

TELJES JÁTÉK: INFERNAL

Vigyázz, kész, tisztítótűz!



TELJES VÉDELEM

4 teljes verziós biztonsági csomag a DVD-n



A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

2010. ÁPRILIS
1995 FORINT

GameStar

JÁTÉKÖZÖN

Settlers 7:

Paths to a Kingdom

Dragon Age Origins:

Awakening

Prison Break:

The Conspiracy

Just Cause 2

Metro 2033

Civilization V

**PREMIER
CSAK A
GAMESTARBAN!**

THE WITCHER ASSASSINS OF KINGS

Műhelytitkok, egyenesen a fejlesztőtől
– minden, amit csak tudni akartál a folytatásról!



NVIDIA GeForce GTX 470, GTX 480
Exkluzív infók a legújabb GeForce-szériáról

A legjobb olcsó alaplapon
Miért költenél 25 ezernél többet?

FÓKUSZBAN

SPLINTER CELL: CONVICTION

Aki mellett Jack Bauer is kiscserkésznek tűnik:
Sam Fisher újra ringbe száll!



www.gamestar.hu

2010/04
1995 Ft

GameStar
IDG
HUNGARY



9 771787 902009 10004



GAINWARD

www.gainward.hu

Gyárilag tuningolt kártyák 3 év garanciával!

IO46-NVIDIA GeForce GTX480 40nm 1536MB

HDMI



NVIDIA GeForce™ GTX480
700 MHz GPU
DirectX 11 / Windows 7 támogatás
3 monitoros megjelenítés
1536MB/384-bit DDR5 memória
1848 Mhz (DDR3696) RAM sebesség
PCI-Express 2.0 / 3-Way SLI
3D Vision Surround, Cuda, PhysX
Dual DVI + HDMI 1.3a

IO53-NVIDIA GeForce GTX470 40nm 1280MB

HDMI



NVIDIA GeForce™ GTX470
607 MHz GPU
DirectX 11 / Windows 7 támogatás
1280MB/320-bit DDR5 memória
1674 Mhz (DDR3384) RAM sebesség
PCI-Express 2.0 / 3-Way SLI
3D Vision Surround, Cuda, PhysX
Dual DVI + HDMI 1.3a

O759-NVIDIA GF GT240 IO24MB Golden Sample

HDMI



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

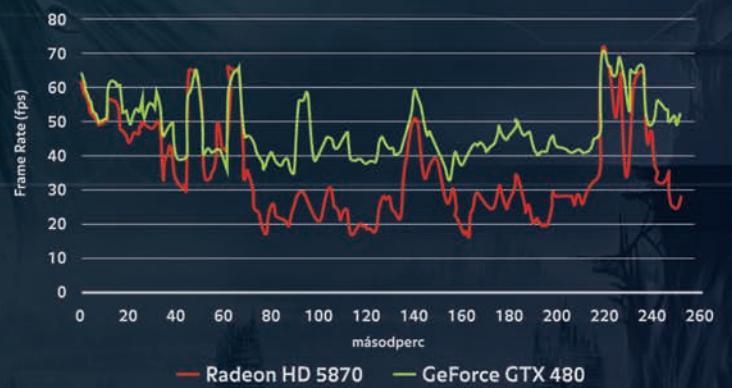
O810-NVIDIA GF GTS250 IO24MB DDR3

HDMI



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

A GeForce GTX480 **15%-kal** gyorsabb a Radeon HD5870-nél



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



HKC

ELEGED VAN A ZAJBÓL?

HKC USP-7630 moduláris tápegység

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



HKC USP-7600 extra halk tápegység

Teljesítmény: 600W | 12cm Fan
Ventillátor zajszint: <20dB
aktív PFC | 1x20+4 pin
6xMolex | 2xFDD | 1xPB-pin
4xS-ATA | 2xPCI-E | 1x8-pin (4x2)
CE minősítés
2 év garancia



HKC USP-5550 extra halk tápegység

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



HKC 7062GB Blue Ház

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



HKC USP-5580 extra halk tápegység

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



HKC 6022GD Fekete Ház

Méret: 420x182x440mm
3x5,25" | 1x3,5"
6xrejtett 3,5"
előlapi USB / Audio csatlakozók
430W tápegységgel
12cm fan TC kontroll
20+4 pin / SATA
leégés és rövidzár védelem



160

320

640



*az újságok eredetiben nem ilyen kicsik

DRÁGA OLVASÓK!

TÉNYLEG NEM AZÉRT, HOGY VALAMI EGYÜTTÉRZÉST CSIKARJAK KI BELŐLETEK, de ilyen ragyogó kispütésben, amikor az ember szíve szerint kacagva szaladna-bukfencezne a pampán az antilopokkal (miért ne?), nehéz bevezetőt írni. Pedig bőven lenne mit, úgyhogy most a közszolgálatosság jegyében hasznos infók következnek, ki is húzom magamat. Itt van például a már beharangozott GameStar tábor, amelyet szerintem már most mi várunk a legjobban. Rádadásul ide – rendhagyó módon – extra programokat is szervezünk, úgyhogy aki majd erőt vesz magán, hogy kikukucskáljon a monitora mögül, az csudás dolgok szenttanúja lehet. Lesz például extrém tuning-bemutató, amikor profi srácok eljönnek és megmutatják, hogy mire is jó egy ütősebb proci, alaplap, meg némi folyékony nitrogén. Meglátogatnak minket hivatásos modderek, akik egy szerencsés táborlakó gépházát erőteljes optikai tuningnak vetik alá, és addig csinósítják, míg úgy fog kinézni, mint az éjszakai Las Vegas és a nappali Sixtus-kápolna keveréke. Meglátogatnak minket az AXE lányok, és lesz GSTV-felvétel, úgyhogy lehet majd integetni az otthon maradtaknak, akik így akár az interneten keresztül is meggyőződhetnek arról, hogy jól vagytok és oltári a buli. Ha pedig ez még nem lenne elég, a drága

Electronic Arts szíves felajánlásával mindenki, aki sebesen regisztrál (május 21. a határidő, úgyhogy uccu), kap egy PC-s *Battlefield: Bad Company 2* játékot, amit persze akár helyben ki is próbálhat, és előlhet minket benne. Villámgyors reflexink miatt ez amúgy szinte elképzelhetetlen lenne (a korábbi évek táborozói ezt bizonyára szívesen tanúsítják), de a kedveteinkért most engedünk és hagyunk némi sikerélményt. Ugyan-ugyan, ez a legkevesebb.

A másik fontos bejelentés az a GameStar Online-t illeti, amelyről inkább ender kolléga lenne hivatott nyilatkozni, egyrészt mert ő terelgeti ott a nyáját, másrészt mert én ilyen régimódi fazon vagyok, és főképp itt, a nyomtatott magazin háza táján tüsténkedek (igazából számítógépem sincs, írógépen gyártom a cikkeket). (Gyertyafénynél.) Na de a lényeg, mielőtt elkalandoznék: hosszadalmas programozás, még hosszadalmasabb viták és egyeztetések, kisebb verkedésekig fajuló ülésezések és egyéb előkészítések után, nem sokkal eme kiváló lapszám megjelenését követően beindul blogsite- avagy minisite projektünk, amelynek keretében egyrészt mi szórunk meg titeket egy rakás új weboldallal, a legkülönfélébb témákban, másrészt titeket is várunk, hogy írjatok nálunk blogot vagy indítsatok fansite-okat. Folyama-

tosan figyeljük az új oldalakat, és a legjobb anyagok a GameStar Online főoldaláról is elérhetőek lesznek, úgyhogy bővíül a Nagy GameStar Család, ami szívet melengető. Korábban már meghirdettük a GameStar Online-on, hogy szerkesztőket keresünk, de a meghívás továbbra is áll: ha időközben kedvet kaptok hozzá, keressetek meg minket (elérhetőségeink, például viszonylag könnyen kikövetkeztethető e-mail címeink megtalálhatók az impresszumban).

A harmadik dolog csak annyi, hogy szívőből remélem, mindegyikőtök elégedett lesz áprilisi lapszámunkkal is: folyamatosan igyekszünk igényeiteknek megfelelően finomhangolni az újság tartalmát és felépítését (véleményeket, észrevételeket ne legyetek rest elküldeni nekünk), de a közeljövőben is tervezünk néhány újítást. A következő néhány lapszám egyrészt az ajándék teljes játékok tekintetében lesz izgalmas (*Prince of Persia: Sands of Time*, illetve *King Arthur*), másrészt néhány exkluzív anyag is kilátásban van, amelyeket ismét csak nálunk olvashattok majd először. Addig is jó szórakozást az e havi anyaghoz, ha pedig boldog sóhajjal leteszitek majd a lapot, miután az utolsó bötüt is kiolvastátok belőle, akkor lehet menni kacagva szaladni-bukfencezni a pampán az antilopokkal. Miért is ne? **mazur**



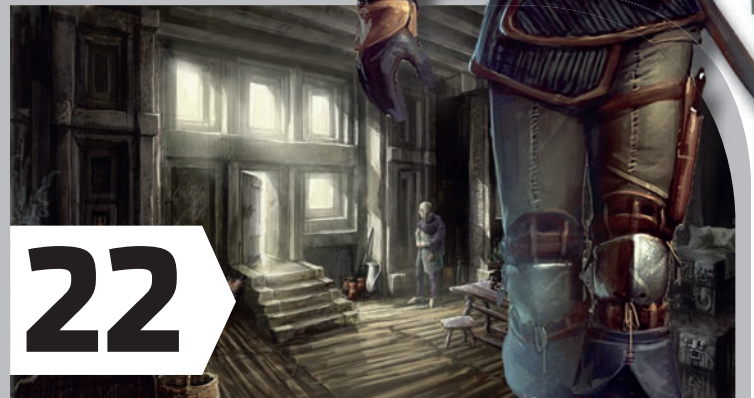
**GYERE
KEMPELNI!**

**RÉSZLETEKÉRT
LAPOZZ A
113. OLDALRA**



CÍMLAPSZTORI: THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS

A JÓKÉPŰ ÉS FEHÉR HAJÚ BOSZORKÁNYVADÁSZ PÁR ÉVE A SZERKESZTŐSÉG ÖSSZES NŐTAGJÁT ELBŰVÖLTÉ, majdhogynem fél évig tartott, mire abahagyták a civakodást azon, hogy kié legyen Geralt első éjszakájának joga. Azóta is depressziósak, hiszen úgy hitték, a witcher soha többé nem tér vissza – most viszont, ahogy hírt vették, hogy 2010-ben Geralt újra közibénk lép, egyből hajba kaptak. Rossz döntés, lányok, hiszen there is enough Geralt for everyone!



22

GameStar

TARTALOM /04

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

BEMELEGÍTÉS

- 6 DVD-TARTALOM
- 8 ARÉNA

ÚJDONSÁGOK

- 12 IPAD: KONZOL-E VAGY?
- 14 HÍREK
- 22 THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS
- 32 ÍGY RÖHÖGÜNK MAGUNKON MINDEN ÉVBEN, ÁPRILIS ELSÉJÉN
- 34 CIVILIZATION V
- 38 GHOST RECON: FUTURE SOLDIER INTERJÚ
- 40 ALL POINTS BULLETIN
- 42 TOP 10 ROCKERJÁTÉKOK

JÁTÉKBEMUTATÓK

- 46 SPLINTER CELL: CONVICTION
- 54 DRAGON AGE: AWAKENING
- 58 METRO 2033
- 64 SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM
- 66 JUST CAUSE 2
- 70 PRISON BREAK: THE CONSPIRACY
- 72 WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR 2 - CHAOS RISING
- 74 WINGS OF PREY
- 78 MEN OF WAR: RED TIDE
- 79 NECROVISION: LOST COMPANY
- 80 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 - STIMULUS PACKAGE
- 80 MASS EFFECT 2 - FIREWALKER PACK
- 80 RESIDENT EVIL 5 - UNTOLD STORIES BUNDLE
- 81 LIPS: PARTY CLASSICS
- 81 LIPS: I LOVE THE 80'S
- 82 RESONANCE OF FATE
- 83 NIER
- 84 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

MÉLYVÍZ

- 86 HÍREK
- 90 INTEL X25-V 40 GB, ASUS RAMPAGE III EXTREME
- 91 MICROSOFT ARC KEYBOARD, GIGABYTE GV-R5570C-1GI
- 92 INTEL CORE I7-980X
- 93 A JÖVŐ BÖNGÉSZŐI
- 94 OLCSÓ ALAPLAPOK A TAVASZI NAPSÜTÉSBN
- 96 NVIDIA GEFORCE GTX 470 ÉS 480
- 98 NETBOOKOK ÚJ ATOM PLAFORMRA ÉPÍTVE
- 100 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

BELEMENÉS

- 102 EMULÁTOR(KO)SSÁGOK
- 104 SUGÁRZÓ MINDENNAPOK
- 106 ILLÚZIÓK ÉS KEZELŐFELÜLETEK
- 108 MÁSVLÁG
- 112 KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



22

WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS

Egy tisztas őszes haj, a szörny számára... baj



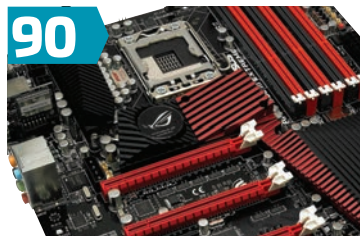
44 SPLINTER CELL: CONVICTION

Sam Fisher és az atyai szigor



56 SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM

Egy mesés stratégia



INTEL X25-V 40 GB,
ASUS RAMPAGE III EXTREME



INTEL CORE I7-980X



NVIDIA GEFORCE GTX 470
ÉS 480

ASK DA TEAM

Te mivel készülsz a GameStar táborra?

A kérdést feltette – joco89

GYORSKERESŐ

SPLINTER CELL: CONVICTION	46
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 –	
STIMULUS PACKAGE	80
DRAGON AGE: AWAKENING	54
JUST CAUSE 2	66
LIPS: I LOVE THE 80'S	81
LIPS: PARTY CLASSICS	81
MASS EFFECT 2 – FIREWALKER PACK	80
MEN OF WAR: RED TIDE	78
METRO 2033	58



NECROVISION: LOST COMPANY	81
NIER	83
PRISON BREAK: THE CONSPIRACY	70
RESIDENT EVIL 5 – UNTOLD STORIES BUNDLE	80
RESONANCE OF FATE	82
SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM	62
WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR 2 – CHAOS	
RISING	74
WINGS OF PREY	76



mazur
Szoktatom magam a gondolathoz, hogy nem is olyan megalázó dolog vereségek egész sorát elszenvedni multiban, hiszen a részvétel a fontos, a jó hangulat, meg persze a részvétel. Emellett dalokat tanulok, hogy ha majd a táborúzt mellett elővesszük a szalagos gitárt, legyen mit énekelni.



ender
Mondanám, hogy mivel készülök a GS tábora, de elolvastam a házirendet, és így kiderült, hogy azokkal nem készülök a GS tábora. Hivatalosan persze. Nem hivatalosan meg... Ja azt nem írom le, ha eljöttök, meglátjátok, aki meg már volt, az úgyis tudja!



Eskin
A számítógéppel, rengeteg játékkal, könyvekkel és mobilnettel, ugyanis tervem, hogy halálra wowozom és/vagy Dragon Age-zem magam. Addig nem nyugszom, amíg ki nem farolom a Tier 11-es gearreket, és ki nem olvasom az összes regényt, amit felhalmoztam az évek során.



Matteo
Elsősorban rengeteg hardverrel készülök az idei tábora, az egész napos LAN-oszás alatt minden bizonynyal jól fog esni egy kis hardvertornázás. Az izmok megmozgatásában természetesen a legcsinosabb Axe-os lányok is segítségünkre lesznek.



Sam
A gép mellé csak egy raklap energiát, egy törölközőt és egy üveg zöldes folyadékot fogok csomagolni. Nem valószínű, hogy nagyon le fogok barnulni...



Gyu
Már most azon gondolkodom, melyik cég gamer laptopját kérem majd kölcsön egy hétre, hogy azon a legújabb tuti játékok is fusssanak – mások nagy öröme. Ezenkívül előre fogok aludni, hogy megdöntsük az Aréna Live rekordját, s már készítem a gyomrom a helyi büfé hamburgerére



Gulius
GameStar tábora az ember vinne ugye egy jófajta laptopot, meg esetleg egy üveg fincsi házipálinkát, és hát ugye a borospincébe is lenéznek, hátha akad ott valami jóféle itóka. Azt hiszem, ezeken kívül nem is kell más... talán néhány tiszta alsógatya.



Flatline
Akkora kamerát veszek, hogy még a túlparton sűtkérező bábék dekoltázsát is oly könnyűszerrel streamelhetjük majd a kivetítőre (ha hoz valaki), mint a sicc. No meg viszem az egerem, mert nehogy már a nyúl vigye az UT-s puskát...



Duncan
Én dzsúdó, muaj thai és kick box edzésekkkel készülok elsősorban, hogy gond nélkül tudjam majd rendezni az esetleges, cheateléssel kapcsolatos nézeteltéréseket. A dzsúdó azért kell, mert az földharc, és a GameStar olvasók köztudottan jók földre vitelben és belharcban.



Malachit
Modern Warfare 2-vel gyúrok a tábora, és büszkén kijelenthetem, nem lesz ellenfelem. Mivel mazur is nagy rajongója a játéknak, remélem, csinálunk valami házbajnokság-félt, ahol vállt vállnak vetve fogunk szítává löni mindenkit, aki az utunkba kerül.



Mayer
Főleg rekreációs gyakorlatokat tartogatok a zsebemben. Ha már nem bírjátok az ujjaitokat mozgatni a számtalan headshot után, akkor jöhet egy kis lasztkergetés a friss levegőn. Focizni jó móka, aztán pihenésképp jöhet a FIFA 10.



Vakka
Mindenekelőtt egy komoly logisztikai és disztribúciós tervvel, hogy hogyan kerül ki, illetve onnan haza a gépem és a 22 hüvelykes monitorom, valamint hogy én hol és hol nem leszek a tábor ideje alatt. És persze ki kell találni, hogy milyen jelszó védje majd a gépen található porn...

IMPRESSZUM

SZERKESZTŐSÉG
Főszerkesztő: **Virág Márton** (mazur) mviragh@idg.hu
Főszerkesztő-helyettes: **Fülöp Viktor** (ender) vfulop@idg.hu

Szerkesztők:
Dragon György (Gyu) gyu@gamestar.hu
Gyepes Máté (Matteo) mgyepes@idg.hu
Kálmán Balázs (Flatline) bkalm@idg.hu
Bátky Zoltán (BZ) bz@gamestar.hu

Szerkesztési 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
Pál 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
Főmunkatárs: **Wiedermann Károly** kwiedermann@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
Erdei Patrik (Paca) paca@gamestar.hu
Gombos Zoltán (Vakka) zgombos@idg.hu
Vörös Lóránd (Chavalier) chavalier@gamestar.hu
Wiedermann Károly (Latenite) kwiedermann@idg.hu

Grafika, tördelés, címlapterv:
Lukács Gergely (Fulton) glukacs@idg.hu
Palotai Árpád (Malachit) malachit@gamestar.hu

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

Szerkesztési 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 tbiro@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: **Bohn Andrea** abohn@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 hírlapkezelésükönél, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hírlapkezeltes@posta.hu.), Budapesten a hírlap ügyfélszolgálati irodákban, a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker., Orczy-tér 1., tel.: 477-6300).
A GameStar régebbi számai, és ajándék tárgyai 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 kéziratosokat lehetőségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését.
A GameStarban megjelenő valamennyi cikk (eredetiben vagy fordításban), minden megjelenést követően, táblázat 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 kezeli, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal. Az esetleges hibás DVD mellékletet postán juttassa el ügyfélszolgálatunkra, térítésmentesen kicseréljük őket.

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

Ipsos **GfK** **print-audit**

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

TELJES JÁTÉK: INFERNAL

MINDEN ÉVEZREDBEN EGYSZER

a Naprendszer olyan állásba kerül, amikor a Föld eltűnik Isten szeme elől, szabad teret hagyva ezzel a Menny és Pokol katonáinak, hogy ekkor rendezhessék a Teremtéstől fennálló súlyos nézeteltéréseiket, s hogy megszerezzék a hatalmat az emberek lelke felett. Ryan Lennoxból, a mennyei Etherlight ügynökéből hirtelen kitagadott üldözött válik, így hősiüknek nincs más választása, mint beállni az ellenség, Lucifer hadseregébe. Jutalmul pusztító természetfeletti képességekre tesz szert és bosszút állhat azon, akik akkor elbántak vele. A lengyel Metropolis Software 2007-es játéka üdítő színfoltja volt az évnek, sok akcióval, szép

grafikával és érdekes történettel, de sajnos az akkortájt megjelenő *Gears of War*al nem tudta felvenni a versenyt. Mivel utóbbi már volt teljes játékunk, így az Infernallal egy régi kötelességünknek teszünk eleget. **GS**

HARDVERIGÉNY MINIMUM

Pentium IV 1.7 GHz CPU,
512 MB RAM,
ATI 9600/NVIDIA 5950, Pixel
Shader 2.0

HARDVERIGÉNY AJÁNLOTT

Pentium IV 2.5 GHz,
1 GB RAM,
Pixel Shader 3 VGA



TARTALOM 2010. ÁPRILIS

**5 műsor
2 óra 4 perc**

JÁTÉKOK

0:00 – 7:29 Aliens vs. Predator
7:30 – 10:53 Blur
10:55 – 15:50 Settlers 7:
Path to a Kingdom
15:55 – 19:20 Disciples III:
Renaissance
19:25 – 22:48 M.U.D. TV

MÉLYVÍZ

0:00 – 7:45 J&W MINIX
netbook
7:50 – 12:50 GIGABYTE
HD 5770
12:51 – 18:11 HIS HD 5770

E HAVI SZEREPCSERÉNK

Az Aréna műsorában mazur úgy döntött, hogy egy kicsit szeretne Gyu lenni – mivel ő a főnök, ez ellen a többieknek nem volt kifogásuk, mindenesetre igen erős kontraszt támadt a műsorban ender szókimondó és Gyu diplomatikus stílusa között. A lényeg az, hogy jó móka volt!



E HAVI EXTRA HARDVERÜNK

Megérkezett szerkesztőségünkbe az 1 GB-os Excalibur! Arthur király legendás kardja emellett még képes 1080p-re, HDMI-csatlakozói vannak, PCI Express sínbe is tud csatlakozni, és mindehhez egy gyönyörű, kiegyensúlyozott nemes penge tartozik, amely jól bírja a tavak vizét is.



GYU SZAKÉRT A MÉRKŐZÉSEK UTÁN

Lady Gaga arra biztat mindenkit, hogy két kézzel hívja fel – mi csak annyit mondhatunk, hogy írjatok sok levelet az arena@idg.hu-ba, kommenteljétek a GS0-n, a GS-fórumon, írjatok a GS Live adások topikjaiba stb., s akinek van kedve, nyugodtan hívja fel Lady Gagát, ha már így kéri.



Just Cause 2

A Just Cause 2 demója egy valódi gyöngyszem, mivel már a próbaverzióban is több mint 30 négyzetkilométeres játékteret biztosít az őrzöngésünknek. A látványos, ugyanakkor minden realitást nélkülöző akciójelenetek nem hagyják felállni a gép elől az embert.



TOVÁBBI DEMÓK A DVD

Us And Them: Cold War
Scourge of War: Gettysburg
Mount and Blade: Warband



PLUSZ: A 2005-ös GamePro első két száma

TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

ESET SMART SECURITY (552DKA)



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 feltelepítet 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 (VIPJ7C)



Decembertől a Vipre vírusirtó és kémprogram-eltávolító magyar nyelvű változatát is használhatják olvasóink. A havi kóddal a www.sunbelt.hu/gamestar oldalon lehet megújítani az aktivációs kódot. A kapott kód az aktiválást követően 30 napig működik. Az e-mailben kapott aktivációs kódot a Súlyó/Aktiváció menüpontba kell beírni. Probléma esetén segítséget a termesztamogatatas@sunbelt.hu címen kaphatunk.



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: ápr. 15. – máj. 31. **2JART-UGQFQ-W888G-44GW4-48DNJ**, a Security Suite Próhoz: ápr. 15. – máj. 31. **AZ19V-F5TY8-KS4KG-4SWG8-DHRLU**)



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 10.2 XP/Vista,
NVIDIA 196.21 XP/Vista

VIDEÓ: K-Lite 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 v6.70.01, IrfanView
v4.25, GIMP 2.6.7, Paint.NET 3.51

INTERNET: Internet Explorer 7, FireFox 3.5.5

CHAT: aMSN v0.98.1, mIRC 6.35

TÖMÖRÍTŐ: WinRAR v3.90, WinZip 14.0

VÍRUSIRTÁS, SPAMSZÜRÉS: NOD32, MPP
Desktop levélszűrő

DVD-ÍRÓ SZOFTVER: Burn4Free v4.8

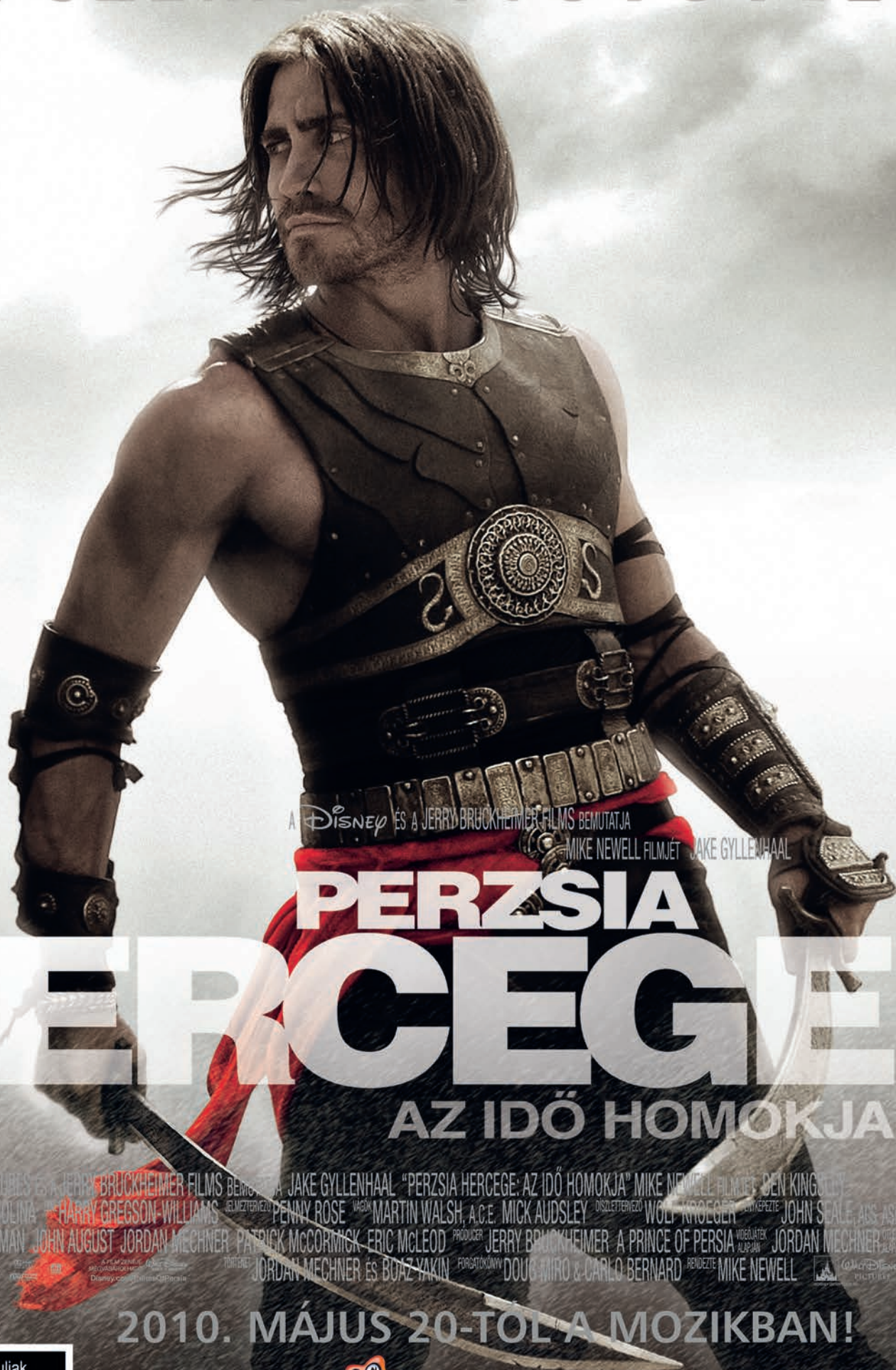
IRODAI SZOFTVER: OpenOffice 3.1.1

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 GS1004 jelű DVD-lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű fájlt. A kezelőfelület 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.

NÉZZ SZEMBE A JÖVŐVEL



A DISNEY ÉS A JERRY BRUCKHEIMER FILMS BEMUTATJA
MIKE NEWELL FILMJÉT JAKE GYLLENHAAL

PERZSIA HERCEGE

AZ IDŐ HOMOKJA

DISNEY PICTURES ÉS A JERRY BRUCKHEIMER FILMS BEMUTATJA A PERZSIA HERCEGE: AZ IDŐ HOMOKJA MIKE NEWELL FILMJÉT JAKE GYLLENHAAL
KIRALYKOR: ALFONSO MOLINA, HARRY GREGSON-WILLIAMS, JELMEZTERVEZŐ: PENNY ROSE, VÁGÓK: MARTIN WALSH, A.C.E. MICK AUDSLEY, DISZLETTÉRVEZŐ: WOLFGANG KROEGER, SZERKEZTE: JOHN SEALE, A.S.C.
KÉPZŐMŰVÉSI ELNÖK: MIKE STENSON, CHAD OMAN, JOHN AUGUST, JORDAN MECHNER, PATRICK MCCORMICK, ERIC MCLEOD, PRODUCER: JERRY BRUCKHEIMER - A PRINCE OF PERSIA VIDEÓJÁTÉK ALAPJÁN, JORDAN MECHNER
TÖRZSFEJES: JORDAN MECHNER ÉS BOAZ YAKIN, FORGATÓMŰVI: DOUG MIRO & CARLO BERNARD, RENDEZTE: MIKE NEWELL

2010. MÁJUS 20-TÓL A MOZIKBAN!



Tizenkét éven aluliak számára a megtekintése nagykorú felügyelete mellett ajánlott



perzsia-hercege.lap.hu

www.forumhungary.hu

©Disney

Film



ARÉNA

Írjatok, írjatok! Nekünk!

//Gyu

E HAVI LEVELEINK
AZ ELŐZŐ HAVI GAMESTARRA
REAGÁLNAK



AZ ÖTLETEK ÉS A GS ESETE

Sziasztok!

Lenne néhány ötletem a GS-sel kapcsolatban.

1. Sokszor megtörtént, hogy ezt mondtam a DVD-mellékleten lévő teljes játékra: „Ilyen szörnyű játékot...?!” Ezért gondoltam, ha már egyszer van GS online, akkor szerintem szavaztassatok meg az olvasókkal, hogy milyen játék legyen rajta a DVD-n. Természetesen először mindenki ilyeneket írna, hogy GTA 4, meg Mass Effect 2, de mivel gondolom, ilyen új játékokat nem lehet berakni egy 2000 forintos újsághoz, ti írjátok meg a választási lehetőségeket (például Age of Empire 3, Incubation, C&C Red Alert 2, Star Wars: Jedi Knight Jedi Outcast, Warcraft 3), és a végén a legtöbb szavazatot kapó játék felkerülhetne a DVD-re.

2. (Gyu, ez főleg neked szól, úgy tudom, te rendezed a videókat.) Egyszer már láttam az Arénában, hogy valaki panaszkodott, hogy régen sokkal hosszabbak voltak az adások. Bár én régen nem vettem még GameStart, de szerintem is lehetnének még hosszabb idejűek a műsorok. Nem unná meg, akármennyi ideig tart! Persze ez csak az én véleményem, de örülnék, ha megint hosszabbak lennének a videók.

3. Folyamatosan gyártják ugyan az újakat, de szerintem néhány régebbi játékról is írhatnátok cikkeket, például azoknak, akiknek nem elég jó a gépük a Dragon Age: Origins futtatásához. De nemcsak ezért, hanem azért is, mert régen is voltak jó játékok (persze nem feltétlenül a '80-as évekből). Szóval ezekről is lehetne cikkeket írni, mint az újakról.

4. Gyu, a következő kérdés ismét neked szól. Hallottam, hogy elkészítetted az első lemezed. Nem tudtam sajnos leköltetni, ezért azt kérném, ha lehet, légy szíves küld el nekem akár ZIP fájlban, vagy máshogy. Előre is köszönöm.

Sziasztok. A márciusi GameStarhoz teljes játékként a Ninja Blade-et adtátok. Fel is tettem, de nem tudom elindítani, mert ha kétszer rákattintok, mindig valami DirectX3D-t ír ki és nem indul. Kérlek, segítsétek, mit tehetnék? – Melinda

Kérlek, frissítsd a DirectX-edet. Amennyiben 9.0C-t használsz (magyarán, ha Windows XP-d van), ezen



KEDVES OLVASÓK!

Túlvagyunk április elsején, amikor szokás szerint megjelentek az álhírek a neten, és remélhetőleg túléltük a szívrohamot, amelyet egyik-másik kiváltott. Jó szórakozást nektek az Arénához és írjatok nekünk sok-sok érdekes e-mailt: arena@gamestar.hu!



Még csak annyit mondanék, hogy remek a GS és jó a stílusotok (több videót is végigrohogtam).

Személyesen nincs közületek kedvencem, mindannyian ugyanolyan jók vagytok! – Gyugyi Péter

Menjünk szépen sorban:

1. Csináltunk már ilyet, sajnos többet vesztettünk a vámon, mint amennyit nyertünk a réven – magyarán a „nem győztes” játékokra szavazók bizony nagyon csalódottak voltak és számtalan sértődés lett ebből. Emellett nem is mindig jó dolog a konkurencia előtt kitéríteni a lapjainkat, nem gondold? Most, az elkövetkező hónapokban nagyon jó teljes játékok lesznek, így kár is lenne választani közülük.

2. A DVD mérete sajnos korlátozott – úgy dolgozunk, hogy előre megadott gigabájt lehet a GSTV-é, ezt pedig szigorúan be kell tartani, hogy minden egyéb elférjen a DVD-n. Amikor hosszabbak voltak az adások, akkor kisebbek voltak a teljes játékok és a demók...

3. Szoktunk régebbi játékokkal is foglalkozni: a Komolyság rovatunkban rendszeresen vannak utalások régi címekre – azonban ne feledjük, hogy az újdonságoknak sokkal nagyobb „ere-

jük” van és szerencsére egyelőre még elég sok az újdonság.

4. www.jamendo.com/en/download/album/57770/?output=contentonly

VIDEOKIÍRÁSOK, ESKIN ÉS A GS ESETE

Lenne egy gondom: az utóbbi időkben nem írjátok ki a játékvideókban az épp bemutatott játék nevét! Ha jól emlékszem, régebben az volt a módi, hogy a teszt kezdetekor feltűnt valamelyik sarokban a játék címe. Ez azért zavar engem, mert nem értem mindig a címet, vagy csak nem tudom, hogy kell írni. Ezért utána sem tudok nézni. Örülnék neki, ha megoldható lenne a játékok neveinek feltüntetése. Persze ne vedd sértésnek, nem kritizálok, csak ez tényleg zavar.

Ja igen, a kérdés... Nagyon szépen megkérlek, közöld Eskinnel, hogy rettenetesen aranyos, és irtó jó csaj! Ő az egyik kedvencem a jó humora és a szépsége miatt. De persze imádlak mindannyi-ókat! Évek óta járatom a lapot, és nagyon tetszik. Sajnos kevés dolog van, amiért érdemes pénzt adni, de ez nálam az első között szerepel. Remélem hogy mindig tartani fogjátok ezt a minőséget! – Gyargya Péter

A helyzet az, hogy valóban, gyakran lemaradnak ezek a feliratok. Ennek

a címen tudod ezt megtenni: www.softwarepatch.com/windows/directx.html.

Ezt a levelet Antal András levelére írom. Elképesztő az az érzés, amit nekem okoztál, s most végre kezdek bízni az emberi jószágban. Nagyon szépen köszönöm az ajánlatodat és szíves-örömet el is fogadom. A GameStarnak pedig nagyon köszönöm a

közvetítést. Ezer hála, és további jó munkát. – Kárpáti Tamás

Mit is mondhatnánk. Mégsem olyan kegyetlen az élet, mint amilyennek látszik.

Olyan problémám lenne, hogy a mostani játékoknál, amikor beállítom a felbontást 1920x1080-ra, akkor egy kis idő után kikapcsol a monitor és leáll a számítógép. Ha



OLVASÓ vs. OLVASÓ

A CSALÁDI JÁTÉKOK ÉS A GS ESETE

Füge Lajos kért még anno PC-s játékokat, amelyeket többen is tudnak játszani. Hát itt van egypár, ami nekem eszembe jutott, például a *Rayman: Raving Rabbids 1-2* (négyen is játszható, vicces, minijátékok tömkelege, kell ennél még több?). Ha szeretik a sportokat a gyerekek (de gondolom, nem): *Beijing 2008* vagy *RTL Wintersports 2009*. Ha szeretnek legózni, akkor *Lego Harry Potter*, kár, hogy márciusban jön. Nem játszható többen, de szórazható játék: *ZOO Tycoon 1-2* (állatkert-építő és a gyerekek szeretik az állatokat). *Pac-Man* és *Mario*: interneten is megtalálhatók, szóval jó kis

móka. (Mindjárt megyek is egy kicsit nyomni.) *Lego Racer: Mario Kart*-szerű játék legóban. *Machinarium+Syberia 1, 2*: elgondolkodtató játékok és (főleg a *Machinarium*) viccesek is. Végezetül az örök kedvencet, a pasziánszt ajánlhatnám. Remélem, továbbtód neki az ötleteket! – **Horváth Péter Henrik**

Azért két javaslatom nekem is lenne: egyrészt bármelyik Bomberman-klón nagyon nagy móka, másrészt pedig most jelent meg a Sonic & SEGA All-Stars Racing. Viszont szögezzük le: családi játék témában a Wii talán a legjobb megoldás.

sajnos a már jól ismert erőforráshiány az oka, a videostúdió és emberei olyan szinten túlterheltek, hogy még az ilyen egyszerűnek tűnő feladat végrehajtása is értékes időt venne el. Néha sajnos kell ilyen áldozatokat hozni, bár mindent megteszünk, amit emberileg lehet. Eszkinnek nem adtam át az üzeneted: inkább idehívtam a gépemhez és a képernyőről elolvastattam velem – nagyon szépen köszöni!

BÖNGÉSZŐVÁLASZTÁS ÉS A GS ESETE

A 2010. márciusi számban volt téma a böngészőválasztás, aminek szerintem nem sok értelme van... Szerintem ez olyan, mint amikor bemész a menzára, eléd tolják a tésztát, és választhatsz: vagy túrós tésztát eszel, vagy mákosat. De ezt kezdhették volna ott, hogy tésztát kérsz-e vagy egyáltalán a menzán akarsz-e kajálni. Tehát ha először bekapcsolod a gépet, akkor kiadja, hogy Windowst, Linuxot vagy Macet akarsz rajta futtatni – a választási jog kezdődhetett volna itt is. A jövőben meg majd hetente ugrál fel az ablak, hogy

az EU már a Media Playert is kinézte magának, válassz: WMP, VLC, BSPlayer stb., utána meg a pasziánszot is, válassz: CS, CoD, NFS stb. Ez engem a régi tuning XP-kre emlékeztet, amikor első indításnál kidobta a programok listáját és ki kellett választani, hogy milyen kiegészítők települjenek még automatikusan. Szóval ennek a folyamatnak a közepébe vágunk és pont a böngészőket szemelték ki. Kíváncsi leszek a „folytatásra”, hogy még miket fognak a választás tárgyává tenni. Az is lehet, hogy majd később, ha a boltba bemész egy laptopért, akkor eléd raknak még egy PSP-t, egy Wii-t meg egy Xboxot is, mert a választási lehetőséget meg kell adni, vagy a legrosszabb, hogy veszel egy kiló kenyeret és akkor ajánlgatják a zsemleket meg a kifliket... Szerintem ennek nincs értelme, mert aki nem azt akarja használni/venni/enni, az úgyis azt fogja, amit ő akar. Aki meg nem IE-t akar használni, ő úgyis leszdedte már vagy le fogja szedni a Firefoxot/Operát/akármit, aki meg nem ilyen „informatikus zseni”, csak netezni akar, annak meg tökmindegy szerintem...



RÖVIDEN

lejjebb veszem a felbontást, akkor fut redesen, de ha már adódik arra lehetőségem, hogy HD-ba játsszak, akkor szeretném kihasználni. Videokártya: ATI RADEON HD 4800; monitor: Benq G2420HD.

Tipikus túlmelegedésnek tűnik. Jó a kártya szellőzése? Nem porosodott be nagyon a kártya hűtőbordája? Minél több pixelt nyom ki ugyanis a VGA (azaz mi-

nél nagyobb felbontáson megy), annál jobban melegszik és olyankor megcsik, hogy magától kikapcsol.

Ma megvettem a *Gears of War*-t, ráadásul valami gyémánt kiadásban, szóval nem két fillér volt. Erre amikor játszani akartam vele, kiírta, hogy ha nincs profilom nem menti a játékot. Oké. Regisztráltam a Live-on. Írta is, hogy köszönjük, kész a profilja,

e-mailben visszaigazolták. Amikor viszont a játékban is be akarok ezzel lépni, azt írja nekem, hogy „Can't connect to Live, you are using a Windows Live ID from a not supported region. That is not supported by Live.” Mit csináljak most? Kidobtam a pénzem a semmire? – **Barta Zoltán**

A Microsoftnak nincs Magyarországon LIVE szolgáltatása, ezt azonban elvileg

ARÉNA: arena@gamestar.hu
KOMMENT: www.gamestar.hu
FÓRUM: forum.gamestar.hu
SMS: 06-91 331-133 „GS SMS...”



A VILÁGBAN A 11 MILLIÓ WOWOSNAK (ÉS MINDEN MÁS MMO-JÁTÉKOSNAK IS) FOLYTON ONLINE KELL LENNIE, MÉGSEM TILTAKOZNAK

2010. JANUÁRI NYEREMÉNYJÁTÉKUNK NYERTESE



**Bereczk Dávid,
Sárbogárd**

**Nyereménye:
BIOSTAR TH55XE alaplap**

2010. FEBRUÁRI NYEREMÉNYJÁTÉKUNK NYERTESE

Suvák Csaba, Pécs

**Nyereménye:
- CM 690 II ADVANCED
számítógépház,
- CM GX 750 W tápegység,
- CM STORM SENTINEL
ADVANCE gamer egér.**



GRATULÁLUNK MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK!

meg lehet kerülni – készítettünk is erről a GSTV-n filmet. <http://tv.gamestar.hu/video/hogyan-regisztralj-xbox-live-ramagyarorszagrol>.

Nagyon dicséretes, hogy Debrecenben is tartotok végre nyílt napot, bár van egy apró problémám, méghozzá az, hogy pécsi vagyok. Ez is egy nagyon szép város és itt is gyönyörűek a lányok, mikor jöttök ide nyílt

A HÓNAP LEVELE



KOMPJÚTER-ŐRÜLET, AVAGY EGY GÉPFÜGGŐ VALLOMÁSA

Sokak szerint túl sokat ülök a számítógép előtt, napi 16 órát egyhuzamban. Ez nem igaz. Mármost az egyhuzamban. Két hete például már kimegyek pisilni. Állítólag a születésemkor kezdődött minden... Amikor apám meglátta, azt kiáltotta: „Ez a gyerek wireless...” Később kiderült, hogy ezt nem úgy értette, hogy köldökzsinór nélkül születtem, hanem úgy, hogy ez a gyerek „vájár lesz...”! Mégse lettem bányász. Pedig szeretek turkálni. De társaságban nem illik. Az óvodában kékhálál volt a jelem. Az óvónéni mindig lefagyott, ha meglátta. Sose értettem, miért néz rám olyan furcsán a többi gyerek, amikor azt mondom: „Most átkapcsolok »sandbox« módba.” Pedig én csak a homokozóba indultam. Egy isten háta mögötti kis faluban nőttem fel. A vasútállomásunk például bádógból készült. Akkor láttam életemben először pléh-stationt... Már általános iskolás koromban beiratkoztam a számítástechnika szakkörbe. Emlékszem, az egyik szakkörösünk nagyon meg volt fáva és az orra rácsöpögött a billentyűzetre. Így tanultam meg az első idegen szót: „klaviaturha”. Amikor a tiszteletes úr úgy döntött, hogy a plébániának is kell egy számítógép, rám

bízták a perifériák beszerzését, úgy-hogy én vettem meg a templom egerét. Apámat egyszer lecsukták ittas vezetésért. Amikor bementünk hozzá beszélőre, viccesen azt ajánlottam, kérjen a cellájába szélessávú internetet. Kérdezte, miért? „Mert azzal gyorsabban le tudod tölteni a büntetésedet, fater!” Ha jól emlékszem, még a plexin keresztül is meg tudott pofozni. Anyámnak már több köze volt a számítógépekhez. Takarító volt az iskolában és ecetes vízzel meg újságpapírral egész nap windowst mosott. Megkértem, hogy egyszer igazán kipucolhatná a registry-met is. Erre ő is megpofozott. A gimnáziumban elég nehezen ment a beilleszkedés. Az egyik osztálytársnőm például már az évnvtón megutált, pedig csak azt mondtam neki, biztos azért olyan csám-pás, mert X-bokszal pucolja a cipőjét. A történelemtanár pedig kifejezetten pikelt rám. Főleg azért, mert szerintem Achilles egy módosult trójai volt. Később magyarból is kaptam egy karót, mert azt mondtam, hogy a Revizort Google írta. Aztán beszédtem egy igazgatói figyelmeztetést is, mert az iskolaorvost NOD32-nek csúfoltam. De csak azért, mert a H1N1-járvány idején ő volt nálunk a vírusirtó. Egy netkázóban történt meg az első szexuális

élményem! Az egyik lány megengedte, hogy bedugjam a pendrive-omat az USB-portjába. Ő azonnal elment, de én még maradtam egy kicsit. Néha hazautaztam, de folyton összebalhéztam a faterral. Egyszer például együtt reggeliztünk és apám azt mondta a szalámis zsemle: „Hiába na, nincs jobb a Herznél!” Erre én azt feleltem: „De igen: a Megahertz!” Azóta nem áll velem szóba.

18 éves koromban anyám megkérdezte, mi szeretnék lenni? Megmondtam neki. Anyám nagyon megörült, mert azt hitte, követem fatert az agrárvonalon. De aztán elsírta magát, mert felvilágosítottam, hogy a rendszergazda az nem egy paraszt. Az egyetemen már kezdtem érezni, hogy túlzásba viszem a számítógépezést. Egyszer például csak azért mentem el egy író-olvasó találkozóra, mert azt hittem, hogy ott majd akciósan tudok DVD-meghajtót venni... Az évfolyamtársaim szerint az se normális, hogy a gyógynövényes samponomat „töredezetségmentesítő”-nek hívom, a Mc Donaldsban pedig mindig Startmenüt rendelke. Pedig azt még nem is tudják, hogy a kézbesítőnk minden reggel megkérdezem, nem jött-e e-mailem? A dobozos sört is azért szeretem jobban az üvegesnél, mert annak jobb a

felbontása... Volt egy teltkarcsú barát-nőm. Egyszer szerette volna megtudni, tulajdonképpen mit szeretek benne? Azt mondtam, hogy a memóriáját és a gyönyörű hurkáit. Vagyis azt a 120 kiló bájtl...! Erre logotolt. Az albrételem alatt lakik egy orr-fül-gégész. Havonta félezer betege van. Pont olyan, mint a vinyóm: 500 gigás! Egyébként a nővérem is infomániás. Éjjelente merev lemezekkel álmodik. Aztán reggelente, mikor megszólal az éjjeliszekrényén a hekker, felébred és rájön, hogy nincs Eszter winchester... Szívesen mesélnék még, de sajnos jönnek az ápolóim. Szerintük, ha ilyen sokat ülök a gép előtt, sose lesznek igazi barátaim. Tévedés! Tegnap például megtaláltam a nagy Ő-t! A billentyűzetem jobb szélén. Ja, és még valami: ha kikerülök innen, elköltözöm Szegedre és megváltoztatom a vezetéknevemet. „Egér”-re. Eddig ugyanis Balogh Gergőnek hívtak, de Szegeden majd mindenki csak Egér Gergőnek fog szólítani...! Na kikapcs és köszönöm a figyelmet! – **dr. Horváth Tibor**

Nagy pillanat ez – kedvenc állatorvosunknak köszönhetően tanúi lehettünk a magyar informatikai humor megszületésének. Köszönjük!

Erről szeretném kikérni a te/ti véleményed/véleményeiket!

– **Németh Milán**

A böngészőválasztás pusztán „politikai” kérdés. Gondolj bele, ha vásárolnál új autót, és mindegyikhez kötelezően adnák az ugyanolyan Bridgestone gumit, tők mindegy, milyen autót vennél. Egyrészt elvonnák tőled a választás lehetőségét, hogy az autótad olyan gumival vedd, amilyennel csak akarod, másrészt érdemtelenül tennék tönkre más gumigyártókat, mert rengeteg felhasználó azt se tudja, mi az az autógumi, neki az pont jó, amit a kocsihoz adnak... Így van ez a böngészőkkel is – az egység sugarú felhasználónak még arról sincs fogalma, mi az a böngésző.

Magyarán a böngészőválasztás a felhasználó „szabadsága”, hogy ő választhassa meg, mely felületen keresztül nézi a porn... izé az internetes tartalmakat. Egyébként a hatása máris jelentkezett, hiszen az Internet Explorer elterjedtsége tovább csökkent, az alternatív böngészők népszerűsége pedig tovább nőtt. Ugyanis a szabadversenyes kapitalizmus, mint a neve is mutatja, a szabad versenyről, a felhasználók választási lehetőségéről szól, ez pedig nem volt biztosítva a szabad böngészőválasztás előtt.

A VÉLETLENEK ÉS A GS ESETE

Egy nap apám vitt haza kocsival, közben volt a 2010. februári GameStar. A „S.T.A.L.K.E.R Call of Prypiat” cikket olvasva megkérdeztem apámtól: „Tudod,

mi volt Csernobilban 1986. április 26-án?” (Persze, hogy tudta, csak én voltam ilyen buta.) Erre ő: „Hogyne, felrobbant az atomerőmű, éppen a Balatonnál voltam hétvégére.” Ezután tovább olvastam a cikket, és mit látok? BZ írta: „Emlékszem, 1986. április 26-án épp a Balatonnál töltöttünk egy hétvégét a családdal, és kifejezetten jó idő volt...” És lehet, hogy találkoztak is apámékkal, nem tudom. Ezt a „kis” véletlent szerettem volna csak megosztani veletek és a többi olvasóval. – **Tanai Levente**

Arra a napra én is pontosan emlékszem (minő véletlen), ugyanis pont aznap van a születésnapom. Amikor délután hazaértem az egyetemről, anyám azt mesélte, hogy épp most telefonáltak a török követségről (én akkor épp

Kolumbiában voltam), hogy nukleáris katasztrófa történt Ukrajnában, közel a magyar határhoz. Kétségbeesve telefonáltunk haza, de a bátyám megnyugtatót, hogy nincs semmi baj, csodás az idő, a rádió pedig nem mondott semmit. Aztán néhány nap múlva állítólag már döglött galambok hullottak az égből – na, akkor már lehetett sejteni, hogy valami komoly gond van.

A DRM ÉS A GS ESETE

Van egy dolog, amit nagyon nem értek. Hatalmas a felháborodás a Ubisoft által bevezetett, állandó internetkapcsolatot igénylő másolásvédelem miatt. Ha jól értelmezem, akkor a felhasználó ebből csak annyit érez, hogy folyamatosan online kell lennie, miközben játszik – sőt, még jól is jár, mert nem vesznek el a játéka-

napot tartani? – **Kreizer Ákos**

Amint lesz olyan rendezvény, esemény, lehetőség, amely összeköthető velünk, akkor biztos elmegyünk majd Pécsre is – egyelőre ilyen tervről egyébként nem tudok, de sosem lehet tudni. Mi mindenhová szívesen megyünk és minket is szívesen fogadnak.

Most akkor tényleg lesz GameStar tábor? – **Nagy Zsolt**

Igen, jelentkezni a www.gamestar.hu/ tábor cím alatt lehet.

Láttam több GS Live-ot is, mindenféle „celeb” csajok szoktak szerepelni. Őket honnan szerzik? – **Urbán Dezső**

Van egy olyan kollégánk, aki „celeb” körökben mozog és ő ismeri ezeket a népeket, akiket meghívják a műsorba. Én csak azt sajnálom, hogy múltkor a helyes kendős lányokról lemaradtam, ők valóban nagyon szimpatikusnak tűntek!

Tényleg igaz az a dolog, amire mazur utal-gatott múltkor a GSTV Arénában, ami a

májusi vagy a júniusi teljes játékra vonatkozott? – **Hegyi Gergő**

Megnyugtatlak, igaz, bár én már nem emlékszem, miről is volt szó!...

Gyu, hogy csinálod, hogy bár néha-néha odacsípsz a GS Live vendégeknek, min-



KÉSŐBB MAGYARBÓL IS KAPTAM EGY KARÓT, MERT AZT MONDTAM, HOGY A REVIZORT GOOGLE ÍRTA



állásai és a játék automatikusan patcheli magát a legfrissebb változatokra. Akkor nem értem, mitől is vannak az emberek ennyire felháborodva? Hiszen a világban a 11 millió WoW-osnak (és minden más MMO-játékosnak is) folyton online kell lennie, mégsem tiltakoznak, mégsem támadják a szervereket hacker módszerekkel, vagy mondok egy egyszerűbbet – bármilyen internetes tevékenységhez (MSN, chatelés, fórumozás, böngészés stb.) szintén folyamatosan online kell lenni, mégsem hördül fel a fél világ. Nekem nagyon úgy bűzlik a dolog, hogy ezt valakik valahonnan finanszírozzák – és akik ezt teszik, azok „csúnya, rossz” emberek... – **Helyei Dávid**

Nem tudom, érdemes-e összeesküvés-elméleteket gyártani, bár végülis ha picit belegondol az ember, akkor logikusan arra lehet következtetni, hogy minden bizonytalanságot véletlenül állt rá egy komplett zombigép-hálózat

a Ubisoft-szerverek bombázására. Egy dolog tény, a módszer működő látszik, gyakorlatilag az Assassin's Creed 2 esete bebizonyította, hogy működőképes lehetne a cucc, elég sokáig tartotta magát a „védelem”. Én csak azt nem értem (hogy együtt ne értsünk valamit), hogy emberek miért nem látják be, hogy a szerverkimaradások oka nem az volt, hogy rossz a rendszer és elbukott a cég, hanem az, hogy jól irányzott DDOS-csapást mértek rájuk, amelyet szinte a világ semmilyen rendszere sem tudna kivédeni, bár enyhíteni biztos lehetett volna? Én aktív Ubisoft DRM-felhasználó vagyok, és a támadásokat kivéve nem volt gondom vele. Az akkori „eseményekért” pedig kaptam egy eredeti Prince of Persiát a Ubisofttól, és ez nagyon kedves volt tőlük, egyáltalán nem haragszom rájuk.

megyek a magam kíváncsisága, illetve a riportalany által adott válaszok után, ez pedig nagyon sokat segít. Nincs unalmas riportalany, csak unalmas riporter létezik.

Ebben a levélben elég tömör leszek. Csak azt szeretném megkérdezni, hogy a Stargate: Empire at War Pegasus



ZENEI JÁTÉKDIVATOK ÉS A GS ESETE

Valamelyik nap az egyik weboldalon azt olvastam, hogy akik valaha megvették a *Guitar Hero*t vagy a *Rock Band*et, azok java részénél már csak a port gyűjti valahol a „hangszer” – egyszerűen amilyen gyorsan betört a divatba ez a fajta „zenélés”, úgy néz ki, olyan gyorsan ki is megy a divatból. Kipróbáltam a *Guitar Hero*t, meg a *Frets on Fire*-t is, ki merem jelteni, hogy kétségtelenül jó móka, de megértem, ha valaki hamar megunja, hiszen hiába jönnek újabb és újabb dalok, a játék szinte ugyanaz marad. Viszont ott vannak a karaoke játékok, amelyeket nem annyira unnak meg az emberek, mert ott énekelni kell, ami talán kevésbé megunható tevékenység, mint az álgítározás. Vajon miért van az, hogy az egyik stílus kimegy a divatból, a másik meg tartja magát? – **Wicker Zsolt**

Na tessék, megjött a „jó kérdés” kategória. Ennek ellenére a válasz talán egyszerűbb, mint gondolnánk. Az éneklés kellemes tevékenységként (figyelem, itt nem arról beszéllek, amikor hallgatjuk, hogy más énekel, hanem arról, amikor magunk énekelünk) totálisan egyidős az emberiséggel: már a barlangban pattogó tűz felett is énekeltek az emberek, sőt akkor még nem voltak ilyen buta sznobok, mint manapság, amikor mások nem túl tiszta éneke ennyire tud zavarni valakit. Az éneklés öröme akkor mindennél fontosabb volt. Nem véletlen a rengeteg fűdőszohei előadó, hiszen tusoláskor lazulunk el szinte a legjobban (bár az is igaz, hogy olyankor általában egyedül

vagyunk és merünk is énekelni). Úgy hiszem tehát, hogy bármilyen tevékenység, amely az énekléshez kötődik, sosem fog kimenni a divatból, főleg akkor, ha egyedül, otthon, nyugodtan véggezhető anélkül, hogy „leégnénk” mások előtt. A *Guitar Hero* és a *Rock Band* esetében más a helyzet, ugyanis az „csak” emlékeztet az igazi hangszerre, sokféle örömet okozhat, de a valódi zenélés, a hangok előcsalogatásának igazi öröme nincs meg benne, ami pedig elengedhetetlen a zenei élményhez. Kétségtelenül zseniális ötlet volt, de eljutott a saját korlátaihoz. Az igazi zenélés pedig mindig képes újabb és újabb élményeket okozni. Talán ez lehet az ok, ami miatt egyes zenei játékok kimennek a divatból, mások meg maradnak.

UTÓIRAT

A hónap levelében megismertük a magyar informatikai humort, elmékedtünk a Ubisoft-féle DRM-ről, meghallgattunk tanácsokat, kivesszük a böngészőválasztást és a véletleneket, illetve újabb kulisszatitkokat árultunk el a videokiírásokról. Ráadásul úgy vélem, a hónap levele ezúttal instant klasszikus lesz! Amíg ezen jókat nevettek, addig is maradok

maximális tisztelettel,

RÖVIDEN

denkivel mosolygós és jó fej vagy? Ráadásul eddig még sosem éreztem, hogy bármelyik beszélgetés izzadságszagú lett volna. – **Bánhegyi Döme**

A titok roppant egyszerű: nagyon kíváncsi természet vagyok és úgy gondolom, bárki is a riportalany, tök érdekes ember, akármit is csinál. Így aztán

Chronicles nevezetű kiegészítője megjelent-e már, vagy fent lesz-e valamelyik GameStar DVD-n modként? – **Zsolnai Bence**

A mod honlapján legalul a következő felirat olvasható: „No release date yet”, így én sem tudok bővebb információval kecsegtetni téged.

A GSO-n valaki írta a kommentek között hogy hamarosan a King Arthur lesz a teljes játék. Ez igaz?! Ha igen, akkor magyar vagy angol verziót kapunk? – **Tarnai Imre**

A hír igaz, a márciusi GSTV-ben hangzott el a bejelentés. Tudtommal magyar felirattal adjuk majd a King Arthurt.

ÚJDONSÁGOK

Első kézből...

// ender



Nem tudom említettem-e már, de: gyertek táborba! Van egy olyan sanda gyanúm, hogy én ott leszek, és ha én ott leszek, akkor *Starcraft 2* is lesz, meg még egy csomó más dolog is, amit most helyhiány miatt nem írok le. Jövő számban meg *Prince of Persia* éjjájó, azután meg *King Arthur* éjjájó, közös örvendezés vala. Aki pedig unatkozik, annak ajánlom a GSO-n a "Vigyázat, semmiképpen ne nézzétek meg ezt a videót" című hírt, amelyben a legújabb endermazur show foglal helyet. Endless fun, mondhatnók.
ender



POTOM
500 DOLLÁR
AZ
ALAPMO-
DELL



IPAD: KONZOL-E VAGY?

Vajon az Apple ezzel az új hardvercsodával rúgja be végérvényesen a gaming ajtaját?

KORÁBBAN MÁR ÍRTUNK EGY HOSSZABB ÉRTEKEZÉST ARRÓL, hogy az Apple bizony nyíni módon bekúszott a videojátékok piacára – akár tetszik, akár nem. A GSO-n például már rendszeresen nyúsz-töljük az iPhone érintőkijelzőjét, s tesztek formájában tudatja veletek a tény: vannak jó játékok Steve Jobsék eszközére, méghozzá nem is rosszak. A DS és a PSP tehát kapott maga mellé egy új riválist, de vajon a frissen megjelent iPad az Xbox 360, a PlayStation 3, a Wii és netalántán a PC számára is konkurencia lehet? Ugorjunk fejést a tényekbe.

KÉZRE ÁLL A NAGYOBB IS? Szedjük tehát darabokra kicsit az iPadet, de szigorúan játékos szempöngből. A hardvert már ismerjük, illetve a teljesítményt meg egyéb extra tulajdonságokat kihagyom, azt majd inkább Matteóra bízom, maradjunk csak annál a nagyon

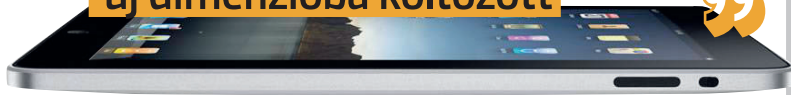
egyszerű dolognál: szórakoztató-e játszani vele? Kezdjük a kialakítással, hiszen az első élményünk az érintésből ered. Az iPhone nagy előnye, hogy kicsi, könnyű és kézre áll, ugyanezt viszont már ránézésre nem tudjuk elmondani az iPadről, elvégre gonosz módon „felnagyított iPhone-nak” is gúnyolhatnánk. A méretbeli változás egyszerre hoz örömet és kint, ugyanis a gyönyörű 9,6 hüvelykes képernyőn értelemszerűen sokkal szebben mutatnak a játékok, azonban HD-élményről nem beszélhetünk, hiszen az iPad maximális felbontása 1024x768. A közel 700 grammos súlyt pedig már megérezük bizonyos játékoknál, például a *Need for Speed Shift*-nél, amelynél az eszközt kell kezünkben tekernünk, mint egy kormányt, így bizonyos idő után borzalmasan fájhat az ember keze. (Megpróbálhatjuk persze esetleg a svéd bútorboltból beszerzett forgó fatálra rárakni, hátha azzal kilöjük a problémát.) Ez a tény és

negatívum természetesen csak azoknál a játékoknál érvényes, ahol a mozgásérzékelő játszik fontos szerepet. Amúgy ölbé véve hihetetlenül kényelmes és remek élményt nyújt, a *Plants vs. Zombies* szinte új dimenzióba költözött, tisztára olyan, mintha valami komoly világháborús helyzetben osztanám az észet a bunkerban egy high-tech, érintőképernyős központi számítógéppel. Szóval akkor iPadre is kérjük szépen a RUSE-t, kedves Ubisoft!

TÖBBEN ÉRINTSENEK!

Fontos még kiemelni egy másik erősségét az Apple-nek, amelynek segítségével például a hasonló vizeken evező DS-nek tör egy kis borsot az orra alá: ez nem más, mint a multitouch. Az iPad, akárcsak az iPhone, több érintést is tud egyszerre érzékelni és követni. Legtöbben talán onnan ismerhetik ezt, hogy a friss iPhone-tulajdonos haverjuk két ujjal nagyított és kicsinyített egy

” Ölbe véve hihetetlenül kényelmes, és remek élményt nyújt: a Plants vs. Zombies is új dimenzióba költözött ”



iCade: varázsoljuk retróvá iPadünket

IMÁDJUK A THINKGEEK WEBSHOPOT, hiszen a hülyeséget olyan formában tudják találni, hogy mi szinte bármennyi pénzt kiadnánk értük. Ilyen az április elsején feltárt iCade, amely gyakorlatilag egy mini játéktérmi masina, csak éppen kijelző nélkül. Ebbe a cuccba kell behelyeznünk az iPadet, amelyen így retró klasszikusokat tudunk játszani, igazi retró módon: irányítókarral és két gombbal, ahogyan azt kell! A borsos 149 dolláros ár ne tántorítson el senkit, hiszen ha már volt pénz iPadre, akkor ennyi már meg sem kottyan.

ronda képet az eszközön. Na mármint ki mondta, hogy az ujjaknak egy emberhez kell tartozniuk? Aha, jól sejtettétek, bizony a multiplayer-lehetőségtől fogunk itt szólni. *Super Monkey Ball*-ban akár egyszerre négyen is versenghetnek egymással, anélkül, hogy négy iPadünk és négy kópiánk lenne a játékból. A korrekt méretű kijelzőnek köszönhetően ráadásul még élvezetes is a játék. Szóval, jó dolgok ezek itt, de akárcsak a korábbi Apple-termékeknél, a rengeteg pozitívum mellett vannak olyan szintű hülyeségek, amelyet hihetetlen, hogy a mérnökök képesek voltak elrontani. Az iPad ugyanis képtelen önmagában sztereó hang kibocsátására, csak fülhallgatóval, vagy ha ráköjtjük a házi mozira. Szerencsénkre mindezt könnyedén elfeledteti velünk az a tény, hogy olyan kiadók sorakoztak fel a termék mögött, mint az Electronic Arts, a 2K Games, az Activision, a Capcom és a Sega. Márpedig

van nekik néhány olyan címük, amelyeket szívesen látnánk az iPaden.

ROBBANÁS HELYETT PUKKANÁS

Visszatérve az eredeti kérdésre, az Apple új „csodája” közel sem akkora durranás, mint azt a marketing szeretné, hogy hinnénk, de jó kis eszköz, ami ideálisan mosza el a határt a netbookok és az e-readerek között. Teszi mindezt úgy, hogy játékok számára is ideális platformot képez. Az Xbox 360, PS3 és Wii nem fog nagy konkurenciát találni ebben az eszközben, illetve a PC-ről is maximum olyanok vándorolhatnak majd át, akik amúgy is csak *Bejeweled*-en nevelkednek. A legnagyobb gond sajnos az ára, amelyből már bőven kijön egy next gen konzol témérdek jó játékkal. Az Apple ugyan nem valószínű, hogy az iPaddel fog berobbanni a videojáték-piacra, de egyre nagyobb szeletet vághat magának a tortából.

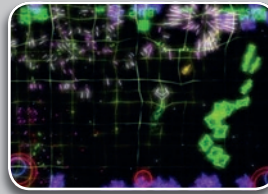
Mit ajánlunk iPadre?



Civilization Revolution – 2K Games
Miért? Mert bár a konzolverzió jó volt, a multitouch örömeivel kiegészítve egészen más magasságokba kerül Sid Meier találmánya.

Flight Control HD

– ndWare
Miért? Nem is tudom, mitől jó móka repítéri irányítóknak lenni, de azt a kétmillió iPhone-ost, aki letöltötte, nyugodtan megkérdezhetjük.



Geometry Wars Touch – Activision
Miért? Mert soha nem volt még ilyen szórakoztató a retró pixelháború. Xbox Live-on és Wii-n is hatalmas sikert aratott. Kötelező!

Mirror's Edge

– EA
Miért? Már az eredeti PC-s változat is jó móka volt, ebben pedig már van lehetőség arra, hogy egyszerre ketten parkuorozzanak.



Need for Speed Shift

– EA
Miért? Mert jól demonstrálja, hogy nem csak egyszerű grafikájú játékok vannak iPadre. Emellett a képernyőt kormányként használható, hát nem vicces?

Plants vs. Zombies HD

– Popcap Games

Miért? Mert csak, és most menj és játssz vele!



Pocket Legends

– Spacetime Studios
Miért? Mert nem kell WoW az iPad-re, elég ez az ingyenes MMORPG!

Sam and Max Episode 1

– Telltale Games

Miért? Mert érintőképernyőn a legnagyobb móka bűntényeket megoldani.



Resident Evil 4

– Capcom
Miért? Mert minden idősk lehangolatosabb túlélőhorror-játéka, ami egy egész sorozatot repített a csúcsra.

PlayStation Move

Bemutatták és megkeresztelték a varázspálcát

Az idei Game Developers Conference alatt rántották végre le a leplet a Sony mozgásérzékelős konzolának nevére. Eddig csak Magic Wandként, azaz varázspálcaként nevezgettük, de volt arról is szó, hogy Arc lesz majd rávésvé, végül a sokkal *kézenfekvőbb* Move mellett döntöttek a készítőik.

MOZGÁS VS. TÁVIRÁNYÍTÓ

Szerencsénkre nemcsak a név körüli ködös infóhálmazt sikerült tisztáznunk a Sony marketingeseinek, de az eszközben megbúvó technológiáról is megosztottak velünk néhány érdekességet. Azt már eddig is tudtuk, hogy a nagy kü-

lönbség a konkurens Wiimote és a Move között az, hogy a tévé képernyőjéhez viszonyított pozíciókat mérő kamera nem a kontrollerben van. Ezt a szerepet a PlayStation Eye kapta meg, azaz fordított a helyzet, mint a Nintendo megoldásánál. Ennek és a Move kontrollerén elhelyezett jellegzetes világító gömbnek köszönhetően bárhol is tartjuk kezünkben az eszközt, a kamera képes lesz minden módon felismerni az elmozdulást – erre a Wiimote csak akkor képes, ha a kontroller közvetlenül rámutatjuk a tévére. Emellett 10 órányi aktív felhasználást lehetővé tevő aksi került a Move-ba, maga a PlayStation 3 pedig

egyszerre négy kontrollert tud majd kezelni. A bökkenő ott lesz, ha a Move „alkontrollerét” is bedobjuk a buliba. Ez gyakorlatilag a Wiis nuncsaku megfelelője, csak teljesen vezetékmentesen. Ha ezeket is használni szeretnénk, akkor már csak két Move kontrollert tudunk a PS3-hoz kötni, ergo a négyfős multikat elfelejthetjük, ha kell a kiegészítő. Bár sokan úgy vélik, hogy a három konzolóriás megoldásai közül a Sony a legunalmasabb, elvégre egy továbbfejlesztett Wiimote-ot kívánnak a piacra dobni, de mégis óriási potenciált látnak a Move-ban. Van tehát mitől félnie a Nintendo-nak. Megjelenés idén év vége felé.



A MOVE-OT TÁMOGATÓ 35 CÉG KÖZÖTT OLYAN NEVEK VANNAK, MINT AZ ACTIVISION, AZ EA, A CAPCOM VAGY A SQUARE ENIX

OKTÓBERBEN BLIZZCON. Tessék csak elkezdni spórolni, ugyanis ősszel minden gamer számára a legjobb hely nem más, mint Anaheim, Egyesült Államok. A *StarCraft*, *Warcraft* és *Diablo* ünnepeit ekkor rendezik meg ugyanis, egészen pontosan október 22-én és 23-án. Ugye, milyen kedvesek, hogy pont a mi ünnepnapjainkhoz kötik? Gondolom, Gyu majd idén is a helyszínről tudósít, de ha tehetitek, kezdjétek rá pénzt gyűjteni, mert felejthetetlen élmény a BlizzCon személyesen átélni!



Nintendo 3DS

Jön az új DS, ezúttal nemcsak nagyobb kijelzővel, hanem több forradalmi megoldással

Már hallhattunk pletykákat arról, hogy a nagy N már lelkesen főzi a hátsó konyhájában a méltán népszerű Nintendo DS utódját, arra viszont egyikünk sem számított, hogy derült égből bejelentik, hogy az idei E3-on bemutatják majd nekünk, hogy mit is sikerült összehozniuk. Emellett konkrétumokkal is sikerült teljesen összezavarniuk a népeket. Azt ugyanis már eddig is tudtuk, hogy az új DS-nek GameCube-közeli grafikai képességei lehetnek, de hogy a kézikonzol szemüveg nélküli 3D-élményt képes majd

a játékosoknak nyújtani, arra bizony a legvadabb álmunkban sem volt példa. Először jött az érintőképernyős örület, majd a Wii mozgásérzékelős mókája, erre meg itt van a 3D-s élmény. Nem tudjuk, honnan sikerült Miyamotoéknek ilyen technológiát előrántaniuk, de mindenképpen érdekes lesz majd figyelni az E3-as híreket, az eszköz ugyanis nemcsak látható, de játszható is lesz! E hír mellett eltöpreng az infó arról, hogy lesz benne analóg kontroller, és a két képernyőt egygyé lehet majd varázsolni.



3D LENNE A KÉZIKONZOLOK JÖVŐJE? IS?



Hol és hová tart az emberiség?

MICHIO KAKU PROFESSZOR SZERINT több fázis van az emberiség jövőjében, ezek a videojátékokban és a filmekben is megjelennek.

- 0. TÍPUS** Az emberek saját bolygójukon élnek, és annak erőforrásait használják
- 1. TÍPUS** Idegen bolygók benépesítése (á la *Dead Space*)
- 2. TÍPUS** Idegen civilizációkkal való kapcsolatfelvétel, versengés vagy szövetekezés velük (á la *Star Trek* vagy *Mass Effect*)
- 3. TÍPUS** Intergalaktikus világkép, fajok közötti határ elmosódása (á la *Star Wars*)



Microsoft Natal

Pletykák egymás hegyén-hátán



A Sony mellett a Microsoft is szerepelt mostanság a hírekben mozgásérzékelős témában, azonban a japánokkal ellentétben ők nem épp pozitív okokból kifolyólag. Először arról röppent fel a hír, hogy a Natal néven futó eszköznek négy méternél nagyobb szabad tér szükséges a tökéletes működés érdekében. Ez különösen Japánban lehet necces, ahol klasszikusan kicsik az átlaglakások, de ha most szétnézek a nappaliban, ahol ülök, a négy méter itt sincs meg igazán. Ez rengeteg embert fosztana meg a Natal okozta örömtől, de még mielőtt kitért volna a hiszti, jöttek a Microsoft marketingesei, és megnyugtattak bennünket, hogy az eszköz jelen állapotában nem igé-

nyel négyméternyi szabad teret, ennél kisebb lakásokban is remek élményt nyújt majd. A lakás méreteit illetően tehát megnyugodhatunk, azonban néhány GDC-ről származó információ továbbra is okot ad szemöldökráncolásra. Több újságíró is azt hallotta ugyanis Natallal dolgozó fejlesztőtől, hogy az eszközt borzalmasan nehéz működtésre bírni. Több, színpad mögötti bemutatón is megbukott a konzol, amikor a közönségből felkért személyek ruházata miatt nem volt hajlandó a Natal felismerni a mozgásukat. Természetesen az eszköz fejlesztése még javában tart, így elképzelhető, hogy csak apró malőrőről van szó.

A Natal utódját is készítik már

Bár még csiszolják az idei megjelenésre szánt Natalt, a Microsoft már jó előre gondolkodva elkezdte az utódját is fejleszteni. A fejlesztők visszajelzései alapján szeretnék tökéletesíteni az eszközt, és a Natal elsöprő sikere esetén néhány év múlva piacra dobják a továbbfejlesztett változatot. Ilyesmit a Nintendo szokott csinálni a DS-sel, az eladási adatokat megfigyelve, nem is rosszul.

Mass Effect

Sci-fi, amelyben több a tudomány, mint a fikció

A Bioware játékeit többek között az összetett és remekül kitalált világai miatt szeretjük. A *Mass Effect* univerzuma nem csupán azért érdekes, mert olyan sci-fi franchise-okkal képes vetekedni, mint a *Star Wars* vagy a *Star Trek*, hanem mert tudományos szemmel vizsgálva megállja a helyét. A *Gametrailers* szerkesztői ültek le nemrég Michio Kaku neves professzorral, hogy a játékban felbukkanó technológiákat vesszék ki.

LEHETSÉGES CSODÁK

A láthatatlanná változtató köpönyeg például nem is annyira blödség, mint gondolnánk, a tudós szerint ugyanis már képesek vagyunk fényt egy adott tárgy mögé téríteni, amivel gyakorlatilag láthatatlanná válik az. Ezt azonban még nem lehet mozgás közben alkalmazni, illetve köpö-

nyeg formájában sem lehetséges még a tálalása, de amennyit ebbe a projektbe öl az Egyesült Államok hadserege, mindössze egy 10-20 évet kell várni a megvalósulásra. Egy másik érdekes dolog a *Mass Effect*-ben a tárgyak elmével történő mozgatása. A tudós szerint, ha nem is a klaszikus értelemben, de ezt is meg tudjuk valósítani. Agyi aktivitásunkat ma már digitális jelekké tudjuk alakítani, így akár számítógépeket is vezérelhetünk az elménkkel, de a technológiát továbbfejlesztve egy számítógépen keresztül akár tárgyakat is mozgathatunk. Természetesen szó esett a csillagok közti utazásról is. Kaku szerint bár messze van még ennek a megvalósulása, elméletben létezik mód arra, hogy a teret meggörbítve két pontot közelebb hozzanak egymáshoz, ezzel lerövidítve az évekig tartó utakat.

HA TE MONDOD

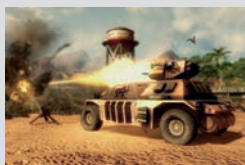
„Folyton azt kérdik tőlünk, hogy miért nincs több párcapcsolati fonal a játékban, vagy miért nem adunk ki egy romantika DLC-t... Tudjátok mit? Lehet, hogy fogunk!”

Greg Zeschuk, BioWare-mogul



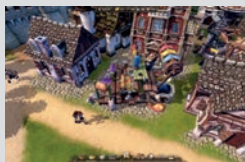
OLVASÓI TOP 20

- 1 **CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2**
2009. NOVEMBER 93%
- 2 **BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2**
2010. MÁRCIUS 90%
- 3 **ASSASSIN'S CREED 2**
2010. MÁRCIUS 92%
- 4 **METRO 2033**
2010. ÁPRILIS 78%
- 5 **MASS EFFECT 2**
2010. JANUÁR 95%
- 6 **JUST CAUSE 2**
2010. 04. 83%
- 7 **COLIN MCCRAE: DIRT 2**
2009. DECEMBER 92%
- 8 **BIOSHOCK 2**
2010. FEBRUÁR 91%
- 9 **WOW: WRATH OF THE LICH KING**
2008. DECEMBER 95%
- 10 **DRAGON AGE: ORIGINS**
2009. NOVEMBER 94%
- 11 **CALL OF DUTY 4**
2007. NOVEMBER 95%
- 12 **SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM**
2010. ÁPRILIS 87%
- 13 **COUNTER STRIKE: SOURCE**
2004. NOVEMBER 94%
- 14 **ALIENS VS PREDATOR**
2010. FEBRUÁR 89%
- 15 **NAPOLEON: TOTAL WAR**
2010. FEBRUÁR 94%
- 16 **TEAM FORTRESS 2**
2007. OKTÓBER 95%
- 17 **BORDERLANDS**
2009. NOVEMBER 83%
- 18 **LEFT 4 DEAD 2**
2009. DECEMBER 91%
- 19 **S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT**
2010. FEBRUÁR 79%
- 20 **FIFA 10**
2009. OKTÓBER 86%



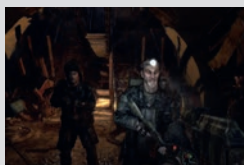
MODERN WARFARE 2

Alapból is milliónyian tolják, de ha még ingyen hétvégéket is szerveznek nekünk, aligha fog valaha is lekerülni a trónról.



SETTLERS 7: PTAK

Egy igazi, meseszerű stratégia, ami szinte mindenben különbözik elődjeitől, s mégis ezért szeretjük. Már ha a DRM hagyja.



METRO 2033

Kelet-európai metró-milióji játék egy fantasztikus történettel. Hiányosságai ellenére a negyedik helyen nyitott.



JUST CAUSE 2

Ha hardvereink és operációs rendszerünk engedi, semmi sem állhat közénk és a zúzás közé. Áprilisban hatodik.

Dr. Ed Roberts

Elhunyt a személyi számítógép atyja

Sajnos április nem csak jó híreket tartogatott számunkra. Szomorúságra ad okot ugyanis, hogy Dr. Ed Roberts, a személyi számítógép legfőbb úttörője elhunyt. Bár a PC ma már sokak számára a Windowst futtató kis dobozkat jelenti, valamikor még Personal Computerként jóval több versenyzője volt ennek a kategóriának. Olyanok tartoztak ide valaha, mint a Commodore 64, Atari-ST, Amiga, ZX Spectrum vagy az Apple II. De ezek sem köthettek volna le bennünket, ha nem lett volna Dr. Ed Roberts. Ugyan az IBM kezdett legelőször kísérletezni azzal, hogy a közép számára is elérhető áron tudjon számítógépeket kínálni, az első áttörést ezen a területen az Altair 8080 jelentette. 1000 dollár alatti összegért lehetett akkortájt megvenni, ráadásul többeszes eladási adatokkal is büszkélkedhetett. Új éra kezdetét jelentette, amelyet Dr. Ed Robertsnek köszönhetünk. Nyugodjék békében.



Gears of War

Mi a helyzet a rég elfeledett mozifilmmel?

2008-ban még könnyeket hullajtottunk örömmünkben, amikor kiderült, hogy a *Gears of War* mozifilmét komolyan gondolják a hollywoodiak, s a *Die Hard* negyedik részét is jegyző Len Wiseman ültették a rendezői székbe, illetve a *Wanted* film forgatókönyvírójának, Chris Morgannek a kezébe nyomtak pennát. Akkor a 2010-es évet célozták meg bemutatás éveként. Nos, akárhogy is nézem a naptáramat, 2010 van, és egy piszkos infó sem került még napvilágra, a mindenit! A kialakult helyzetről Len Wiseman csak annyit mondott,

hogy egyelőre a *Nocturne* címre keresztelt apokaliptikus thriller foglalkoztatja, majd utána lehet szó a *Gears*ről. Kedves Len, nem tudom, te hogy vagy vele, de a *GoW* is eléggé apokaliptikus, van benne thrillerrész is rendesen, ráadásul még akció is. A stúdiónál járva viszont szomorúbb híreket hallhattunk: a válság miatt megdarálták a több 100 milliós költségvetést, és az epikus történetet egy „szokványos” inváziós akciófilmre zsugorították. Reméljük, a *Prince of Persia* film sikere majd észhez téríti az alkotókat!



HA TE MONDOD



„Mindent, amit látni szeretnétek, beleraktunk a forgatókönyvbe, sőt egy kicsit még fel is tupíroztuk őket! Még a karakterek történeteinek kell csiszolnunk, és készen is vagyunk!”

Chris Morgan, forgatókönyvíró az eredeti kéziratról

Breach

Új szintre lép a „rombolható környezet” kifejezés

Nem emlegethetjük a szerencsés fejlesztők sorában az Atomic Games bandáját. A *Six Days in Fallujah* heves ellenállásba ütközött anno, így a mai napig nem tisztázott, hogy elkészül-e, illetve valaki kiadja-e a címet. Az iraki háborús játék mellett azonban egy másik projektnek is nekiláttak a srácok, amely könnyebben kiadóra találhat. A *Breach* nem szokványos FPS-játék lesz az alkotók elmondása szerint, ha a környezetben okozott károkat nézzük majd. A *Battlefield Bad Company* és a *Red Faction Gu-*

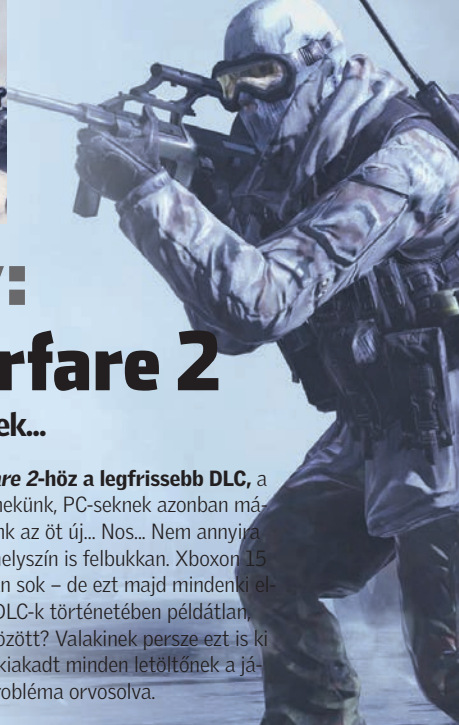
erilla témérdek lehetőséget adott arra, hogy ellenfeleink fölül kilőjük a fedezéket, vagy akár egész épületeket borítsunk a nyakukba, az Atomic Games legújabb alkotásában viszont a játékmenet teljesen eköré épül majd. Olyan fizikai motort sikerült összehozniuk, amely tégláról téglára kezelni tudja egy épület állapotát, a házakat gyakorlatilag a legkisebb alkotóelemükre le tudjuk majd bontani. Megjelenés Xbox 360-ra és PC-re letölthető formában várható, időpontot még nem árultak el a készítők.



RÖVIDEN

PC-RE IS ÉRKEZIK A DARKSIDERS!

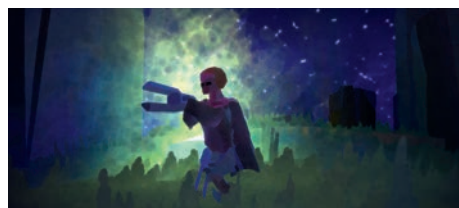
A Vigil Games korábban Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra kiadott játéka vegyes sikert aratott a kritikusok és a közönség körében, de az egyszer biztos, hogy a *Zelda* és *God of War* keverékéből született alkotás üde színfoltjává vált az év eleji felhozatalnak. A THQ úgy döntött, hogy a PC-játékosok eszközeit sem lehet apokalipszis nélkül hagyni, így még idén érkezik kedvenc platformunkra is a lovas látogatóba. Végre egy jó döntés!



Call of Duty: Modern Warfare 2

Már megint az a Bobby gyerek...

Xbox 360-ra már kijött a *Modern Warfare 2*-höz a legfrissebb DLC, a *Stimulus* pack, amely 5 pályát tartalmaz – nekünk, PC-seknek azonban május elejéig várnunk kell, mire rákukkanthatunk az öt új... Nos... Nem annyira új pályára, hiszen néhány *Call of Duty 4*-es helyszín is felbukkan. Xboxon 15 dollárt kóstál a pályacsomag, ami kicsit talán sok – de ezt majd mindenki eldönti maga. Talán van kapcsolat az ár és a DLC-k történetében például, dollármilliókban mérhető reklámkampány között? Valakinek persze ezt is ki kell fizetni... Ráadásul az első napon rögtön kiakadt minden letöltőnek a játék, a pakk ugyanis hibás volt. De sebjaj, a probléma orvosolva.



Love MMO

A közmondásos fejsze a közmondásos nagy fában

A *World of Warcraft*... „alap”. Ezt nemcsak a játékosok, de a fejlesztők is tudják, ezért előszeretettel építik a legújabb MMO-kat úgy, hogy a Blizzard rég bevált játékára hasonlítanak lépten-nyomon. Bár ezzel nincsen semmi gond, ha egyszer működik a dolog, de valljuk be, valami újdonság azért mindig jól jöhet. Ilyen lehet az egyetlen ember által fejlesztett *Love*.

FOR THE KÖZÖSSÉG!

Nem, és gyorsan leszögezem, nem kaptam rá semmilyen randiszimulátorra, a *Love* címe ne tévesszen meg benneteket. A játék egy igazán érdekesnek induló MMO, vagy inkább fél-MMO. „Fél” azért, mert a többi masszív online játékkal ellentétben, itt egy szerveren maximum párszáz játékos lehet jelen. A limit annak tudható be, hogy a *Love* világa teljesen testre szabható lesz a játékosok

által. Nemcsak karakterünk kinézete, de a környezetünk is a saját elképzeléseink szerint alakítható. Ráadásul, amitől igazán érdekessé válik, hogy fejlődésünk és szintlépésünk nem a klasszikus formulát követi majd. A játékban együtt kell dolgozunk a többiekkel, jóval nagyobb közösségek részei leszünk, nem pedig csupán néhány fős csapatoké, vagy klánoké. A közösség egymásért dolgozik majd, nem lesz verseny a felek között – ha valaki fejlődik, mindenki fejlődik. A játékot készítő Eskil Steenberg azzal indokolja ezt a lépését, hogy nagyon sok MMO-t hagynak ott emberek amiatt, mert egyszerűen nincs idejük arra, hogy másokkal tartsák a lépést. A *Love* már elérhető, és igazán egyedi látványvilága mellett az újfajta játékelmény miatt is ajánljuk nyugodt szívvel mindenkinek!

Eskil Steenberg, a Love alkotója
„Ha hagyod a játékosokat szintet lépni, hirtelen csak magukkal kezdenek törődni, de ha a közösségért kell dolgozni, és valami jót tesznek, lesz okuk a többieknek tisztelni őt.”



Linkin Park's 8 Bit Rebellion

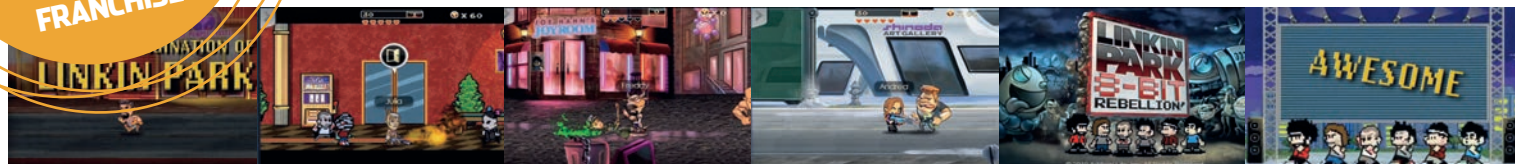
Végre egy játék rocksztórával, műanyag perifériák nélkül!

A világszerte népszerű Linkin Park videojátéka mobilszközökre készült – kivételesen nem szerepelnek benne *Guitar Hero*- vagy *Rock Band*-elemek, és még csak *DJ Hero*-részek sem! Az *8 Bit Rebellion* egy teljesen oldschool retró energiabomba. A 2D-s mázskálós akciójáték története szerint a gonosz PixxelKorp megavállalat ellopta a Linkin Park muzsikáját, nekünk pedig vissza kell szerezniünk azt. Karaktergenerálás, tonnányi fegyver, lövöldözés, mi kell még? A hősiünk szobáját test-

re szabhatjuk és Facebookon is posztolhatjuk az eredményeinket. A tagok elmondása szerint olyan játékokon nőttek fel, mint a *Metroid*, a *Donkey Kong*, a *Zelda* és a *Mega Man*, innen is jött az ötlet, hogy gyermekkoruk legjobb pillanatait egy ilyen alkotás formájában tálalják a nagyerdeműnek. Az Artificial Life által fejlesztett játék megjelenési dátuma egyelőre még nem ismert, de mivel nyolcbites és eredeti változatban is benne lesznek az együttes legjobb számai, mi nagyon várjuk.



A LINKIN PARK EGYÜTTES KEDVENCEI KÖZÉ TARTOZIK A METROID-, DONKEY KONG-, ZELDA- ÉS MEGA MAN-FRANCHISE



RÖVIDEN

MEGHALT A HALF-LIFE 2 FŐGONOSZÁNAK SZINKRONIZÁLÓJA. Robert Culp 79 éves korában hunyt el, és bár sokan ismeretlen lehet a neve, aki játszott már Gordon Freeman kalandjainak második felvonásával, az minden bizonnyal jól emlékszik a City 17 utcáin hallható hangra. Ő volt az. Élete során a Bill Cosby-féle *I Spy*-ban is feltűnt, de nekünk leginkább Dr. Wallace Breenként marad meg a *Half-Life 2*-ből. Nyugodjék békében.



F.E.A.R. 3 NEM LESZ, DE F.3.A.R. IGEN. Egy spanyol magazin szerint hamarosan bejelentik a *F.E.A.R.* sorozat következő epizódját, amely a nagyszerű és gépelés szempontjából roppant idegésítő szokás alapján a *F.3.A.R.* nevet kapja, á la *Driv3r* és *Thi4f*. Aljának és ivadéknak, Point Mannek a félelmetes története tehát egészen biztosan folytatódik, a játék nevének leírását egyelőre még gyakorolnunk kell. Mikor lesz már egy *Anno 1337* játék?...



Prince of Persia: Forgotten Sands

A herceg igazi vetélytársa a *God of War*?

Hosszú ideig kellett várni arra, hogy méltó módon folytassák a *Prince of Persia* sorozatot. Persze még nem tudjuk, hogy valóban felnő-e a feladathoz a *Forgotten Sands*, de az már jó jel, hogy a készítőik visszatértek a *Sands of Time* világához, és maguk is elismerik, hogy túlzottan is kísérletezősre sikeredett az előző epizód az új herceggel. Maga Jan-Erik Sjivall mondta azt, hogy most még nehezebb dolguk van, ezért

nem elég egyszerűen visszatérni az eredetihez. Szerinte ugyanis amíg az emberek vártak az igazi folytatásra, addig sokan elvándoroltak a konkurens *God of War* irányába. „Hogy miért? – kérdi magától a fejlesztő. – Mert nagyobb kihívás, mint a *Sands of Time*-től független epizódunk.” Tovább fejtegetve a témát kiderült, hogy azon fáradoznak jelenleg, hogy éppen ezeket a játékosokat hozzák vissza a *PoP*-sorozathoz. Kiemelte, hogy az

összetettebb történet, az akciódúsabb és akrobatikusabb harcrendszer lehet a *PoP* új részének nagy erénye a *God of War* szemben. Azonban miután rámutattak, hogy a *God of War* vérben és erőszakban forrongó világa mennyire is megfogja az embereket, Sjivall csak annyit jelentett ki: „Természetesen azt szeretnénk, ha tengernyi vér nélkül is azt mondanák az emberek, hogy ezzel játszani akarok!” Úgy legyen!



Blur

Tovább durvul a béta-teszt

Múlt hónapban már elvittük pár körre az Activision következő nagy durranását, a *Blur*t, és bár élvezetes kis komolykodó *Mario Kart*-klónt kaptunk, egy kérdés nem hagyott nyugodni: mi lesz még a végleges játékban? A béta ugyanis meglehetősen limitált anyagot adott a kezünkbe, amely alig néhány százalékát fedte le annak, amit majd a dobozos változat kínálni fog. Szerencsénkre nemrég egy újabb adag remek dolgot adtak a tesztelők kezébe, azaz megnövelték a szintet, így két új verdával törhetünk

és zúzhatunk, illetve új eszközöket is kapunk az ellenfelek idegesítésére, illetve természetesen 16 új kihívás is vár ránk a béta során. Ha tehát korábban már esetleg meguntátok volna a demó változatot, most esetleg más királyságok jöttek ki teljesben azóta, akkor itt az ideje visszapatanni, elvinni egy körre a Corvette ZR1-et vagy a Koenigsegg CCX-R-t, és kedvesen borsot törni a konkurens versenyzők orra alá az első hely, no meg a rajongók érdekében. Mi ott tesszünk a pályán! Összefutunk?

**JELENT-
KEZZ BÉTAZ-
NI A JÁTÉK HI-
VATALOS OL-
DALÁN!**

Medal of Honor

Miért pont Afganisztán?

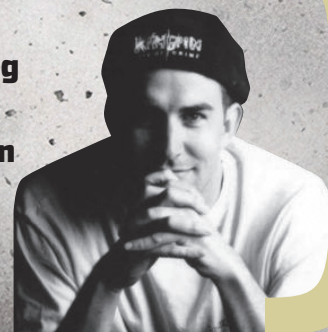
Miért nem éppen Alaszka? Egyszerű a válasz a kérdésre: mért modern harcokról akartak beszélni, hogy a modern háborúzóknak kenjenek egyet jól oda, illetve remélik, hogy majd a boltok polcainál egymást taposva fogják lekapkodni a cuccot azok, akik azt hiszik, hogy ez az igazán modern hadviselés. Na jó, valószínűleg nem ezért, legalábbis Greg Goodrich szerint nem, aki a *Medal of Honor* újjáélesztése mögött áll producerként. Gyorsan helyrebillentette a dolgot, amikor kijelentette: nem mi választottuk Afganisztánt, az választott minket. Oké, persze itt nem valami spirituális út eredményéről beszélt, hanem csupán arról, hogy egy olyan történetet akartak elmesélni, amelybe könnyebben bele tudja magát élni az ember. Greg szerint olyan ellenséget akartak hőseiknek, akik nagyon is valódiak, nagyon is félelmetesek és ismeretlenek, hogy a Becsület érme kiérdemlése valóban felemelő érzés legyen. A játék azért sem a közeljövőben játszódik, ugyanis bár fejlett technológiával látták el már most is az amerikai hadsereget, mégsem akartak sci-fi filmekből ismert dolgokat bevetni, ezért is ragaszkodtak a jelenhez. Egyértelmű, hogy a *Call of Duty Modern Warfare* a *Medal of Honor* nagy ellenfele, de legalább látszik, hogy a fejlesztők igyekeznek eltérni a hétköznapi másolat látszatától.



HA TE MONDOD

„Az afganisztáni háború története még feldolgozatlan, épp ezért lehetőségekben gazdag és érdekes!”

Greg Goodrich,
EA Los Angeles,
executive producer





Champions Online Revelation

Hősies kiegészítő érkezett a Cryptic Studios alkotásához – Bill Roper faggattuk ki, némi extra infó reményében

MÁRCIUS KÖZEPÉN TETTÉK ELÉRHETŐVÉ A CHAMPIONS ONLINE LEGÚJABB KI-EGÉSZÍTŐJÉT, a *Revelation*-t. Mindez teljesen friss tartalmat ad a 37-es és 40-es szint között hősiködő játékosoknak, akik vadiúj ismereteket sajtíthatnak el, emellett 30 új perk is elérhetővé vált, és egy új helyszínen, Therakiel templomában az eddigi legnehezebb kihívásokkal szembesülhetünk. Öt eddig ismeretlen ellenség csoport is helyet kapott a frissítésben, illetve a legújabb hősvivatnak megfelelő rucikkal is megpakolhatók a karakterek. Természetesen mi nem bírtunk nyugodtan ülni, és ahogy meghallottuk a híreket, azon nyomban nyagogni kezdtük Bill Roper-t, a játék mögött megbúvó dizájnert, hogy meséljen egy kicsit a jövőről, merre is tart ez az MMO, és mire is számíthatunk majd.

GS: Mivel ugyanazt a motort használjátok, mint a *Star Trek Online*, van tervetek tovább bővíteni a légi csaták körét?

BR: Mivel sok hősünk repül, mindig lesznek harcok a levegőben. Járműveket azonban egészen biztosan nem fogunk bevezetni a játékba, azaz nem lesznek például űrhajók. Úgy gondoljuk, hogy a mi játékosaink sokkal jobban szeretik a kötetlen repkedést, így mi inkább ebben az irányban szeretnénk haladni, és eszerint fejlesztjük tovább a játékmenetet.

GS: A különböző eventek roppant nagy népszerűségnek örvendenek a *Champions Online*-ban. Terveztek más olyan eseményeket, amelyeket valódiakról mintáztok? Gondolok itt a húsvétra vagy a Valentin-napra.

BR: Új arculatot szeretnénk adni a Blood Moon eventnek, amelyet a felhasználói véleményre alapoznánk. Ez például mindig akkor lenne, amikor a valódi világban is telihold van. Egyelőre azonban ennyi, mert a visszajelzések alapján több „örökzöld” tartalmat szeretnénk a rajongók, így inkább erre fektetjük a hangsúlyt.

GS: A játékban készített hősök valamelyike belekerülhet a jövőben a *Champions* könyvekbe/szerepjátékokba?

BR: A HERO Games dizájnerei éppen most dolgoznak egy új *Champions* könyvsorozaton, ebben rengeteg át-fedés lesz az MMO és a papír/ceruza-alapú játékok kö-

zött. Szorosan összedolgozunk a sráccokkal, megosztjuk az alkotásainkat és ötleteinket, így bármi lehetséges.

GS: A Cryptic másik népszerű alkotásában, a *City of Heroes/Villians*ben az egyik legjobb dolog a küldetés-készítés. Van esély valami hasonlóra a jövőben?

BR: Mivel körülbelül 5 évbe telt annak a lehetőségnek a kifejlesztése és tökéletesítése, jól esik hallani, hogy az egyik legjobb dolognak tartjátok. Roppantul izgalmas a játékosok kezébe adni az alkotás lehetőségét, és egészen biztos, hogy a jövőben ezt a kérdést is körbejárjuk.

GS: A PvP kicsit ügyetlenre sikeredett a *CO*-ban, miképp szeretnétek ezen a jövőben változtatni?

BR: A legnagyobb gond a PvP-vel az, hogy kicsit egyenlőtlen a helyzet a nagyobb lőtávolságú és a közelharcú erők között. Éppen egy olyan frissítés befejezésén dolgozunk, amely a közelharcot kívánja erősebbé tenni, ez roppantul fontos. Ezenkívül még szeretnénk felülvizsgálni a teljes erőkészletet és néhány problémásabb, vagy túlértékelt képességet lejjebb fokozni, ilyen például a teleporthálás készsége.

GS: Hogyan változtatja meg a *Revelation* a végjátékot? Hogyan lesznek barátokból ellenségek?

BR: Therakiel temploma az eddigi legnehezebb lair a játékban. Hatalmas terület, ahol megszámlálhatatlan mennyiségű ellenfél vár ránk. Köztük vannak az új Enforcerek és a legendás szuper-antihősök. Rajtuk kívül még számtalan csapda és puzzle állja majd a Therakielhez vezető utunkat. És hogy miért is lesznek ellenségek a barátainkból? Ez fontos összetevője a történetnek, ezért inkább nem lövöm le a poént.

GS: Néhány felhasználónak a mostani játémezők túl kicsinek tűnnek. Várhatók a jövőben olyanok, amelyeket az ő igényeikhez mérték?

BR: A visszajelzések szerint a játékosaink több instanced területet szeretnének, illetve újabb helyeket, amelyek kifejezetten csoportokra vannak kihegyezve. Ez is olyan dolog, amivel foglalkozni szeretnénk, amint dolgozni kezdünk az alacsonyabb szintű pályák küldetéseinek összekötésén, folyamatosabbá téve a fejlődést. Ezután teljesen

új területeket és kalandokat hozunk majd létre, amelyeket bármely szintű karakterrel végig lehet játszani.

GS: Új erőkészletek esetleg a láthatáron?...

BR: Egyelőre főleg a meglévők tökéletesítésén dolgozunk. Persze ez nem jelenti azt, hogy nem lesznek újak a jövőben. Éppen azon gondolkodunk, hogy a Supernaturál kapjon-e két új ösvényt, amelyek közül egyik az állati, másik a pokoli lenne.

GS: A Cryptic Store-ban rengeteg a csini kosztüm. A játékosok hány százaléka fizet az extra ruhákért? Melyek a legnépszerűbbek?

BR: Elsősorban a teljes szetteket vásárolják a játékosaink, azok közül is a legnépszerűbb a Cyborg Beast. Hamarosan azonban olyanokat is megtalálhattok majd a C-Store-ban, amelyeket a közönség kénye-kedve szerint alkottunk meg. Ilyen a Symbiote és a Crystalline Armor szett.

GS: Lesznek esetleg tulajdonaik avagy „lakásaik” a játékosoknak a jövőben?

BR: Bár vannak olyan ötleteink arra, hogy a guildeknek saját bázisuk legyen, egyelőre nem szerepel a listánkon ilyen.

GS: Lesz arra mód, hogy a riválisaink bőrébe bújva játszassunk? Például PvP során?

BR: Nincs tervünk arra, hogy konkrétan a gonosz riválisokkal játszassanak a felhasználók, de azért ott van a Nemesis: Confrontation Lair, ahol ötfős csapatok küzdhetnek meg ellenük.

GS: A petek mesterséges intelligenciája kap fejlesztést a jövőben?

BR: Elképzelhető, hogy ezen a téren is szétnézünk majd, de egyelőre ez sincs fenn a legfontosabb teendőink listáján.



Transformers: War for Cybertron


Zúzz a saját készítésű transzformereddel!

Kedves egybegyűltekt, nem hittük volna, hogy ezt valaha mondanunk tudjuk megint, de készül olyan Transformers videójáték, amire érdemes várni! Nem, ezt most nem a Michael Bay-féle filmek alapján készítik, hanem teljesen saját koncepció szerint! A *War for Cybertron* valódi gigantikus Autobotok és Álcák közti összeborulást tár majd elénk, ráadásul kemény multiplayer játék-módjában saját karaktert is készíthetünk majd! Azt még nem tudni pontosan, hogy milyen részletességgel tudjuk majd kedvüinkre formálni az alakváltó robotot, amelyet utána harcra küldünk, de már ez is éppen elég ok arra, hogy fel legyünk csigázva.



Matt Tieger, High Moon Studios, vezető dizájnér

„Nem az volt a célunk, hogy a legjobb Transformers játékot csináljuk meg. Azt akartuk, hogy remek játék legyen, ami történetesen a TF univerzumban játszódik.”



World of Warcraft: Cataclysm

Közeleg az új kiegészítő bétája!

Nem szabad megállnia a Blizzard pénznyomdájának, a legutóbbi *Wrath of the Lich King* nevet kapott kiegészítő óta éppen annyi idő telt el, hogy aktuális legyen a következő frissítés. A *Cataclysm*ről sokat hallottunk már, tudjuk nagyon jól, hogy kíméletlenül átszabják Azeroth földjét, de konkrétan még senki nem tapasztalta meg ennek pontos jelentését. Szerencsére már nem kell sokáig vergődnünk az információéhség-

ben, ugyanis hamarosan postázza a bétameghívókat a Blizzard gárdája, de egyelőre csupán a média képviselői számára. Reméljük, mi is kapunk majd egyet abból a bizonyos meghívóból, így amint lehet, szállíthatjuk a frissebbnél frissebb infókat a *World of Warcraft* következő nagy durranásából. Arra is persze érdemes lesz figyelni, hogy mikor nyitják meg a nagyérdemű lelkesebbeji számára is a *Cataclysm* bétájának kapuját.

THE WITCHER ASSASSINS OF KINGS

KIADÓ CD Projekt FEJLESZŐ CD Projekt RED RÖVIDEN Akció-szerepjáték a lengyel Andrzej Sapkowski fantasy-regényei alapján MEGJELENÉS 2011 eleje

Csak idő kérdése volt, hogy Geralt újra,
neki-, bele- és széjjelvágjon! //mazur

AK EZZJÜK EGY GYORS, NEM
REPREZENTATÍV FELMÉRÉS-
SEL: emelje fel a kezét, aki
nem játszott a *The Witcher* első ré-
szével! Megvárom. No és most azok, aki
játszottak vele! Köszönöm, egyúttal re-
mélem, hogy senki sem ejtette el az újsá-
got. (Akire pedig most furcsán néznek a
metrón, az ne is foglalkozzon vele.) Amíg
összeszámoljuk a szavazatokat, addig el-
mondanám, hogy miért volt ez fontos:
visszagondolva arra, hogy milyen skep-
tikusan vártam a játék első részét, ki-
csit aggódom amiatt, hogy sikerül a *The
Witcher 2*-höz méltó módon felkészül-
ni azok érdeklődésére is, akik nem tudják,
miről van szó. Magamból indulok ki, mert
annak idején hiába jöttek a szebbnél-
szebb képek, szívárogatok az infók, vala-
hogy képtelen voltam hinni abban, hogy
ez a fehér hajú főszer és lengyel fantasy-

könyvekre alapozott világa leköt majd,
nem beszélve az elmondások alapján na-
gyon gyanús harcrendszeréről, ahol állító-
lag „jó ütemben kell klikkelgetni a ször-
nyekre ahhoz, hogy felcakkozzuk őket”...
Valahogy nem állt össze az egész. Az-
tán végül megérkezett a játék, és ugyan
technikai malőrök még akadtak bőven (a
sorozatos csúszások ellenére is, míg né-
hány patch után végre kikalapáltak min-
den horpadást), az első negyedóra ve-
le töltött idő után már tudtam, hogy ez
az én játékom. Közben beérkeztek az el-
ső eredmények és úgy tűnik, hogy voltak,
akik nem játszottak az első résszel, úgy-
hogy az ő kedvükért röviden elmonda-
nám, hogy miről is van szó. Previously on
The Witcher!

WHO YA GONNA CALL?

A „witcher” a játék világában hivatás-
os szörnyvadászt jelent: őket kell hív-
ni, ha valami démon költözött a pincé-
be, netán rájárnak a tyúkokra a vérfarka-
sok, letapossák a hátsó kertben a répát
a ghoullok... a szokásos ügyes-bajos dol-
gok. A witcherek „céhe” (de nevezük
őket mostantól „boszorkányvadásznak”,
ahogy a játék magyar nyelvű változatá-
ban is szerepel) nagy múltú szervezet, és
igen komolyan veszik a munkájukat, tu-
dományos alapossggal (vagy inkább
tudomány és mágia határán egyensú-
lyozva) kutatják a szörnyek anatómiá-
ját, hogy a legnagyobb hatékonysággal
vehessék fel a harcot ellenük. Ennél ép-
penséggel messzebbre is merészkednek,
mert genetikai kísérleteik során (kicsit
anakronisztikusnak hat talán, de a játék
világába belefér) egy kicsit ők maguk is
szörnyekké váltak: az általuk kifejlesztett



mutagének révén már-már emberfeletti képességekre tettek szert, hogy a legvadabb rémség se jelentsen számukra akadályt. Főhősünk, Geralt ábrázata is beszédes: hófehér haja, sárga szeme elárulja, hogy nem hétköznapi ember – ennek megfelelően az emberek gyakran szélsőségesen viszonyulnak hozzá.

KI VAGYOK? MIT AKAROK?

Az első rész története alapvetően két fő részből állt össze: egyrészt Geralt múltját kutattuk, mert ahogy az a szerepjátékokban oly gyakran megesik a főhőssel, ő is elvesztette az emlékezetét. A másik szál az volt, hogy a boszorkányvadászok ellen törő gaz erőket üldöztük, közben pedig egyre mélyebben bonyolódunk bele Temeria zavaros politikai ügyeibe. Bár Geralt alapvetően minden

tekintetben semleges karakter volt, a játék során lehetőség volt a nemes eszmék vagy a lázadás, a hideg fejjel gondolkodás vagy az impulzív cselekvés felé terelni. Döntéseink néha meglepő következményekkel jártak és nagyon ügyesen alakították a történetet, ami sokak számára a *The Witcher* egyik legnagyobb vonzerjét jelentette. A folytatásban sem lesz ez másképp.

MINDIG A POLITIKA

A *The Witcher 2* sztorija a mai, politikától túlterhelt időkben sokakból talán egy „jaj ne, már itt is?!” sóhajt húzhat elő, de ez már szép hagyomány. Miután segített megállítani a rózsás lovagok felkelését („Order of the Flaming Rose” ügye, de a látszat csal, hiszen nem egy radi-

kális melegjogi szervezetről van szó), és megmentette Foltest király életét, Geralt végérvényesen a temeriai politikai csatározások kulcsfigurájává nőtte ki magát. Aktuális feladata, hogy az uralkodót támogassa béketörekvéseiben – amihez, ahogy az már lenni szokott, még jelentős harcok árán vezet az út. Miután a lovagok utolsó egységei is megadták magukat a királyi hadseregnek, már csak a szeparatista La Valette bárónő megbékítése van hátra, aki fejébe vette, hogy kis királyságával együtt leválik Temeriáról. Meg is érkezik egy kisebb hadsereg, hogy gyorsan átfussák a vitapontokat a bárónővel, miközben Geralt – legnagyobb szomorúságára – a király mellett ragad, ahelyett, hogy végre kiderítené, hogy ki is állt a király elleni sikertelen merénylet hátterében.

SZEBB, JOBB

Jó fejlesztő holtig fejleszt



A THE WITCHER MEGJELENÉSE

idején még közel sem volt hibátlan (89 százalékot adtunk rá), a CD Projekt RED azonban példamutató módon még egy évvel később is építgette-szépítgette a játékot. Az „Enhanced Edition” külön is megjelent – ha annak idején ebben a formában kaptuk volna meg a *The Witcher*-t, lámpással kellett volna keresni benne a hibákat.

Nem tudjuk, mi ez. Geralt sem, de meg is megnézi.



„ASSASSINS OF KINGS”

Vagy pontosabban: ki volt az a titokzatos, boszorkányvadász-fizimiskájú merénylő, aki a király életére tört, és ami még izgalmasabb, mi köze volt a witcherekhez? Amikor Geralt végre nekilődül, hamar napvilágra kerül néhány zavarbaejtő részlet: egy titkos társaságról van szó, amelynek tagjai nem csupán Temeriában próbálnak merénykedni, hanem az Északi Királyságok összes uralkodóját célbavették – erre utal a játék alcíme is. De vajon mi a céljuk? Üldözzük tehát a királygyilkosokat, közben pedig Geralt saját múltja után is kutat – az amnéziája az első rész egyik központi motívuma volt, most itt van hát az idő, hogy alaposabban megismerjük régi énünket. És hogy Geralt élete végképp ne tudjon visszazökkenni a maga békés, szörnyeket aprító kerékvágásába, hősiünk nyomozása során a Pontar folyó mentén Temeria, Kaedwen és Aedrin határához ér, ahol a világ legnagyobb királyságai közt épp kirobbanni készül a konfliktus gyújtópontjában találja magát.

MESE, MESE, MÁTKA

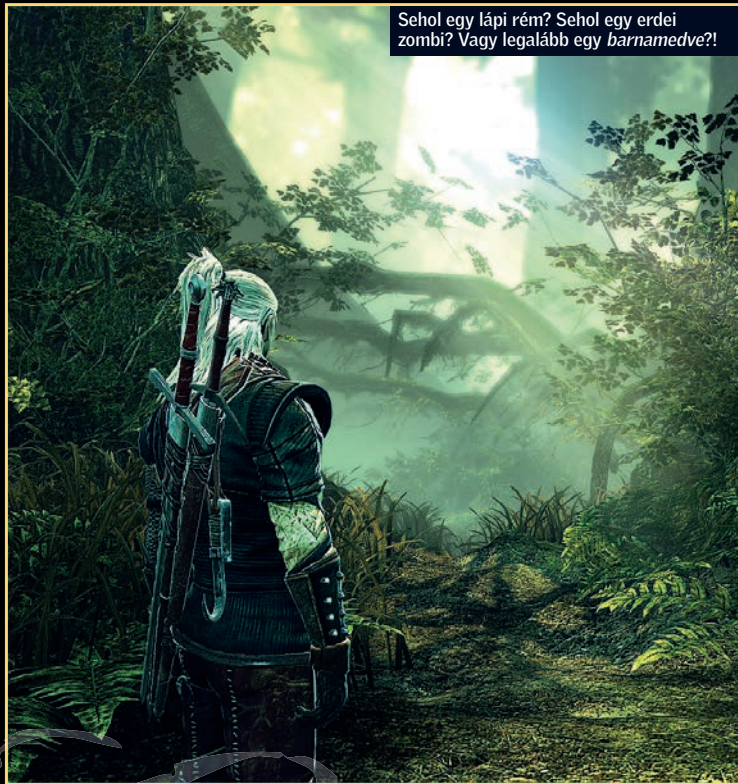
A *The Witcher* a legnagyobb RPG-kkel szemben is bőven megállta a helyét, sőt, még az időközben érkezett új király, a *Dragon Age* mellett sem veszített fényéből – főleg azért, mert a *Dragon Age* az „érettebb” megközelítés tekintetében ugyan hasonló, számos egyéb téren nem jobban, nem rosszabbul, csak épp máshogy épített fel egy saját, egyedi világban játszódó szerepjátékot. A BioWare csapata érdekesen lavírozott a linearitás és a szabadság között, ami a *The Witcher 2*-ben is fontos lesz. Az első rész ugyanis – főleg az *Elder Scrolls*-játékokhoz képest – kevés mozgásteret engedett, ami most megváltozik. Nem csatangolhatunk ugyan szabadon, a kardunk után, de három, egymástól teljesen független, nagyobb sztoriszálát göngyölhetünk fel, emellett pedig még egy rakás mellékküldetést. Utóbbi persze becsapós, hiszen nemcsak egy-egy szokásos „ejdes fíjom, hozdad maur le szegin ceccamat a faurol” feladatot kapunk, inkább belebeleveredhetünk a mi történetünkől (látszólag) függetlenül zajló eseményokba. A fejlesztők szerint azonban nem

lesznek „FedEx” küldetések, ami önmagában is örömteli hír.

MINDEN JÓ, DE MI A VÉGE?

A *The Witcher* hangulatához nagyban hozzájárultak a hihető, egyedi karakterek és ez a folytatásban sem lesz másképp. Még nagyobb hangsúlyt kap, hogy totális gyökérként is viselkedhetünk, belekötve fűbe-fába, de lehetünk szerethető, nemeslelkű figurák is – mindkettő elképzelhető egy boszorkányvadász esetében. A következményekkel persze számolni kell, mert akinek olyanja van, éppenséggel összebalhézhat a helyi kovácsal, de talán megéri inkább visszafogni magunkat, különben legközelebb már elhajt minket, amikor épp nála szabadulnánk meg a kalandozás során felhalmozott portékától. A már említett három sztoriszál is többféleképpen alakulhat döntéseink nyomán, és együtt határozzák meg a játék lehetséges befejezéseit. Összességében a játékmenet valamivel rövidebb lesz ugyan, mint az első rész volt, viszont a CD Projekt RED szerint „sokkal intenzívebb”. Tény, hogy a variációs lehetőségeket tekintve érdemes lehet





Sehol egy lápi rém? Sehol egy erdei zombi? Vagy legalább egy barnamedve?!

majd többször is nekivágni a kalandnak. Már csak egy dolog kérdéses, hogy a fordítás során majd mennyi vész el az eredeti szöveg erejéből? Érdekes volt annak idején a lengyel anyanyelvű játékosok reakcióit olvasgatni, miután kipróbálták az angol változatot: állításuk szerint az eredeti sokkal-sokkal szókimondóbb volt – ami azért is mulatságos, mert a magyar fordítás az angol alapján készült, és félúton még tovább „finomodott”. Csak egy példa, amit megpróbálok finoman körülírni: az „anyád törpékkel hált!” kiszólás eredetileg zavarbaejtő anatómiai pontossággal írta le, hogy nevezett személy édesanyja állítólag mit is csinált pontosan az említett törpe mely testrészével. (És nem az orrát pocskölgette.) Értem én, hogy necces a dolog, de ha eredetileg ez is hozzátartozott a „Wiedźmin”-regények világához és a lengyel kollégák sem voltak szívbjajosak, akkor minek finomkodunk?

ANYÁK, ZÁRJÁTOK EL LÁNYOTOKAT! LÁNYOK, ZÁRJÁTOK EL ANYÁTOKAT!

Ha már az erotikánál tartunk (már ott tartunk?), a szex a *The Witcher* jól meghatározható része volt, mivel Geralt nagyjából mindenkire rámozdult, kor-

tól, vallási hovatartozástól és társadalmi státusztól függetlenül. (Legalább a „nemre” tekintettel volt – nem nevesíténém a *Dragon Age*-et negatív kontextusban, hiszen nagy kedvencem, de itt aztán nincs buzulás!) De hiába a nagy ivarcsőрте, 18-as karika meg minden, néhány ravaszul megválasztott párbeszéd-opció után mindössze némi sejtelmes zenét és egy beúszó cicis kártyanaptár-szerűséget kaptunk, amit lehetett ugyan gyűjtögetni (óh, azok az általános iskolai évek...), de sok értelme nem volt. A fejlesztők szerint a szex ezúttal sokkal realiztikusabb, érettebb (öhm) és interaktívabb módon lesz tálalva – mi több, jobban integrálták a játékmenet egészébe. Mivel ennél többet még nem tudni, nem merek találgatni. Ötletemek éppenséggel lennének.

KICSI VAGYOK, SZÉKRE ÁLLOK

A karakterfejlődés rendszere általában ugyan nem egészen nulláról indulunk (mivel közvetlenül az első rész történései után járunk, sportszerűtlen lett volna még egyszer elsütni az amnéziás megoldást: „jaj, már megint nem emlékszem semmire, ki maga?!”), de a lényeg, hogy bőven lesz hova fejlődni. A rendszer kicsit átláthatóbb, mi-

HŐSÜNK NYOMOZÁSA SORÁN A PONTAR FOLYÓ MENTÉN TEMERIA, KAEDWEN ÉS AEDRIN HÁRMAS HATÁRAHOZ ÉR, AHOL A VILÁG LEGNAGYOBB KIRÁLYSÁGAI KÖZT ÉPP KIROBBANNI KÉSZÜLŐ KONFLIKTUS, GYÚJTÓPONTJÁBAN TALÁLJA MAGÁT



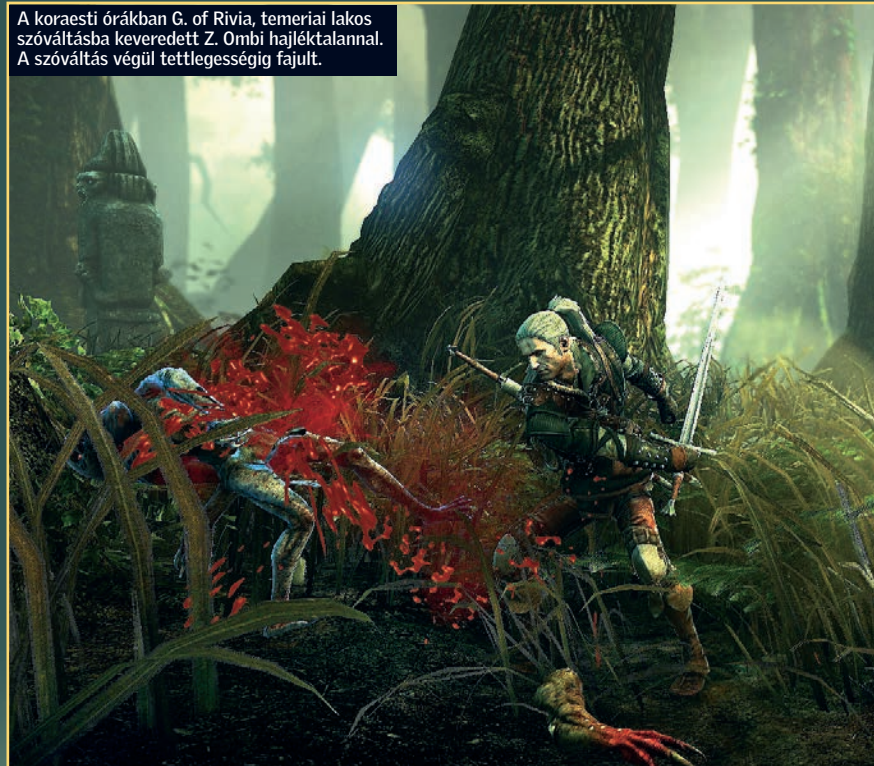
vel ezúttal három fő irányban fejleszthetjük Geralt képességeit: választhatjuk a kard, a mágia és az alkímia útját. Akinek dereng az első rész, annak ez sem meglepetés, hiszen Geralt az emberi ellenfelek cakkozására bevett hagyományos fegyverek mellett kiválóan forgatta a szörnyvadász ezüstkardokat, illetve újabbnál újabb mágikus képességekre tett szert. Az alkímia révén egyre ütősebb lötytyőket, bombákat, fegyverolajokat, mérgeket készíthettünk, ami nehezebb fokozaton valóban nélkülözhetetlen volt. Az első részben nagyszerű ötlet volt a „mutagének” alkalmazása is: néhány különlegesebb szörnyből extra alapanyagokat nyerhettünk, ezekből nagy hatású vegyületeket kotyvaszthattunk, amelyek néha találpontokat, néha pedig egészen durva bónuszokat adtak Geraltnak – viszont a sztorihoz kapcsolódva lehetett csak megszerezni őket. Most egy kicsit másképp működnek: a mutagénekkel testre szabhatjuk a képességeinket, vagy a varázslatok hatásmechanizmusát; találhatunk például olyan mutagént, amellyel az adott

varázslatnak megnövelhetjük a sebességét, vagy kiterjeszthetjük egyszerre több ellenfélre is. Nyilván a két lehetőség más harci szituációkban jöhet jól, úgyhogy rajtunk múlik, mit választunk, ezzel is jobban testre szabva arzenálunkat. Közvetve a karakterfejlődéshez tartozik az is, hogy nem fejlődnek együtt velünk a szörnyek: a *The Witcher 2* például az *Oblivion*mal ellentétben megadja a játékosnak az örömet, hogy élvezze erejét és a látványos különbséget, amit a fejlődés jelent. Tény, nehéz és macerás jól kidolgozni a különböző területek szörnyeinek erejét, hogy mire odajutunk, se túl nehezek, se túl könnyűek ne legyenek – de a CD Projekt RED vállalta ezt a pluszmunkát.

KIFUTÓ MODELLEK

Az első részben erősen limitált volt a fegyver- és páncélválaszték – különösen az utóbbi, amelyből négy (!) jutott az egész játékra, de kadból sem volt több tízfélénél. Most több mint 300 fegyvervariáció közül lehet válogatni, és ahogy a hasonló játékokban,

A koraesti órákban G. of Rivia, temeriai lakos szövetségbe keveredett Z. Ombi hajléktalannal. A szövetség végül tettlegességig fajult.



HABBA-HABBA

Geralt, és az ő trófeái



AZ ELŐZŐ RÉSZBEN GERALT

egyrészt szörnyek különféle testrészeit tette el emlékébe, de azért hódításainak is maradt nyoma: ez utóbbiakat ledér amazonokkal díszített kártyalapokkal honorálta a játék, és ugyan már most lehet tudni, hogy a *The Witcher 2* mint „felnőtt” RPG jelentős hangsúlyt fektet az erotikára, nem is sejtjük, hogy mégis mire számíthatunk, főleg hogy a hódítás ezúttal sokkal szervezettebb része lesz a játékmennek.

NEMCSAK EGY-EGY UNALOMIG ISMERT „EJDES FIJOM, HOZZAD MAUR LE SZEGIN CECCAMAT A FAUROL” KÜLDETÉST KAPUNK, INKÁBB FOLYAMATOSAN BELE-BELEKEVERÜNK A MI TÖRTÉNETÜNKTŐL (LÁTSZÓLAG) FÜGGETLENÜL ZAJLÓ ESEMÉNYEK SODRÁSÁBA





Cole már megérkezett, Marcus Fenix majd a kiegészítőben várható



A *The Witcher* első része még mai szemmel nézve is gyönyörű, a folytatás azonban bőven feljebb emelte a léceket. A CD Projekt RED azonban nem csupán a részletgazdagság tekintetében, de a fényekkel és a beállításokkal is a filmszerűsége törekedett. A cél az volt, hogy a „flashbackek” (melyek kiemelt szerepet kapnak a történetben, ahogy Geralt lassacskán visszaemlékszik régi életére) és a dialógusok is minél hihetőbbek legyenek. A grafika minőségét jól példázza régi jó cimboránk, Zoltán modellje: a háttérben látható az eredeti koncepció, elől pedig a játékban látható modell. Nem igazán érhető nyomon felesleges kompromisszum!

úgy itt is folyamatosan csereberélgethetjük őket annak fényében, hogy melyik mennyire illik karakterünkhöz, választott játéktílusunkhoz. A tárgyak egy részét szokás szerint kalandozás közben találjuk, másokat kereskedőknél vehetünk meg isszonyatos pénzért, de új szint hoz a játékba a gyártás is: a jobb kovácsok például mind tudnak majd olyan tárgyakat készíteni nekünk, amelyeket nem lehet „csak úgy” leemelni a polcról. Ha azonban összegyűjtjük a szükséges alapanyagokat (plusz megtámogatjuk őket, de urasan), akkor örömeink elkészítik nekünk egyedi rendeléseinket, legyen az egy kard vagy akár páncél – több mint 200 ilyen egyedi tárgy vár ránk. Emellett még hozzá kell képzelni a fegyverek alakíthatóságát, az első részben is használt meteoritok, miegyebek révén – ugyanez várható most is, csak persze sokkal bővebb választékkal. Sőt: a testre szabhatóság a páncélzat egyes részeire is kiterjed. *Részeire*, mert fontos az is, hogy immár részenként is kipofozhatjuk a felszerelésünket; olyan ászesszóárok jönnek még képbe, mint a különféle kesztyűk, övek vagy épp térdvédők (mely utóbbiak nyilvánvalóan elengedhetetlenek lesznek akkor, ha például gördeszkán vagy BMX-en vágánk neki a kies temeriai dombvidéknek).

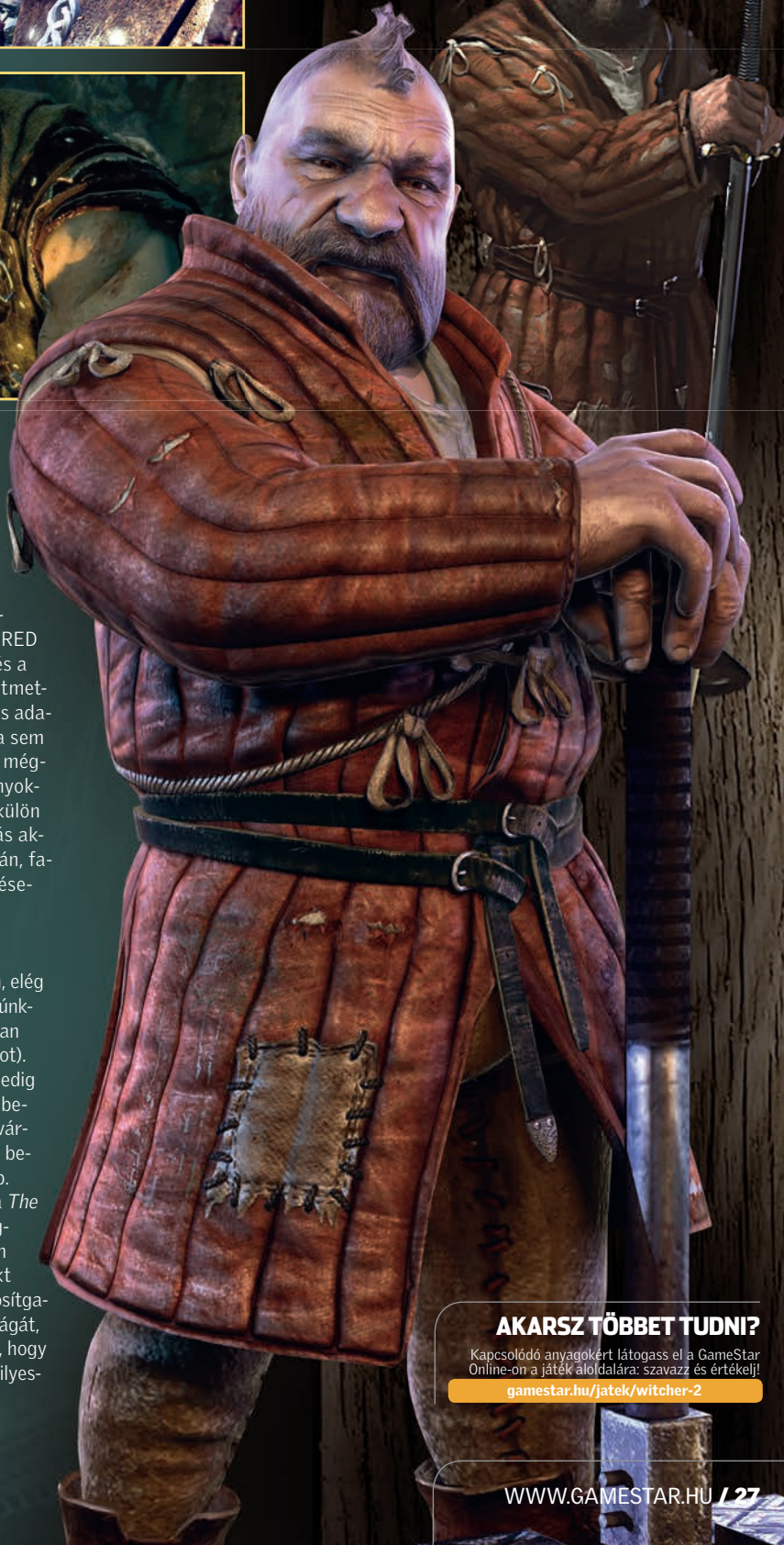
FONTOS APRÓSÁGOK

Talán szörszálhasogatás ilyen részletekbe belemenni, de tény, hogy még sok patch után is rémálmom volt a *The Witcher* első részében az inventory-rendszer, azaz a magunkkal cipelt tár-

gyak kezelése (részben a rengeteg alkimista alapanyag miatt, a lapulevéltől kezdve a kímérra-mellbimbóig). Nos, a folytatásban Geralt feneketlen zsákokot kap, így végre elbúcsúzhattunk a folyamatos helyhiánytól, sőt többféle módon is rendezhetjük cuccainkat, így a CD Projekt RED a kényes beteg rendmániások és a szerepjátékrajongók szűk kereszteszetére is gondolt. Szintén fontos adalék, hogy ugyan ugrálni továbbra sem lehet (ez van, Geralt nem ugrál), mégis sokkal látványosabb mutatványokra lesz képes. Cserébe azonban külön gombnyomásra elvégez egy rakás akrobatikus mozdulatot, azaz sziklán, falakon mászik, fedezékeken, kerítéseken lendül át.

EZMIEZ, FILM?

A grafikáról nem áradoznék külön, elég csak rápillantani a képekre (interjúkban Tomasz Gop ezzel kapcsolatban is elárul néhány izgalmas apróságot). A harcrendszerrel kapcsolatban pedig hamarosan kézhez kapunk fontos bejelentéseket, úgyhogy kíváncsian várjuk, az előző részben már remekül bevált modell miképp fejlődik tovább. Akárhogy is, az eddigiek alapján a *The Witcher 2*-nek minden esélye megvan arra, hogy minden tekintetben jobb legyen elődjénél. A CD Projekt RED az első rész folyamatos csinosítgatásával is bizonyította elhivatottságát, úgyhogy most is bízhatunk abban, hogy apaít-anyait beleadnak majd – az ilyesmi azért érződik egy játékon.



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/witcher-2

GERALT, MI LESZ VELED?



**Tomasz Gop, a CD Projekt RED senior producere
válaszolt kérdéseinkre**

//Gyu

A *The Witcher* után mi volt az első és legfontosabb lépés, amikor belevágtatok a folytatásba?

Az első gondolatunk az volt, hogy talán újra kellene írni az engine-t, mert úgy néz ki, most már tudjuk, hogyan kell RPG-t fejleszteni... Ez okozta a legtöbb kötöttséget, úgyhogy mindenáron meg akartunk szabadulni azoktól a tényezőktől, amelyek eddig hátráltattak bennünket. Azonnal le is ültünk, hogy kitáljuk, prototipizáljuk és implementáljuk az új engine-t és a hozzá tartozó eszköztárat. A fő sztorivonalal már tisztában voltunk (ha láttad a *The Witcher* záró animációját, akkor tudod, miről beszélek), de ki kellett terjeszteni az ötleteink körét és meg kellett szilárdítani magát a víziót.

A játék melyik része tetszik neked a legjobban? Melyik újdonság a legizgalmasabb számodra?

Egyértelműen a sztori. Tudom jól, hogy az emberek többsége, aki látták az első előzetes videót, azok a grafikát, a karaktereket, az átvezető jelenetek minőségét tartják fantasztikusnak. Ettől függetlenül mi magunk több mint két év fejlesztés után végre láthatjuk azt, amit a sztori tekintetében fejlesztettünk és prototipizáltunk. Én emiatt dobtam hátast, amikor először kezdett „úgy igazán” összeállni előttem a játék. Ezek olyan dolgok, amelyeket nem veszel észre a felszínen, munka közben – de azok az eszközök, amelyekkel implementáltuk magát a történetet, illetve a karakterek és közösségek, frakciók közti viszonyokat, sokkal több lehetőséget adnak, mint azelőtt. Ezek olyan dolgok, amelyeket

egyelőre nehéz lenne, nem is tudunk megmutatni – de majd meglátjátok.

El tudsz árulni néhány technikai infót az új grafikus motorról? Mire képes? Utaltatok arra, hogy egészen újszerű technológiákkal vértéztétek fel a játékot.

Ez egy szerepjáték-motor. Úgy terveztük és készítettük, hogy RPG-k voltak csak a fejünkben, pontosabban az, hogy maga az engine minden felmerülő igényt maximálisan kiszolgáljon, ami csak kelhet egy tökéletes szerepjáték megalkotásához. Így inkább arról szólt a dolog, hogy teret engedjünk kreativitásunknak, mint arról, hogy hiperszuper grafikát készítsünk (amit egyébként is megcsináltunk). A dizájnerek olyan srácok, akiknek millió ötletük van arra, hogyan kössünk össze sztorielemezeket egymással, hogyan tartjuk fent a játékos érdeklődését, hogyan okozunk számára valóban emlékeztető játékélményt. Nem vagyok biztos benne, hogy valaha valaki megadta-e nekik azt a lehetőséget, hogy kifejthessék ötleteiket anélkül, hogy tudtak volna programozni vagy szkriptelni – mi azonban éppen ezt csináltuk. Rengeteget kísérletezhetek, ugyanakkor a programozók teljesen más eszközökkel dolgozhatnak, így mindenki biztonságban van.

Elárulnál néhány részletet a három, egymástól független sztorivonalról? Más karakterekkel is játszunk majd, nemcsak Geralttal? Vagy talán más idősíkokba látogatunk el?

Más valóságokban, inkább azt mondanám. A *The Witcher 2: Assassins of Kings* leginkább arról szól,





A BOSZORKÁNYMESTEREK MAGAS FOKÚ SZÖRNYISMERETE EZÜTTAL SZOROSAN KIHAT AZ ÖSSZECSAPÁSOKRA

milyen boszorkányvadásszá is szeretnél válni. Nem választhatsz ugyan a jó és a gonosz között, mert annál azért kötöttebbek a lehetőségek (szándékosan), viszont azért meghatározható, hogy mégis milyen karakter lennél inkább. Sokat gondolkodtunk azon, hogy a játékost mindenképp választásra buzdítsuk, sőt, kényszerítsük, de érzelmi és politikai, mint frakciós alapokon.

Új harcrendszer lesz a játékban, vagy marad a régi, megszokott? Mi szerettük!

Ha megszoktad, hogy gyorsan harcolsz gyors ellenfelek ellen, a lassabb, de jobban páncélozott ellenfelek ellen pedig lassú, de erősebb ütésekkel vész be, és ezek között váltogatsz, akkor az új rendszerben is otthon fogod érezni magad. A változás, ami be szeretnénk vezetni, inkább a variációs lehetőségekről szól. A *The Witcher 2* harci stílusa különböző taktikai megoldások kombinációját engedi meg. Amennyiben egy kihetetlen gyors ütészérvet akarsz, esetleg két kardcsapás közé be akarsz szúrni egy varázslatot, mindmind lehetséges lesz. Természetesen lesz-

nek taktikák is – mint védés, háritás, elmentás. És van még egy dolog, amelyet még később fejlesztünk majd ki: az a mód, ahogy a harcot szorosan hozzákötjük a karakter fejlődéséhez és ahogy a boszorkánymesterek magas fokú szörnyismerete kihát az összeapásokra.

Hogyan működik az új karakterfejlődési rendszer? Ki tudjuk maxolni a kard-, mágia- és alkimista tulajdonságainkat, vagy választani kell? Netán végig tudjuk játszani a játékot csak mágiaival úgy, hogy Geraltból inkább mágust csinálunk, mint harcost?

Nem lehet kimaxolni mindent, azonban ha a fent említett tulajdonságok egyikére fókuszálsz, az bizony jelentősen másfajta játékélményt nyújt majd és persze előnyödre válhat. Észre fogod venni, hogyan változik meg a játékmenet a különböző megközelítésekkel. Egyszerűsítettük az indikátorokat és statisztikákat, a különféle képességeket is teljesen újragondoltuk, kevés „passzív”, statisztikai alapú van, sokkal több egyedi megoldás. Még egy dolgot hadd magyarázzak el, amit sokan kérdeznek: annak fényében, hol hagy-



tuk abba az első részt (Geralt elég durva arc volt már), hol kezdünk a *The Witcher 2*-ben? Nem nullázzuk le a képességeket, de ha mindent meg is tanultál az első részben, amit csak lehetett, akkor is rengeteg tanulnivalód lesz a második részben, hiszen az előző rész csak alapszintnek számít a második rész szempontjából.

Hogy működik majd az egyedi tárgyak készítése? Alapanyagokat és terveket kell majd gyűjteni? Geralt kalapál?

Mivel Geralt nem kézművesként híresült el, meg kell találni azokat a karaktereket, akik majd segíteni tudnak a procedúrában. Emellett persze még mindig rajtad múlik, hogy beszerezd a holmikát a számukra. Egyedi fegyverekre, statisztikát változtató eszközökre, ruházati darabokra lehet majd így szert tenni.

Az első játékban a testre szabhatóság elég limitált volt. Számíthatunk esetleg többféle használható eszközre vagy páncélra?


Nem mondom számokat, de igen. Bevezettünk ugyanis egy olyan rendszert, amely képes hatalmas mennyiségű egyedi holmit létrehozni. Nemcsak a statisztik-

titákkal és képességekkel variálhatunk ily módon, hanem a kinézettel is: vizuálisan is különbözőek lesznek az egyes játékosok. Ruhák, eszközök, fegyverek – amit csak akartok.

Mennyire vett részt Andrzej Sapkowski a fejlesztésben?

Nem túlzottan. Természetesen még mindig ő az ihlet, de a *The Witcher 2* történetét házon belül írtuk (ugyanaz írta, aki a *The Witcher* első részéét is). Mindig jó dolog az eredeti író véleményét megkérdezni arról, amit készítettünk, de az alapötlet a mienk.

Hol tartotok jelenleg a fejlesztéssel? Mikor játszhatunk végre a játékkal?

Jelenleg alfa-állapotban vagyunk – ez azt jelenti, hogy a játék minden egyes feature-éből készítettünk prototípusokat a játékban. Ahhoz, hogy a fő produkció elkezdődjék, egy egész gyártási folyamatnak kell beindulnia. Az összes létező erőforrást (helyszínek, karakterek, átvettők, filmrészletek, szövegek...) le kell zárni, tökéletesíteni kell, összekötni egymással az engine-ben. A játék előrelátólag 2011 első negyedévében jelenik majd meg. 



CSAVK ENN



SQUARE ENIX. AVALANCHE STUDIOS. eidos. Games for Windows. XBOX 360. XBOX LIVE. PS3. CDPROJEKT

Just Cause 2 © 2009 Square Enix Ltd. Published by Square Enix Ltd. Developed by Avalanche Studios. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. JUST CAUSE, the JUST CAUSE 2 logo, EIDOS and the EIDOS logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Ltd. AVALANCHE STUDIOS is a trademark of Fatalist Entertainment AB. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

JUST CAUSE 2™

WYIT TUDTOK?

JUSTCAUSE.COM



ÍGY RÖHÖGÜNK MAGUNKON MINDEN ÉVBEN, ÁPRILIS ELSEJÉN

Összeszedtük az idej és az utóbbi évek legjobb bolondok napján született ál-híreit, bejelentéseit és tréfáit //Mayer



ÁPRILIS ELSEJE AZ ÉVNEK AZ A NAPJA, AMELYET KI-FEJEZETLEN SZERETEK egy sötét szobába zárkózva, monitor előtt végigülni. Ilyenkor azért igyekszem a szeretett és imádott környezetemet kizárni, mert kreatívabbnál kreatívabb módokon igyekeznek velem tudatni, hogy bolondok napja van. Ez pedig természetesen számos átverés formájában történik, amin mások jól röhögnek. Persze az évek alatt megtanultam magamon is röhögni, de nem feltétlenül ez az oka annak, hogy egészen megkedveltem az év e csodálatos tavaszi napját. Ezért is írtam fentebb, hogy monitor társaságában a legjobb átvészelni április egyet, ugyanis így folyamatosan jönnek a jobbnál jobb külvilági tréfák, amelyek között rendre akadnak jó kis videó-játékokkal kapcsolatos darabok is.

HA HÜLYESÉG, AKKOR MEGCSINÁLJUK! Nézzük hát, mik voltak az idej április elsejei mókák, amelyek úgy igazán meglepettetek bennünket. A Remedy fejlesztői úgy gondolták, hogy a régóta várt *Alan Wake* már megjelenése előtt olyan kultikus státuszba emelkedett, hogy franchise lesz belőle és más játéktílusokat is meghódíthat. Például a stratégiaikat. Így született meg az *Alan Wake Wars*, trailer is készült hozzá, amelyben a ködös város esetlen lakosait harcoltathatjuk egymás ellen a napi kávé feletti irányítás megszerzése érdekében. 24 különböző egység típus, 17 pálya, 18 tech-fa és egyetlen háttérzene, újra meg újra. Szintén egy vadonatúj játékot „jelentettek” be a Platinum Games munkatársai, amely a nagy sikerű *Bayonette* előzménytörténetét hivatott

elmesélni nekünk. Ha pedig már időutazunk a játék történetében, akkor a technológia is legyen múltbéli: 2D-s nyolcbites érárt idéző grafika, jobbra és balra szaladgáló Bayonettával, aki a szexkázás mellett pénzürmeket is gyűjtöget. Ezt ugyan még sajnáljuk, amiért soha nem fog megjelenni, a legújabb Pokémon-játék azonban már nem ilyen: a *Pokémon Kart* kedvcsináló videója szerintem mindenki hátán felállította a szőrt. Szegény Chewbacca. Szerencsére gyorsan kiderült, hogy ez is csak tréfa, méghozzá a rosszabb fajtából. Az Epic stúdiója ugyan nem tudott mozgóképpel szolgálni legújabb játékából, de néhány artwork formájában hivatalosan is bejelentette az *Epic Sesame Streetet*. Cliff Bleszinski büszkén mesélt kicsit arról, hogy mennyire is lenyűgözi az, amit Warren Spector az *Epic Mic-*

A Zelda film trailere

Az IGN munkatársai lehozták az égről a csillagokat, amikor bemutatták a *Legend of Zelda* nagyvászonra meneteléből az első kedvcsinálót. Annyira hiteles és jó volt, hogy sírunk, amiért csak átverés volt.



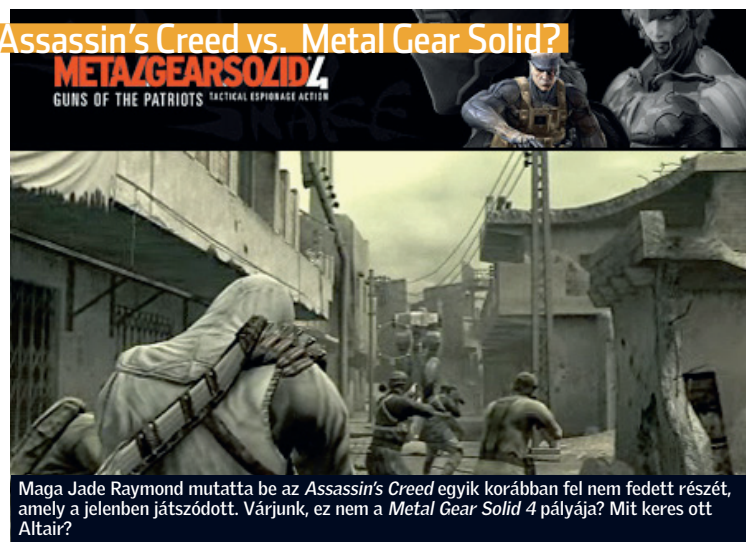
AZ UTÓBBI ÉVEK LEGJOBB TRÉFÁI

A Terra-Tron



A Blizzard mindig kitesz magáért. Egyszer még azzal is borzolták a kedélyeket, hogy elhíntették az infót, miszerint a *StarCraft 2*-ben néhány Terran egység összeolvadhat majd egy szuper harci robottá!

Assassin's Creed vs. Metal Gear Solid?



Maga Jade Raymond mutatta be az *Assassin's Creed* egyik korábban fel nem fedett részét, amely a jelenben játszódott. Várjunk, ez nem a *Metal Gear Solid 4* pályája? Mit keres ott Altair?

Az Alpesi Legenda



A Microsoft még az éppen nagy durranásnak számító *Guitar Hero* szériára csapott le keményen, amikor bejelentette alpesi jódlí-szimulátorát. Hózentráger FTW!

A Dead or Alive meztelenség-kód



Az ECM magazin legendás módon tudta rászedni olvasóit. Egyszer például megírták, hogy egy bizonyos kóddal minden csajról lekerül a bikini a *DoA Xtreme 2*-ben. Egész Amerika próbálta működésre bírni...

A Wii Kalap



Amikor még azt gondoltunk, hogy a Wii forradalmi, jött ez a sokk. Már a kezünk mozgása sem szükséges a játékokhoz, a Wii Kalappal ugyanis a fejünkkel tudjuk irányítani kedvenceinket!

Bard Hero class a WoW-ban



A *World of Warcraft*ba ígért update alapján rockistenek is lehetünk volna: hatalmas bárdszerű gitárjainkat használva, *Guitar Hero* módjára nyúzhattuk volna az ellent. Ezért még fizetnék is!

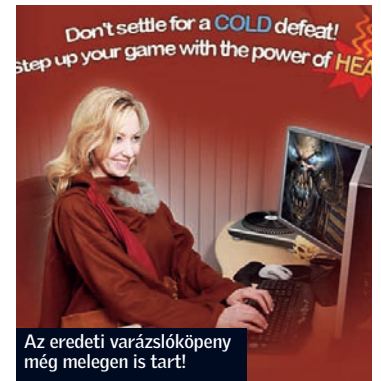
Sheng Long a Street Fighterben



1992-ben az EGM azt állította, hogyha a *Street Fighter II*-ben érintetlenül végigverekedjük magunkat a játékon és a főellenfél Bisonnal kilenc döntetlent érünk el, akkor egy új karakterrel játszhatunk. Hát NEM!



Venom: vénás buff headshotsztásra



Az eredeti varázslóköpeny még melegen is tart!

key-vel művel, így ő is visszanyúlt a gyermekkorához, hogy a Szezám utca világát sötétebb és komorabb kiadásban mutassa be a rajongóknak. (Már látom magam előtt, ahogy láncfűrész puskák zengik, hogy Manama.) Mindemellett a *Hustler* magazin is bejelentette, hogy Sony hosszúkás alakú PlayStation Move kontrollerekhez egy szexjátékot fejleszt, de a Wii óta már ezen meg sem lepődünk.

BOLOND LYUKBÓL

A vicces játékok bejelentésén kívül szoktak egyéb kapcsolódó poénokat is elsütni az alkotók. Ilyen például idén a *Halo* mozifilm első előzetese, amely addig a pontig vehető komolyan, amíg Master Chief le nem veszi a sisakját. A népszerű xboxos franchise-t ugyanis keresztették a Gettómilliomosból ismert indiai világgal, valódi bollywoodi filmet faragva belőle. Van itt tánci-tánc, éneklés és viccesen suta angol szóveg, no meg földön fekvő röhögés. Egy másik népszerű sci-fi sorozat is megkapta a magáét, mégpedig a Csillagok Háborúja. A *The Old Republic* MMO legújabb játszható karakterét is április elsején fedték fel, amely a Jedi visz-

szatérben igen fontos szerepet betöltő Sarlaac. Ó, hogy ő hol is volt a történetben? Tudjátok, ő volt az a nagy száj a sivatag közepén, amit sokáig csak egy üregben néztünk. Szintén vicces kedvűben voltak a Blizzard fejlesztői is: bemutatták a *World of Warcraft* legújabb javítását, amelynek köszönhetően minden karakter felett egy égisz vonal jelezte, hogy mennyire is jók a többi játékoshoz képest. Értelemszerűen minél hosszabb a csík, annál jobb a statisztikáink, így mások vonalának méretét látva könnyedén rájövünk, ha még farmolnunk kell arra a nyavalyás T10-es gearre. A *Diablo III* sem maradtott ki a buliból: Deckard Cain köpenyét is megvásárolhatjuk bebűjös plédként; a gémer takaró minden játékos álma a hidegben történő szórakozás idejére. Az biztos, hogy nekünk kell, ráadásul még plüss varázskönyv és tekercs is jár hozzá! És a legdurvább még csak most jön – a Razer bejelentette a progaming legújabb szintjét jelentő kiegészítőjét, az intravénásan adagolható zöld lötyit! A Venom tökéletesre pumpálja képességeinket, így nem lesz olyan harcos, ki több headshotot tudna osztani, mint mi. Mondom én, hogy ha hülyeség-

ről van szó, a gamervilágban akad bőven jelentkező. Azt már csak mellékesen említem meg, hogy idén április elsején került napvilágra a *Duke Nukem Forever* demója, amelyet a Fileplanetről akár most is leránthattok. Potom 900 megás átverés.

A FÁRADT REKESZIZOM JÓ JEL

A 2010-es bolondok napja tehát ismét kellemes pillanatokot tartogatott a gamerek apraja-nagyjának. Évről évre egyre több fejlesztő, kiadó és lelkes rajongó csatlakozik az áprilisi tréfák kigyalóihoz ilyen-olyan vicces hírrel, videóval vagy képpel. Persze mondhatjuk, hogy ezek rendre marketingfogások, amolyan kedves kis reklámok, de könyörgöm, ha odavagyok azért a videóért, ahol a srácok örömmel sikoltognak, amikor egy szobaméretű sörrel töltött hűtőbe lépnek, akkor hol baj a szórakoztató reklám? Mert valóban azért szállták meg Sam Fisher oldalát egy napra a Raving Rabbidsek, mert beszélünk kell a *Splinter Cell Conviction*-ről, de ez jó, hiszen mókás. Szeretjük április elsejét, hiszen mindig megnevettet bennünket. ☺





V CIVILIZATION

KIADÓ 2K Games **FEJLESZTŐ** Firaxis **RÖVIDEN** A jól ismert körökre osztott őstratégia hatszögesítve, minden eddiginél ígéretebb MI-vel felvértezve. **MEGJELENÉS** 2010 vége

Lehet még újat hozni a játéktörténelem egyik legnagyobb címének életébe? A Firaxis megpróbálja!

//Sam

GYAKORLATILAG A CIVILIZATION 19 éve megjelent első részével is ugyanolyan élvezettel és nem utolsósorban éjszakákon át lehet ma is játszani, mint anno, azonban Sid bácsi mindig megpróbál valami újat becsempészni a sorozat soron következő epizódjaiba. Most sem arról van szó, hogy kihoznak egy DXII-re optimalizált küllemű részt így öt évvel a legutóbbi után, hanem bizony a játékmenet, taktikázás és stratégia területén próbálnak valami igen újszerűt összehozni. A jelek biztatók, s bár rengeteg infó még mindig várta magára, mi most összegyűjtöttük, hogy mi tudható a birodalomépítő-játékok őstípusjáról eddig.

RETTEGŐ RAJONGÓK

Bár a negyedik rész öt éve került a boltokba, a fejlesztők „csak” két éve fektettek rá úgy igazán a Firaxisnál az új részre. Ennek fő oka a 2008-ban, vegyes fogadtatással megjelent, konzolélményre optimalizált *Civilization Revolution*ben keresendő, nyilván előtte azon dolgoztak. S pont ez a leghűségesebb rajongók nagy félelme is: hogy az ötödik részre annyira leegyszerűsödik majd a híresen részletekbe menően menedzselhető *Civ*, hogy elveszti valódi lényegét. Gyorsan meg kell, hogy nyugtassak mindenkit: amit eddig tudni, abból erre semmi sem utal! Marad a hardcore stratégia, de a *Revolution*-ból azért átmentik a kezelőfelület egyszerűsítésének koncepcióját – ezt ugyanis ugyanaz a Russell Vaccaro álmolta meg, mint a konzolbarát verziót. Letisztult és diszkrét ikonok jelzik majd, ha valami történik háborús-diplomáciai-kutatási területen, vagy a kevésbé használt funkció-

kat (egy *Settlers*nél például az egység felosztatása gombot) almenükbe rejtik majd, míg a fontosakat, például a városépítést kiemelik.

A játékmenet szempontjából pedig az ötödik részben nagyon nagy bónuszt fog jelenteni egy-egy csoda felhúzása, akár csak a *Revolution*ben: ha nagy nehezen kiköthögjük az építés költségét és kivárjuk a rá szánt évszázadokat, valóban nagy változásokat tudunk majd velük hozni birodalmunk életébe.

GOOD DAY TO YOU... KING!

A *Civ* második részében kifejezetten szerettem az élőszerelőkkkel eljátszott tanácsadókat (főleg a népjóléti miniszteri posztot betöltő Elvist, aki kissé ironikusan szólított Kingnek), s ők ismét fel fognak bukkanni, bár ezúttal természetesen renderelt, 3D-alakok képében. Ez nem nagy újítás, inkább visszanyúlás – ami viszont feltűnő változás, az az eddigi négy-szög alapot váltó hatszögekből felépülő játékmező, á a *Panzer General*. Ráadásul egy-egy hatszögön csak egy egység állomásozhat egy időben – felejtse el a 16-20 egységes megállíthatatlan superhadserveget! Ezen most biztos sokan megütköznek, de az egyszer biztos, hogy az eddigi úthenger-stratégiát gyorsan el kell felejtteni. Picit árnyaltabb ugyan a helyzet, s ismét a *Panzer General*ra kell utalnom: minden hatszögnek három szintje van: egy légi, egy földi (vagy vízi) és egy cívili, s mindegyiken állhat egy egység. Hogy mégse csak egyesével levadászható „seregeket” termeljünk és velük próbáljunk védekezni vagy hódítani, bejön még a képbe a támogató távolsági egységek szerepe: az fjaszok, ágyúk képesek csapást mérni

A kacsásztató kedvelt találkozási pont





Hannibál át akart kelni az Alpokon, de eltévedt a kiserdőben



EXTRÉM DIPLOMÁCIA

Ha a szép szó nem segít...



A NETEN NAPVILÁGOT LÁTOTT EGY REJTÉLYES SCREENSHOT a Civ5 tervezett diplomáciai képernyőjéről, ahol extrém módon rendezhetjük le nézeteltéréseinket a szemben álló hadvezérekkel. Természetesen a kép csak áprilisi tréfa, bár jópofa lenne egy beépített Mortal Combat minijáték, ahol kicsit felpörgetnénk a körökre osztott, megfontolt játékmenetet. A szemben álló seregek sorsát a történelemben valóban sokszor eldöntötték már a két legerősebb harcos párvialával, így a történelmi hűségbe egy kis bunyó simán beleférne.

Ez az én hexám, az az ő hexa



Rengeteg időt öltünk a vezetők MI-jének csiszolásába. Ha ész nélkül elfoglalgatjuk a független városállamokat, azt még a legbékésebb is megelégedi, és vérszomjas vadállatnak tartva minket, háborút indít ellenünk – Jon Shafer, dizájnér, Firaxis Games

távolabbról, s például megpuhítani egy domboldalba beásott és így védekező bónuszokkal megáldott haderőt. Persze nem csak így egyszerűen: képesek átlőni tereptárgyak felett, ha mondjuk egy dombon állomásoznak, de ha például egy sűrű dzsungelben vannak, akkor bizony nem „látnak” mást, csak a fákat.

KISEBB, DE ELIT HADSEREG

A nyilvánvalóan jóval kevesebb egység-számmal együtt jár az, hogy sokkal jobban fogjuk értékelni őket, nem csak számolatlanul küldjük a darálóba a katonákat. Szerencsére lehetőségünk lesz az arcvonal frissítésére: egy egység simán, mozgáspont levonása nélkül helyet tud majd cserélni egy mellette állóval, hogy friss és kipihent katonákat vethessünk be egy stratégiai fontos ponton. Az egységek értéke visz-

szatükröződik abban is, hogy az előállítási költségük jóval nagyobb lesz, mint megszokhattuk. Jobban kell tehát fókuszálni a technológiák kifejlesztésére, azaz, hogy minél hamarabb minél fejlettebb legyen az a maroknyi egység. Az egészel némileg csökkentik az erőszakkal elérhető győzelem jelentőségét és könnyűségét, vagy inkább mondjuk azt, hogy nem a véresszajú lerohanás lesz az egyértelmű stratégia. Ha mindez nem lenne elég, a katonák fenntartása sem lesz gyerekjáték: egy-egy, térképen elfoglalható erőforrás csak limitált (szélsőséges esetben csak egy) egység gyártását és „üzemeltetését” teszi lehetővé. Azaz egy vaslelőhely birtoklásával mindössze egy Swordsmannel lehetővé válik a gazdagabbak. Ha több egység gyártása után elvesztjük az adott, szükséges erőforrást, akkor nem pusztulnak majd el,

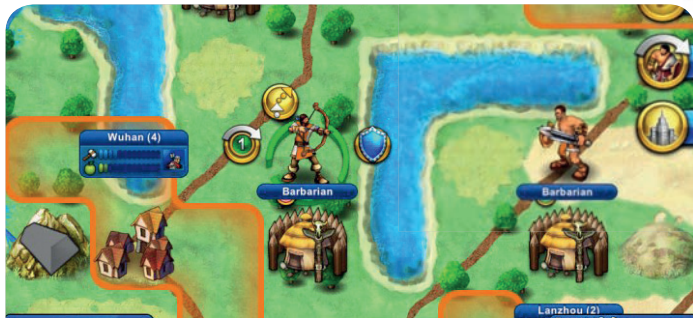
de súlyos összegekbe fognak kerülni körönként, illetve elhalálozásuk után nem tudjuk majd pótolni őket.

EGY EGYSÉGEM, EGY VÁROSAM

A kevés egység koncepció visszatükröződik a városok szerepében is. Egyrészt a totális győzelemhez nem lesz szükség minden ellenséges civilizáció összes területének elfoglalására, csak a fővárosuk bevételére. Másrészt a védelmük nem a bennük állomásozó egységek erejétől és számától fog függni elsődlegesen, hanem az épített épületek és kifejlesztett technológiák bónuszaitól és extra támadásaitól. Azaz egy üres város sem lesz többé védtelen például a kalandozó és mindig legrosszabbkor felbukkanó barbár törzsekkel vagy apró, ellenséges expedíciós haderőkkel szemben. A seregeinkkel a városok közelébe

CIVILIZATION IPADEN

Na ezért megéri megvenni a táblagépet!



HA VALAMI A FACEBOOKON KÍVÜL MANAPSÁG INSTANT NÉPSZERŰSÉGNEK ÖRVEND, az gyakorlatilag bármí, amit Steve Jobs felcipel az Apple-rendezvényeken a színpadra és azt mondja rá: „Emberek, bár nem is sejtettétek, de ti csak erre vágytatok, ami a kezében van.” A múlt számban már megénekelte iPadből is elfogyott vagy 300 ezer stück az első hétvégén a nagy vízen túl, azaz valószínűleg nagyon gyorsan slágerplatform lesz belőle. A Firaxis meglovasítja a hullámot: már ki is adták az almás táblagépre optimalizált *Civilization Revolution* verziót. Egy kattintás, és az ember 12,95 dollárért máris hozzájuthat az App Store-ban. Tiszta kényelem.



Már most kifogytunk az ötletekből, pedig még nyolc ilyen kép jön

épített erődítményekben állomásozva tudunk védekező szerepet ellátni s a települések ilyenkor – ha építettünk ehhez szükséges bástyákat – távolsági támadással jól kiegészíthetjük őket.

MÁR A GÖRÖGÖK IS ÍGY TOLTÁK

Érdekes újítás még a független városállamok megjelenése a játéktéren. Ezeket ugyan el is foglalhatjuk, egygyel növelve városaink számát (ennyit a független jelzőről...), de jobb, ha szövetséget kötünk velük, vagy éppen érdekeltiségi körünkbe vonjuk őket, meghagyva autonómiájukat. Egyrészt az ostrommal gyorsan kivívhatjuk más civilizációk haragját (ha velük szövetségben állt mondjuk az adott törpeállam), ami véres harcokba is torkolthat, de ennél fontosabbak a bónuszok, amelyekkel a segítségükkel hozzájuthatunk. Ez lehet egy-egy ritka nyersanyag egy kereskedővárostól, vagy adott körönként ajándékesség egy Spártára hajazó katoná állam esetében stb.

HITETLEN BAGÁZS

A vallási „fanatikuskoknak” van egy rossz hírem: az istenkérdést, de főleg annak stratégiai szerepét cakkumpakk kivonták a játékból. Sőt, kém-

kedés sem lesz. Lehetőségünk lesz viszont kutatási együttműködések kötni, azaz egy-egy combo költségű találmányon dolgozhatunk majd egyszerre más civilizációkkal vállvetve. A békésebb lelkek ennek nyilván különösen örülnek, mert a Golden Age-hez hasonló hatás (+15% kutatási boost 20 körig) mellett a kooperáló néppel is egyre barátabb lesz így a viszony.

A kulturális határok hatásmechanizmusa is módosul, a városokból kiinduló koncentrikus terjeszkedés helyett célirányosan fog bővülni a földünk. Mint egy intelligens amőba: abba az irányba halad majd a befolyásunk, amerre olyan erőforrások találhatók, amelyekben a népünk szűkölködik. Ha például lassú az élelmetermelés, a közeli búzát vagy rizst termelő hatszög felé fogja kinyújtani tapogatózó „csápjait”. Az ilyen távoli erőforrásokat továbbra is befolyásunk alá vehetjük azzal, ha a közelükbe várost telepítünk, de ezúttal egy másik lehetőség is nyitott lesz számunkra. A túl sok városból eredő gazdasági problémák helyett Settlersünk némi pénzbeli hozzájárulás ráségítésével majd egyszerűen a kulturális területünkhöz csatolja a kiszemelt földdarabot.



A rómaiak értetlenül állnak városunk erőter-pajzsa előtt

HÁROM AZ EGYBEN HATÁS

Az eddigi részekben felbukkant, gép irányította vezérek – őszintén szólva – nem csillogtatták meg névadóikban minden bizonnyal jócskán túltengő intelligenciát, de ezúttal a leghangsúlyosabb terület volt a fejlesztők számára az MI tökéletesítésének része. Az eddigiekben az ellenfél népek vezetői (az eredendően rájuk jellemző karakterisztikák alapján) a szituációkra koncentráltak, azaz, hogy az eléjük került helyzettel mit kell kezdeni. Ha egy militáns vezér egy rivális ország határához ért, rögtön annak elfoglalásán törte a fejét, egy békésebb pedig például egy kereskedelmi szövetség összehozásán ügyködött. Ha viszont egy harcias „jellem” mondjuk egy szigetre spawnolt az elején, nem tudott stratégiát váltani, hanem ugyanúgy elkezdte duzzasztani seregét, várva a hódítás lehetőségére. Az ötödik részben az MI egyaránt tisztában lesz a távlati célokkal (nyerni akar a habitusától függő módon), de jobban levágja majd azt is, hogy mi folyik körülötte az adott pillanatban és hogy hová csöppent éppen. Azaz, ha seregeket vonunk össze a határai mentén, azt nem fogja jó szemmel és persze tétlenül nézni. A mesterséges intelligencián egy egész team dolgozott,

s a végeredmény egy „háromszintű elme” lett. A taktikai szekció foglalkozik azzal, hogy az egyes csatákat hogyan nyerje meg az adott ország a rendelkezésre álló egységekkel. Efelett áll az operatív MI, ami kiválasztja, hogy milyen csatákat kell megvívni, mely városokat kell elfoglalni és hogy manderre rendelkezésre is álljon a megfelelő csapásméretű erő. A felső, stratégiai rész foglalkozik a birodalommal mint egészszel, irányítja a terjeszkedést és a városok építését.

RAVASZ VEZÉREK

Az egyes vezetők valamelyest kiszámíthatók lesznek továbbra is, hiszen ismerjük alaptulajdonságaikat (terjeszkedő, diplomata, hódító stb.), de ezt egy kicsit megkavarják ezúttal egy véletlenszerű „kockadobással” a játék indításakor. Példaképpen Napóleon alapbeállítása a tízes skálán a nyolcas erősségű vágy a hódításra. A pálya generálásakor a személyisége +/- kettővel változhat, azaz előfordulhat, hogy egy ultragresszív kardcsörtetővel (10/10) vagy éppen egy terjeszkedés terén közepesen lagymatag (6/10) ellenféllel fogunk találkozni. Az előbb említett rugalmasság egyébként képessé teszi például Erzsébet királynőt arra, hogy egy nagy konti-



i Közösségioldal-mániában, azaz inkább Facebook-lázbán ég majd' az összes fejlesztő. *Civilization* is fejlesztenek FB-re, ami alaphoz ingyenes lenne, de lehetne kemény dollárokat is kipengetni azért, hogy gyorsabban merjen az egység- vagy épületfejlesztés.



Csokolom, a Misi lejöhét játszani?



Az ott Ági, felszolgáló. Az meg Kata, pultos.



Na oda tegye a zongorát, itt meg vigyázzon, itt végig creep lesz, meg hydrauliskek.



We have to go back, Kate! We have to go back!



nens közepére születve feladja a beléködolt tengeri ambíciókat, így simán egy ütőképes lovasseregbe fogja fektetni győzelmi reményeit.

Az egyes vezetők megjelenése sokkal hangulatosabb lesz, mint eddig: mind-egyik a saját anyanyelvén fog vakeralni (a felirat marad angol) és a körülöttük látható környezet is helyzetspecifikusan változik. Ha például az éppen meglátogatott államférfi valaki mással háborúzik, harci díszben fog megjelenni, egy győztes csata után esetleg egy éppen lángoló és kifosztott város impresszív háttére előtt, vagy kényelmes irodája bőrfotelében, ha zsíros haszonnal kecsegtető kereskedelmi szerződést készülni kötni.

A JÖVŐ RÓZSÁS ÉS ÍGÉRETES

Körökre osztott stratégiák szintjén én legtöbbször elégedett voltam az adott Civ-epizódok grafikus megvalósításával, s úgy tűnik, ezúttal sem kell majd csalódnom. Bár a hatszögletű alapok feladták a leckét a játékdizájnereknek (a folyamatosság látszatát keltő pálya-elemek összeillesztése főleg a random generált pályáknál nagyobb kihívás), ők még maximalistább módon extrákkal is nehezítették a saját életüket. A földgolyót mintázó játéktéren a növényzet és

a tereptárgyak, geológiai képződmények tükrözik majd a valóságban is tapasztalható látványt: azaz egy európai erdő más hangulatú lesz, mint egy ázsiai vagy éppen észak-amerikai, s a hegyek színe is változó lesz. Az egyes tereknek befolyása lesz a hanghatásokra is: a *Heroes of Might and Magic*-hez hasonlóan más-más effektek lesznek hallhatóak, ha sivatagos vagy óceáni hatszög-re fókuszálunk, és ez a harci zajokra is igaz. Ha egy egység a fák közt vérzik el, olyan hangja lesz, mintha valaki egy erdőben esne el, ha pedig egy vízműsásban, folyó mellett küzdünk, ahhoz igazodnak majd a csatazajok.

A rajongókhoz hasonlóan még rengeteg kisebb és nagyobb kérdésem lenne a *Civilization* ötödik részével kapcsolatban, de a Firaxis nem siet minden infót elárulni róla. Gyanítom, hogy tartogatnak még egy-két ászat az ingujjukban, de minimum fél év van még a megjelenésig, bőven elég idő, hogy újabb morszákat szórjanak elélni szép lassan. Én a magam részéről már túlkön ülve várom a játszható bétát is. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/civilization-v

GHOST RECON: FUTURE SOLDIER



Előző számunkban elsőként mutattuk be nektek a Ghost Recon sorozat új epizódját. Most Olivier Dauba, a Ubisoft kreatív igazgatója válaszolt kérdéseinkre //Gyu



A fejlesztés kezdetén milyen irányelvek mentén láttatok munkához? Mi volt a legfontosabb?

Először is hűek akartunk maradni ahhoz a fogalomhoz, amely a Tom Clancy brandet jellemzi – ez pedig az eredetiség (pl. kézenfekvő geopolitikai helyszínek, a technológia és a speciális egységek jól kitalált részletei). Hihető és realiztikus játékot szerettünk volna készíteni, amely elvezeti a játékosokat azokra a valós helyszínekre, ahol híradásokban látott konfliktusok is történnek. A „jövőbeli háború” mindig is nagyon fontos része volt a Ghost Recon sorozatnak. Azt szeretnénk, ha a játékos átélhetne egy olyan összetűzést, amely nem ma, hanem a közeljövőben játszódik, de a ma már létező prototípusokat, fegyvereket, járműveket és felszereléseket használják benne. Ez a technológia ad előnyt a „Ghostoknak” a csatamezőn – épp emiatt azt a tapasztalatot akarjuk átadni, milyen érzés lehet a jövő elit katonájaként harcolni.

Mely dolgokban különbözik leginkább a GRFS a sorozat előző részeitől?

Az újfajta felszerelésben, amely megváltoztatja a játékelményt; ahogy a csatamező változik, a felszerelésnek is adaptálódnia kell az új taktikai kihívásokhoz. A felszerelés legfontosabb eleme: a katona maga. Egy Ghost-katona igen sokoldalú, bízik a saját erejében és képességeiben, illetve rengeteg örült harci helyzethez tud alkalmazkodni. A Ghostok az ellenséges vonalak mögött működnek önálló módon, de közelharcban a legjobbak. Tehát nemcsak arról van szó, hogy távolról lelövöd az ellenfeled, hanem nagyon közel kell hozzá menni, és ott elvégezni a feladatot – a Ghost egy közelharcú gyilkológép.

A Future Soldier program alapján egy katona nem lehet kizárólag egy fegyver mestere. Az elitkatonák egymás specialitásait is kitanulják, hogy az egész Ghost-arszénál mesterei legyenek. Minden Ghostnak

ismernie kell azt, amit a kommandósok, felderítők és mások ismernek, legalább olyan jól, mint az említett specialisták. Minél sokoldalúbb a katona, annál nagyobb az esélye megnyerni a jövő háborúit. A katonai szakértőink úgy írták le a jövőbeli katonát, mint egy lábakon járó F-16-ost. Remélem, ez a hasonlat elég sokatmondó. Mi is elkezdtünk kifejleszteni jövőbeli felszereléseket – az ihletet a valóban létező amerikai Future Soldier 2030 kezdeményezés adta (ezt a Natick készíti). Ezek közül kiválasztottuk azokat a technológiákat, amelyek a legjobbnak tűnnek a játékmenet szempontjából, az alapján, hogy milyen előnyöket és plusz tulajdonságokat nyújt az adott katonának és az ő egységének. Ezt követően a játékmechanikához adaptáltuk ezeket. Hadd ismertessek egy rövid példát arra a technológiára, amely előnyt jelenthet Ghostjaink számára a jövő csatamezőin, s amelyet a fejlesztés alatt álló legmodernebb technológiák ihlettek. A Back Mortar erőteljesen növeli a Ghost tűzerejét. Ez voltaképpen olyasmi, mint egy hőkövetős rakétavető. Amennyiben az elsődleges és másodlagos fegyvereidnek nincs meg a megfelelő hatása, akkor robbantsd fel őket a Back Mortarral. Amennyiben összeköttetésben vagy a csapattal, ez a fegyver egy időben négy irányított rakétával képes hatalmas rombolást okozni. Az Optical Cammo az egyik kedvencünk, mert senki sem hiszi, hogy valójában létezik – pedig közelebb áll a hadsereg az elkészítéséhez, mint azt bárki hinné. A Cammo igen fontos része a katonai taktikának, hiszen amit nem látsz, azt nem is tudod megölni. A Ghostok Cammója egy kamerán és különféle kivetítési technológiákon alapul. A lényege az, hogy lefilmezi a környezeted, majd ezt kivetíti rád, így bele tudsz olvadni a háttérbe. Emiatt borzasztóan hasznos mind a lopakodós, mind a rajtaütős missziókhöz, de a közelharcban is. A Cross-com természetesen visszatér – ennek az





eszköznek bizonyos változatait már ma is használják a valódi csatatereken. A Ghostok ezzel a hardverrel jobban megismerhetik a környezetüket és a harc körülményeit, míg a mesterlövészek sokkal több információhoz jutnak, ami ahhoz segíti őket hozzá, hogy pontosabban célozhassanak. A Cross-com segítségével a Ghost-mérnökök akár fegyveres UAV is irányíthatnak, amelyek erőteljes tűzerővel rendelkeznek. Látni fogod, amit a drone lát és a csatamezőre is lesz rálátásod. Ez egy új fejezetet jelent a harci taktikában, főleg akkor, ha kooperatív vagy multiplayer módban játszanak a játékosok. Ghostként mind a játékos, mind a társai eredményesebbek lehetnek a Link-Up rendszernek köszönhetően: egy gomb lenyomására elérhetővé válik, és itt egyszerű parancsok vannak csupán, amelyek mintegy tíz év spec ops tréninget spórolnak meg. Ahogy a térképen haladsz, egy gombnyomással tudsz újra csapatot szerveződni az egységeddel. Amennyiben össze vagytok kötve a Link-Uppal, az egység összes Ghostja profitál a másik felszerelésének extráiból, legyen az az Optical Cammo, vagy multi-mortar boost.

Hova pozicionálnátok a Ghost Recon legújabb részét egy olyan skálán, amelynek az egyik végén az árkdé, a másikon az ultrarealistikus játékok találhatók?

Amint ezt már említettem, a realizmus a kulcsszó a Ghost Recon-franchiseban a helyszínt, a karaktereket és a

geopolitikai eseményeket figyelembe véve, ugyanígy a felszereléseknél és tárgyaknál is. Fontos tudni, hogy a Future Soldier 2030 program valóban létezik az Egyesült Államok hadseregében, egy olyan cég fejleszté, amely az amerikai hadsereg jövőbeli kívánalmainak megfelelő felszereléseket tervezi. A második fontos dolog szerintem az volt, hogy elhagytuk a komplex parancsrendszereket és hagytuk a játékosokat, hogy arra figyeljenek, amit a legjobban élveznek. Ezért adtuk az összes taktikai döntést a játékosok kezébe. Ez lehetőséget ad arra is, hogy fontos döntéseket hozzunk a csatamezőn tartózkodó spec ops tagokkal kapcsolatban, akár azon nyomban, ahogy történik valami probléma.

Elárulnál nekünk egy-két szót a környezetről és a sztoriról?

A történet a közeljövőben játszódik, amikor egy nagy hatalmú orosz nacionalista erő megdönti a legitim kormányzatot és lerohanja az olajban gazdag északi országokat. Ahhoz, hogy elkerüljék a globális konfliktust, az amerikai hadsereg kiküldi a Ghostjait: az egyedüli titkos egységet, amelynek megvan a képessége, technikája, tűzereje ahhoz, hogy egy egész hadsereget legyőzzenek. A missziók különböző észak-európai (Norvégia, Oroszország) közép-keleti (Afganisztán, Dubai) helyszíneken játszódnak. A különböző küldetések nagyon specifikus helyekre küldhetnek téged – közel-keleti csata a háztetőkön, polgárháború Oroszországban.

Mindig egyvalakivel játszunk majd, vagy kapunk bizonyos missziókhöz teljesen más játékszereplőket?

A különböző küldetések dramaturgiailag fontos részeiben speciális szerepekbe bújhatok majd. Különböző karaktereket személyesítesz majd meg néhány misszió során, így akár jóval a Ghostok „mögé” is juthatsz a csata közben... Például orosz testőrt is megszemélyesíthetsz, aki az elnököt védi a puccs ideje alatt, vagy mérnök is lehetsz, aki egy erőművet oltalmaz egy terroristatámadás idején, esetleg norvég civilként is játszhatok, aki a családja és a barátai érdekében kényszerül a háborúba. A játékos ezáltal új perspektívákat nyer az invázióról, és megtanul klasszikus fegyvereket is használni.

Hogyan működik majd az exoskeleton? Állandó bónuszt ad a képességekhez, vagy aktiválni kell majd, mint a Crysis esetében?

Először is a Ghostok igen képzett atléták, akik remek fizikai képességekkel rendelkeznek – az exoskeletonok csak javítják az egyébként is jó erőnlétüket. Ez nem valami „szuperhőscucc”, hanem létező technológia. Nem kell bekapcsolni, folyamatosan növeli a mozgékonyaságot, a teherbírást, a kitartást, illetve erősebbé és gyorsabbá teszi az embert – aki így 160 kiló súlyt úgy cipelhet, mintha csak 40 kiló lenne. A játékosnak ez azt jelenti, hogy magával viheti a medipackokat, a munióit, a gránátokat és a Back Mortart is.

Milyen osztályokra számíthatunk a multiplayerben?

Commando – az elit Ghost egység harcosai. A legsokoldalúbb és erősen felfegyverzett specialisták, képesek irányítható aknavető „nyilakat” kilőni.

Recon – ő a felderítő specialista, aki sosem ott van, ahol hiinned, köszönhetően az optikai álcázásának, amelyről eddig azt hitted, csak a sci-fikben létezik. Nem tudod megőlni, amit nem tudsz elkapni – nem tudsz rálőni arra, amit nem látsz.

Sniper – a mesterlövészekkel való játék sikerének kulcsa, hogy minél távolabbról észleljük azt, aki jön. Igen jól hasznosítják a Cross-Com felderítési és távolsági adatait és szívverés-szenzort is, amely az álcázott ellenfelek felderítésére szolgál.

Engineer – egy EMP-védőpajzzsal szerelték fel, amely megvédi a rakétáktól, gránátoktól és aknáktól, deaktiválva azok elektromos komponenseit. Irányíthat egy felfegyverzett UAV-ot is, amelynek segítségével nehezen elérhető helyen tartózkodó ellenfeleket is leszedhet.

Ground Drone – nagyon fontos szerepük van a csatában. Nem annyira sokoldalúak és flexibilibisek, mint egy ember, de nagy a tűzerejük és így segíteni tudnak nagy létszámú vagy erős ellenfelek legyőzésében. Az US Ground Drone egyik fajtája például igen jó rálátást tud adni a játékosoknak a csatamezőre, miközben azok, akik irányítják, biztonságos területen tartózkodnak. 📍



ALL POINTS BULLETIN

KIADÓ EA FEJLESZTŐ Realtime World RÖVIDEN Rendőrös bűnözős MMO, érdekes háttértörténettel és megvalósítással MEGJELÉNÉS 2010. nyár

Rablóból pandúr, pandúrból rabló

//Zol

DAVID JONES 2002-BEN GONDOLT EGY NAGYOT, és kilépett a néhai DMA Design alapjaira épülő Rockstar North csapatából, s más vizekre evezve Realtime World néven megalapította új stúdióját. Persze a vér nem válik vízzé, a víz pedig borrá, s az alapkonceptió, a modernkori rablópandúrosdi megmaradt. A 2007-es *Crackdown* (amellyel sikerült megalapozni a stúdió hírnevét) mellett titkon dédelgettek egy nagyszabású projektet, amelyet sokan csak „GTA MMO-ként” aposztrofáltak. Mint később kiderült, ez az állítás nem fedi teljes mértékben a valóságot, hiszen attól lesz zseniális a játék, hogy a közös múlt és hasonlóságok ellenére mégis más tud lenni az APB, s emberünknek nem lesz folyton déja vu-érzése. A játék látványvilágért az Unreal Engine 3 felel, és az elhúzódo fejlesztési időnek köszönhetően az is kiderült, hogy a skótok mégsem annyira skótok, ugyanis a büdzsé már 80 millió dollárnál jár.

CHANGE, WE CAN BELIEVE IN

Az alaptörténet egy Oscar-díjat sem fog hozni a konyhára, hiszen jó pár mozzanata már nagyon ismerős. San Paro lakosainak szívébe beköltözött a félelem, mivel az egykori turistaparadicsom a bünszövegetek munkájának köszönhetően csatatérre változott. John Derrent, a néhai polgármestert a városháza lépcsőjén (hol máshol) hidegvérrel meggyilkolta Luke Waskawi, a bűnözőzseni. Helyét lánya, Jane Derren vette át, akinek célja, hogy atyja ambiciózus terveit folytatva kisorsíri a város utcáit ellepő mocskot, s újra a béke szigetévé varázsolja San Parót. Elképzelései megvalósításához azonban szüksége van a város lakóira is (azaz ránk), hogy álljanak mögé és segítsék céljai megvalósításában. Persze nemcsak a adófizetést várja el tőlünk a mi

G. I Jane-ünk, hanem arra buzdít, hogy lépünk a tettek mezejére és csatlakozunk valamelyik bűnmegelőző szövetséghez. Az viszont, hogy kérésének eleget téve kiálunk-e eme nemes ügy mellett, vagy inkább a bűn csábító mezejére lépünk, már csakis tőlünk függ.

SAN PARO UTCÁIN

Valamelyik szerverhez (világhoz) csatlakozva akár 100 ezer játékosba is belefuthatunk, no persze nem egyszerre. San Parót a várostervezők három kerületre osztották fel, amelyből kettő úgynevezett akciókerület, ahol 100, egy pedig szociális kerület, ahol 250 játékos tartózkodhat egyszerre. Mivel minden világban a fentebb említett három kerület térképéből több száz áll a rendelkezésünkre, nem kell attól félni, hogy kimaradunk egy jó kis balhéból, a csatlakozási procedúra az elviselhető szintidőn belül marad. Az akciókerületekben kezdetünk bele a küldetésekbe, illetve itt bonyolódhatunk tűzharcba a többiekkel. Az első ilyen Havalynd, más néven az üzleti negyed, amely leginkább egy belvárosi kerület hangulatát kelti, de az ember könnyen betévedhet egy lepusztult sikátorba vagy egy elhagyott raktárépületbe is. A másik akciókerület a Waterfront, amely leginkább egy turistaövezetre hasonlít, itt luxushoteleket és drága apartmanokat találhatunk. Mindkét kerület élő, lélegző város benyomását kelti. Az utcákon lépten-nyomon civilekbe botlunk, akik élik mindennapi életüket, az utakon pedig autók cirkálnak. A harmadik helyszín Breakwater Marina, a szociális kerület. Ez az egyetlen biztonságos hely a városban, ahol nem kell folyton a hátunk mögé nézni, itt nincsenek harcok, minden a pihenésről szól. Ápolhatjuk meglévő kapcsolatainkat, vagy szerezhetünk újakat is, meglátogathatjuk a helyi klubokat, hallgathatunk zenét, vásárolgathatunk, kereskedhetünk és lehetőségünk adódik arra is, hogy minél egyedibbé varázsoljuk karakterünk külső megjelenését.

SZABD KI MAGAD!

Ha már az egyediségnél tartunk, a játék soha nem látott szabadságot biztosít számunkra, hogy megvalósítsuk legelvadultabb ötleteinket. A karakterszerkesztőben



A sarki fűszeres kínálata



Errefelé lángoló olajshordó helyett lángoló kocsik körül melegednek a népek



Na, ez tiszta olyan, mint a Surrogatesben!

gyakorlatilag mindent átszabhatunk figuránk külsején, kezdve a harci hegeken át a hupilila hajig. Ennek köszönhetően sosem fordulhat elő, hogy San Paro utcáin szembetalálkozunk sosem látott ikertestvérünkkel. A játékban helyet kapott egy grafikus tervező is, ahol egyedi mintákat készíthetünk, amelyeket felhasználhatunk tetoválásként, graffitiként, rányomhatunk a ruháinkra, vagy akár autónkat is díszíthetjük velük. Ha mindez nem lenne elegendő, a készítők nemcsak a szemünkre, hanem a füllünkre is gondoltak. Habár a játékban fellelhető zenei felhozatal igen impozánsra és változatosra sikeredett, a muzikálisabb gamerek számára a teljes játékban helyet kap egy zeneszerkesztő, amellyel a rendelkezésre álló hangmintákból lehetőségünk lesz saját zenék készítésére is.

AZ ÉREM KÉT OLDALA

Induláskor persze meg kell hozzuk a néhez döntést: melyik oldalra állunk? A rendfenntartók (enforce) vagy a bűnözők (criminals) táborát erősítjük? Bűnözőként nagyobb szabadsággal rendelkezünk és elsődleges célunk, hogy minél több borsot törjünk a rendfenntartók orra alá. Autókat lophatunk, „carmageddonozhatunk” az utcán, kirabolhatjuk az ártatlan járókelőket (és ártatlan ATM-eket), jöhet minden, ami csak jól esik. Rendfenntartóként minden erőnkkel arra koncentrálunk majd, hogy ezeket a rendbontó punkokat elkapjuk, és a törvény teljes szigorával sújtunk le rájuk. Persze a helyzet nem ilyen egyszerű, hiszen az akciókerületek igen hamar kantikussá válnának, ha simán csak egymásnak engednék a két frakciót, és mindenki halomra lőhetné a másikat. Ezért csak az azonos küldetésben részt ve-

vő játékosok harcolhatnak egymással. A gyakorlatban ez a következőképpen működik: abban a pillanatban, ahogy elfogadunk egy küldetést, a rendszer olyan játékost keres a közelünkbe, akinek fejlettségi szintje megegyezik a miénkkel, és ha talál, felajánlja neki a küldetést. Ha ez nem sikerül, akkor a sok lúd dísnót győz elv lép életbe. Egyszerre több, ám gyengébb játékost küld ellenünk a gép, így a létszámfölénnyel próbálja kiegyenlíteni a csapatok közötti különbséget.

FEL A CSÚCSRA!

Mint említettem, figyelj minket a program, hogy a lehető legkiegyenlítetttebb legyen a harc. Az első és legalapvetőbb jellemzőnk a Threat level, amely a játékos győzelem/vereség, gyilkolás/halál arányát reprezentálja. Az ezen alapuló ranglétra tizenöt fokból áll, viszont kétirányú: ha romlik az arányunk, vissza is eshetünk. A másik mérce a játékos presztízse (Prestige), amely egy öt csillagból álló skála. Alapvetően a sikeresen végrehajtott küldetések után kapott jutalmak mértékét befolyásolja, illetve aki eléri a maximális ötös fokozatot, szabad célponttá válik és bárki levadászhatja. Ezen a két tulajdonságon kívül a játék figyelemmel kíséri, hogy milyen kapcsolatban vagyunk a szervezetekkel, és az NPC-kkel, valamint azt is, hogy hány sikeres küldetést tudhatunk magunk mögött, s ezek alapján elérhetővé válnak az új fegyverek, autók, fejlesztések és kiegészítők. Hős- vagy gaztetteink pedig nem maradnak rejtve a világ előtt, hiszen a szerverek rangsort állítanak fel a játékosok között, így a legjobbak nevét mindenki ismerni és félni fogja.

HŐS- VAGY GAZTETTEINK PEDIG NEM MARADNAK REJTVE A VILÁG ELŐTT

SZOCIALIZÁLÓDJ!

Az MMO-stílus legfontosabb és legjobb része az, hogy társainkkal együtt harcolhatunk és ez halmozottan igaz az APB-re. Habár egyedül is szórakoztatók a küldetések, de bandába verődve az élményfaktor az egekbe szökik. Képzeld el a következő szituációt: társaddal riasztást kaptok, hogy két rosszarcú az imént tulajdonított el egy járművet. Bepattantok a saját, tuningolt verdátokba, sziréna fel, s kezdetét veheti az üldözés. Míg te próbálsz tartani az iramot a bűnözőkkel, addig a társad a kocsik ablakán kihajolva osztja az áldást feléjük. Ha pedig már nagy az összetartás és ezt szeretnétek mindenkivel tudatni, készíthettek egyenpólót, -autót, -zenét, -tetoválást, amit csak akartok.

A CÉL SZENTESÍTI

Az APB egyik alapfelütése az, hogy ha tíz perce vagy a városban, nagy rá az esély, hogy a következő tíz percben eltesznek láb alól. Ezt elkerülendő szükség van akár tömegpusztításra alkalmas célszerszámokra is. A játékban fellelhető fegyverarszenál igen bőszes, több száz darab áll a rendelkezésünkre a pisztolytól kezdve a távcsöves puskán át a rakétavetőig, a fegyverek nagy részét pedig fel is tuningolhatjuk, hogy még hatékonyabban irthassuk az ellent. A humánu-

sabb lelkiületű rendfenntartók ólom helyett elektrosokkot használnak, így lehetőségük van arra, hogy letartóztassák a delikvenst. Az irányítást és a célzást már megszokhattuk a hasonló stílusú játékokból – semmi újdonságot nem kapunk e téren, de minnek is változtatni egy jól bevált recepten.

ALEA IACTA EST

A játék béta-tesztelése gőzerővel folyik, ezért még csak most kezd körvonalazódni a végső kiadás formája. Arra a kérdésre viszont, hogy az ember visszavágyik-e San Paro veszélyes utcáira, már most egy egyértelmű igennel tudok válaszolni. A játék olyan újszerű megvalósításokat prezentál, amelyeket eddig még sehol sem láttunk, rengeteg eszköz áll a játékosok rendelkezésére, hogy egyéniséget vigyenek karakterükbe, amelytől élőbbé és szerethetőbbé válnak. A hangulat szó szerint berántja az embert ebbe a bizarr és veszedelmes világba, amely reméljük, náron végre megnyitja kapuját a nagyrövidem előtt. **CS**

Csokolom, elvihetem kocsikázn... a saját verdájával?



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Keresd fel az anyagokért írtoságot a GameStar magazinban a játék aloldalán, szavazz és értékelj!

gamestar.hu/jatek/all-points-bulletin

GAMESTAR TOP 10

Rock a kockáknak, avagy a róka ton(n)ái

//BZ

VALAHOGY NEM TELJESEN ÉRTEM, miért talált meg mazur épp engem azzal az ötlettel, hogy írjam össze a rockzenével kapcsolatos játékok toptenjét. Talán a hosszú hajam, esetleg a Hellaluja feliratú pólóm miatt?

Netán az volt döntésben közrejárás tény, hogy a színpadon ugrálva hangos zenére rázom a fejem, miközben viking üvöltéseim szállnak a szélben? Nagy félreismerés ez, kérem szépen. A színpadról lekászálódva ugyanis megpuszítom kedvenc plüssöm fejét, majd romantikus beszélgetésbe elegyedek a Hello Kitty rajongói klubbal, miközben az Én Kicsi Pónim zenéjére relaxálok az öltözőben.

(Oké, asszem, itt már kilóg a lóláb – inkább tényleg összeírom a tíz eszembe jutó rockjátékot, de azt mindenképpen megemlítem, hogy a plüssös rész valóban igaz, sőt, koncerteken gyakran ül valamelyik apróság az erősítőik tetején – a plüss ugyanis metál, értve vagyok?) \m/ \m/



**ED HUNTER
(EMI / SINDYME)**

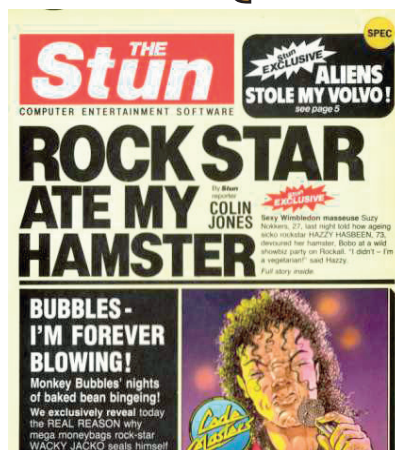
8.

1999-ben jelent meg az Iron Maiden „házi szörnyéről”, Eddie-ről szóló játék. Ugyan maga az akció itt sem volt valami nagy pukkanás – FPS-szemszögből lehetett ellenségekre lövöldözni égerrel, ám magát a karaktert nem irányíthattuk, egyfajta *Virtua Cop*-klónként.

No, de ne felejtjük el, hogy itt is olyan Iron Maiden Best of soundtracket kaptunk, hogy a fülünk kettéállt – a legjobb Maiden-himnuszok mellett ráadásul volt egy rejtett, speciális dal is. Eddie meg uralkodik, béna játék ide vagy oda.

ROCKSTAR ATE MY HAMSTER (CODEMASTERS)

6.



Az 1989-ben, tehát sokak számára még a kődös őskorban kihozott játék egy rockzenei menedzserszimulátor volt, persze poénra véve, mint ahogy ezt a címe is sugallja. A zenekar pénzügyei mellett a fellépéseket, lemezfelvételeket kellett kezelniük, beleszólhattunk az imázs kérdéskörébe is, ráadásul szerepel benne pár poénos utalás is néhány valóban élő zenészre. A C64-re és ZX Spectrumra kiadott cucc ma is üt, érdemes egy emulátorral kipróbálni.



DJ HERO (ACTIVISION)

10.

Hogy miért kezdem a „ROCK” játékok listáját ezzel itt? Nagyon egyszerű. Mert minden alkalmat megragadok arra, hogy pocskondiázzak, fitymáljak, sárba tapossak mindent, ami a DJ-eket és a zenét egy kalap alá veszi. *DJ Hero*?

Virtuális lemezzel, amit pörgetünk, meg scratch-elünk? Ez bizony szegény és gyalázat – az ilyen művészeket és imádóikat küldeném fel szkafander nélkül felfedezni a Holdat. Na, ott majd lehetnek híresek. Posztumuz.

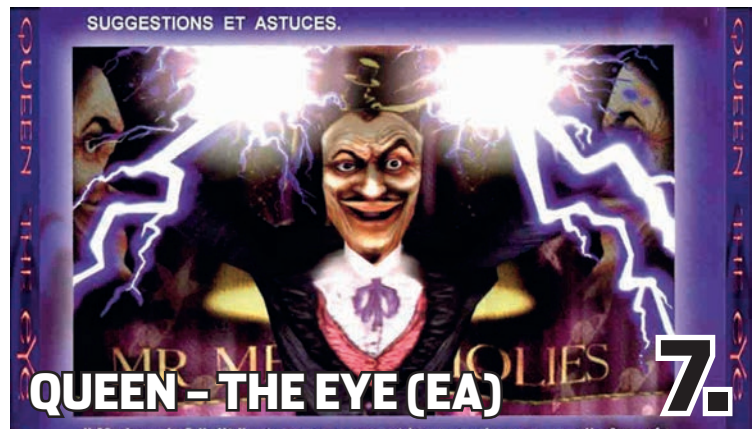


**HEAVY METAL: GEOMATRIX
(CAPCOM)**

9.

2001-ben jelent meg ez a verekedős játék, amely a *Spawn: In the Demon's Hand* nyomdokain haladva 1-4 játékost kiszolgáló deathmatch bunyót kínált. Maga a játék vérgyenge, a grafikája, kameraállá-

sai és úgy egyáltalán az egész kb. egy kalap rinocéroszürüléket sem érne, ha nem lenne a soundtrack, amelyen például Megadeth, Halford, WASP, Corrosion of Conformity nóták sorakoztak.

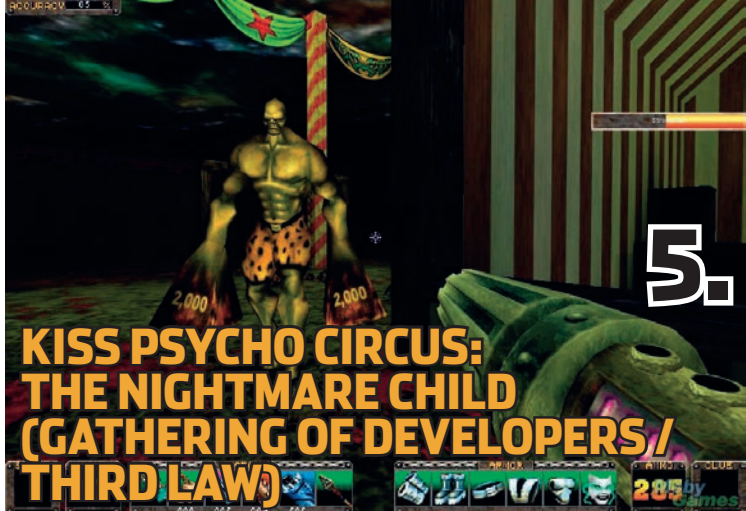


QUEEN - THE EYE (EA)

7.

Hjajj, nagy bajban vagyok én ezzel a játékkal, mivel tán tudjátok rólam, hogy diehard Queen-fanatikus volnék, vagy mi. A „méltatlanul hirtelen” (ez a méltán híres ellentéte ugyebár) Destination Design 1998-as fejlesztése ez az alkotás, egyfajta akció-kalandjáték, amely egy furcsa, futurisztikus világban játszódik. A mindent látó és irányító gép (The eYe) egyik ügynökét alakítjuk, aki véletlenül rábukant egy rockzenéről szóló adatbázisra, és nyilvánosságra akarta hozni, