék érdekes módon nem a metálósabb-elektronikusabb Devil May Cry szériát idézik, hanem sokkal jazzesebbek néhol, mint vártam volna. Ez kifejezetten előnyére válik a játéknak, érezni, hogy hangzás terén is próbáltak maradandót alkotni, végül is csak egy hajszállal maradtak le róla.

EGY FORMÁS FENÉK MINDENT ŪT?

Mondhatnátok, hogy csak azért ajánlom jobban az xboxos változatot, mert ebben

a rovatban olvassátok az értékelést, de nem, nem ezért teszem. Sajnos a PS3-változat portja nem sikerült annyira jól, így sokszor meg-megröccen a játék a feketébbik platformon. Noha összességében ez nem zavaró annyira a játékelményben, azok ki fogják szűrni, akik esetleg Xbox után veszik kézbe a PS3-kontrollert, hogy megmutassák a barátjuknak, hogy is kell stílusosan széthentelni mindenkit a játékban. Amíg meg nem érkezik a patch PSN-en át, addig inkább a boxos változatot javasolom mindenkinek.

SARAH PALIN ÉS BAYONETTA: HASONLÓSÁGOK



MINDKETTEN ÚGY NÉZNEK KI, MINT EGY KÖNYVTÁROS, akit mindig meg akartatok... kérni a béreletek hosszabbítására. Mindketten szemüvegesek. Mindketten hideg helyről érkeztek. Mindketten rajonganak a fegyverekért. Mindketten tudnak fegyvert erősíteni a lábujjukra. Mindketten elkötelezettek a gonosz kiiktatásában. Mindkettőjük lánya politikai okokból történő kényszerházasság áldozata. Dráma!

Ha így csinálod, belefűjsz a trombitádba



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/bayonetta

GameStar

Ha a választások előtt jelent volna meg, tuti jó pár plusz szavazót kaphatott volna a politikus hölgy.



- + akciódús
- + szexi
- nem veszi komolyan magát
- váratlanul nehéz szituációk
- ha nem tanulod be a kombókat, marad a repetitív gombnyomkodás

87

Ha hetek óta nem fogtatók kontrollert, garantált lesz az inhiüvelygulladás.

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

GameStar Olvasói TOP5

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



GameStar Szerkesztőségi TOP5 (játék)

- 1 MASS EFFECT 2**
Megérte várni rá
- 2 BIOSHOCK 2**
Majdnem olyan jó, mint az egy
- 3 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2**
Jött, látott, mindent vitt
- 4 COLIN MCRAE: DIRT 2**
Mocskosan
- 5 SERIOUS SAM HD**
Szellem jár közöttünk



GameStar Szerkesztőségi TOP5 (nem játék)

- 1 VÉGE A TELNEK**
- 2 GAMESTAR FACEBOOK-CSOPORT**
- 3 RADEON HD 5970**
- 4 ÁLLATKERT**
- 5 EGY MÁSMILYEN IPAD**



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 lehetetlen. 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%

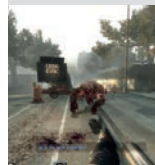
Nyolcvanát elérve az ember már tisztában van a Világ dolgaival. Az igazi játék csak ekkor kezdődik.

FPS



BIOSHOCK 2

GS 2010_02 – 91%
Multival megtámasztott második merülésünk egy remekműbe, mégse csobbant akkorát, mint az első.



LEFT 4 DEAD 2

GS 2009_12 – 90%
A legjobb zombiapokalipszis, ami ma történhet veled. Keríts három cimborát és vágj bele!



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

GS 2009_11 – 93%
Botrányokkal körítve, és mindenki mást maga mögé utasítva érkezett. Minden porcikája remekmű.



S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT

GS 2010_02 – 79%
Érzésünk szerint túlságosan elszaporodtak a bogarak Pripy... Piripi... Pirity... Szóval ott.



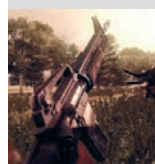
BORDERLANDS

GS 2009_11 – 83%
A Gearbox réges-rég készülő játéka amilyen jó FPS, olyan gyenge RPG. Egy kihagyott ziccer.



SERIOUS SAM HD

GS 2010_01 – 80%
Hozza az eredeti hangulatát, de a halhatatlansághoz az ma már kevés.



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.

Stratégia



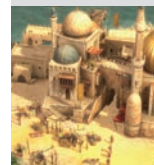
KING ARTHUR

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 diktatőr-szimulátor harmadik felvonása. Ezt a banánt nem lehet megenni.



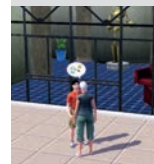
ANNO 1404

GS 2009_09 – 92%
Az Anno sorozat alighanem legjobb darabjához van szerencsénk, amiben a mesés Kelet kincsestára 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 felrúzza, sok eredeti ficsőrel és lehetőséggel felruházva. Vonzóbb, mint valaha.



OVERLORD II

GS 2009_07 – 80%
A pusztulás földi helytartója, vagyis szerény személyünk visszatért, hordáiban támadó impjeivel egyetemben.



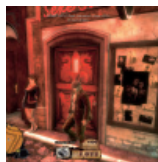
EMPIRE: TOTAL WAR

GS 2009_03 – 93%
Újra nem tudunk betelni a Total War monumentális szárazföldi ütközeteivel. De itt akár tengerre is szállhatunk.

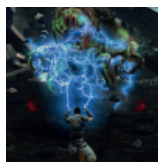
Akció



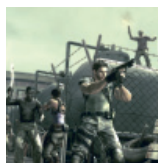
DARK VOID
GS 2010_02 – 71%
 Kezdetben szárnyakat adott, aztán csúnyán pofára ejtett, de ha másért nem is, a zenéért érdemes behallgatni.



THE SABOTEUR
GS 2009_12 – 82%
 Egy-két negatívumot leszámítva azonnal magába szippant a megszálit 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 percig szivattyúzni lehet a zombivért a monitorról. Konzolok után PC-n is kihagyhatatlan.

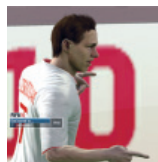


RED FACTION: GUERRILLA
GS 2009_10 – 88%
 Marsfelszíni masszív disztráksón és gerillák a ködben. Megérte megvárni PC-re az új Red Factiont.

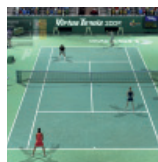
Sport



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



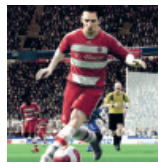
FIFA 10
GS 2009_10 – 86%
 Van egy-két gyenge pontja, ám ezt leszámítva izig-vérig focil! Ha tudsz választani, konzolon nincs nála jobb.



VIRTUA TENNIS 2009
GS 2009_08 – 70%
 Ritmikus testmozgás, patakban csurgó veríték és női sikoltozás – 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.

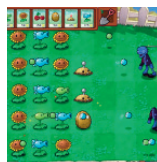
Verseny/Ügyességi



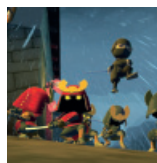
COLIN MCRAE. DIRT 2
GS 2009_10 – 92%
 Az első rész minden jó tulajdonságát megtartva az idei DIRT is az év legmocskosabb autóversenye.



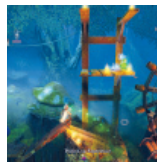
NEED FOR SPEED: SHIFT
GS 2009_09 – 82%
 A Shifttel a szimulátorok vizére hajózt a Need for Speed sorozat. S milyen jól tette!



PLANTS VS. ZOMBIES
GS 2009_06 – 97%
 Rászoktunk, mint születeskor a levegőre. Agyvélre éhes zombik és növényeink véget nem érő háborúja.

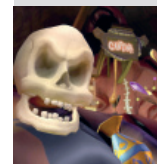


MINI NINJAS
GS 2009_09 – 77%
 Kicsik, cukik és halálosak; ezek a Mini Nindzsák! Szórakoztató varázsló-verekezős játék, nem csak nagyoknak.



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

Kaland



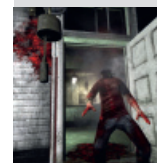
TALES OF MONKEY ISLAND - SEASON ONE
GS 2010_01 – 93%
 Ha meguntad egyenként tölteni az epizódokat, most itt van mind az öt év gyönyörű csokorba kötve.



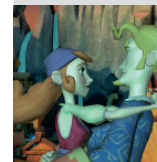
RUNAWAY: TWIST OF FATE
GS 2009_12 – 81%
 Izgalmas sztorijával és Gina csinos alakjával minden kalandjátékosnak kitűnő választás.



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



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

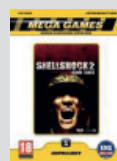


TALES OF MONKEY ISLAND - CHAPTER 2: THE GREAT PORTAL
GS 2009_09 – 92%
 Az epizodikus formát vett, újragondolt Monkey Island hozza a kötelezőt. Cseles fejtörők és könnyes nevetés.

Kiemelt megjelenések



LV CODENAME PANZERS COLD WAR
2490 Ft
 Ha egy jó hidegháborús RTS-re éhezél, itt van. Jó étvágyat!



MG SHELLSHOCK 2
990 Ft
 Vietnam és a zombik kapcsolatát boncolgatjuk.



MG PENUMBRA OVERTUE
990 Ft
 Igazi matatós horror, kevés szörnyel, de annál több félelemmel.



MG FABLE
990 Ft
 Az egyetlen Fable, ami PC-re is megjelent. Enniért ajándék.

ArmA II	4490 Ft	Lost Planet: Extreme Condition	1990 Ft
Assault on Dark Athena	1990 Ft	Mass Effect	4940 Ft
Age of Conan: Hyborian Adventures	990 Ft	Medal of Honor Airborne	1990 Ft
Anno 1701	1880 Ft	Mercenaries 2: World in Flames	2990 Ft
Battlefield 2 CC	1990 Ft	Morrowind GOTY	2960 Ft
Bionic Commando: Rearmed	990 Ft	NBA 2K10	5570 Ft
Brothers in Arms: Hell's Highway	2990 Ft	NFS: Undercover	2990 Ft
Burnout Paradise The Ultimate Box	1990 Ft	HL 2: Orange Box	2990 Ft
Civilization 4 Complete	4490 Ft	Halo 2	4490 Ft
Colin McRae Dirt	990 Ft	Penumbra Anthology	1990 Ft
Command And Conquer 3	2990 Ft	Prince of Persia	2990 Ft
Condemned	990 Ft	Pure	2240 Ft
Crysis	1990 Ft	Red Orchestra: Ostfront 41-45	1880 Ft
Dead Space	1990 Ft	Race 2007 + GTR Evolution	1990 Ft
Devil May Cry 4	1990 Ft	Rome: Total War	2240 Ft
Diablo 2 + LoD	3980 Ft	SimCity Társadalmak	2990 Ft
Far Cry 2	2990 Ft	Stalker: Clear Sky	1990 Ft
F.E.A.R. 2: Project Origin	1990 Ft	Stalker: Call of Pripyat	5390 Ft
FIFA 2009	2990 Ft	Star Wars: KotOR 2	3770 Ft
Flatout Ultimate Carnage	1990 Ft	Stranglehold	2240 Ft
Fuel	1990 Ft	Supreme Commander	3590 Ft
G.R.I.D.	1990 Ft	Witcher	4940 Ft
Kane & Lynch	990 Ft	Warhammer: Dawn of War	1880 Ft
Left 4 Dead	1990 Ft	World of Warcraft	2960 Ft
Lineage 2	4670 Ft	Zeno Clash	990 Ft

MEGJELENÉSI LISTA

ELŐKÉSZÜLETBEN

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

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

ONLINE ÁRAK!



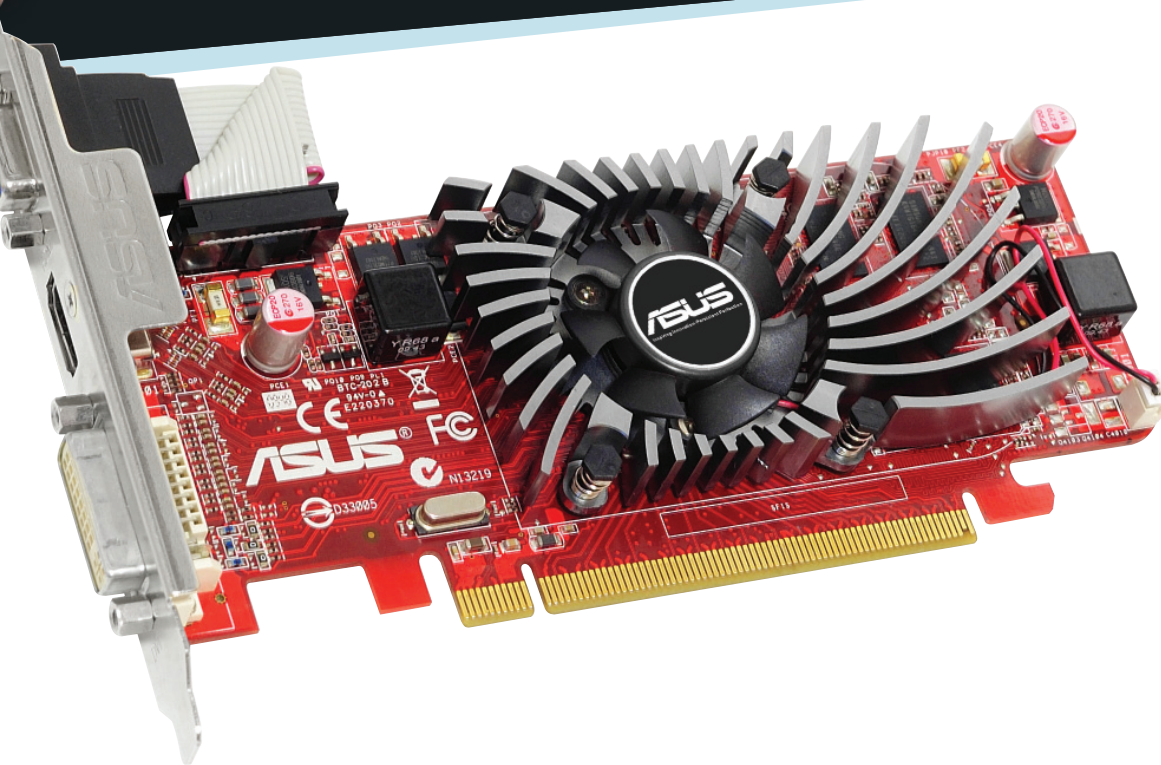
ÜDVÖZLET!

Elképesztő, milyen gyorsan repül az idő! Nemrég még a szilveszteri bulizásról és a karácsonyról beszélgettünk idebent, erre tessék, a februárnak mindjárt vége, hamarosan a tavasz is beköszönt. Utóbbi – remélem – minél hamarabb megtörténik, nekem kicsit kezd már elegendő lenni ebből a hidegből, igaz, a nagy hóesésnek azért én is örültem.

Márciussal kapcsolatban jó hír, hogy rögtön a hónap elején rendezik meg a hannoveri CeBIT kiállítást, amelyen minden bizonnyal ezúttal is sok érdekességet láthat majd a nagyközönség.

Úgy tűnik, az NVIDIA is erre a rendezvényre időzíti a Fermi bemutatóját, amely mögé minden bizonnyal az összes partneryártó beáll majd. Nem kell már sokat aludni, március első hetében minden kiderül.

Addig pedig leginkább a Radeonoknak örülhet az ember: az elmúlt pár hétben két olcsó, DX11-es változat is bemutatkozott. Az egyikről rögtön itt, ezen az oldalon olvashattok, míg a HD 5670-ről egy részletesebb elemzést készítettem, természetesen játékesztekkel együtt. Kicsit talán sok is ebben a hónapban a radeonos dózis, hiszen egy oldalt szenteltem a HD 5970-nek is, amire régóta áhítozik a tesztlabor, ám eddig egyetlen darabot sem sikerült beszerezniünk a rendkívül kis darabszámban elérhető videokártyából. Most viszont végre teljesült az álunk, igaz, a beígért CrossFire-móka nem jött össze, de szerintem emiatt egyáltalán nem fogtok bánkódni.



DIRECTX 11-ES OLCSÓSÁG – ITT A RADEON HD 5450

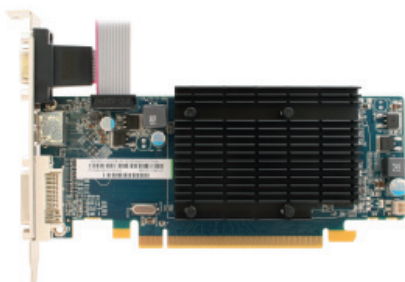
FEBRUÁR ELSŐ HETÉIG az AMD lezárta a generációváltást az ígéretének megfelelően: a legújabb Radeon HD 5450-nel vált teljes a DirectX 11-es Radeon kártyacsalád. A termék számozásából sejteni lehet, hogy nem egy 3D-s teljesítményre hangolt változatról van szó, a négyes sorszám ezúttal is a belépő szintet képviseli, és a lapka felépítése is ennek fényében alakult ki.

A 40 nanométeres gyártástechnológiával gyártott, „Cedar” kódnév alatt futó fejlesztés 292 millió tranzisztort tartalmaz, mérete pedig mindössze 59 mm². Gyors matematikai művelettel könnyedén megállapítható, hogy egy rendkívül kicsi lapkáról van szó, amely így nemcsak méretben, hanem melegevésben és fogyasztásban is élenjáró tud lenni. A hivatalos információk alapján egy HD 5450-es kártya teljes terhelés esetén mindössze 19 wattot fogyaszt, üresjáratban pedig ez az érték 6 watt környékére csökkenhet le. Természetes tehát, hogy a referencia-

kártyán és a partneryártók bejelentett vezérlőinek többségén passzív hűtést látni, a ventilátormentes bordázat is elegendő a „Cedar” mag hőtermeléséhez. Ahogy a bevezetőben említettük, a kártya fő felhasználási területe nem a 3D-s játékok világa lesz. Inkább multimédiás munkákra fogható be, azok terén viszont a maximálisat nyújtja. A grafikus lapka a testvérmodellekhez hasonlóan képes hardveresen gyorsítani a HD-videók lejátszását, a natív HDMI 1.3a kimenet pedig támogatja a Blu-ray filmeknél ismert Dolby True HD és DTS Master Audio szabványokat. Kis érdekesség, hogy a többmonitoros Eyefinity technológia is kihasználható a HD 5450-nel, ám ez esetben nyilvánvalóan nem a két- vagy hárommonitoros játéklélmény lesz a meghatározó. Elképzelhető viszont, hogy a vásárlók egy bizonyos rétege játékok futtatására is vállalkozna, ám nem árt tisztában lenni azzal, hogy a grafikus lapka csupán 80 darab shader processzort tartalmaz. Ez a szám jelentkezik a korábbi alsó kate-

góriás generációnál is, sőt, a DDR2 vagy DDR3 memóriaplakák továbbra is 64 bites memóriabuszra kapcsolódnak, tehát aki ismeri a HD 4550 teljesítményét, nagyjából tudhatja, mire számíthat. A mag alapórajele 650 megahertz, a memóriamodulok pedig szabványtól függően effektív 1600 vagy 800 megahertzen üzemelhetnek.

Hazánkban a bejelentés napjával vártak elérhetővé az első példányok, az ASUS és a Sapphire szokás szerint elsőként száll ringbe az új Radeonnal. A jelenleg kapható két típus 1 GB-nyi fedélzeti memóriával rendelkezik, s a pillanatnyi helyzet szerint a Sapphire variánsa tűnik jobb választásnak. Ugyan ezen a kártyán „csak” DDR2-es memóriaplakák vannak, az ára körülbelül 3000 forinttal kevesebb – kb. 14 000 Ft – a GDDR3-as ASUS kártyáénál, amely hardver kb. 17 000 forintot kóstál. Úgy véljük, hogy most sem érdemes elsielni a vásárlást, várhatóan a jövő héten több márká HD 5450-ese is megérkezik a boltok polcaira. 



LEHULLT AZ ALMÁS LEPEL – MEGJELENT AZ APPLE IPAD

MERÉSZ FELÜTÉSSEL KEZDŐDÖTT a szokásos éves Apple rendezvény: „A legutóbbi tábla, amely ekkora izgatottságot váltott ki, parancsolatokkal volt teleírva” – ez a felirat „díszítette” Steve Jobs előadásának elejét a San Franciscóban tartott bejelentésen.

Az Apple-vezér először frappáns eredményismertetéssel, egyfajta marketingfelvezetéssel kezdte mondanóját. Ugyan valóban fellegzősen indult a bejelentés estéje, de tény, hogy a nemrég elhagyott mérföldkövek – 250 millió eladott iPod, 140 ezerre növekedett szoftverbázis az online boltban és 3 milliárdért értékesített iPhone és iPod Touch szoftver – önmagukban valóban erős hátteret biztosítottak az est fénypontjának.

Persze mindenki a „Nagy Bejelentést” várta, amelyről hetek, sőt, hónapok óta találgat a szaksajtó képviselőitől a bloggerekig bezárólag mindenki. Az igen rövid felvezetés után máris kiderült, a legtöbbben nem tévedtek nagyot, sőt, páran a részleteket tekintve is igen közel jártak a valósághoz: Jobs „varázslatos termék” jelzővel ellátva bemutatta ugyanis az Apple táblagépét, amely az iPad nevet kapta.

SPECIFIKÁCIÓK ÉS ÁRAK

Nézzük, milyen is ez a furcsa hibrid! Jobs szerint a középútat keresték a leginkább méret terén limitált képességű iPhone és iPod Touch, valamint a másodosztályú kijelzővel és gyenge programellátottsággal érkező netbookok között. A 0,5 hüvelyk (körülbelül 12 mm) vékony készülék 70 dekagramm súlyú, multitouch kijelzője 9,7 hüvelykes. A rendszer szíve az új, 1 gigahertzes processzor, az Apple A4. Beépített akkujá normál körülmények között 10 óráig üzemidőt biztosít, de készenléti állapota elérheti akár az egy hónapot is. Elkészítése során a lehető „legzöldebb” módszereket alkalmazzák, az iPad mentes az olyan káros anyagoktól, mint például a higany vagy az arzén.

A kijelző és a gép egyaránt elbírja a HD-videók lejátszását, és természetesen Safari webböngészővel látták el – ez azonban a bemutató tanúsága szerint még mindig magán viseli az iPod/iPhone egyik átkát: a példaként bemutatott weboldalak egyikén egy flash-es tartalom helyén hiányzó bővítményre utaló ikont láthattunk. Bár páran még mindig reménykednek, hogy csupán a bővítmény nem volt installálva, sajnos valószínűbb, hogy a flash-alapú tartalmakat egyelőre az iPad esetében is mellőznünk kell.

A levelezőkliens mintha csak az iPhone-os megoldás nagy testvére lenne, annyi különbséggel, hogy a nagyobb kijelző miatt itt már a levelek tartalmának első sorai is megjelennek. A szinkronizálás

egyébként „mezei” USB-kapcsolattal lehetséges, Mac és PC gépekkel egyaránt – megnyugodhatnak az iPhone programok installálási nehézségeit kifogásolók, az iPad esetében képek, hang- és videofájlok mellett programok is másolhatók, telepíthetők számítógépünkről a tabletre. Az iPad három „kiszerelesben” érkezik: 16, 32 és 64 gigabájtos háttértárral (499, 599 és 699 dolláros áron). A vezeték nélküli kommunikációt tekintve ezekben a modellekben a Bluetooth mellett csupán a legújabb 802.11n-es Wi-Fi található, de lesznek extra változatok is némi felárral, amelyekben már 3G is működik. Virtuális billentyűzet egyelőre normál, netbookszerű érzetet kelt, Jobs a prezentáció közben két kézzel gépelt rajta – az viszont kérdéses, hogy a kijelző egész szélességét kitöltő rajzolt klaviatúrát lokalizálják-e majd, mivel a demonstráció alatt nem volt szükség ékezetekre vagy egyéb speciális karakterekre.

E-READERES ÉS JÁTÉKOS KÉPESSÉGEK

A szoftverellátottság terén valószínűleg nem lesz gond. Egyrészt az iPhone-os alkalmazások tökéletesen működnék az iPad-en is, bár a kijelző mérete miatt kétfajta, kissé bicegős módszert alkalmaztak. Vagy eredeti méretükben futnak a programok, ilyenkor a képernyő közepén jelennek meg, vagy pixelduplázás segítségével egy nagyított, ám így kissé „torzabb” grafikájú változatot futtathatunk. A prezentáció szerint ez a közeljövőben folyamatosan megoldódik, ugyanis a fejlesztők könnyedén átírhatják az alkalmazásokat, amelyeknek csak grafikai

elemeit kell átalakítaniuk. A bevezetőben említett 140 ezer alkalmazás több mint elég lesz tehát indításként, a fejlesztők pedig a várakozások szerint azonnal lecsapnak az újabb platformra. Persze az iPhone-os „hátszél” mellett máshonnan is kap támogatást az iPad. Az Apple az öt legnagyobb amerikai könyvkiadóval már olyan partneri szerződéseket kötött, amelyek szerint az általuk forgalmazott könyvek digitális változatai 5 és 15 dollár közötti átlagos áron letölthetők és olvashatók lesznek az iPad erre dedikált alkalmazásával. A bemutatón ráadásul nem egy egyszerű e-book felület fogadta a közönséget, hanem egy grafikus, valószerűen kezelhető virtuális könyvespolc a művek eredeti borítóival és speciális, iPad-kompatibilis tördelésel. Egy *New York Times*-címlappal a kijelzőn az is kiderült, hogy a napilapok és akár a magazinok is elérhetőek lesznek hasonló módon.

Azért persze a fejlesztők kifejezetten iPadra fejlesztett szoftverekkel is villogtak, az Electronic Arts például bemutatta a *Need For Speed* dedikáltan erre a készülékre optimalizált változatát. A helyi közönség szerint az élmény ugyan nem éri el egy konzol minőségét, de sokkal jobb, gyorsabb és szebb egy iPhone-os változatnál. A Gameloft pedig a *Nova* képeben egy 3D-s lövöldözős játékkal mutatja be az iPad képességeit. Aki pedig munkára használná a tabletet, annak az iWork lesz segítségére. Ugyan nem ezen fogja az átlag felhasználó elkészíteni az összes csicsás bemutatóját és multimédiás prezentációját, de az alapszintű irodai szoftverek valóban könnyen kezelhetőek és impozánsnak bizonyultak.

SIKER VAGY BUKÁS?

A megjelenésig bizonyára azzal telnek majd a napok, hogy mindenki a saját véleményét fogja hangoztatni – lesz, akit letaglóz a bejelentés és hatalmas sikereket jósol az iPadnek, mások pedig a kimaradt funkciókat, kihagyott lehetőségeket fájlatják majd. Steve Jobs azonban bizakodva zárta a bemutatót: szerinte, ha eddig 75 millió iPod Touch és iPhone fogyott világszerte, akkor pontosan ennyi azoknak a száma, akiknek első pillanattól ismerős lesz az iPad kezelése. Valóban, a sikert majd az idő és a számok adják meg – addig csak találgathatunk, drukkolhatunk vagy épp mi is duzzoghatunk a kimaradt telefonálási funkcióon vagy épp valamelyik másik hiányérzetünkön. 



INTEL: ÚJ PROCESSZOROK, MAGASABB TELJESÍTMÉNY

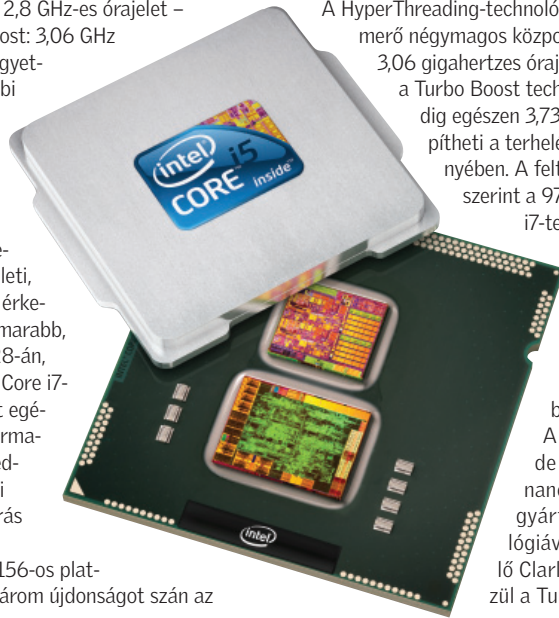
JAPÁN FORRÁSOK SZERINT az Intel hamarosan új processzorokat kíván bemutatni, amelyek mindegyike egyben egy következő teljesítményszint megjelenését is jelenti. A hét új modell közül kétségkívül a hatmagos „Gulftown” a legizgalmasabb fejlesztés, amely Core i7-980X néven, feltételezhetően március 16-tól válik rendelhetővé. Az LGA1366 foglalatba illeszkedő központi egység alapórajele 3,33 GHz lesz, amely a Turbo Boost technológia miatt legfeljebb 3,6 gigahertzesre növekedhet. Jó hír, hogy az új típushoz nem kell új alaplapt vásárolni, az első generációs X58-as lapok zöme már most támogatja a jövővényt, a BIOS-támogatást felügyelő fejlesztőcsapatoknak köszönhetően. Mivel a hatmagos szörnyeteg ára várhatóan az Extreme modellekre jellemző 1000 dollár körül fog alakulni, ezért érthető, ha hazánkban kevesen „örülnek” ennek a típusnak. Jóval barátságosabb árcédulával várható viszont a Core i7-970 és a Core i7-930, amelyek átszámítva körülbelül 112 000 és 63 000 forintot kóstálnak majd. Előbbi modell lényegében egy szorozármentes Core i7-975 Extreme,

az alapórajele 3,33 GHz, míg a Turbo Boost 3,46 GHz-ig engedi emelni az üzemfrekvenciát. A hazánkban is „népszerű” 920-ast váltó 930-as viszont újnak tekinthető a Core i7-900-as családban, a 2,8 GHz-es órajelet – Turbo Boost: 3,06 GHz – eddig egyetlen korábbi modell sem képviselte. Ami a megjelenéseket illeti, a 930-as érkezik leghamarabb, február 28-án, a 970-es Core i7-re viszont egészen a harmadik negyedévig várni kell a forrás szerint. Az LGA1156-os platformba három újdonságot szán az

Intel: egy Lynnfield és két Clarkdale processzor szerepel a tervek között. A Core i7-880 érkezik leghamarabb, és várhatóan igen jó hatással lesz a 870-es testvérmodell végfelhasználói árára.

A HyperThreading-technológiát is ismerő négymagos központi egység 3,06 gigahertzes órajelen nyit, a Turbo Boost technológia pedig egészen 3,73 GHz-ig repítheti a terhelés függvényében. A feltételezések szerint a 970-es Core i7-tel azonos áron kerül forgalomba a második negyedévben. A kétmagos, de már 32 nanométeres gyártástechnológiával készülő Clarkdale-k közül a Turbo Boost

technológiával felvértezett Core i5-680 – 3,6 GHz, TB: 3,8 GHz – megjelenését május közepére várják, várható ára pedig a 670-es típus aktuális árát másolja majd, tehát itt is lehet reménykedni némi lépcsőzetes árcsökkenésben. Az alsó-középkategóriás gépekbe ajánlott Core i3-ak csapatába az 550-es változatot várják, amely 3,2 GHz-es órajelen üzemel. Nincs benne Turbo Boost technológia ugyan, de HyperThreading igen, illetve természetesen ez a típus is tartalmazza az Intel HD Graphics grafikus magot. Továbbá az ára is igen kedvező lesz, a jóslatok szerint 35 000 forintnál nemigen kerül majd többre az újdonság. Végül, de nem utolsósorban az LGA775-ös tokozás is új processzorok örömdelét, a drága és magas teljesítményű osztályok helyett azonban a belépő szinten tanyázó Pentium család bővül. A kétmagos E6700 a „Wolfdale-2M” magra épül, alapórajele pedig 3,43 GHz lesz. Leg hamarabb a második negyedévtől találkozhatunk ezzel a típussal a boltok polcain, ára azonban egyelőre még kérdéses. 




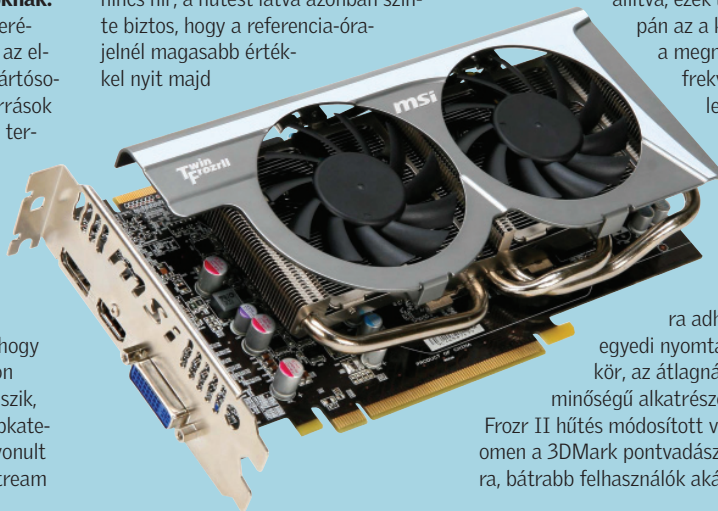
TUNINGRA TERMETT RADEON AZ MSI MŰHELYÉBŐL

A TWIN FROZR és Lightning elnevezések után egy újabb „jelzőt” kell megszoknia a gyártót kedvelő felhasználóknak. A HAWX márkanév pontos háttéréről egyelőre nem sokat tudni, de az első termék már le is gördült a gyártósorokról. A gyártóhoz közel álló források szerint az új név alatt megjelenő termékek magas minőségű komponensekből épülnek fel és markáns tuningpotenciállal rendelkeznek, de az extrém felhasználóknak továbbra is a Lightning széria ajánlott első sorban. Pont emiatt nem véletlen talán, hogy az első HAWX kártya egy Radeon HD5770-es grafikus magon alapszik, amely az AMD első vérbeli középkategóriás DX11-es megoldásaként vonult be az IT-történelembe. A 800 stream

processzort tartalmazó, 40 nanométeres gyártástechnológiával gyártott mag pontos üzemfrekvenciájáról egyelőre nincs hír, a hűtést látva azonban szinte biztos, hogy a referencia-óránál magasabb értékkel nyit majd

a HD5770 HAWX. Mint ahogy várhatóan az 1 gigabájtnyi GDDR5-ös memória sem a megszokott órajelre lesz beállítva, ezek után csupán az a kérdés, hogy a megnövelt üzemfrekvenciák mellett mennyi túlhajtást visel el a kártya. Az eszköz felépítése bizakodásra adhat okot, az egyedi nyomtatott áramkör, az átlagnál magasabb minőségű alkatrészek és a Twin Frozr II hűtés módosított változata jó omen a 3DMark pontvadászok számára, bátrabb felhasználók akár a grafi-

kus lapka és a memóriamodulok feszültségét is módosíthatják. Az új értékek ellenőrzésére hardveres lehetőséget biztosít az MSI, a NYÁK felső részén található csatlakozóba egy-egy kábel dugható, amelyek végén kimérhető az említett értékek. Kíváncsian várjuk, ezen specifikációk fényében milyen maximális órajeleket lehet kisajtolni a GPU-ból és a memórialapokból. Kis érdekesség, hogy csak együttes CrossFire-csatlakozás került a nyomtatott áramkörre, illetve a két kártyahelyet foglaló komponens hátlapi paneljén csupán egy DVI-D kimenet látható a HDMI- és a DisplayPort-aljzatok mellett – a referenciamodell két DVI-portot ad. A HAWX kiadású Radeon HD5770 megjelenéséről és várható áráról egyelőre nincs információ, de véleményünk szerint a márciusi CeBIT-en mindenképpen ki fogják állítani az MSI újdonságát. 



RÖVIDHÍREK

2009. február 8. – A finn cég még 2010 első negyedévében forgalomba hozza a legújabb, szigorúan az alapfunkciókkal rendelkező 6303i Classicot. Az ár alacsonyan tartása végett ebbe még GPS sem került, noha a Nokia legutóbb kiszívargott C5-ös és 5233-mas készülékei ezzel

is rendelkeznek, és szintén mérsékelt összegért lesznek majd kaphatók. A kijelzője 2,2 hüvelyk átmérőjű, 240×320 pixel felbontású, és 16 millió színnyalatot képes megjeleníteni. A telefon egyetlen kiemelkedő tulajdonságának a kamera tekinthető: az autofókuszos, 3,2 megapixeles szenzor mellé került egy LED-es vaku is. Kizárólag háromsáv

GSM/GPRS/EDGE-hálózatokon működik, de persze az A2DP-s Bluetooth 2.1 és a microUSB-port sem maradt ki belőle. Összesen 55 megabájt beépített háttértár áll rendelkezésre, amelyet legfeljebb 8 gigabájtos microSD-vel lehet bővíteni (a csomagban helyet kap egy 2 gigás darab). Két extrát lehetne megemlíteni: egyrészt van RDS-es FM-rádió, másrészt előretelepített al-


kalmazás a Nokia Maps 2.0. GPS hiányában utóbbit nyilván csak a térképek böngészésére lehet használni, de még az is időnként hasznos lehet. Nem tudni, hogy a mobilért nagyjából mennyit kérnek majd a boltokban, de a pletykák szerint adók és egyéb költségek nélkül 105 euró (durván 29 ezer forint) az ára, kártyafüggetlenül.

AZ AMD VISSZAVÁG – JÖN AZ ELSŐ FUSION PROCESSZOR

A Z AMD az ISSCC 2010 konferencián (International Solid State Circuits Conference 2010) tartott egy nagyobb előadást a vállalat által régóta dédelgetett Fusion processzorplatformról, ami az ATI felvásárlása óta beszédtema. Az eseményen szó esett a Llano kódnevű egységről, amely a vállalat első APU-ja (Accelerated Processing Unit) lesz – ebben egy többmagos x86 processzor és egy grafikus vezérlő található egyetlen 32 nanométeres lapkába integrálva. Ez a megoldás egy hajszállal előrébb jár, mint a nemrégiben bemutatott 32 nanométeres Intel Clarkdale processzor, amiben egy 32 nanométeres kétmagos egység és egy integrált grafikus vezérlővel

ellátott 45 nanométeres északi híd kapott helyet egy közös MCM-modulban. A Llano lapka egyébként az Intel processzorokkal kapcsolatban is sokat emlegetett 32 nanométeres magas K együtthatójú szigetelőt használó eljárással (High-K Metal Gate) készül, így egyik X86-os mag mérete sem haladja meg 9,69 négyzetmilimétert. Említésre méltó, hogy a Llanóban az integrált DDR3 memóriavezérlőn és északi hídon felül a DirectX 11-kompatibilis grafikus vezérlő az Evergreen (HD5000) családból fog származni, tehát viszonylag erős grafikus teljesítményre lehet számítani. A processzormag pontos órajele egyelőre nem ismert, a gyártó állítása szerint valószínűleg 3 gigahertz feletti példányokat dobnak majd piac-

ra – az viszont biztos, hogy minden egyes maghoz 1 megabájt dedikált másodsztíú gyorsítótár tartozik. Az AMD új energiazöldkódási technológiákat is beépít az új egységekbe és várhatóan az Intel Turbo Boosthoz hasonló megvalósítás is része lesz az új platformnak.

A cég úgy gondolja, hogy az APU fogja kielégíteni a jövő piaci igényeit, hiszen van benne elegendő számítási kapacitás, ráadásul kellő szoftvertámogatottság mellett az x86-os magon kívül a grafikus processzor végrehajtó egységei is munkára foghatók. A lapka mintapéldányai még ebben a félévben eljutnak a gyártópartnerrekhöz, de a kereskedelmi forgalomba várhatóan csak az év végén vagy a jövő év elején kerülhetnek. 



SAMSUNG HDD MICHAEL JACKSON FILMJÉVEL

H IVATALOSAN február 22-én jelenik meg a Kenny Ortega által rendezett „Michael Jackson's This is it!” c. film DVD- és Blu-ray kiadása, s ezzel egy időben dobja piacra a koreai Samsung a limitált kiadású 500 gigabájtos

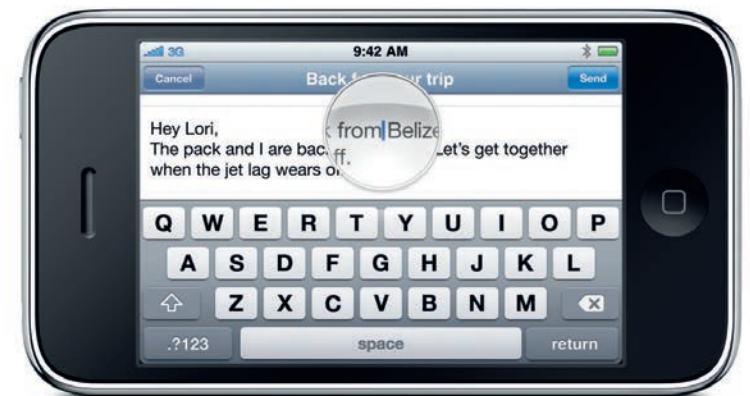
S2 Portable merevlemezt díszdobozos csomagolásban. A különleges fényezésű házba bújtatott 2,5 hüvelykes hordozható merevlemez USB 2.0 csatlófelületet kapott, ezenfelül rendelkezik a Power Saving Mode, Auto Backup és Secret Files funkciókkal – utóbbi egy különösen kedvelt szolgáltatás, amely virtuális tárterületet hoz létre, amin a fájlok AES-128 vagy AES-256 bites kódolással vannak titkosítva. Sajnos arra vonatkozóan még pletykaszinten sem találtunk információt, hogy a film milyen formátumban, felbontásban és hanggal került a merevlemezre, ahogyan pontos árat sem közölt a gyártó, azonban iránymutatásként szolgálhat az Amazon UK, ahol a meghajtó előrendelhető pottom 69,99 fontért, ami alig drágább a normál kiadásnál (kb. 67 font). Meg kell említenünk, hogy nem ez az első promóciós Samsung merevlemez, ugyanis korábban a Terminator Salvation is megjelent hasonló kiadásban, szintén 500 gigabájtos S2-esen.



IPHONE-RA IS MEGJELENIK AZ OPERA MINI

A Z OPERA SZOFTVER jelen pillanatban egyértelműen uralja a mobilis webböngészők piacát: egyrészt rengeteg okostelefonra elérhető a natívan futó Mobile verzió, és még ennél is több készüléken működik a Java-alapú Mini. Legnagyobb erőnyeik, hogy funkcionalitásukat tekintve megfelelnek szinte minden igénynek, ráadásul a meglátogatott oldalakat a cég szerverei tömörítve küldik a telefonra – ezzel csökken a megjelenítéshez szükséges idő, és így jóval kevesebb lesz az adatforgalom is.

Most viszont egy igen érdekes közleményt adott ki az Opera: a Mobile World Congressen bemutatják a Mini iPhone-on futó verzióját. Ezzel az a probléma, hogy az Apple sosem fogja megengedni a Safari-val való versenyt, ráadásul a Java-futtatói környezet is csak feltört készülékekre telepíthető. Természetesen az almás cég egy szoftverfrissítéssel ezt könnyen fel tudná varázsolni a készülékeikre, de az Opera a Minit a jelenlegi álláspont szerint nem viheti fel az AppStore-ba – kíváncsian várjuk a fejleményeket.



RÖVIDHÍREK

Az Acer egy újabb notebookkal bővítette a „desktop-replacement” kategóriás kínálatát az Aspire 7740 személyében. Egyelőre még nem elérhető a multimédiás felhasználásra tervezett noteszgép, azonban a gyártó hazai weboldalára már felkerült – így nálunk is biztosan

kapható lesz. Magyarországra két konfigurációban érkezik, azonban egyik modell várható áráról sem érkezett még információ. Az olcsóbbik konfiguráció kódja AS7740G-334G50MN: az Intel H55M Express lapkakészletbe egy kétmagos Core i3-330M központi egység került, amely 2,13 GHz-es órajelen ketyeg, 3 MB harmadsztíú gyorsítótár tár-

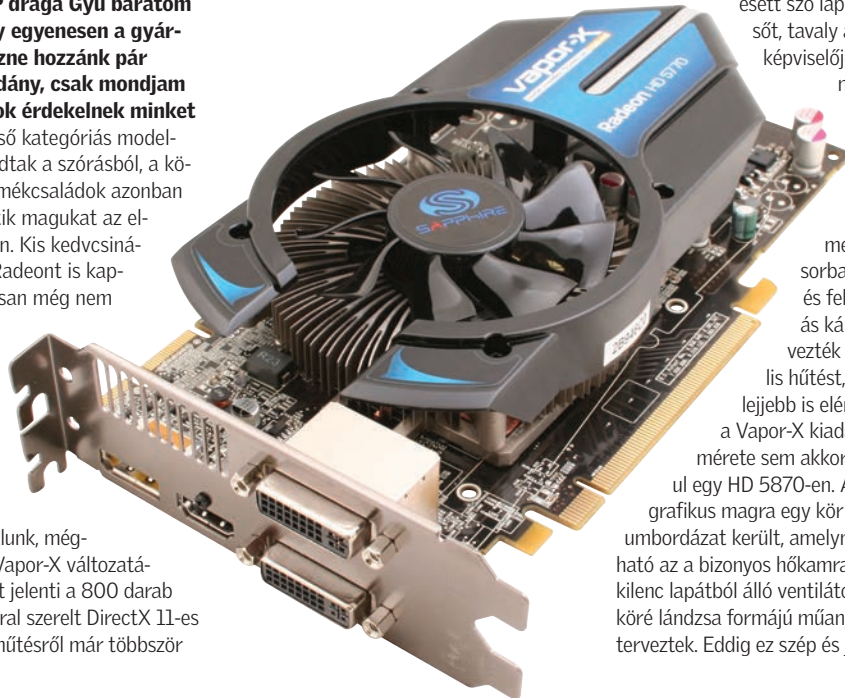
saságában. Emellé két modulon 4 GB DDR3-mas, 1066 megahertzes memóriát társítottak; a grafikus vezérlő a DirectX 11-kompatibilis ATI Mobility Radeon HD 5650, 1 GB önálló GDDR3-as memóriával. A merevlemez 500 GB kapacitású, 7200-as fordulatszámú működik, az optikai meghajtó pedig egy DVD-író. Ettől minimálisan tér csak el a drágábbnak

ígérkező, AS7740G-438G64MN jelzésű összeállítás: a processzor ebben már a 2,27 gigahertzes Core i5-430M – szintén 3 MB gyorsítótárral –, a rendszermemória mennyisége pedig 8 GB-ra hízott. Az utolsó különbség, hogy ebben már 640 GB-os merevlemez foglal helyet, minden egyéb paraméter megegyezik a két gép esetében.

SAPPHIRE HD 5770 VAPOR-X

Ebben a pillanatban három HD 5770-es Radeon érhető el a Sapphire kínálatában. Mi a legfelszereltebb változatot teszteltük

EGYIK NAP drága Gyu barátom szólt, hogy egyenesen a gyártótól érkezne hozzánk pár Radeon teszt példány, csak mondjam meg, mely típusok érdekelnek minket elsősorban. A felső kategóriás modellek ezúttal kimaradtak a szórásból, a közép kategóriás termékcsaládok azonban szépen képviseltetik magukat az elküldött csomagban. Kis kedvcsinálónaként egy olyan Radeont is kaptunk, ami hivatalosan még nem jelent meg, de a következő számban mindenképp olvashattok majd róla. Egyelőre azonban a gyártó más termékére fókuszálunk, mégpedig a HD 5770 Vapor-X változatra, amely a csúcstól jelenti a 800 darab stream processzorral szerelt DirectX 11-es kártyák között. A hűtésről már többször



esett szó lapunk hasábjain, sőt, tavaly a gyártó egyik képviselője röviden elmagyarázta egy videóban, miképp is működik ez a hőkamrás megoldás. Elsősorban felső-közép és felső kategóriás kártyákra tervezték ezt a speciális hűtést, de mára picit lejjebb is elérhetővé vált a Vapor-X kiadás, igaz, a hűtő mérete sem akkora, mint például egy HD 5870-en. A kis „Juniper” grafikus magra egy kör alakú alumíniumbordázat került, amelynek alján található az a bizonyos hőkamra. Mindezt egy kilenc lapátból álló ventilátor hűti, amely köré lándzsa formájú műanyag borítást terveztek. Eddig ez szép és jó, nem örül-

tünk viszont annak, hogy a memóriaplakát nem fedik külön bordák, és a grafikus lapka hűtésével sem érintkeznek. Órajelek terén még ennyivel sem tud többet nyújtani a Vapor-X változat, a GPU alapfrekvenciáját csupán 10 megahertzzel emelték meg, míg a GDDR5-ös modulok effektív órajele változatlan maradt. Hogy ezeket az értékeket mennyivel lehet túlhajtani, egyelőre még nem tudjuk, de sejtésünk szerint nem lesz kiugró a többlet, így érdemes elgondolkozni azon, tényleg megéri-e a pluszpénzt az extra hűtés, ha egy referenciakártya is közel ugyanezt a teljesítményt és tuningot tudja nyújtani. [CS](#)

GameStar 83

Ára: kb. 45 000 Ft

Mivel hazánkban a középkategóriában kiemelten fontos az ár, ezért nem biztos, hogy a Vapor-X sikeres lesz nálunk

MICROSOFT SIDEWINDER X4

Folytatódik a Sidewinder termékek bejelentése, ezúttal egy újabb billentyűzetel kedveskedik a gamereknek a Microsoft

TISZTÁN EMLÉKSZEM arra a pillanatra, amikor befutott hozzánk az X6-os Sidewinder billentyűzet. Mindenki a csodájára járt, a kissé extrém forma és a lecsapolható numerikus rész miatt a többség azonnal magáénak akarta tudni friss vendégünket. Természetesen az X6 sem volt egy tökéletes billentyűzet, akadt egy-két apró, bosszantó hibája, de ugyanakkor remek kezdeményezésnek tartottuk, még a magas ára ellenére is. Már akkor lehetett sejteni, hogy később

várható egy butább változat is, hiszen nem mindenkinek van szüksége az X6 tudására, egy kevésbé kimagasló, de jobb árral induló Sidewinder klaviatúrát vélhetően többen megvásárolnának maguknak. Meg is érkezett az X4-es testvérmodell, amely egészen normál billentyűzetformát kapott, csupán egy-két gomb és a vörös LED-világítás jelzi, hogy nem egy átlagos perifériáról van szó.

A megszokott gombokon kívül hat darab médiavezérlő billentyűt látni, illetve a játékos felhasználáshoz illő gombsor fut végig az X4 bal felső sarkánál. Függetlenül helyezték el a hat darab makrógombot, amelyekre összesen 18-féle beállítást programozhatunk be. Ezt a számot úgy érhetjük el, hogy a módváltó gombbal változtatunk a billentyűzet „kiosztásán”, ergo tiszta lappal indulhatunk a makróbeállításokat illetően, ha a normál módból az 1-es vagy 2-es gamer módba kapcsolunk fel. Az aktuális állást egy kis LED jelzi, illetve a mellékelt szoftver is azonnal mutatja a váltást.

A makrózást játék előtt és közben is elvégezhetjük, utóbbi esetén a LED-ek jobb oldalán található felvevő gombot kell megnyomni.

A billentyűzet vörös LED-világítás három fokozatban állítható, illetve természetesen ki is kapcsolható. Kis figyelmesség a numerikus rész fölé helyezett gyorsgomb, amellyel a Windows beépített számológépe indítható el. Jó hír, hogy az ún. Anti-Ghosting technológia révén egyszerre akár 26 billentyűt is lenyomhatunk anélkül, hogy a Sidewinder X4 bedobná a törülközőt. Kicsit túlzásnak hat ez a szám, de mindenesetre jó tudni azoknak, akik a hardvert nem kímélve haladnak kiábrándításra a játékterekben. [CS](#)



GameStar 91


Ára: 15 990 Ft

Amire kellhet, arra kiválóan alkalmas a Sidewinder X4, és most már az ára sem lehet visszatartó erő.

CORSAIR OBSIDIAN SERIES 800D

A memóriáiról és tápegységeiről nevezetes gyártó nemrégiben bemutatta első számítógépházát is. Természetesen mi is kipróbáltuk!

A PRÉMIUM RAM-moduljairól híres gyártó a tápegységek után a házak piacára is beszállt, ahol szintén a prémium kategóriát célozta meg. Az egyszerű formájú, fekete színű házba minden alaplapot beszerelhetünk EATX-mérettől mATX-ig bezárólag, mindegyiket elnyeli a hatalmas belső, amelynek kialakítása merőben új. Újdonság, hogy az alaplapot tartó tálcán rengeteg nyílás van, amelyeken keresztül kihúzhatjuk a táp- és adatkábeleket az alaplap tálcá mögé, így módon rengeteget javíthatunk a belső levegőkeringetésén. Szintén itt található a processzorhűtő szerelőnyílása, amelynek köszönhetően nem kell kiszereálni az alaplapot a hűtőcseréhez. A tápegység a legújabb trendeknek hála a ház aljára került és a levegőt alulról szívja egy külső (ezáltal könnyen tisztítható) porszűrőn át. Négy darab SATA-merevlemez számára a gyártó a NAS-

oknál és szervereknél alkalmazott, aktív hűtéssel ellátott „hot swap” rack rendszert épített a házba, tehát a rendszermerevlemez kivételével a többi menet közben egyetlen mozdulattal cserélhetjük, a gépház oldalfalát sem kell ehhez leszedni. A meghajtóhelyek kiosztásával kapcsolatosan csak azt sajnáljuk, hogy a 2,5 hüvelykes SSD-meghajtók számára nincs gyárilag kialakított rögzítés, ugyanakkor van bőséggel hely számukra a házban. Az aktív hűtésről számtalan ventilátor gondoskodhat, ám ezeknek csak egy töredékét kapjuk gyárilag, a maradék helyet opcionálisan mi tölthetjük meg. A ház víz-hűtés-előkészítéssel rendelkezik, így a vízcsövek elvezetésére is vannak előre kialakított, gumival bélelt járatok. A Corsair Obsidian Series 800D minden tekintetben remek ház, de az ára miatt a hazai piacon nem lesz egyszerű dolga, ellenben külföldön biztos nagy sikert arat majd. 



GameStar 81
 Ára: kb. 78 000 Ft
 Egy igazi luxuscikkkel debütált a Corsair a számítógépházak piacán, de a remek felszereltség mellé egyelőre iszonyat ár párosul.

THERMALTAKE TOUGHPOWER 1500 W

Megnyerted az ötöslottót, és azonnal megvásároltad a legerősebb CPU-t és videokártyákat? Akkor íme a tápegység, amire szükséged van... lehet... vagy mégse?

RIKÁN JÁR EXTRÉM nagy teljesítményű tápegység a tesztlaborban, de ha mégis, akkor az szinte minden esetben ugyanarra a megoldásra épül. Valószínűleg mindenki egyetért abban, hogy a gyakorlatban még a legritkább esetben sincs szükség másfél megawattos teljesítményre, csupán elméleti síkon lehet ekkora terhelést elérni a ma használatos részegységekkel. Mindezek ellenére a Toughpower a megvalósítását tekintve egy olyan műszaki csoda, amit asztali tápegységekben nemigen láthattunk eddig. A belső felépítést megvizsgálva észrevettük, hogy a tápegység gyakorlatilag két darab 750 wattos tápból épül fel, amelyekben csak a tranziensszűrők és egyenirányító hidak közösek, minden más (például Pfc-, kapcsoló- stb. áramkör) szeparált. A gyártó (eredetileg a Channel Well) mindenképp a legjobbat használta

a táp felépítése során, így mindenbóva megbízható, hagyományos elektrolitok japán Chemi-Con és Hitachi, valamint szilárdelektrolitok kondenzátorok kerültek. A Thermaltake logójával ellátott

140 milliméteres hűtőventilátor valójában a Yate Loon terméke: ez a golyóscsapágyas D14BH-12, amely 2800-as fordulattal mellett 4 köbméter/perc (140

CFM) levegő mozgatására képes maximum 48,5 decibeles zajkibocsátás mellett. A moduláris kábelezés egy nagy teljesítményű tápegységnek elengedhetetlen, nélküle óriási káosz uralkodna a gépházban a kábelek hossza és a csatlakozók magas száma miatt. Utóbbival kapcsolatosan megemlítenénk, hogy négy hat-tús és szintén négy darab nyolctűs PCI-Express tápcsatlakozónak köszönhetően négy nagy teljesítményű grafikus kártyát is csatlakoztathatunk a tápegységhez, amennyiben hajlandóak vagyunk 80 ezer forintot áldozni ez irányú kedvtelésünkre. 



GameStar 75
 Ára: kb. 81 500 Ft
 Bőszme méret, óriási teljesítmény, rengeteg kábelcsatlakozás... ez az 1500 wattos Toughpower. Megvennéd 80 000 forintért?

ENGLIDE N.ZERO HYDRO 120

A házhűtő ventilátorok fontosságára először kevesen gondoltak, pedig még egy szerényebb teljesítményű gépnél is roppant fontos a komponensek szellőztetése

ELŐSZÖR 2008-BAN halhatunk az Englide-ről márkaként, a magyarországi székhelyű cég ugyanis akkor mutatta be első ventilátorait, amelyek üdítő színfoltnak számítottak a magyar számítástechnikai piacon. Sokan belesnek abba a hibába, hogy csak a kiválasztott légkavaró légszállítási adataira figyelnek, a hangosság mértékét és a csapágyazás minőségét abszolút másodlagosnak tekintik. A gyártó termékei azonban némileg nevelő céllal is rendelkeznek, azaz megmutatják, hogy nemcsak a külső fontos, hanem a technológia és a kivitelezés minősége is. Legújabb termékük, az n.zero Hydro 120 járt nálunk, ám még most szeretném leszögezni, hogy nemcsak ez az egy variáns létezik a folyadékcspapágyas ventilátorcsaládon belül. A 12 centiméter átmérőjű légkavarók mellett elérhető a 8 centiméteres variáns, továbbá létezik egy emelt fordulatszámú kiadás is, amely nagyobb légszállítást ad alig érzékelhető

szélzaj-növekedés mellett. Utóbbit is hamarosan kipróbáljuk, ám előbb a percenként közel 980-as fordulaton üzemelő Hydro kiadást szemrevételeztük. A gyártó adatai szerint ezen a fordulaton 17 dBA zajkibocsátásra képes a termék, míg a légszállítás nagysága 36 CFM. Sajnos egyik értéket sem tudtuk műszerrel kimérni, így a zaj tekintetében csak saját fülünkre tudunk támaszkodni. Nos, két oka lehet annak, ha valaki nem hallja az n.zero Hydro működését. Az egyik egyértelműen a csapágyazás miatt lehet, más esetben viszont az egyéb komponensek zaja miatt nem érzékelhető a Hydro működése.

Kifejezetten jó hír ez azok számára, akik nem játékgépet, hanem otthoni, csendesen üzemelő multimédiás gépet szeretnének építeni maguknak. Akár még passzív hűtésekkel szerelt fő összetevőkkel is megbirkózhatnak a Hydro ventilátorok, de ilyen igény esetén mindenképp érdemes előzetesen felmérni a lehetőségeket. **GS**



GameStar 92

Ára: kb. 2400 Ft

Ennyiért csak ajánlani tudjuk a 120-as Hydrot, külön öröm, hogy az emelt fordulatszámú bíró változat semmivel sem kerül többé

ALIENWARE M17X

Ha emlékeztek még, akkor egy videóban már bemutatottuk az Alienware legerősebb noteszgépet. Megújult a belseje, így ismét mesélünk róla nektek!

MÉG VALAMIKOR KARÁCSONYY ELŐTT, az egyik **GS** Live adásban megmutattuk nektek a komplett Alienware csomagot, amely Magyarországra érkezett. Az Aurora számítógép mellett egy M15x és egy M17x noteszgépet is kipróbálhattunk, igaz, utóbbi a teszt példány mivolta miatt icipicit furcsán működött. Ez azonban normális, s a végleges kiskereskedelmi termék minden bizonnyal komolyan odaver minden egyéb konkurens megoldásnak. Tavaly még a Core 2-es architektúrára épülő variáns futott a gyártó kínálatában, mára azonban a vásárlásnál rögtön kétféle opció közül lehet választani. Még elérhető a régi változat is, de aki az új technológiákra vágyik, mindenképp a Core i5 vagy i7-re épülő kiadást válassza. A kétféle Core i5-ök jelentik a belépő szintet az M17x-nél, az igazi erőt azonban a Core i7-ek adják, azon belül is a 820QM és a 920XM nyújtja a legnagyobb teljesítményt.

A natív négymagos központi egységek a HyperThreading- és a Turbo Boost technológiának hála asztali gépeket megsemmisítő teljesítményt nyújtanak, de a Core i5-ös CPU-val szembe sincs szégyellnivalója az M17x-nek.

A noteszgép alaplapja a legújabb 5-ös szériájú Intel készletre épül, ám ennél sokkal izgalmasabb az a tény, hogy akár 8 gigabájtnyi memóriát is kérhetünk a gépbe. A grafikus alrendszerrel illetően egyelőre nem történt komoly előre-

lépés, a gyártó csak a Mobility Radeon HD 4870 vagy ennek CrossFire párosát ajánlja, a DirectX 11-es Mobility Radeonok még nem képezik a kínálat ré-

szét. Biztosak vagyunk benne, hogy ami késik, nem múlik, és hamarosan a 800 darab stream processzorral szerelt Mobility HD 5870-et is viszontláthatjuk a gépben. Nem semmi lehet például egy DiRT 2 az 1920x1200 képpont felbontású RGB LED-kijelzőn. Sokan álmodhatnak erről – bevalljuk, mi is. Mint ahogy a RAID 0-ba kötött SSD-meghajtók is inkább álomszerűek számunkra, a Blu-ray-es kívánalmaknak azonban úgy tűnik, meghajtó hiányában egyelőre nem tud megfelelni az M17x új változata. Sebjaj, egy ilyen gépet kőkemény játékokra terveztek, arra pedig tökéletes megfelel az Alienware felfrissített monstuma. **GS**



GameStar 87

Ára: min. 400 000 Ft

Alienware noteszgépet birtokolni olyan, mint Ferrari-tulajdonosnak lenni. Ennek tudatában tessék az árát tekinteni!

AMD RADEON HD 5970 – TRÓNRA LÉPETT AZ ÚJ KIRÁLY

Kicsit talán késő kijelenteni a fenti mondatot, hiszen a HD 5970 bizony nem mai csirke. Novemberben debütált, ám csak most tudtuk tesztelni

VÉGI TŰRELMESEK VOLTUNK, hiszen tudtuk, hogy valami igazán durvát alkotott most az AMD. Persze korábban ugyanezt lehetett mondani a HD 3870 és HD 4870 X2-kre is, ám ezúttal mégis valami mást érzünk az új vezérlővel kapcsolatban. A két előd-

SPECIFIKÁCIÓK

Gyártástechnológia: 40 nanométer
Tranzisztorszám: 2×2,15 milliárd
Shader processzorok száma: 2×1600
GPU órajele: 725 MHz
Memória-órajel: 4000 MHz
Memóriabusz: 256 bit
Memóriamennyiség: 2×1 GB
TDP: 294 W

modell is brutális volt a maga nemében, de véleményünk szerint mostanra ért meg igazán az X2-es felépítés, illetve az eszközillesztők frontján sem olyan tragikus a helyzet, mint korábban. Ehhez persze rögtön hozzá kell tennünk, hogy mivel nem volt alkalmunk rögtön a megjelenés idején kipróbálni a kártyát, ezért nem is nagyon van tapasztalatunk az első meghajtókról, de talán ez most már nem számít. A 10.1-es Catalystral tökéletesen teljesített a vezérlő, és várhatóan a 10.2-es és 10.3-as eszközillesztők újabb jelentős optimalizációkat tartalmaznak majd.

De ne szaladjunk ennyire előre, remélhetőleg a pusztán hardver is érdekel titeket. A HD 5970 minden eddigi ATI kártyánál hosszabbra sikerült, ami teljesen érthető, hiszen két, egyenként 1600 stream pro-

cesszort tartalmazó „Cypress” grafikus magot kellett ráintegrálni. A 40 nanométeres gyártástechnológiával készülő lapkák ugyan nem kiugró méretűek, de a memórialapok, valamint a tápellátó áramkörök elhelyezkedése miatt szükség volt a hosszabb nyomtatott áramkörre. Anno egyesek számára kis csalódást jelenthetett, hogy az AMD-nek így sem sikerült abszolút csúcsmoddell alkotnia, hiszen a HD 5970 felépítését tekintve a HD 5870-es duplázására hajaz, órajelek tekintetében azonban inkább egy kétszeresített HD 5850. Sajnos a NYÁK-ra szerelt komponensek hőterhelése miatt nem lehetett kiadni az „eredeti” HD 5870-es órajeleken a kártyát, az asztali számítógépeknél ugyanis él egy 300 wattos TDP-szabály, amelyet szigorúan be kell tartania a gyártóknak. Az AMD ennek megfelelően tervezte a két GPU-s királyt, és a maximális fogyasztás végül 294 wattnál állt meg. Ez kicsivel több, mint a HD 4870 X2 hasonló értéke, de ugyanakkor a teljesítmé-

lesztésű PLX PCIe-bridge lapka felel. A grafikus magokhoz fejenként 1 gigabájtnyi memória tartozik, melyek természetesen GDDR5-ös szabvány szerint készülnek. Eme szabvány lehetővé tette az AMD számára, hogy továbbra is megmaradjon a 256 bites memóriabusz használata mellett, a modulok effektív órajele – 4000 MHz – ugyanis olyan magas, ami már elég sávszélességet biztosít extrém magbontások és képjavító eljárások használatára is. Sőt, akár több monitor egyidejű használata sem lehetetlen, de nem úgy, ahogy eddig láttuk, és nem azokkal a kompromisszumokkal, amelyek eddig sújtották ezt a felhasználási módot. Az ATI Eyefinity tech-

még két monitor – feltételezzük, hogy egy már van a számítógéphez –, ami talán nem jelent túlzott megterhelést annak, aki képes 160 000 forintot kifizetni a HD 5970-ért. Sajnos az Eyefinity kipróbálására nem volt lehetőségünk, de a HD 5970 3D-s teljesítményét természetesen megvizsgáltuk. Szerettünk volna egy Core i7-es processzort a kártya mellé rakni, ám a sors közbeszólt, és csak a jó öreg Phenom II X4 955 maradt meg legerősebb lehetőségként. Nem mondanánk, hogy elég a vezérlőhöz a Phenom ereje, de azért így is szép másodpercenkénti képkockaszámokat értünk el. Érdemes megfigyelni a *DiRT 2* és a *Crysis Warhead* értékeit, azt hiszem, kevesen büszkélkedhetnek hasonló számokkal.

A tesszallást már-már túlzásba vivő Heaven mérőprogram tesztje szerint a HD 5970 átlag 61 képkockára képes másodpercenként, ám itt-ott azért látni lehetett röccenést, különösen a sárkányos jelenetknél.

Véleményünk szerint az elkövetkezendő másfél-két évre elegendő a HD 5970 ereje, és várhatóan még az NVIDIA Fermije sem veszélyezteti komolyan az uralkodását. Korábban olvasni lehetett arról, hogy úton van egy HD 5950-es variáns is, ám erről egyelőre semmi újat nem hallani, és márciusig várhatóan nem is fog kiderülni egyéb infó egy „lassabb” két GPU-s kártyáról. Aki teheti, már most vegye meg a HD 5970-et, de csak egyet, kettőnek – azaz összesen 4 GPU-nak – ugyanis továbbra sincs semmi értelme. **GS**



nye is rendkívüli mértékben megnőtt.

Tehát, visszatérve az órajelekre, a két grafikus mag 725 MHz-en üzemel, a két közötti kapcsolatért pedig egy friss fej-

nológia megengedi, hogy kártyánként három monitort hajtson meg a felhasználó, akár eltérő felbontásokról és képfirésztési frekvenciákról, akár egy nagy képernyő felületről van szó. A játékosok számára az utóbbi a vonzóbb megoldás, hiszen ekkor eddig nem látott felbontásokon futtathatjuk kedvenc játékaikat. Ez kiváltképp a szimulátorok kedvelőinek jöhet jól, nem véletlen, hogy az AMD előszeretettel demózta a *Tom Clancy's HAWX*-ot az Eyefinity-s sajtótájékoztatókon. Persze, ennek megvalósításához kell

GameStar 93
 Ára: kb. 160 000 Ft
 Valóban a világ legerősebb grafikus kártyája a HD 5970, és olybá tűnik, hogy még egy ideig az is marad.

	3DMark Vantage	Resident Evil 5	Street Fighter IV	Heaven	HAWX	Far Cry 2	Unreal Tournament 3	Crysis Warhead	DiRT 2
ASUS EAH5970 (képkocka/másodperc)	P16715	128	158	62	112	88	255	44	84
AMD Radeon HD 5870 (képkocka/másodperc)	P14841	101	96	38	86	56	188	29	60

Tesztjeinket 1920×1080 képpont felbontáson futtattuk, a Heaven kivételével a lehető legmagasabb minőségi szinten. A Unigine mérőprogramja 4x-es AF-rel futott



AMD RADEON HD 5670 – EGYEDÜL ÉS PÁRBAN IS TESZTELVE

Február elejére megérkezett az AMD DirectX 11-es olcsósága. Ára miatt a CrossFire-pároson is érdemes elgondolkodni

//Matteo

EMLÉKSZEM, hogy anno, amikor megjelent az AMD Radeon HD 4670, és leteszteltük az első mintadarabot, elégedettséggel nyugtáztuk, hogy végre az alsó-középkategóriában is megfelelő 3D-s teljesítményre számíthat az, aki nem óhajt 50 000 Ft-ot ráköltölni egy új-generációs grafikus kártyára. A 320 shader processzorral szerelt 4670 a 128 bites memóriabusza miatt ugyan nem tudta egyértelműen legyűrni a HD 3800-as kártyákat, de például a konkurens GeForce-okkal szemben remekül helyt állt. Igaz, a kemény piaci harc elsősorban a vezérlő ára miatt alakulhatott ki, ha csak a teljesítményt nézzük, akkor abban az időben még a GeForce-ok mellett voksolt volna mindenki. Ezek után kíváncsian vártuk, hogy az utód milyen paraméterekkel fog megjelenni, a 800 darab számológépet tartalmazó HD 5770 után vajon mennyit nyírbál az architektúrán az AMD, hogy a termék árban és teljesítményben is versenyképes pozícióba érkezen meg. Picit könnyű dolga volt a gyártónak, hiszen a versenytársnál pillanatnyilag eléggé siralmas a helyzet, ha csak az új fejlesztésű modelleket nézzük. A GeForce GT 220 és 240

papíron olvasva is eléggé gyenge megoldásoknak tűnnek, illetve tesztlejtek is azt mutatták, hogy nem feltétlenül érdemes a GeForce 9600 GT/9800 GT-t lecserélni csak azért, hogy megkapjuk a DirectX 10.1-es támogatást. A két harmatos teljesítményű Santa Clara-i fejlesztésnek kell szembenézni az új Radeonnal, s a legnagyobb félhíválójá egyértelműen a GT 240-nek van.

SWEET SPOT STRATÉGIA, OLCÓSÍTÁS

Azt kell, hogy mondjuk, remekül működik az, amit az AMD kitalált a gyártási és tervezési folyamatokra. Nincs egy nagy óriási lapka, hanem meglehetősen rugalmas az architektúra, viszonylag könnyedén lehet létrehozni komplett termékvalakat úgy, hogy ne kelljen azon fáradozni, hogy nem jut minden szegmensbe az új technológiából. A HD 5670 a legújabb példa arra, hogy a TSMC-nél megszűntek a 40 nanométeres gyártástechnológiával kapcsolatos problémák, egyre jobb a kihozatala a HD 5000-es Radeonoknak, és az új típusok is megfelelő ütemben jelenhetnek meg. Ahogy azt a rovat nyitóoldalán olvashattátok, az alsó kategóriás HD 5450 is megjelent

a napokban, továbbá mire olvassátok ezt a cikket, a HD 5570 is kapható lesz a magyar számítástechnikai boltok többségében. A GeForce GT 220 is megkapja tehát közvetlen ellenfelét, ráadásul nem is lesz könnyű dolga a zöldeknek, ugyanis a HD 5570 lényegében egy lelassított HD 5670: a grafikus mag és a memóriák órajele is alacsonyabb szintre lett beállítva. A kedvező ár kialakítása érdekében a mérnökök félmagas nyomtatott áramkört és GDDR3-as memóriákat ajánlanak, de például a 128 bites memóriabuszhoz nem nyúltak. A GPU felépítése sem változott, ugyanaz a „Redwood” kódnéven futó lapka található meg a HD 5570-en is, mint ami az 5670-re került. Ebből viszont az következik, hogy az 55-ös kártyákra vélhetően a kevésbé jól sikerült „Redwoodok” kerülnek, amelyek csak 650 MHz-en teljesítik az AMD szigorú tesztjeit. Kérdés, hogy az aktuális kihozatal elég-e a két típus készleteinek fenntartására, illetve, hogy a partnergyártók melyik vezérlő gyártására helyezik a nagyobb hangsúlyt. Éppen lapzártakor futott be a Sapphire HD 5570-es kártyája, így a mérési ered-

mények közé már be tudunk tenni egy jó viszonyítási értéket. Ezt a vezérlőt részletesen egyébként a következő számban mutatjuk be. A következő oldal alján a táblázatban látható, hogy milyen különbség alakul ki a két Radeon között.

HÁRMAN PÁRBAN

A kis kitérő után térjünk vissza tesztünk szereplőire.



Sapphire Radeon HD 5670 1GB

Abban a szerencsés helyzetben voltunk, hogy három gyártó is elküldte saját HD 5670-es teszt példányát a szerkesztőségbe, így alkalmunk nyílt arra, hogy megtekintsük a nagyobb partnergyártók milyen módon törnek be az alsó-középkategóriás Radeonok közé. Az ASUS, mint mindig, most is időben érte, és már a megjelenés előtt elküldte nekünk az 1 GB memóriával szerelt kiadását. A Sapphire HD 5670-ese szintén megérdemli az első helyet, de nem a teszt példány kiküldése miatt, hanem mert az első szállítmányok, amelyek hazánkba érkeztek, főként Sapphire kártyákból álltak. A Gigabyte pedig ismét azzal hívja fel magára a figyelmet, hogy egyből egy egyedi modellt kreált, amely ráadásul egy gyárilag túlhajtott változat. Kis érdekesség, hogy egyéb kiadás nem is létezik jelenleg a gyártónál, az OC-modell az egyedüli, amelyen a 800 shader processzorral felvértezett „Redwood” mag található.

A nyomtatott áramköri lap színét kivéve az ASUS és a Sapphire kártyája kísértetiesen hasonlít egymásra. Közlebről megvizsgálva a két példányt, azonnal észre lehet venni az apró különbségeket, a két VGA közül a hátlapi monitorkimenetek miatt egyértelműen a Sapphire jelenti a jobb választást. Míg az ASUS meghagyta a D-Sub kimenetet a DVI és a HDMI mellett, addig a konkurens megoldáson mindhárom kimenet digitális technológiát használ, a DVI és a HDMI mellé az egyelőre meglehetősen nehezen terjedő DisplayPort került még fel. Ez egy dolog miatt lehet igazán érdekes, ami nem más, mint az ATI Eyefinity technológia. Tudomásunk szerint a többmonitoros megjelenítéshez alapfeltétel a DisplayPort megléte, így az ASUS kártyája máris kiesett a választási lehetőségek közül, ha követelményként szabjuk meg



ASUS EAH5670/DI/1GD5

	AMD Radeon HD 5670	AMD Radeon HD 5570	AMD Radeon HD 4670
Gyártástechnológia (nm)	40	40	55
Transzitorszám (millió)	627	627	514
Shader processzorok	400	400	320
Textúrázóok száma	20	20	32
ROP-egységek száma	8	8	8
GPU órajele (MHz)	775	650	750
Memória-órajel (MHz)	4000 (GDDR5)	1800 (GDDR3)	2000 (GDDR3)
Memóriabusz (bit)	128	128	128
Memóriaméret	512 MB / 1 GB	1 GB	512 MB / 1 GB
TDP (W)	61	43	59

a sokkijelzős üzem lehetőségét. Természetesen nincs szó óriási hiányosságról, és az ASUS-nál is elérhető olyan HD 5670, amin DisplayPort is található. Akinek szüksége van mindhárom digitális portra, nyugodtan válassza a másik változatot, valószínűleg felár nélkül megúszható a „modernebb” verzió mellett történő voksolás. A Gigabyte-ra szintén érvényes a fenti pár sor, csupán annyival nehezebb a helyzet, hogy házon belül nincs egyéb, DisplayPorttal szerelt alternatíva.

Az apró, a nyomtatott áramkörtön felfedezhető eltérésekre most nem térnénk ki részletesen, inkább a grafikus lapkára szerelt hűtésekről esszen szó. Az ASUS és a Sapphire az Arctic Cooling OEM-hűtéseit használta fel, az alumíniumbordázatra szerelt ventilátor és műanyag borítás tér el elsősorban egymástól. Utóbbi nem érdekes, viszont a légkavarók kialakításán érdemes egy picit elmerengni. A Sapphire nagyobb felületű, lágyabb lapátokkal szerelt ventilátort tett a HD 5670-re, amiről egyből azt gondolja a felhasználó, hogy ez bizony

még akkor sem fog zajongani, ha órákon át tartó teljes terhelés zúdul a GPU-ra. Megerősítjük ezt a feltevést, a tesztek alatt végig halk volt a hűtő – már-már hangtalan –, a Sapphire jól döntött, amikor ilyen ventit „kért” a HD 5670-re. Az ASUS hangyányival rövidebb lapátokat

választott, melyek formája is kisebb és egyszerűbb, ám a gyártó kiemelte, hogy ún. „porálló” ventilátorról van szó, melyen kevésbé tapadnak meg a mindenféle forrásból származó szöszök és porcicák. Bevalljuk, ezt most nem tudtuk letesztelni, hiszen nincs nagyon lehetőségünk tartós tesztek kivitelezésére, így leginkább tölteket várjuk a visszajelzéseket ezzel kapcsolatban. Nem ez az első ASUS VGA, amin ilyen ventilátor van, minden bizonnyal többetek rendelkezik „porálló” kártyával. Lessétek meg a gyártó weboldalán, majd írjatok nekünk, mennyire hatékony ez a tulajdonság!

Ha már porcicák kerültek szóba, akkor most jöjjön egy kis robotmacskázás is. A Gigabyte eséllyel pályázhatna a legrondább hűtés díjára, nekünk valami miatt nem jön be ez az új dizájn, ami már több alsó-közép vagy középkategóriát kártyát is sújt. A robotmacskafejre hasonlító hűtőborítás helyett célszerűbb lett volna egy egyszerűbb, és netán hatékonyabb megoldást választani. Pedig maga a borda és a ventilátor példás, kizárt, hogy túlmelegedne a kártya, még ha esetleg túlhajtanánk, akkor sem. Nem véletlen tehát, hogy a gyártó megemelt órajelen ketyegő grafikus maggal hozza forgalomba a GV-R5670C-1GI-t. A növeléssel azonban nem mindenki lesz maradéktalanul elégedett, hiszen csak 10 MHz-cel magasabb az üzemi frekvencia, a memórialapokhoz pedig nem nyúltak a Gigabyte mérnökei. Min-



Gigabyte GV-R5670C-1GI

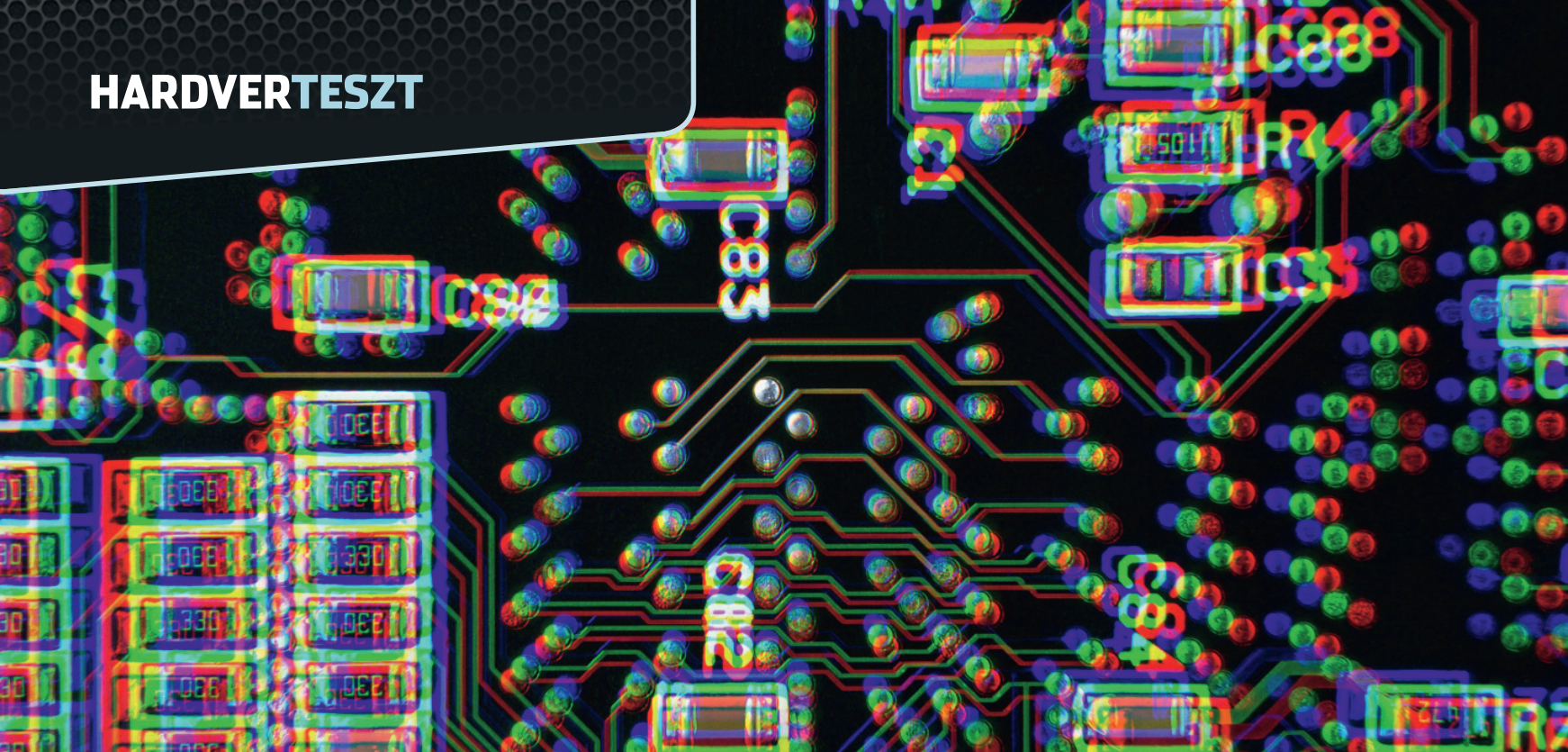
den bizonnyal van még némi tartalék a kártyában, de az „OC” megnevezést erős túlzásnak tartjuk.

PÁRBAN SZÉP AZ ÉLET

Teszt eredményeinkből egyértelműen látszik, hogy a HD 5670 jó és rossz vétel is lehet egyben. Abban az esetben mindenképpen jó vételt jelent, ha valaki komolyan fontolgatja a CrossFire-párosítást, a két kártya full HD-felbontáson egyelőre elegendő teljesítményre képes még a legizosztóbb játékokban is. Egyedül már más a helyzet, az 1920×1080 képpontos felbontásból mindenképp engedni kell, illetve szükség lehet képmínőséget érintő butításokra is. Alacsonyabb felbontáshoz viszont remek választás lehet a HD 5670, azt viszont egyelőre nem tudjuk megmondani, hogy a DirectX 11-es játékokban hogy fog muzsikálni a kártya a későbbiekben. A DiRT 2-vel láthatóan nincs probléma, kíváncsian várjuk, hogy az *Aliens vs. Predator* és a *Bad Company 2* miképp fut majd a 25 000 Ft-os Radeonon.

	3DMark Vantage	Resident Evil 5	Street Fighter IV	Heaven	HAWX	Far Cry 2	Unreal Tournament 3	Crysis Warhead	DiRT 2
AMD Radeon HD 5570	P3979	25	21	11	21	19	45	12	24
AMD Radeon HD 5670	P5397	37	32	14	32	24	62	19	34
AMD Radeon HD 5670 CrossFire	P8609	62	63	26	58	43	122	28	47

Tesztjeinket 1920×1080 képpont felbontáson futtattuk, a Heaven kivételével a lehető legmagasabb minőségi szinten. A Unigine mérőprogramja 4x-es AF-rel futott.



ÚJ SZELEK FÚJNAK AZ INTEL ATOM HÁZA TÁJÁN

Az Intel nemrégiben az asztali és a netbookos Atom platformot is megújította. *Összegyűjtöttük a változásokat, íme!*

//Matteo

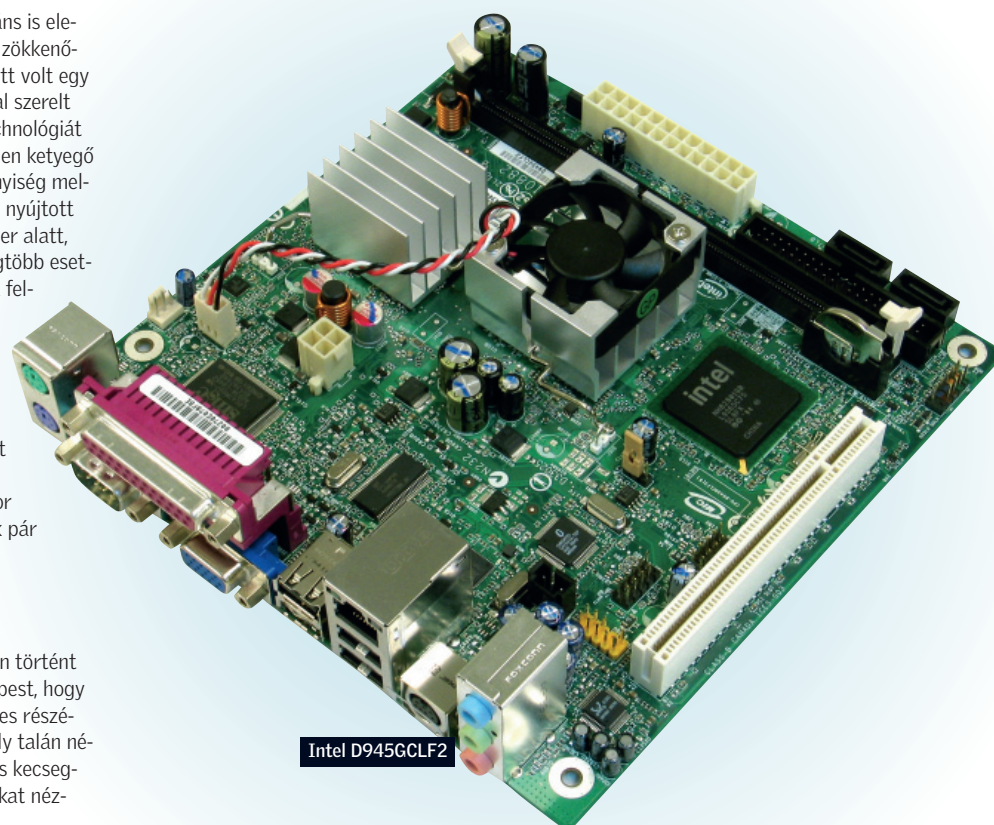
A FELHASZNÁLÓK TÖBBSÉGE az Intel Atom nevet sokáig a netbookokhoz kötötte, pedig hamar világhosszúvá vált, hogy az asztali szegmens is megkapja az akár forradalmi fejlesztésként is felfogható központi egységet. Egyelőre tényleg csak a processzorról volt szó, hiszen az alaplapok szerepét egy kisebb módosításokon átesett 945/955-osztották, amelynek elengedhetetlen párosa az a jó öreg ICH7, amely 2005-ben az asztali CPU-khoz tervezett 945/955-ös lapkapárossal jelent meg. A közel öt-éves technológia itt-ott sajnos már nem felel meg a mai elvárásoknak, de egy olcsó gyártásra ítélt minialaplapon még jó szolgálatot tehet. Elméletben ez működik is, csak hogy a felhasználói visszajelzések többsége arról szól, hogy bizonyos helyzetekben nehezen használhatók a platformok, olykor pedig komoly kompromisszumokat kellett kötnie annak, aki integrált Atom processzorra szerelt alaplapot vásárolt.

A bővítési lehetőségek a platform adottságait nézve meglehetősen szűkösek, így sokan viszonylag hamar megtanulták, hogy a felhasználói igények előzetes felmérése fontosabb, mint valaha. Alap-

feladatokra az egymagos variáns is elegendőnek bizonyulhatott, de a zökkenőmentes munkához azért ajánlott volt egy kétmagos 330-as processzorra szerelt alaplap. A HyperThreading-technológiát ismerő, 1,66 gigahertzes órajelen kettyegő lapka megfelelő memóriamennyiség mellett egész kellemes sebességet nyújtott Windows XP operációs rendszer alatt, a Vista esetében azonban a legtöbb esetben a szitkozódás is bekerült a felhasználói élménycsomagba. Az Intel GMA950 grafikus lapka ugyan rendelkezett annyi erővel, hogy elérhető legyen vele az Aero Glass felület, de például videolejátszást vagy Flash-tartalmak nézegetését nem támogatja, így olykor a pár másodperces töltési idő pár perces várakozássá fajultak.

ÚJ ARCHITEKTÚRA ÉS GRAFIKUS MAG

Annyi előrelépés mindenképpen történt az előd kétmagos Atomhoz képest, hogy ezúttal a processzormag szerves részévé vált a grafikus egység, amely talán némi teljesítménybeli többlettel is kecsegtet. Nos, a gyártói specifikációkat néz-



MINDENKI MÁSKÉPP CSINÁLJA

CIKKÜNKBEN SZÓ ESETT ARRÓL, hogy az Intel csak alapkészleteket hoz forgalomba, és az asztali Atom platformra vezető partnergyártók közül várhatóan sokkal jobb felszereltséggel rendelkező mini-ITX-es alaplapokat dobhatnak majd piacra. A Zotac remek példát szolgáltat erre a feltevésünkre: az NM10-A-E típusú termékkel könnyedén túllícitálhatók az Intel eszközei. A kétfogású D510 Atom processzorral és az NM10 Express lapkakészlettel szerelt lap elsősorban a kimenetei és bővítési lehetőségei révén emelkedik ki a mezőnyből, a natív HDMI-port mellett optikai és koaxiális S/PDIF-csatlakozás is található, a nyomtatott áramkörre pedig két mini-PCIe hely is ráfér. Az egyikbe a gyártó egy vezeték nélküli hálózati vezérlőt szerelt, amely támogatja a legújabb n-szabványt is. A normál PCI-foglalat helyett egy 1x-es PCIe bővítősínt használhat az NM10-A-E tulajdonosa, ám mivel a bővítőártya rálóg a második mini-PCIe foglalatra, ezért megfontolandó, milyen extra vezérlővel bővítjük ki az alaplap tudását.



ve a grafikus feldolgozás sebességének növekedése továbbra is álom marad, a HD-videók lejátszásának gyorsítása és a Flash-tartalmak hardveres támogatása még mindig nem tartozik a lapka tudás-tárába. A Windows 7/Vista Aero felületének „gyorsulása” vélhetően nem sok felhasználót fog érdekelni, pedig ezenkívül más pozitívumot nem nagyon lehet elmondani a GMA 3150 néven futó IGP-ről.

A játékok futtatása az új vezérlő esetében sem lehet komoly igény, a 2-3 éves címek futtatásához inkább az NVIDIA ION ajánlott – kizárólag Atom platformon maradva.

A laikus felhasználó számára maga a processzormag sem változott lényegesen, hiszen az üzemi frekvencia csupán 66 megahertzcel lett több, a másodsztípusú gyorsítótár mérete változatlan és a HyperThreading-technológia is megmaradt. Részleteiben szemlélve viszont azonnal észlelhetők a különbségek, elég csak ránézni a lapkára. A 330-as típusnál szabad szemmel is látható a két processzormag, míg az új D510-es variánsnál nem ilyen egyértelmű, hogy egy-egy vagy kétfogású Atomról van-e szó. Korábban olyan pletykák is felmerültek, hogy az összes új PineView kódnéven nevezett Atom kétfogású felépítésű, és a gyártó a második mag letiltásával krel egyfogású variáns, ám a hivatalos képek egyértelműen megmutatják, hogy a D410 és a D510 külön lapkákban testesülnek meg.

További előrelépés a memóriavezérlő integrálása, így lényegében a komplett északi híd – integrált grafikus vezérlőstül – beköltözött a központi egységbe, maga a platform három helyett két lapkából tevődik össze. Ez egyrészt a gyártási költségekre van jó hatással, másodsorban azonban a felhasználó is jól jár, hiszen

zások kezeléséért felel. A háttértárak támogatása terén történt az első változás: míg az ICH7 még fogadta a párhuzamos csatolóval felszerelt merevlemezeket, addig az NM10 már csak a SATA 3 Gbps szabványt ismeri, amelyhez két aljzatot biztosít. A HD Audio hangkódex és a gigabites hálózati vezérlő is az NM10-hez csatlakozik, utóbbi a lapka által biztosított 4 darab PCI Express sáv egyikére kapcsolódik. Az Intel nem élt a lehetőséggel, de a partnergyártók minden bizonnyal vezeték nélküli hálózati vezérlőt is kínálnak majd a platform részeként, a multimédiás felhasználásra kihegyezett kiadásokra pedig akár kiegészítő HD-dekóder lapka is kerülhet. A processzor és az NM10 vezérlő közötti kommunikáció a felsőbb kategóriákban is használt DMI-adatbuszon keresztül valósul meg, tehát az Atom esetében is elfelejthetjük a klasszikus rendszerbuszt.

HA ÚJ, AKKOR BIZTOS DRÁGÁBB IS!

Kisebbségi meglepetés, hogy az új platform olcsóbb, mint a régi, igaz, az ár-különbség szinte elhanyagolható. Egyértelmű tehát, hogy melyik alaplapot kell választania annak, aki most óhajt alacsony fogyasztású, kis helyet foglaló számítógépet építeni. Két dolog miatt lehet csak jobb választás a 945GCLF2.

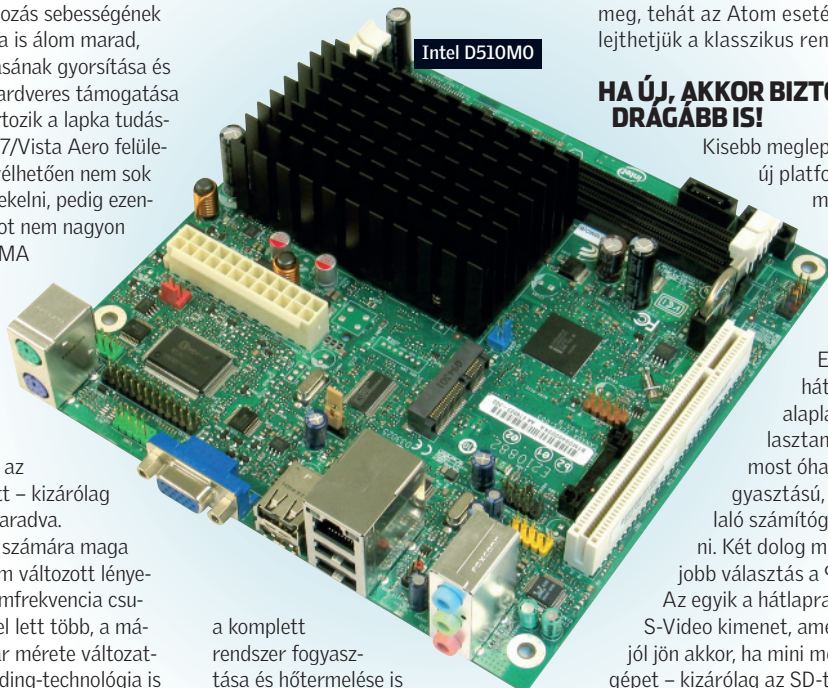
Az egyik a hátlapra integrált S-Video kimenet, amely különösen jól jön akkor, ha mini médialejátszó gépet – kizárólag az SD-tartalom lejátszásához – tervezzük építeni erre a platformra. Régebbi perifériákkal rendelkező egyének a hátlapi párhuzamos és soros port miatt is voksolhatnak eme alaplapra, a D510MO-nál sajnos ezeket már csak nyomtatott áramkörre helyezett kivezetéseként kapják meg a vásárlók,

a hátlapi kimeneteket pedig nem tartalmazza a csomag. A másik vonzó tényező egyértelműen a PATA-csatlakozó, gépfejlesztés esetén tehát nem kell azonnal számítani a régi HDD-t vagy optikai meghajtót.

A D510MO-nál fel kell készülni tehát kis hiányosságokra, de ugyanakkor más téren könnyebben bővíthető, mint az elődje. A két DDR2-es foglalattal egyszerűbbé teszi a rendszeremémória növelését, a mini PCIe-csatlakozósorba pedig plusz vezérlő helyezhető. Apró, de fontos „előrelépés”, hogy a D510MO alaplap működéséhez nem szükséges a 4 pinos +12 V-os tápcsatlakozás, a platform a 24 pinos főcsatlakozón felvehető árammal is megelégszik. Ami a két „rendszer” fogyasztását illeti, az újdonság „utcahosszal” nyer tapasztalataink alapján, köszönhetően elsősorban a platform új felépítésének. Míg a D945GCLF2 teljes terhelés alatt körülbelül 40 watt energiát fogyasztott, addig a D510MO 25 wattal is megelégedett, ami egészen elenyésző a nagy teljesítményű számítógépek korában. Nem véletlen tehát, hogy a D510-es központi lapka hűtésének egy passzív bordát választottak, míg a régi modellt még egy aprócska ventilátor hűtötte. A tesztünkön nem futottunk bele túlmelegedési problémákba, de egy lapos, zsúfolt házban bizony elkelhet egy szellőztető ventilátor a D510MO mellé.

MÁSODJÁRA IS LECSAP AZ ION

Az NVIDIA láthatóan nem tett le arról, hogy továbbra is borsot törjön az Intel orra alá, és az új Atom processzorokhoz is elkészíti a nagy sikerű ION lapkakészlet utódját. Az ION 2-től joggal tart a világ legnagyobb processzorgyártója, hiszen jóval komolyabb grafikus képességekkel rendelkezik a PineView processzorok beépített grafikus vezérlőjénél. Ez pedig döntő lehet a kiskereskedelmi csatornában, mégpedig azért, mert az ION 2 elődjéhez hasonlóan natív HDMI-támogatásra és hardveresen gyorsított HD-videolejátszásra is képes. Amíg tehát nincs ION 2, addig ajánlhatók az Intel termékei, később azonban biztosan lesz vonzóbb alternatíva helyettük. **GS**



a komplett rendszer fogyasztása és hőtermelése is kevesebb.

A jó öreg ICH7 déli hidat az NM10 Express lapkakészlet váltja, amelynek kapcsán gyakorlatilag értelmetlen a „készlet” elnevezés, hiszen csupán egy vezérlőről van szó, amely az egyéb vezérlők, csatlako-

Specifikációk	Intel D945GCLF2	Intel D510MO
Processzor típusa	Intel Atom 330 1,6 GHz	Intel Atom D510 1,66 GHz
Memóriatámogatás	DDR2 533/667 MHz	DDR2 667/800 MHz
Lapkakészlet	Intel 945GC+ICH7	Intel NM10
Grafikus vezérlő	Intel GMA 950	Intel GMA 3150
Hangkódex	Realtek ALC662	Realtek ALC662
Hálózati vezérlő	Realtek 10/100/1000 Mbps	Realtek 10/100/1000 Mbps
HDD-csatlakozók	1 PATA, 2 SATA 3.0 Gbps	2 SATA 3.0 Gbps
USB-portok száma	4+4 (hátlap+kivezetésként)	4+3 (hátlap+kivezetésként)
Méret	mini-ITX	mini-ITX



ASUS G73J

– A LEGERŐSEBB DX11-ES GAMER NOTEBOOK

A tajvani gyártó az elsők között készített DX11-es grafikus lapkával szerelt gamer noteszgépet. Országos premier a GameStarban!

//Matteo

LEGUTÓBBI LAPSZÁMUNKBAN egy hosszabb cikket olvashattok négy, kifejezetten játékos felhasználásra szánt noteszgépről.

Legalábbis a gyártók ekképp bélyegezték meg a hozzájuk elküldött típusokat, ám amint az később kiderült, nem teljesen képviseltek azonos szintet a szereplők. Nos, mivel nemrég az Intel és az AMD is komoly fejlesztéseket jelentett be a mobil vonal számára, ezért nem meglepő, ha a nagyobb gyártók már most, az első negyedévben bemutatják az új technológiákra épülő hordozható számítógépeiket. Az Intel Arrandale – Core i3, i5 és i7 – processzoraival egyre több notebookban találkozni, míg az AMD az asztali DX11-es lapkák Mobility változataival próbál előnyre szert tenni az NVIDIA-val szemben. Eddig azonban nem érkezett hozzánk olyan gép, amely a maximumot adta volna az előbb említett komponens-

családokból. Az ASUS magyarországi képviselétől azonban az egyik nap felhívtak, hogy érkezett hozzájuk egy olyan laptop, ami várhatóan az új zászlóshajó lesz a cég noteszgépes kínálatában. A típusnevet nem árulták el, ám rögtön jelezték, hogy ettől valószínűleg mindenkinek leesik majd az álla. Mit lehet reagálni egy ilyen telefonra? Természetesen vártuk sok szeretettel a gépet, hogy megnézzük, mit tud.

LESZÁLL A LOPAKODÓ

Másnap meg is hozták a tesztelendő masinát, amelyről kiderült, hogy a G73J típusnevet kapta. Gyors keresés az interneten: egyelőre semmi érdemleges anyag, csupán hírek egy meglehetősen visszafogott külsejű noteszgépről, amiben várhatóan DX11-es grafikus technológia is helyet kap majd. Nosza, irány a gyártó honlapja, hátha ott többet lehet

megtudni erről az újdonságról. Kis meglepetés, hogy a G73J még nem létezik hivatalosan, az ASUS egyelőre visszatartja a noteszgép bejelentését. Így csak még izgalmasabb ez az egész tesztelés, hiszen ismét egy olyan hardvert kaphattunk meg, amiről az elsők között írhatunk. A dobozt kinyitva azonban minden addigi gondolat továszallt, a pusztán látványa ugyanis olyannyira letaglózott minket, hogy már egyáltalán nem érdekelt minket, hogy tényleg mi kaphattunk meg elsőként a G73J-t. Mivel egy tesztpéldányról van szó, ezért a körítést ezúttal nem érdemes „komolyan venni”, de azt például tudjuk, hogy egy nagyon jó minőségű hátitáska is az alapsomag része lesz, ha megjelenik ez a monstrem. Igen, korrekt a „monstrem” szó használata, mivel egy 17,3 hüvelykes képernyővel megáldott gamer notebook került elő a dobozból. Ennél létezik nagyobb panelméret

is ezen a piacon, így ez az adat annyira nem kiugró, a külső formaterv ellenben mindenképp egyedinek nevezhető. Első látásra több hasonlat is megfogalmazódott bennünk. A G73J lehetne az új gyilkos robot a Transformers harmadik részében, de akár a Terminator 4-ben is el tudtuk volna képzelni modern, halálosztókat detektáló masinaként. Azért volt köztünk pár földhöz ragadtabb elme is a kibontás pillanatában, akik az F-117 Nighthawk lopakodóhoz hasonlították a gépet, és végül is nem is mondtak olyan nagy butaságot: az egyes dizájnelemek, mint például a hűtés két kivezetése, nagyon hasonlítanak a szimp-lán csak Lopakodóként is nevezett repülőgép két légbeömlő nyílására. A G73J mentes mindenféle csicsás festéstől és mintától, sőt, a különféle helyeken felbukkanó fényjátékokból is visszavett a gyártó. A billentyűzet háttér-

világítása mellett csak a funkciógombok árasztanak fényt, illetve a kijelző alól szűrődik ki egy kis kékes fényáradat, ami szerencsére egyáltalán nem zavaró, nappali fényviszonyok között szinte alig látszik. Mivel ez a gép is a Republic of Gamers családba tartozik, ezért a fedlapon megtalálható a ROG-os pajzs, ám ennek grafikája ezúttal nem kapott külön színeket, csak süllyesztett formában szerepel a gumírozott hatást keltő fedlapon.

Az anyaghasználat terén most valóban racionális lépéseket tett a gyártó, sehol egy fényes felület, ami aggasztó módon gyűjtene az ujjlenyomatokat, továbbá az egész váz átlagon felüli masszivitást sugároz. A méretes kijelzőt két vastag zsanér tartja, amelyek a noteszgép hátsó traktusát képező, a már említett hűtési részbe csatlakoznak be. Szintén ebbe a kitérkedésbe tolható be a 8 cellás akkumulátor is, így lényegében az 5200 mAh-s telep észrevétel nélkül bújik meg a G73J testében. A gép alján kevés izgalmas dolog látható, a cserélhető alkatrészeket egy nagy, lecsavarozható panel rejti el, a stabil, mozdulatlan pozíciót pedig háromszögletű gumitalpak garantálják.

A külső értékelésbe végül vegyük bele a billentyűzetet is, amely a megszokott ASUS-dizájnt követi. A látszólag különálló – mert egyébként nem – gombok fehér háttérvilágítást kaptak, a nyomáspontjukkal viszont nem voltak maradéktalanul elégedettek. Egyrészt az egész klaviatúra hullámzik, a teszt példányon például a bal szélső rész riasztó módon benyomhatóvá vált. A végleges példányokon várhatóan nem találkozni majd ilyen mértékű szélsőséggel, de ettől még az alapprobléma fennállhat, miszerint túl „lágy” a billentyűzet, egy ilyen géphez mindenképp sokkal keményebb kiosztás illett volna.



A BELSŐ VISZONT NAGYON RENDBEN VAN!

A problémás billentyűzetet bármikor ki lehet váltani egy külső perifériával, és így rögtön szebb fényben tündököl a G73J. Hát még akkor, ha valaki megtekinti, milyen komponensek is lakoznak a vázon belül! A gép lelke egy Intel Core i7-720QM processzor, amely 1,6 gigahertzes alapórajellel büszkélkedhet. A Clarksfield kódnéven ismert natív négymagos mobilprocesszor a Nehalem architektúrán alapul, 6 megabájtnyi harmadszintű gyorsítótárat tartalmaz, és természetesen támogatja a HyperThreading-technológiát is. Ez pontosan azt jelenti, hogy az operációs rendszer számára 8 darab processzorszál érhető el, ami kisebb mérföldkönek számít a noteszgépek piacán. Újabb pozitívum, hogy ez a lapka a Turbo Boost technológiát is ismeri, amelynek révén az aktuális terheléstől függően dinamikusan tudja növelni az üzemfrenkvenciát. A 720QM típusnál a plafon 2,8 GHz-nél van, tehát gyors fejszámolással kiszámolható, hogy akár 1,2 GHz-et is képes emelni a CPU, ha épp erre van szükség. Ez így együtt mindenképp egy erős csomagot jelent, ráadásul az ASUS ezt még tovább fokozta a saját tuningmegoldásával. Ha megnyomjuk a bal felső sarokba helyezett gyorsgombok közül a középsőt, akkor pont annyit emelkedik meg a CPU alapfrenkvenciája – BCLK –, hogy a végleges órajel 3 GHz legyen. Nyilván itt a Turbo Boosttal együtt kell érteni ezt a gyári tuningot.

A kis négymagos méregzsák egy HM55-ös lapkakészletben csúcsul – érdekes, hogy nem PM55 –, a rendszernek és egyéb alkalmazásoknak pedig 8 GB-nyi memória jut. A DDR3-as modulok méretét akár meg is duplázhathatnánk, az ASUS közlése szerint 16 GB-tal is megbirkózik a G73J. Elképesztő számadat, asztali és noteszgépes fronton egyaránt.



A legnagyobb húzónevet a komponensek közül viszont mindenképp az AMD Mobility Radeon HD 5870 jelenti, amely DirectX 11-es tudásával és felépítésével pillanatnyilag az abszolút csúcsot jelenti a mobil grafikus megoldások piacán. Azt azonban mindenképp tudni kell, hogy ez a HD 5870 nem az a HD 5870, amit az asztali vonalon megismerhettünk. A lapka a „Broadway XT” fejlesztésre épül, 800 darab shader processzor található benne, az 1 gigabájtnyi GDDR3-as memóriák pedig 128 bites buszon keresztül kommunikálnak a GPU-val. Tehát tulajdonképpen ez egy Radeon HD 5770, de még az sem teljesen, mivel a grafikus mag csupán 700 MHz-es órajelen jár. Ha csak ezt a paramétert tekintenénk, akkor rögtön HD 5750-né degradálható a Mobility HD 5870. Még fásraszthatnánk hasonló szórásállapotsal titeket, de inkább lépünk tovább, hiszen van itt egy-két fontos dolog. Az utóbbi időben megjelent G-s notebookokra egyre inkább jellemző a két merevlemez léte, és ez a G73J-nél sincs másképp. A teszt példányban két 320 GB-os Seagate-et találhattunk, de akár két félterás egységgel is kérhetjük ezt a típust. Az optikai adattárolás terén sem ismerhettük meg a maximumot, mivel azt egy beépített Blu-ray író jelentené, vendégünk azonban csak egy többformátumú DVD-író tudott felmutatni. Az adatkommunikációs rész teljesnek mondható, a gigabites vezetékes és „n”-es vezeték nélküli vezérlőt Bluetooth-technológiával

egészítették ki, a HSDPA-s 3G-modem viszont nem része az alapfelszereltségnek – tán az opcionálisan választható kiegészítőknek sem. A kártyaolvasó és a webkamera meglétén nem illeik csodálkozni, mint ahogy a HDMI-monitorkimenet kapcsán is csak annyira jöttünk izgalomba, hogy képzeletben behúztuk a pipát emellé is. A 17,3 hüvelykes kijelzővel kapcsolatban annyit jegyeznék meg, hogy egy átlagon felüli képmínőséggel bíró panelről van szó, amelynek 1920×1080 képpont natív felbontása van. A tükröződő panel fényerőben, kontrasztban és válaszidőben is szépen teljesít, sőt, a betekintési szögei is nagyon rendeznek vannak. Ha mi magunk is elkezdhetnénk gamer notebookot tervezni, akkor csak ilyen képnyóval szerelnénk, ez biztos.

CSENBEN ÉS KÍMÉLETLENÜL

A masina tesztelése egész egyszerűen úgy történt, hogy kerestünk neki egy megfelelő asztalt, bedugtuk a 150 wattos tápegységet, majd pedig elindítottuk a szokásos játékesztjeinket. Néha azért odanéztünk, van-e már eredmény, de amúgy ha nem mondom, akkor más észre se vette volna, hogy épp izzad a G73J. A konkrét számokat a táblázatban láthatjátok, a Heavennel bírt egyedül nehezen a noti, de ez a program amúgy sem tekinthető reális terhelési formának, mármint a manapság megjelenő játékokat ismerve semmiképp. A full HD-felbontás és élsimitás mellett mért játékaikat szépen legyűrte az ASUS gépe, egy-két alkalommal láttunk csak komolyabb röccenést. A *Crysis Warhead* esetében érdemes kicsit lejjebb venni a grafikából, és akkor máris játszható értékeknek örülhet az, aki G73J-tulajnak mondhatja magát... Feltéve, ha van/lesz közel 500 000 forintja erre a gépre, ez a típus ugyanis ennyibe kerül. Mélyen a zsebünkbe kell nyúlni a vásárlás előtt, de talán most tényleg megéri, hiszen ez egy olyan noteszgép, ami bármikor kiválthat egy modern, DX11-es asztali konfigurációt.

	3DMark Vantage	Resident Evil 5	Street Fighter IV	Heaven	HAWX	Far Cry 2	Unreal Tournament 3	Crysis Warhead	DiRT 2
ASUS G73J (képkocka/másodperc)	P8006	48	43	18	42	33	85	24	41
AMD Radeon HD 5770	P9828	60	52	24	54	40	109	29	44

Tesztjeinket 1920×1080 képpont felbontáson futtattuk, a Heaven kivételével a lehető legmagasabb minőségi szinten. A Unigine mérőprogramja 4x-es AF-rel futott

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

//Matteo

ALAPLAP



ASROCK H55 PRO

ÁRA 28 990 Ft
WEB www.asrock.com

Érdekes H55-ös jószág az ASRock újdonsága, mivel egy darab monitorkimenet sem található rajta, ellenben támogatja a legújabb Pentium, Core i3 és i5 processzorokat is. Az integrált grafikus mag kihasználása tehát nem lehetséges, cserébe viszont akár két Radeon grafikus kártya is üzemeltethető benne. Felszereltségét tekintve a felső kategóriát idézi a H55 Pro, a NYÁK elrendezése azonban lehetne jobb.

MP4-LEJÁTSZÓ



ALCOR SKIN 4 GB

ÁRA 19 900 Ft
WEB www.infopatika.hu

Háromhüvelykes, 400×240 képpont felbontású érintésérzékeny LCD-kijelzővel bír az Alcor mindentudó Skin MP4-lejátszója, amely az összes, közismert video- és hangformátumot támogatja. Tartalmaz beépített FM-rádiót, képes diktafonként is működni, tápellátása pedig egy 600 mAH-s lítium-polimer akkumulátor segítségével történik. A 4 GB-nyi memória sok mindenre elég lehet, sőt, a Skin egy SD-kártyával bármikor bővíthetővé válik.

BLU-RAY COMBO



PLEXTOR PX-B320SA

ÁRA 41 290 Ft
WEB www.plextor.com

Nem éppen a legolcsóbb, de a Plextor az egyik legmegbízhatóbb márka az optikai adattárolás terén. A PX-B320SA reményeink szerint hozza az elvárt szintet, ám a meghajtónak ezúttal nemcsak DVD/CD-írás tekintetében kell teljesítenie, hanem a Blu-ray lemezek lejátszásában is. Ehhez természetesen minden támogatást megad a gyártó, a dobozos kivitelnél a szükséges lejátszóprogram is az alapsomag részét képezi.

TOP TIPP

NOTEBOOK

LENOVO THINKPAD T400

ÁRA 269 900 Ft
WEB www.lenovo.hu



Kiöregedett gamereknek, munkájukba temetkező fiataloknak ideális választást jelent a Lenovo ThinkPad szériája, azon belül is a T400-as típus. A 14,1 hüvelykes kijelzővel szerelt noteszgép hűsleges partnerként viselkedik a hétköznapi életben, hosszú órákon át tartó munka esetén sem hagyja cserben felhasználóját. A gép belső felépítése kiserelés-től függően változhat, a Centrino 2 vPro platform alá sorolható processzorokból választhat a leendő tulajdonos. Az olcsóbb gépekben a P8000-es Core 2-eseket lehet megtalálni, a drágább variánsoknál nem ritka azonban a T9000-es széria valamely teljesítménybajnoka sem. A GM45-ös lapkakészletre épülő alaplap már sejteti, hogy integrált grafikus egységgel kerül forgalomba a T400-asok többsége, akinek viszont ez nem elég, kérheti Mobility Radeonnal is a gépet. Mervelemek tekintetében 5400 vagy 7200 RPM sebességen működő típust is lehet választani, a tehetősebbek pedig akár SSD-t is kérhetnek opcionálisan. A hálózati kommunikáció terén vezeték és vezeték nélküli módon is a maximumot nyújtja a gép, utólag pedig HSDPA-s 3G-modem is szerelhető bele.

VIDEOKÁRTYA



SAPPHIRE RADEON HD 4650 AGP 512 MB

ÁRA 20 000 Ft
WEB www.sapphiretech.com

Kissé retróhangulatot sugároz a Sapphire HD 4650 AGP-s változata, de könnyen lehet, hogy valaki közületek pont erre vágyik. Nos, a HD 4650 ereje manapság már nem elég mindenre, de alacsony felbontásokon azért jól el lehet vele lenni. További pozitívum, hogy a HD 4000-es szériára jellemző összes multimédiás képességet ismeri, így a régi gépből komoly, akár HD-tartalmakat is lejátszó szórakoztatóközpontot építhetünk.

EGÉRPAD



RAZER DESTRUCTOR

ÁRA 9990 Ft
WEB www.razerzone.com

Meglehetősen széles lett és rendkívül minőségi anyagokból készült el a Razer Destructor egérpád, amely véleményünk szerint minden komoly gamer felhasználó álma lehet. A manapság oly divatos lézeres érzékelővel felszerelt egerek mellett az optikai rácsalókat sem veti meg, a bemozdulás ellen pedig az aljára helyezett vékony gumiréteg védi. LAN-partikra, hosszan tartó multis csatákra ideális, hordozását a mellékelt tok könnyíti meg.

CPU-HŰTŐ



NOCTUA NH-D14

ÁRA 18 500 Ft
WEB www.noctua.at

Brutális, két ventilátorral felszerelt monstrositást ismerhettünk meg az NH-D14 személyében. A legújabb AMD és Intel foglalatokra is felszerelhető hűtőt elsősorban a tuningra éhes felhasználóknak tudjuk ajánlani, a méretes talpból nem kevesebb, mint hat darab hőcső indul a két tömbbe osztott lamellák felé. Az átszellőztetést egy 12 és egy 14 centiméteres ventilátor végzi, amelyek a gyártótól megszokott módon rendkívül csendesen üzemelnek.



NVIDIA VIDEOKÁRTYÁK 25 000 FT ALATT

- ASUS EN210/DI/512MD2**
TIPP kb. 12 000 Ft
WEB www.asus.com
- Gainward GeForce GT220 512 MB**
kb. 17 000 Ft
WEB www.gainward.com
- Gigabyte GV-N240D3-1GI**
kb. 23 000 Ft
WEB www.gigabyte.com.tw
- MSI N9800GT-MD512**
kb. 24 000 Ft
WEB www.msi.com.tw
- Zotac 9600 GT ECO 1 GB**
TIPP kb. 24 000 Ft
WEB www.zotac.com



NVIDIA VIDEOKÁRTYÁK 25 000 FT FELETT

- ASUS ENGT250 OC GEAR 512MD3**
TIPP kb. 37 000 Ft
WEB www.asus.com
- Galaxy GeForce GTX 260+ 896 MB**
TIPP kb. 45 000 Ft
WEB www.galaxytech.com
- Gigabyte GV-N250ZL-1GI**
kb. 35 000 Ft
WEB www.gigabyte.com.tw
- MSI N250GTS TwinFrozeR 1 G OC**
TIPP kb. 35 000 Ft
WEB www.msi.com.tw
- XFX GeForce GTX 285 1 GB**
TIPP kb. 88 000 Ft
WEB www.xfxforce.com



SZÁMÍTÓ-GÉPHÁZAK

- Aerocool V9-Pro**
TIPP kb. 17 000 Ft
WEB www.aerocool.com.tw
- CoolerMaster Gladiator 600**
TIPP kb. 18 000 Ft
WEB www.coolermaster.com
- Gigabyte Poseidon 310**
TIPP kb. 24 000 Ft
WEB www.gigabyte.com.tw
- InWin Maelstrom**
TIPP kb. 28 000 Ft
WEB www.inwin-style.com
- Revoltec Rhodium**
TIPP kb. 28 000 Ft
WEB www.revoltec.net

MONITOR

BENQ V2200 ECO

ÁRA 49 900 Ft
WEB www.benq.hu



A BenQ is belépett a LED-es monitorok piacára, a V-széria első két típusa már kapható hazánkban is. Tesztlaborunkban a V2200 ECO vendégeskedett pár napig, és nemcsak képmínőségével és fényerejével nyűgözött le minket, hanem piszkos alacsony árával is. Láthatjátok az összeget, ennyiért más márka jelenleg nem kínál 21,5 hüvelykes, full HD-s LED-es monitort, amelyen ráadásul az analóg monitorkimenet mellett egy HDMI 1.3-as aljzat is megtalálható. A V2200 testvérmodelljének számít a V2210, ám az egyetlen különbséget a váz színe jelenti – előbbi fekete, míg utóbbi fehér festést kapott. Csupán azt sajnáljuk, hogy a panel magassága nem állítható, de a V-szériánál úgyis a LED-es képesség jelenti a hőzörőt. Ezzel az árral jelenleg verhetetlen a BenQ, erősen ajánljuk a LED-es V-szériát.



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	12 000 Ft
Grafikus kártya	Sapphire Radeon HD 4670 512 MB	19 000 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		101 000 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 futtathatók 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 i3 540 3,06 GHz	38 000 Ft
Processzorhűtő	Cooler Master Hyper TX3	5000 Ft
Alaplap	Biostar TH55 HD	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 750GB 32MB SATA2	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		195 000 Ft
Gyorsabb VGA-kártyával	Gigabyte GV-R585D5-1GD	+31 000 Ft
Gyorsabb processzorral	Intel Core i5 660 3,33 GHz	+16 000 Ft

Vélemény A Gamer konfiguráció a jelenleg szükséges optimális játékgép elemeit tartalmazza. Ezek a részegységek kelljenek 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 Crosshair III Formula	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	24 000 Ft
DVD-író	Sony Optiarc AD-7243S-0B	6000 Ft
Ház	Sharkoon Seraphim Value	29 000 Ft
Táp	Cooler Master Silent Pro 700 W	34 000 Ft
ÖSSZESEN		292 000 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	55 000 Ft
Core i3 540 / 3,06 GHz	38 000 Ft
Core 2 Quad Q8300 / 2,5 GHz	35 000 Ft
Core 2 Duo E8500 / 3,16 GHz	45 000 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 P45DE3	20 000 Ft
ASUS P5Q Pro Turbo	33 000 Ft
Gigabyte GA-EP43-ES3G	19 000 Ft
J&W JW-IP43-S	20 000 Ft
MSI P45T-C51	20 000 Ft

AMD

AMD Socket AM2/AM2+

ASRock K10N78D	13 000 Ft
ASUS M4A785TD-M EVO	22 000 Ft
Gigabyte GA-MA790X-UD3P	25 000 Ft
J&W JW-RS780UVD-AM2+ 128M	20 000 Ft
MSI 760GM-E51	16 000 Ft

KÜLÖNÖSEN AJÁNLOTT QWERTY PLATINUM

MÁSFÉL HÓNAPPAL ezelőtt mutatta be legújabb processzorait az Intel, az asztali vonal új Core i5 és i3 központi egységeivel gazdagodott. Ezen processzorok különlegessége, hogy a 32 nanométeres gyártástechnológiával készült CPU-mag mellé egy grafikus vezérlő is befért, így a memória- és PCIe-vezérlő után az Intel integrált grafika is beköltözött a központi egység közvetlen közelébe. A Qwerty Computer szinte azonnal reagált a bejelentésre, és az egyik Core i3-as variáns tette meg a Platinum konfiguráció lelkévé. Az 530-as típus 2,93 gigahertzes alapórajelen üzemel, a natív kétfmagos felépítést pedig a HyperThreading-technológia teszi erősebbé. Öröm az örömben,

hogy ez a processzor nem támogatja a Turbo Boost technológiát, de röpké tapasztalataink alapján a Qwerty gépénél nem is hiányoltuk a dinamikus frekvencia-szabályzást. Kissé meglepődtünk azon, hogy nem egy H55-ös alaplap nyújt táptalajt a kétfmagos Core i3-nak, hanem egy jóval erősebb szolgáltatás kínálatú fel szerelt P55-ös variáns üzemel a gépben. A GA-P55-US3L az alaptudásán felül remek tuningfunkciókat is fel tud mutatni, könnyű dol-

ga lesz tehát annak, aki magasabb órajelen kívánja használni a kétfmagos Core i3-at. A rendszermemória mérete ezúttal is 4 GB, a két modul órajele – 1333 MHz – igazodik a processzor beépített memóriavezérlőjének tudásához. Az alapok tehát ismét rendben vannak, és úgy véljük, a konfiguráció 3D-s teljesítményére sem lesz panasz. A nálunk járt tesztelésekben egy ASUS Formula HD 5750-es vezérlő kapott helyett, amely amellett, hogy támogatja a legújabb DirectX 11-es játékokat is, extrém kivitelű hűtővel is

bír. Napjaink és a közeljövő DX11-es játékaival könnyedén elboldogul ez a kártya. Az 500 gigabájtos merevlemez és a többformátumú DVD-írón cseppet sem csodálkozunk, mint ahogy azon sem, mily példás rend uralkodik a gépházban belül. Extra szelhető ventilátor ezúttal nem része az alapszerelésnek, de utólag könnyedén orvosolni lehet ezt a problémát a két 80 milliméteres ventilátorhelynek köszönhetően.

GameStar 91

Ára: 169 900 Ft

Erős középkategóriás játékgépet ismerhetünk meg a Platinum személyében, amely a legújabb technológiákat tartalmazza





CIKKÍRÓI PÁLYÁZAT BEMUTATKOZNAK A NYERTESEK

Végh Zoltán

//Gyu

Végh Zoli érdekes figura... Amikor először találkoztunk, nem a játékokról beszélgettünk, hanem arról, hogy új lakásba költöznek, meg arról, milyen szép lány a barátnője, és hasonló dolgok. Ebből is látszik, hogy valóban igaz, amit önmagáról írt – sikerült a gépfüggőséget kikezelni, de azért megmaradt a játékok szeretete is. Már zenei kritikát is írt a GSO-ra, hiszen maga is DJ-skedik. Köszöneteket szeretettel!

1 985-BEN SZÜLETTEM Kaposváron, ahol jelenleg is élek.

Vonzódásom a játékvilághoz már elég korán elkezdődött, mégpedig pályázatom tárgyával, a Ponggal. Lenyűgözött, hogy a képernyőn valami olyan dolog történik, amit én irányítok. Ez a szenvedélyem az idők során nemhogy lanyhult volna, hanem egyre inkább erősebb lett. Ennek eredményeként rengeteg masina megfordult a kezem között, kezdve a vásári tévéjátéktól a C64-en át a Nintendóig, de azért az első 286-os PC-m volt az, ami igazán megnyitotta előttem a világot. Szinte minden klasszikuson végigmentem és ebből a szempontból szerencsés korba születtem, mert majdnem az alapoktól szemmel kísérhettem ennek az iparágaknak a fejlődését. Aztán persze rájöttem, hogy az élet nemcsak játék és mese, és egyre fejlődő PC-met másra is tudom használni, mint arra, hogy növeljem szemüvegem dioptriaszámát. Elkezdtem olyan programokat is használni, amelyekkel kiaknázhattam egyéb képességeimet.

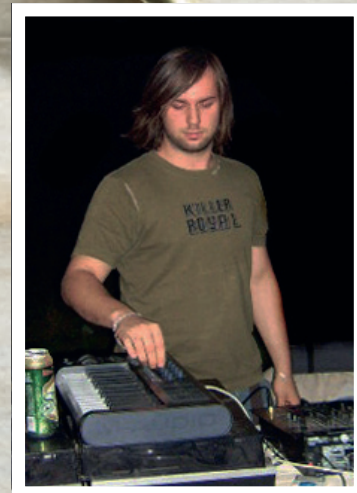
Mindezek ellenére azért nem vágtam el teljesen a külvilággal összekötő köldökzsinórt. Eddigi életem során rendszerint olyan dolgokba vágtam bele, amelyek

megkövetelték a kreativitást. Talán anno éppen ezért döntöttem úgy, hogy felsőoktatási tanulmányaimat egy igen nem-es hivatás, az újságírás megismerésének szenteltem.

Az egyetemi évek alatt a delírium és a „tanulás” állandó mezsgyéjén ingázva azért volt időm arra is, hogy egy másik gyerekkori hobbit, a zenélést is kibontakoztassam. Egész életemben az elektronikus zene iránt érdeklődtem és ekkorra már a körülmények is lehetővé tették, hogy belevethessem magam a zeneszerkesztés rejtelseibe. Ennek idestova már hat éve és azóta már publikálták pár szerzeményemet is.

Jelenleg egy multicég területi képviselőjeként keresem a kenyerem, a magánéletemről pedig annyit, hogy most költöttem össze a barátnőmmel, úgyhogy ahogy Frank, a tank mondta, igen takaros kis délutánjaink voltak az elmúlt hónapokban.

Végezetül még annyit fűznék fel a szőlőncöm végére, hogy leginkább azokat a játékokat kedvelem, amelyekben valamilyen egyedi ötlet vagy történet jelenik meg, függetlenül stílustól vagy grafikától, a lényeg az, hogy valamivel kiemelkedjen az igencsak zsúfolt kínálatból.

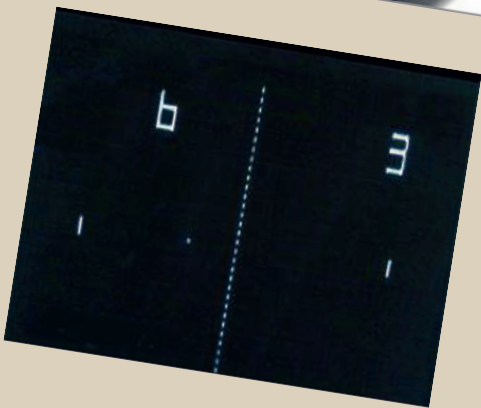
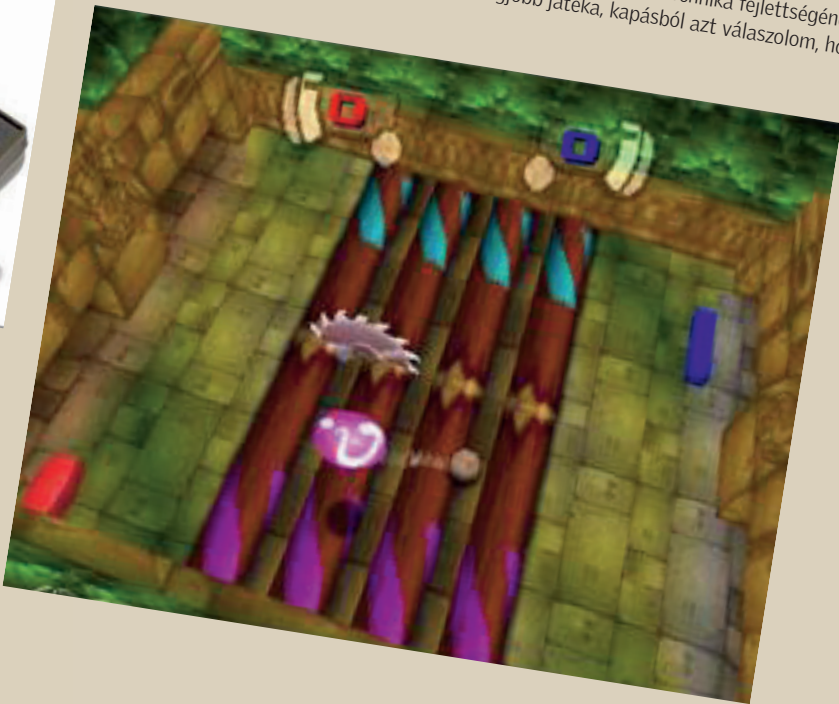


Nincs Ping, csak Pong...

A '80-as évek végén édesapám és a szomszédunk rendszeresen átjártak Németországba, s amikor hazajöttek, mindig sok érdekes játékot hoztak haza, rendszerint olyanokat, amiket itthon még nem sokan láttak. Annak ellenére, hogy ekkortájt igen fiatal voltam (még az általános iskolát sem kezdtem el), egy játék nagyon az emlékezetembe vésődött, mivel rendkívül additív volt, s talán azért is, mert ennek köszönhetően vált a későbbiekben az egyik szenvedélyemmé a számítógépes játékokkal való szórakozás. A neve pedig csak egyszerűen Pong volt.



A játék története 1972-ben kezdődött, amikor Nolan Bushnell 500 dolláros tőkével céget alapított Atari néven. Felvette Al Alcorn, aki első feladatuként megtervezte a Pongot. A játék alapfelállása igen egyszerű: egy fekete pálya, közepén egy fehér felezővonal, kétoldalt egy-egy vonal, közepén pedig egy „labda”. A játékos feladata pedig mindössze annyi, hogy az ellenfélnek úgy lője át a labdát, hogy az már ne tudja visszaadni. A prototípust tesztelés céljából beállították egy helyi presszóba, hozzácsatoltak egy gyerekperselyt és otthagyták. Másnap a tulaj rossz hírrel fogadta őket. Azt állította, hogy a gép elromlott, de mint később kiderült, az egyetlen probléma csupán annyi volt, hogy a persely megtelt pénzzel és már nem fért bele több. Elkezdődött a játék sorozatgyártása, csak az USA-ban 10 000 gépet rendeltek. 1975-ben megalkották a Pong otthon játszható verzióját, és ezzel létrehozták az otthoni játékok piacát. Halványan még emlékszem arra a napra, amikor szenvedélyem tárgya és én először találkoztunk. Késő este volt, az álmoságtól már alig láttam, de én kitarotán vártam, hogy faterom hazaérjen. Amikor belépett az ajtón, egy nagy dobozt tett az asztalra és azt mondta, hogy hozott nekem egy olyan játékot, amit a tévén keresztül lehet játszani. Nem igazán értettem a dolgot (szerintem ő sem), hiszen előtte a legfejlettebb játékom egy kvarcjáték volt, amelyben irdalmatlan nagy pókokat kellett lemészárolni. Kibontottuk a dobozt és az alján ott lapult az igen „ízletes”, rusztikus, zöldes-barnás masina. Miután nagy nehezen összepárosítottuk a szintén gyönyörű dizájnnal rendelkező Videoton tévénkkel, még pár percig várnunk kellett, míg a gépezet bemelegedett, és kezdetét vehette az öltre menő küzdelem. Tudom, mai szemmel ez már nem tűnik nagy számnak, de elhihetitek, akkoriban ez volt mindenek a teteje, én pedig egy kisebb csodának éltem meg a dolgot. Maga a játék annyira szórakoztató volt, hogy órákra be tudott szippantani. Aztán később kiderült, hogy nemcsak én vagyok ennyire oda érte, az egész család rákattant, és hatalmas házi bajnokságokat rendeztünk. A gamerek sokat köszönhetnek a Pongnak. Ez volt az első olyan játék, amit az emberek hazavihettek az otthonukba. Neki köszönhetjük, hogy ez a fajta szórakozási lehetőség elterjedt, illetve a későbbiekben egy gyümölcsöző iparág fejlődött ki belőle. Annak ellenére, hogy az eredeti játék lassan eléri a negyedik X-et, a mai napig töretlen a népszerűsége. Az interneten számos reinkarnációjával találkozhatunk, sőt 1999-ben a Hasbro az Atarival karöltve elkészítette a játék modern kori változatát, ahol a sík terepet felváltotta egy 3D-ben „pompázó” játéktér. A manapság megjelenő játékok egyre fejlettebb grafikával, kidolgozott történetszálakkal szögeznek oda a játékosokat a monitoruk vagy tévéjük elé, és lássuk be, a Pong ezzel már nem igazán versenyezhet, kivéve talán egy dolgot. Mint említettem, maga a játék mai szemmel nézve igen primitívnek tűnhet, de ebből az okból kifolyólag játék közben csak úgy szárnyalt az ember fantáziája. Lehettem kapus, aki most védett ki egy hatalmas 11-est, vagy híres teniszező, aki most nyerte meg élete versenyét, vagy bárki, aki csak akartam lenni. Ez az, amit a manapság megjelenő játékok már nem tudnak, hiszen a technika fejlettségének köszönhetően már mindent készen kapunk. Ezért ha megkérdezik tőlem, hogy véleményem szerint mi minden idők legjobb játéka, kapásból azt válaszolom, hogy a Pong – mi más.



KÖZÖ(N)SSÉGES

Közösségi körkép és Facebook-játékajánló

//kacor

A KÖZÖSSÉGI PORTÁLOK TÉRHŐDÍTÁSÁNAK és a Facebook nyitott alkalmazásfejlesztő pluginjének köszönhetően mára szinte bármilyen játékot játszhatunk a Facebookon (savanyú hazaink, az iWiW meg már csak agonizál), így csupán akaterőnkön és főnökünk engedékenységén múlik, hogy a nap 24 órájából mennyit töltünk el a valójában teljesen felesleges, időölő, de sokszor nagyon szórakoztató játékkal. A GameStar most górcső alá veszi a különböző facebookos alkalmazásokat, hogy kiderüljön, mire pazaroljátok drága időtöket, ha már az összes friss videót, hírt, állapotfrissítést és fölösleges infor-

mációt kívülről fújjátok. Addig is: történelemóra!

TANÁRAIM ÉS EGYÉB ÁLLATFAJTÁK

Mark Zuckerberg harvardi hallgató 2003. október 28-án, este 10 órakor egy friss szerelmi csalódás után félrészegen ül gépe előtt. Blogol. „Épp az egyetemi fotóalbumot [=facebook] nézegetem, és azon gondolkodom, milyen rusnyák is vagyunk. Nem csoda, hogy nem jövünk be a csajoknak. Igazi geekek vagyunk. Kéne egy olyan alkalmazás, amivel a képeket háztáji állatok fotói mellé helyezhetem, hogy el lehessen dönteni, vajon a disznó a szebb, vagy az adott kolléga.

De lehet, hogy nem is kellene állatok. Már önmagunkban is elég randák vagyunk. Elég minket egymással összehasonlítani. Kezdődjék hát a hackelés!” Bizony. Így született meg a korai Thefacebook és azon belül is a mai Hot or Not alkalmazás elődje. Négy óra alatt 22 000-szer nézték meg a képeket, a lapra egy nap alatt gyakorlatilag az összes egyetemi hallgató regelt (köszönhetően a fejlett felületnek és az élő társadalmat tükröző kommunikációs lehetőségeknek), így Mark úgy döntött, a szomszédos egyetemeket is bevonja a hálózatba. 2005-től már minden felsőoktatásban részt vevő hallgató beléphetett a rendszerbe, 2006-tól pedig minden 13. életévét betöltött, valódi e-mail címmel rendelkező személy. Markot végül nem rúgták ki az egyetemről, bár valószínűleg az se történelemóra lenne már le különösebben: a Facebook mára 15 milliárd dollár ér, és a legnagyobb cégek próbálnak részvényeket szerezni a vállalkozásból. Mark eddig egyedül a Microsoftnak adta be a derekát: a vállalat 2006-ban 240 millió dollárért vásárolta meg a Facebook bevételeinek 1,6 (!) százalékát. Zuckerberg mára talán azt a bizonyos szakítást sem bánja annyira, amelynek köszönhetően hackerkedni kezdett.

ÚJ, BIZTONSÁGOSABB, SZÁRAZABB ÉRZÉS?

A Facebook már a világ legnépszerűbb közösségi kapcsolattartó portálja a fejlett kommunikációs lehetőségeinek köszönhetően, és egyre súlyosbodó biztonsági rései ellenére.

A januári biztonsági protokollmódosítás óta különösen ajánlott a profilban lejjebb venni a Facebook megosztási jogosultságait, ugyanis alapesetben mindenki láthatja az adatait, és a friss kutatások szerint Amerikában a munkaadók 40 százaléka a facebookos információszerezést részesíti előnyben, ha leendő alkalmazottjairól van szó – vigyázzunk, kik láthatják a tegnapi buli képeit, és olvashatják a kompromittáló információkat! A Nemzetbiztonsági Hivatal és az amerikai kormányzat is egyre gyakrabban használja a Facebookot információszerezésre, felmérésekre és a politikusok népszerűsítésére. A közösségi portálok morális hatása és a függőség kockázata, valamint a valódi élettől való elidegenedés etikai kérdései egy külön cikk témái lehetnének, úgyhogy térjünk is át végre a legnépszerűbb facebookos játékokra.

EGY NAGY MOSOLYT: KVÍÍÍÍ!

A különböző hasznos alkalmazások, klubok (útvonalkeresés, coaching, statisztikák, politikai és vallási közösségek, film- és játéklubok, életviteli szövetkezetek, utazási társaságok) és kevésbé hasznos társulások mellett (mint például a Három e betűt tartalmazó nevűek klubja, vagy a Reggel fél hétkor és délután 13:42-kor születettek egyesülete, né-tán a Montírozuk össze egy molylepke és ismerőseink arcát klub, vagy a Mi lenne a magyar nevem alkalmazás – nekem Árpád!) mellett sok kiváló játékkal üthetjük el időnket a Facebookon. Kvízekből például mindenfélét találhatunk a hálózat összetákol, értelmetlen, lehetetlen, sokszor idióta kérdés-soroktól kezdve a könnyebb, rendre 190-es IQ-t kiadó kvizeken át egészen a MENSA-felvételi szintű, komoly alkalmazásokig. Ezek óriási vonzereje a folyamatos verseny: mint a legtöbb FB-s szoftverben, általában ezeknél is nyomon követhetjük ismerőseink eredményét; állandóan van olyan megdöntendő rekord, ami miatt lenyomnánk „csak még egy kérdéssort”. A legnépszerűbb kvízes alkalmazások egyike a Know-It-All, amely a kedves kezelőfelületének és változatos kvízjeinek köszönhetően (tudomány, földrajz, biológia, irodalom, film és zene) a hullámzó minőségű kérdéssorok kifogyhatatlan tárháza. Igen népszerű a Music Challenge is, amelyben a legkülönbözőbb zenei irányzatok munkássá-



JÁTÉKOK

MARKOT VÉGÜL NEM RÚGTÁK KI AZ EGYETEMRŐL, BÁR VALÓSZÍNŰLEG AZ SE TÖRTE VOLNA MÁR LE KÜLÖNÖSEBBEN: A FACEBOOK MÁRA 15 MILLIÁRD DOLLÁRT ÉR



gába pár másodpercig belehallgatva kell kitalálnunk az előadót vagy a szám címét. Ha sokáig nem hibázunk, bónuszokat kapunk és természetesen itt is az ismerőseink a legnagyobb riválisaink. Jó móka. Nem egészen kvíz, de szórakoztató az egészen újnak mondható Last Letter alkalmazás, ahol földrajzi műveltségünket tehetjük próbára egy, a szólánc szabályaira építő pontszerző játékban.

FAVORPONTOKAT A KALÓZOKNAK, VÁMPIROKNAK ÉS A MAFFIÁNAK! LEVEL 89! OMFG!

A Facebook egyik legnépszerűbb alkalmazástípusa az általában Zynga által fejlesztett, piramisjáték-elvekre épülő, en-

he RPG-beütéssel rendelkező szintlépgetős, klángyűjtögetős móka. Az első ilyen a *Zombies* volt, mára a legsikeresebbekké a *Mafia Wars*, a *Vampire Wars*, a *Castle Age* és a *Pirate Clan* váltak. Ezekben a nagyrészt szöveg alapú programokban ismerőseink meghívásával, új varázslatok/képességek/ fegyverek megvásárlásával és küldetések teljesítésével léphetünk feljebb a ranglétrán – annál sikeresebben, minél több spanunkat szedítjük bele a játékba.

A sztori általában minimális, de a hangulatot kellőképpen megteremti, a siker titka pedig az abbahagyhatatlan játékmenet, hiszen annál gyorsabban fejlődünk, minél többször térünk vissza napjában a játékhoz (lehetőségeink általában csak idővel töltődnek vissza). A sikerhez némi stratégiai érzékre is szükség

van, de a játékmenet persze itt is nagyjából kimerül a felkínált lehetőségekre való kattintásban: még úgy is előrejuthatunk, ha nem tudunk angolul. Az ilyen alkalmazások legfőbb erőssége az interakció, és az az érzés, hogy barátainkkal vállatva harcolunk a vérfarkasok/maffiafőnökök/sárkányok és a többi facebookos játékos ellen. A toplisták tetejére való jutáshoz persze Favorpontokat kell vásárolnunk, amelyek óriási előnyökhöz juttatnak minket, ezek azonban igazi, csörgős forintokba kerülnek. Valamiből Marknak is meg kell élnie.

FARMOLNI YO! VILI?

A másik örület a *Farmville* és társai (*YoVille*, *Restaurant Empire*, *Rollercoaster Kingdom* stb.). Ezek olyan menedzserjátékok, amelyekben egy farmot, Simszerű avatárunk mindennapjait vagy éppen éttermünket vagy vidámparkunkat kell egyengetni, felvirágoztatni ismerőseinket meghívva, segítve vagy épp segítségüket felhasználva, üzeneteket postolva és keresve a földalalon. A játéknak sosincs vége, farmunk/éttermünk egyre zöldebb, a limitált elemek megvásárlásával még egyénivé is válik, és persze ha van pénzünk, valóban a mi kertünk lehet a legzöldebb. Az ilyen játékok igazán addiktívak, és általában hibátlanul rakták össze őket. Megunthatatlanok, és súlyos 10 órát rabolhatnak el életünkéből – pláne, ha több FB-alkalmazás is foglyul ejti az egyszerű közösségi embert.

EGYEBEK

A Facebook csak úgy hemzseg az addiktívabbnál addiktívabb játékoktól – a *My Petben* virtuális állatkáncat nevelhetjük jól, a *Typing Maniacban* a barátainknál kell gyorsabban gépelni (nem is hinnétek, milyen jó móka), a *Plockban* az azonos színű bigyókat kell minél gyorsabban eltüntetni, aztán van persze póker, benépesítendő akvárium, úrlényinvázió (nem az akváriumban) és minden, mi Sam Site-nak ingere (gnnn). És akkor még nem is beszéltünk a *Bejeweled*-alapú játékokról, amelyeknek külön dobozt is szentelünk, hiszen a szerkesztőség is belesett a színes ékszerek halálos örvényébe. A helyzet az, hogy a Facebook mára már megunthatatlan, folyamatos, sokszor minő-

ségi szórakozást nyújt, és mi csak kapkodjuk a fejünket a tejfel-mézrel folyó Kánaánban (bocs). Szóval van miből szemezgetni, üres perceink elütésére mára tökéletes megoldás a Facebook, csak legyen erőnk elszakadni tőle, és kimenni az utcára kicsit. Csajozni mondjuk. Vagy pasizni, fagyizni, kirándulni (nem feltétlenül egyszerre, és nem feltétlenül

POPCAP A CSÚCSON

A Bejeweled-örület



A Popcap mindig is tudta, hogy kell a tutiba nyúlni. A *Peggle* és folytatásai, a *Plant vs. Zombies* és a *Bejeweled* egyszerű, de nagyszerű, már-már abbahagyhatatlan játékok. Utóbbi egypéces változata a Facebookon ingyenesen játszható, és bizony a legjobb verzióról van szó. Amíg az ember nem próbálta, nem tudhatja, mi lehet olyan jó különböző színű ékkövek cserélgetésében, multiplierek, speed bonusok, hypercube-ok gyűjtögetésében, pedig higgyétek el: királyi mulatság (élőben egy táblás *Bejeweled* igazi ékkövekkel mondjuk valóban az lenne). Megyek is, tolnom kell még egy kört: Mazur, Sophiaso és Mayer megint megelőzött. Mindig ezt csinálják. Mazur rekordját elvből nem döntöm meg, a többieket meg csak nem tudom. Mindennek vége. Ne szaladjatok! Csak az van, hogy január végén megjelent az új *Bejeweled Blitz*, ahol már upgrade-eket is lehet gyűjteni. Amihez még többet kell játszani, pedig már így is görcsölnek az ujjaim. No, mennem kell. Hív a természet. És a *Bejeweled*.



EGY KÁVÉ MELLETT... TAMÁSSAL

Kis iPhone-os kitérő után jöhet a konzol!

NÉVJEGY

NÉV: Kozák Tamás
alapító, tulajdonos, CEO
1997-2000: Invictus Team: alapító,
tulajdonos, vezető grafikus
2000-2010: Invictus Games: CEO

//RG

Az Invictus nevének hallatán mindenki az autós játékokra gondol, ám ez a „közhely” mostanában már nem állja meg a helyét. Mi okozta ezt a hirtelen változást?

Egy belső felmérés során több kolléga is jelezte, hogy 10 év autózás után szeretnének más játéktípusok és más technológiák irányába is kitékinteni, ezért kipróbáltuk, hogy milyen Macintosh-ra, illetve iPhone-ra fejleszteni és meg kell mondanom, nagyon élveztük.

Az iPhone-ra való fejlesztés mostanában igen felkapott dolog a világon mindenhol. Közrejátszott ez a fejlődés, azaz amúgy is akartatok erre a platformra fejleszteni, vagy pont emiatt vágtatok bele?

Kezdetben PSP-re és PS3-ra fejlesztettük, illetve portoltuk az *INSANE*-re hasonló és *4x4 Jam*-nek keresztelt játékunkat. Ekkor merült fel a gondolat, hogy ha már ezekre elkészítjük, akkor

használjuk ki az iPhone népszerűségét és az Apple-ön keresztül történő direkt értékesítés lehetőségét, elkerülve a PC-s piacra jellemző terjesztési problémákat. Menet közben aztán a kollégák annyira megszerették a platformot, hogy mindenki vásárolt magának egy iPhone-t, így egy kicsit kiruccanhattunk, felüldülhettünk a PC-s játékok világa után.

Összefoglalnád néhány mondatban, hogy hány iPhone-os terméketek van eddig és ezek miről szólnak?

Az első az imént említett *4x4 Jam* volt, aztán következett a *Brim*, ami egy filler játék. A lényege, hogy a képernyő minél nagyobb részét kell kitölteni különböző síkidomokkal, miközben gonosz ellenfelek karistolnak mindenfelé és megpróbálják ezeket a síkidomokat kipukkasztani. Az iPhone lehetőségeinek hála, sikerült a játékot olyan fizikával megcsinálni, hogy a létrehozott síkidomokat a készülék döntögetésével lehet mozgatni, így próbálva bezárni ellenfeleinket. Ezt a *Grim Filler* követte, ami egy nagyon hasonló játék, halloweenes környezetbe helyezve. Közben átportoltuk a '96-ban Amigára kiadott első Invictus játékot, a *The Escape*-et is. Sokan kedvelik a *Pinfrogot*, ami tulajdonképpen egy flipper, csak a golyó helyét egy valós fizikával nyelkő-csulók béka vette át, ami folyamatosan próbál a levegőben maradni, miközben mi különböző gonosz eszközökkel megfogjuk ezt akadályozni. Legutóbbi játékunk pedig az iPhone *Flight Control* című játékának alternatív megközelí-

tése, a *Fly Control*, ahol a repülőgépet legyek helyettesítik és leszállópálya helyett a célpontjaink utcán elütött patkányok, vagy a tehenek által a mezőre pottyantott... hümm... termék...

FELMERÜLT A GONDOLAT, HOGY HASZNÁLJUK KI AZ IPHONE NÉPSZERŰSÉGÉT ÉS AZ APPLE-ÖN KERESZTŰL TÖRTÉNŐ DIREKT ÉRTÉKESÍTÉS LEHETŐSÉGÉT

Ne mondd ki! Inkább arra lennék kíváncsi, hogy az olyan régi klasszikusok feldolgozásán gondolkodtatok-e, mint például a *Space Taxi*, ami szintén ki tudná használni az iPhone nyújtotta fizikát?

Mint mondtam, az iPhone egy kisebbfajta kiruccanás a játékfejlesztés egyéb vizeire, pont ezért vannak benne ilyen humoros vagy morbid ötletek, amelyek teret adnak a kollégáknak arra, hogy kiélhessék magukat a több éve tartó autós és online autós játékfejlesztés után/közben/mellett. Eleve az egész úgy kezdődött, hogy kiírtunk egy házon belüli pályázatot, kinek milyen ötlete van iPhone-ra és amelyek kellően kidolgozottak, piacképesnek tűnt, ott szabad kezét adtuk a fejlesztésben.

Ezekkel az ötletekkel kapcsolatban nagylelkűséget alátámasztja-e anyagi siker?

Az iPhone egy olyan platform, amelyen a kiadott játék vagy nagyon bejön, vagy semennyire. Összességében megtérült ez a fajta tevékenységünk, de ahogy szokták mondani, a jackpotot még nem ütöttük meg.

A többi ötlettel mi a tervetek, megvalósul még néhány?

A *PSP*, a *LevelR* (amerikai cím: *Project Torque*), valamint a jelenlegi iPhone-os termékek lekötik a kapacitásunkat, továbbá érkeztek megkeresések olyan cégektől, akikkel dolgoztunk korábban autós játékokon és szeretnék, ha ezeket

átportolnánk nekik. Lehetőségünk van szigorúan üzleti alapon, bérmunkában történő fejlesztésre is, így kezdünk visszakanyarodni a korábbi hajtós időszakba, amikor nincs idő kiruccanni, csak taposunk az ígát. Nem szabad elfelejtenünk ugyanis, hogy mégiscsak egy vállalkozásról beszélünk és ezek a munkák bevételre hoznak.

Említetted az interjú elején a PS3-at. Az csak kísérletezés marad?

Elkezdtünk dolgozni egy komolyabb PSP-s játékon, és terveink szerint a PSP-re megjelent játékokat szeretnénk kiadni PS3-ra is. Figyelembe véve, hogy a Sony is erősíti a digitális disztribúció terén a PS Store-ral, egyértelmű, hogy pénzügyileg is megéri a PS3, mert nem kell osztozni a hagyományos boltláncokkal – javarészt az ő részükre – a bevételeken, hanem letöltésen keresztül bonyolódik az értékesítés.

Provokatív kérdés következik. Tudnátok-e olyan minőséget előállítani, mint a *Gran Turismo 5*?

Határozottan nem. Voltunk kint náluk Japánban és láttuk, hogy a Sony mit tett a fejlesztők alá mind hardverkapacitásában, mind költségvetésben... nos, ez a Sony zászlóshajója és ilyenből csak egy van.

Akkor most beszéljünk a *Project Torque*-ról. Egy MMO folyamatos odafigyelést igényel, hol tartotok éppen? Újabb pályák, autótípusok, versenyformák, vagy más irányba vittétek a fejlesztést?

A *Bild* magazinok tulajdonosának, egy német partnernek hála, rengeteg autólícentet kapunk, jelenleg a BMW-re van teljes





A JAPÁNOK ÚSZNAK A ZSÉBEN

KIHAGYHATATLAN VOLT A KÉRDÉS – vajon hogy viszonyulnak az Invictus autós játékaik a *Gran Turismo*éhoz? Tamás elmondta, hogy amikor Japánban járt, meglátogatta a *Gran Turismo* fejlesztőit. Elképesztő felszereléssel működő, szinte végtelen költségvetésű, több mint 100 főt foglalkoztató stúdiót látott, amely minden fejlesztő álma lehet – nem véletlen, hogy a *Gran Turismo* olyan, amilyen. Ezzel a minőséggel szinte lehetetlen versenyezni.

körü szerződésünk, így a következő csomagban négy BMW is meg fog jelenni. Természetesen újabb pályák is érkeznek, de ezek csak tartalmak, sokkal nagyobb dobásra készülünk. Ez azt jelenti, hogy bevezetjük az „event” rendszert, ami lehetőséget ad tournamentek, championshipek megrendezésére is az üzemeltetők által, de később hasonló bajnokságokat és versenysorozatokat maguk a játékosok is tudnak indítani maguknak, vagy a klánjaiknak. Meg fog jelenni továbbá az igényeket figyelembe véve egy egyjátékos mód is, amelyben komplett történetet lehet végigjátszani.

Mindig felmerül a kérdés, hiszen magyarok vagyunk, hogy lesz-e valaha

magyar változata a *LevelR*-nek?

Mi is nagyon szeretnénk, ha ez valóra válna, de valahogy sosincs rá elég idő és energia, egyszerűen nem győzzük kapacitással. Létezik ugyan házon belül egy prealfa verzió, de ez még nem vállalható. A külföldi partnereink értelemszerűen nem kérik, azonban a jogokkal mi rendelkezünk, tehát magyar piacra azt készítünk, amit akarunk. Reméljük, egyszer ezt a kérést is tudjuk teljesíteni.

Ezek szerint öröm az ürömben, hogy van elég munkátok. Az *Invictus* nem érintette a válság?

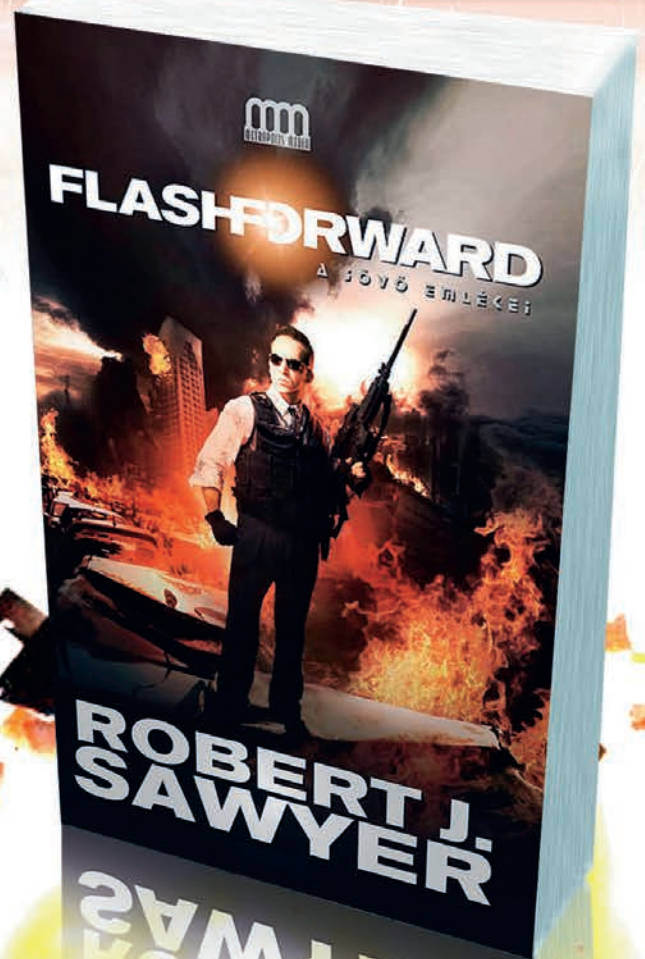
Volt egy nagyon érdekes és ígéretes projekt, amely a valós versenyek szimulációja lett volna még az esemény előtt, így a versenyszervezőt láthatta volna, hogy a közvetítéskor melyik reklámtábla hogyan látszik majd adott kameraállásból 4:3-as, 5:3-as, 16:9-es képernyőn. Két másik, nagyobb munkával együtt ennek a költségét sem vállalták a megrendelők a válság miatt.

Hogyan látod a jövőt?

Nemrég még csak PC-re fejlesztettünk, most pedig már az iPhone-nál és a PSP-nél tartunk. Bízom benne, hogy hamarosan PS3-fejlesztők is leszünk, méghozzá saját technológiával létrehozott, felső kategóriás játékokkal.

Sok sikert kívánunk nektek és egy-két év múlva meglátjuk, hogyan sikerültek ezek az irányváltások. Hajrá, Debrecen, hajrá, Invictus!

SZEMBESZÁLLSZ A SORSODDAL?



ROBERT J. SAWYER FLASHFORWARD A JÖVŐ EMLÉKEI

A könyv alapján készült sorozat február 15-től új részekkel az **AXN** műsorán!

WWW.GALAKTIKABOLT.HU

A GALAKTIKA a GameStar médiapartnere.

MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod,
nézned és olvasnod!

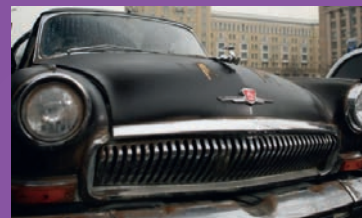
Köszönöm az érdeklődést és a rengeteg biztatást a múltkori számban megjelent, saját lemezemről szóló kritikával kapcsolatban. Az album elérhetőségei az Arénában megtalálhatók. S mielőtt elfelejtem: a www.phoenixfiles.hu/zenek címen meghallgatható három dal BZ legújabb bandájától, a Phoenix Filestől.
Gyu

Chernaya molniya – Fekete villám (2010)

TOP
TIPP

//Sophiaso

FILM

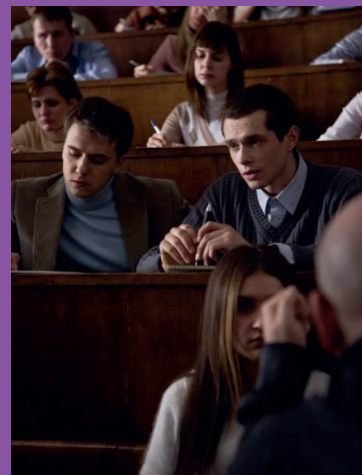


A Z OROSZOK ÚGY DÖNTÖT-TEK: ők is belépnek a szuperhős-iparba. Dmitrij Alejnyikov író egy egészen furcsa párhuzammal kezdte a film forgatókönyvét: a főhős neve a DC Comics-rajongóknak nem ismeretlen Fekete Villám, de egy biztos: a „Black lightning” a névrokonságon és szupererő meglétén kívül semmiben sem osztozik amerikai rokonával.

Míg angolajkú „megmentőnk” fekete bőrű és villámokat szór, illetve elektromágneses burkot képes létrehozni, addig orosz megfelelője egy fekete színű Volga autó, ami tud repülni (és persze minden mást is, amit egy régi Volga). Történetünk szerint egy milliárdos rájön, hogy Moszkva alatt rengeteg gyémánt van, és mint minden unatkozó, gazdag (és általában gonosz) ember, katonákat és tudósokat bérel fel azért, hogy folytassák a gyémántokkal kapcsolatos, régóta abbamaradt projektet. Ahhoz azonban, hogy célját elérje, nanotechnológiára van szüksége, amit romantikus lelkületű tudósok évtizedekkel előtte kifejlesztettek azért, hogy repülő autót hozzanak létre, ezzel megkönnyítve az emberek életét. A kísérlet annak idején kudarcba fulladt, az egyetlen tesztpéldány, egy fekete Volga pedig a nanotechnológiával együtt feledésbe merült.

Itt kerül főhősünk a képbe, a nincstelen egyetemista Gyima (a gyanúsán Hayden Christensen-tekintetű Grigoriy Dobrygin), aki szüleitől autót kap ajándékba. Úgy sejtem, nem kell sokat törni a fejünket azon, hogy milyen kocsit kap: bizony, egy fekete Volgát. Gyima csalódott, mert ez a kocsni nem lesz elég ahhoz, hogy álmai nőjét felszedje. Egy véletlen esemény miatt azonban kiderül az igazság, innentől kezdve pedig ez a repülő Volga sokkal menőbb lesz bármelyik másik autónál. A fiú először csak virágszállításra használja a csodajárművet, aztán egy szerencsétlen eset után szuperhőssé avanszál, persze úgy, hogy valódi kiléte mindeközben titokban marad. Gondolom, mostanra mindenkinek világos, hogy ez a szuperhősös film nem lesz világmegváltó. A története és cselekménye valahol a Pókember, a Batman és a G.I. Joe keveréke: van a jó srác, aki csak segíteni akar, de úgy, hogy kiléte titokban maradjon; van az unatkozó, gonosz milliárdos, akinek olyasmire fáj a foga, ami a jó főhősnél van; van a szép és ártatlan lány, aki másnak hiszi a szuperhőst, mint aki, és persze van családi tragédia, meg nem értés, médianyilvánosság, szomorúság, giccs és képtelenségek tömkelege is. Joggal

mondhatjuk, hogy a szuperhősös filmek bővelkednek az eszement megoldásokban, amelyek fizikailag lehetetlenek lennének és mi csak kapkodjuk a fejünket, hogy mi történik. Van, ahol működik, van, ahol nem: a Fekete Villám mindkét rész tetten érhető. Számtalan giccsbe fulladó jelenet, valamint emberi képtelenség leledzik a filmben (mert Gyima azért mégiscsak ember), de ezektől függetlenül aranyos és szórakoztató a fekete Volga kalandjait végigkövetni. Ez egy nem is olyan rossz próbálkozás olyan területen, ahol még az oroszok nem jártak. A Fekete Villám lehet sikeres, sőt, folytatásos is: a mindössze 8 millió dollárból készült film Timur Bekmambetov (Wanted, Éjszakai őr-ség) produceri közreműködésével egy egész franchise alapja lehet a közeljövőben. Villámunk csak egy újabb, meglepetésekben nem bővelkedő mű, ami annyiban különbözik társaitól, hogy nem amerikai.



GameStar



Annyiban különbözik társaitól,
hogy nem amerikai



Joyce Reardon – Ellen Rimbauer naplója //NatashaK

KÖNYV

A WASHINGTON ÁLLAMBAN található Rose Red klasszikus kísértetkastély. John Rimbauer seattle-i gyáros és pénzember építette feleségének, Ellennek a XX. század elején. Az európai nemesi kastélyokat másoló épületben az idők során huszonhat ember tűnt el vagy vesztette életét tisztázatlan, bizarr körülmények között. Rose Redet ma Amerika leghíresebb okkult műtárgyaként tartják számon. Óriási, elvadult birtok veszi körül, állapotát fotók és ceruzarajzok mutatják be a könyvben, viszont nem tudjuk, ki is rajzolta őket. Elképzelhető, hogy ezek Ellen rajzai, ám ez a kérdés is rejtély marad, mint ahogy azt sem lehet tudni, valójában hány szoba van Rose Redben. Egy mondás szerint: „Ha hétfőn 74 szobát számolsz, akkor pénteken már 87 szoba lesz...”

A könyv Ellen Rimbauer naplórészleteit tartalmazza, amelyeket helyenként a szerkesztő, Joyce Reardon szókít félbe a megjegyzéseivel. Már az is a sorsnak tudható be, hogy hogyan

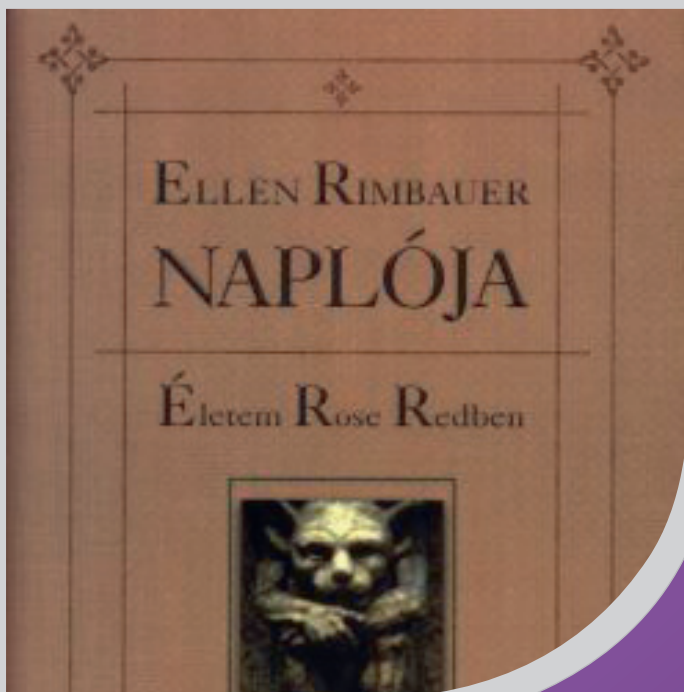
került a paranormális tevékenységek szakértőjének, Reardonnek a birtokába a fiatalasszony naplója: egy árverésen bukkant rá, de egy ideig nem is tudta, mekkora kincset tudhat a magáénak.

A memoárnak két főszereplője van: Ellen, akinek a szoknyapécér férjéhez és a saját szexualitásához kapcsolódó ellenérzéseit nap mint nap le kell győznie; illetve maga a ház, Rose Red, ami egy kiszámíthatatlan nőszemélyként rongybabásat játszik a benne élőkkel.

A mű nagyon jól sikerült: a naplóbjegyzések által szinte a házban élőknek érezhetjük magunkat, annyira közelnek tűnnek az ott történtek – pedig nem is gondolnánk, hogy egy huszadik század elején írott napló így el tudja varázsolni az olvasót. Ráadásul tényleg megtörtént minden, amit csak olvasni lehet benne!

Elvileg. És az alábbi bejegyzést csak az olvassa tovább, aki meg akarja tudni az igazságot. Mint kiderült, sem a Rimbauer család, sem Rose Red, sem Joyce Reardon nem létezik. A könyv és az egész történet csak egy marketingkampány része. 2000-ben Ridley Pearson írta meg a könyvet azért, hogy megalapozza a 2002-ben debütáló, Stephen King nevével fémjelzett televíziósorozat rajongótáborát.

GS ★★★★★
Aki imád borzongani, annak csak este, félhomályban szabad olvasnia!



Rock Sugar – Reimaginátor //Gyu

ZENE

ISMERTLEN ZENEKARRÓL fél oldalt írni? Milyen ez már, amikor egymás után követelik a lemezeket a rajongók ettől meg amattól a bandától... Milyen? Egyedülálló!

A Rock Sugar a saját történelme szerint (elképesztően vicces honlapjuk van, amin órákig röhögtem a könyvnyelvet törölgetve) 1989-ben egy 13 éves kislány szülinapi partijára volt hivatalos, azonban a partoktól távol horgonyzó hajón botrány tört ki, így a srácok egy lakatlan szigeten találták magukat rengeteg snapsz, a hangszerük és a kiscsaj '80-as évekbeli CD-gyűjteményének társaságában. Húsz évig csak ezt hallgatták, miközben gyakoroltak-gyakoroltak és közben itták a snapszot... A sztori sokkal viccesebben a zenekar honlapján olvasható.

A Reimaginátor voltaképp zenei humor – bár a kritikusok közül soknak nem volt humorérzékük és nem ismerték a dalokat, amelyekből a lemez készült, így fantáziátlan giccs-

parádénak nevezték az albumot. Ne higgyetek nekik, a metálbanda ugyanis nagyon szellemesen vegyít '80-as évekből ismert dalokat egymásba. Hogy miről van szó, máris kiderül. A lemez kezdődala a Don't Stop Sandman, amely a Journey Don't Stop Believin' és a Metallica Enter Sandman című dalainak mashupja. De ez még csak két dal, a második „szerzemény” máris fantasztikus kórusral kezdődik: „Is this the real life?/Is this just fantasy?/Caught in a landslide/No escape from reality”, majd átcsap a Mötley Crüe dalába, a Kickstart My Heartba, és ezt a Queen-féle We Will Rock You követi – mindezt egy dalban összehangszerezve. Na jó, ezek legalább rockdalok, akkor nézzük a hatodik dalt, amelynek a címe Shook Me Like A Prayer... ez az AC/DC Shook Me All Night Long és Madonna Like a Prayer című dalának keveredése elképesztően jó, dallamos rockzenével, kórusokkal, kemény riffekkel. Lehet tippelni, hogy olyan dalok, mint a Breakin' The Love, vagy az I Love Sugar On Me mely nótákból származhatnak. A legzseniálisabb mégis az utolsó dal, a Dreaming Of A Whole Lotta Breakfast: Aerosmith, Supertramp, Led Zepplin – mindez egybegyűrva...

GS ★★★★★
Igen magas színvonalú dallamos rockhumor azoknak, akik szeretik a '80-as éveket



Terry Pratchett – Gördülő kövek

KÖNYV

//Gyu

TERRY PRATCHETT Korongvilága az egyik legkacagtatóbb univerzum, amit sci-fi/fantasy író valaha létrehozott. Miért? Mert az egész Korongvilág egy hatalmas görbe tükör. Szinte minden visszás dolognak fityiszt mutat, ami a mi valós világunkban történik nap mint nap. Aki olvasta például a Mozgó képek című regényt, az tudja, hogy az említett mű Hollywood elé állított egy görbe tükröt – az Őrség! Őrség! a rendőrség elé, a Piramisok pedig a monarchiák elé, s még persze sorolhatnám. A Gördülő kövek (eredeti címe Soul Music) pedig – ki hitte volna – a könnyűzenei jelenségeknek, a rebellis, lázadó, vagy annak látszani akaró zenészek-

nek mutat orrot. Két hőse, a Halál unokája, Zsuzsi (aki a Mortból ismert Mort és Ysabell lánya), illetve egy kis ország, Llámednim (ahol folyton esik az eső) legtehetségesebb fiatal hárfás bárdja, Imp. S persze mindehhez ott van még egy hirtelen megjelenő, régi hangszereket árusító bolt Ankh-morporkban, ami senkinek sem tűnik fel. Minden adott ahhoz, hogy 430 oldalt nevetéssel, vidáman töltsünk...



GS ★★★★★

Zseniális, mint minden Terry Pratchett könyv

Giant – Promise

ZENE

//Gyu

I STENEM, ahogy ez a lemez megszólal... Egy biztos, a nem túl sűrűn lemezt kiadó Giant tudja, hogyan kell a „hatást vadászni”, Terry Brock énekes és csapata az előző 3 lemezen megszokott színvonalat hozza továbbra is – dallamos rockzene a lehető legjobb minőségben, elképesztően fülbemászó dalok, nehezen felejthető kórusok, gyakorlatilag 13 sláger egy korongon. Ülnek az uptempo dalok ugyanúgy, mint a downtempo nóták is. Sokkal érettebb a lemez, mint a régebbi albumok, amikor a „srácok” 10-20 évvel fiatalabbak voltak. Itt van például a Never Surrender, amely bármely '80-as évekbeli AOR/west coast lemezen megállta

volna a helyét. Egyébként akik nem ismerik a Giantet, azoknak a YouTube segítségével – az olyan rock-örökzöldek, mint például az I'll See You In My Dreams ott megtekinthetők, meghallgathatók. Aki pedig még mindig nem tudná hova tenni a zenekart, annak a '80-as évek olyan ikonjait hoznám hasonlatként, mint a Survivor vagy a Foreigner. Szerencsére ez utóbbi él és virul, a Giant nem különben. A stílus kedvelőinek kötelező!



GS ★★★★★

A '80-as évek köszöni, újjászülött és jól van

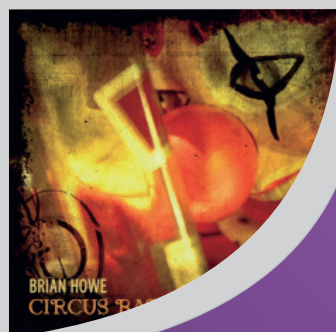
Brian Howe – Circus Bar

ZENE

//Gyu

I 'M BACK, I'M HERE – énekli a kezdő nótában szimbolikusan Brian Howe és érthetően ezt bátran a dallamos rockzene reneszánszára is. Kétségtelen, hogy személyesen nagyon szeretem a stílust, de az addig szinte tisztán a '80-as évek emlékeiből élő stílus feltámadása valójában 2009–2010-ben történt. Brian Howe többek között Ted Nugent énekes volt, majd Paul Rodgers helyére lépett a Bad Companyba – szóval nem akárkiről van szó. Ez az albuma modern amerikai rockzenei megszólalás elemeit ötvözi a már emlegetett '80-as évek dallamvezetésével és -világával, ebből is hallatszik, hogy nem

egyszerű utánérzés, vagy kópia, hanem egy önállóan fejlődni képes stílus. Számomra, aki „kórusfetisista” vagyok, a több szólamú vokális megoldások hiányoztak a lemezről, de ettől még lendületes, dallamos, kellemes hallgatnivaló; főleg az első néhány dal „erős”, de a többi szerzemény is hozza a színvonalat. Ehhez csak annyit tehetek hozzá: éljenek a dallamokra épülő zenei stílusok!



GS ★★★★★

Modern amerikai rock vs. 80-as évek dallamvilága

Bruce Kulick – BK3

ZENE

//Gyu

A HÁNYATOTT SORSÚ egykori Kiss-gitáros, Bruce Kulick új albuma egyből energia-bombát dob az arcunkba az indító Fate segítségével – ez az a nóta, amelytől az autó is magától megy: ablak leteker, hangerő felteker és lehet tolni ezerrel! Az albumot főleg Kiss-hívek és a klasszikus rock szerelmesei fogják imádni. Olyan vendég-énekesek és vendégzenészek muzsikálnak rajta, mint John Corabi (ex-Mötley Crüe többek között), Eric Singer (Kiss), Gene Simmons (Kiss), Nick Simmons (Gene Simmons fia), Doug Fieger (The Knack), Tobias Sammet (Edguy, Avantasia) vagy Steve Lukather (ex-Toto). Impreszív névsor, nem mondom.

Azért is érdemes ezzel a zenével jó barátságba kerülni (amellett, hogy a lemez kiváló), mert készülni kell a Kiss május végi budapesti látogatására, amely számomra kétségtelenül az év koncertje lesz. Összefoglalva elmondhatjuk, hogy Bruce Kulick nem akart a kisses gyökereitől elzárkózni, így máris be tudjuk kategorizálni az albumot, amennyiben egyáltalán szükséges bármilyen kategóriába való besorolás.



GS ★★★★★

A lemez címében a K biztos a Kiss lehet

Sherlock Holmes

//Eskin

ROBERT DOWNEY JR. manapság a világ egyik legmenőbb színésze, parádésat játszott a Vasemberben (egyedül miatta volt jó az a film), játszott a Trópusi viharban, most pedig Sherlock Holmesként alakít nagyot. Komolyan, bárkit lejátszana a vásznonról, maximális respect. A -na képző nem véletlen, mert szerencsénkre nem sikerül neki, hisz itt van még Jude Law is, aki maximálisan átalakítja a klasszikus Watson-figurát. A női szereplők elhanyagolhatók, számomra nem volt túlságosan hihető a femme fatale szerep Rachel MacAdamstól, Watson felesége pedig szóra sem érdemes. A két pasas viszont üt. A joviális Watsonból itt pengeéles eszű, vagány fickó lesz, Sherlock Holmes pedig félig őrült, de pont ezért zseniális elme. A regényekből kiderült, hogy Holmes ért a birkózáshoz is, ami érdekes adalék az alakjához, de az ember valahogy nem hiszi el, hogy ez a fura sapkás szobatudós pipával a szájában tényleg értene bármilyen sporthoz is. Downey

Holmes-a viszont verekszik, hegedül, mindenkiről tudja, hogy kicsoda és mit titkol, és első pillantásra megállapítja, hogy hogy is kell úgy ütni, hogy a hústornyoknak esélye se legyen. Maga a film pedig klasszikus kalandfilm, ami azért megy eseményszámba, mert mostanság alig jelent meg olyan kalandfilm, ami valóban az lenne, ami. Vagy túl sokat akartak markolni (mint például az Indiana Jones 4.), aminek siralmas lett a végeredménye, vagy egyszerűen nem tudtak rájönni, hogyan lehet pont jól megfogni a dolgokat. Lásd például a Star Wars „első” három része. Itt viszont a szereplők hitelesek, a korabeli London ábrázolása lenyűgöző, a történetet remekül felépítették, Guy Ritchie nagyon jó rendező, és a filmzene is király. De hogy ne csak álmélkodjak, azért hozzátartozik a dologhoz, hogy néhol leül a sztori, meg a két parádézó színész mellett elhalványulnak a mellékszereplők, a főgonosz például minden, de nem ijesztő és nagybetűs Rossz, Darth Vader ösgonozának például a közelébe sem tudna szagolni – nálam ő az etalon. Látszik, hogy ezt a filmet szeretetből építették fel, és mindenki, aki a készítésében közreműködött, tudja, mit jelent az, hogy „menőnek lenni”. Ez a film pedig menő.

GS ★★★★★

Sherlock Holmes történetei új formában



László Zoltán – Nulla pont

//Eskin

A MAGYAR SCIENCE-FICTION regényeket nem sokan ismerik (talán még Zsoldos Péter neve mondhat valamit), a mostanában író, fiatal alkotókat pedig pláne nem, pedig pont itt lenne az ideje, mert a magyar SF kezd felőni. Kezdi pedzegetni az olyan fogalmakat, mint a hard sci-fi, cyberpunk, és bár vitatkozhatunk a megjelent regények színvonalán, azért vannak olyan alkotók, akikre érdemes odafigyelni. Ilyen például László Zoltán, akiről kijelentem itt és most, hogy szinte az összes manapság író SF-szerzőt kenterbe veri. Nemrégiben kezdte az ipart, de már négy regénye is megjelent (ha ezt is beleszámoljuk), és a színvonal meredeken emelkedik felfelé. Keringés című regénye személyes kedvencem, és a Nagate nevű regényét is nagyon szerettem – a Nagate folytatása a Nulla pont, amit viszont nem élveztem annyira, mint vártam, merész ötlet volt vegyíteni a fantasyt a sci-fivel. Habár könnyű volt felvenni a fonalat, néhol azért még én is megakadtam, pedig olvastam az előzményt, viszont az interneten leírták mások is a véleményüket, olyanok, akik nem olvasták a Nagatét, és szerintük pedig az előzmények ismerete nélkül is teljes a regény. Le-

het tehát, hogy az én készülékemben van a hiba. A történetről röviden: Nagate egy folyton változó városbolygó, fantasztikus élőlényekkel, amelyek kiderítik, hogy mi is az igazi, eredeti története, ki alkotta meg és miért. Megtalálnak ugyanis egy különleges tárgyat, amelynek segítségével fény derülhet minden titokra a bolygó múltját illetően. László Z. érdekes módon meséli el a történetet: több szempontból, több cselekményszálon. Érdemes elolvasni, rendesen megoldoztatja az olvasót, elsőre furcsa is lesz, hiszen kvázi nincs is olyan szereplő, akihez ragaszkodni lehetne (ezt nem magyarázhatom el, mert az már spoiler lenne). A sztori gördülékeny, a karakterek és a konfliktus hihető, én pedig tükön ülve várom a következő László Zoltán-kötetet.

GS ★★★★★

Remek regény magyar szerzőtől



GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

Ekorül a játék körül egyelőre nagy a csend. Annyit lehet tudni róla, hogy a Ubisoft bejegyeztette a *Ghost Recon: Future Soldier* nevet, s azt is tudjuk, hogy már jó ideje dolgoznak a projekten. A játék minden bizonnyal szakítani fog a *Ghost Recon* sorozat köz-eljövőben játszódó világával, és valószínű, hogy a high-tech jövőbe helyezi az új részt. A márciusi GameStarból kiderül több részlet is arról, milyen játékot fog takarni a *Future Soldier* alcím.

KÖVETKEZŐ
SZÁMUNK
MEGJELENIK:
MÁRCIUS
18.



ASSASSIN'S CREED 2

Ismert hősiünk, Desmond Miles megszökik ugyan a templomos rend titkos kutatóbázisáról, de a bérgyilkos-testvériség leszármazottainak kedvéért ismét befekszik az Animus gépbe és újra beleássza magát ősei emlékeibe. Altair szentföldi átokfutása után most a reneszánsz Itáliát fedezhetjük fel Ezio Auditore de Firenze kalandjain keresztül. Bejárjuk Firenzét, Velencét, a toszkánai vidéket, közben pedig a bérgyilkos-testvériség és a templomosok sok évszázados harca fordulópontjához érkeznek. Az *Assassin's Creed 2* az első részhez minden tekintetben átgondoltabb, kiforrottabb, részletgazdagabb játékmenetet ígér, számos érdekes ötlettel és újítással.



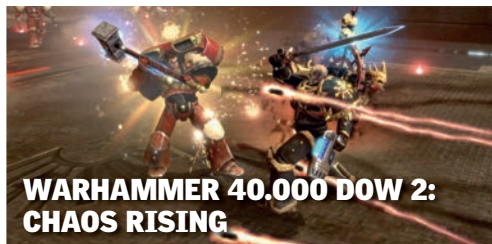
BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

A DICE folytatja sikersorozatát, s azon belül is egy minisorozatot, a *Bad Companyt*. A sorozat egyik fő erénye a gyönyörű grafika, illetve az épületek téglákra való bontásának lehetősége – látványos robbanások, izgalmas akciók várják a játékosokat. Emellett a *Battlefield: Bad Company 2* multiplayer része sem elhanyagolható, ami főleg a csapatmunkára épül, így a vérpistikéknek nem lesz sok esélyük a tapasztalt, összeszokott csapatokkal szemben. Természetesen a multiplayerben is rombolható a környezet, s ha például beszakít egy tank egy falat, a játékos pedig épp a fal másik oldalán van, akkor bizony kevés eséllyel éli túl az incidenst. A béta tapasztalatai alapján mi optimisták vagyunk.



SUPREME COMMANDER 2

A *Demigod* mintájára a *Supreme Commander 2* egységei annál erősebbek lesznek, minél tovább maradnak életben, minél több tapasztalatot gyűjtenek. Egy extra képességekkel rendelkező veterán egység játszi könnyedséggel morzsolja zöldfülű kollégáját. A legnagyobb változást talán a gazdasági menedzsmenetrész teljes kivágása jelenti, a *Supreme Commander 2* teljes egészében a totális háborúról fog szólni. S a készítőik állítólag a sokat kritizált sztorivonalon is változtatni fognak, méghozzá pozitív irányban.



WARHAMMER 40.000 DOW 2:
CHAOS RISING

Az alapjátékról ezt írta annak idején Chavalier kolle-ga: „Van valami megkapó a *Warhammer 40K* végtelenül kegyetlen és brutális univerzumában. Egy vakhittel, xenophóbiával, vérrel és halállal átitatott világba merülhetünk alá, ahol naponta áldozzák életüket milliók azért, mert egy emberinek már nem is nevezhető császárt követnek, lemondanak mindenről a nagyobb jó érdekében, ölnék és halnak, csak azért, mert ez van a vérükben, máshoz pedig nem értenek. Epikus, talán ez a legmegfelelőbb kifejezés rá.” S most mindezt megspékelik a Káosz démonaival, a káoszhoz állt tengerészgyalogosokkal és egyéb kaotikus lényekkel.



CEBIT 2010

Márciusban a világ Európára figyel, azon belül pedig Hannoverre. Rögön a hónap első hetében megnyílik a CeBIT, amelyen várhatóan rengeteg újdonságot láthatnak majd az érdeklődők. Többek között ezen a kiállításon hull le a lepel az NVIDIA legújabb GeForce-generációjáról is, amelyből természetesen megpróbálunk azonnal tesztpéldányt szerezni. Emellett pedig természetesen részletes beszámolót olvashattok majd a kiállításról is.

**KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK:
HAMAROSAN KIDERÜL. FIGYELD A GAMESTAR ONLINE-T!**



iPhone

Nokia

Google Android

Facebook mobilon

Apple

mobilnet

dizájn

mobiltesztek

PDA-telefon

okostelefon

érintőképernyő

Windows Mobile

Navigálj ingyen!

Opera Mini

Médiapartner:

GameStar

BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2



Cidden

FACTION: US
KIT: ENGINEER
RANK: ENLISTENMENT
VEHICLE: MQ-9

HOGY SZERETNÉD KILÓNI?

A quad kicsi, fordulékony és félelmetesen gyors, de a páncélzata gyenge. Így aztán elkaphatja egy nagyobb kaliberű kézifegyver, egy pontosan kilőtt vállról indított rakéta, vagy a Havoc csatahelikopter gépágyútüze. Bár frusztráló lehet a kergetőzés, semmi sem édeesebb az utolsó, megsemmisítő találat bevitelénél...

LTwin

FACTION: US
KIT: RECON
RANK: SERGEANT
WEAPON: M24

Bazajaytee

FACTION: RU
KIT: MEDIC
RANK: CORPORAL III
WEAPON: PKM

Demize99

FACTION: RU
KIT: ASSAULT
RANK: WARRANT OFFICER I
VEHICLE: QUAD BIKE

oGvDo

FACTION: US
KIT: ASSAULT
RANK: SERGEANT
WEAPON: ACR 971

KleanupGuy

FACTION: US
KIT: ENGINEER
RANK: MASTER SERGEANT I
WEAPON: FPG-7

2010 MÁRCIUS 5. | WWW.ELECTRONICARTS.HU/BFBC2



© 2010 EA Digital Illusions CE AB. A Battlefield Bad Company, Frostbite és a DICE embléma az EA Digital Illusions CE AB védjegyei. Az EA és az EA embléma az Electronic Arts Inc. védjegyei. A PlayStation 3, PLAYSTATION 3 és a PS3 Family emblémák, továbbá a „PS3” a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. A PlayStation Network embléma a Sony Computer Entertainment Inc. szolgáltatás jel. A Microsoft, Xbox, Xbox 360, és Xbox LIVE, továbbá az Xbox emblémák a Microsoft cégcsoport védjegyei, használatuk a Microsoft engedélyvel történik. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdonsága.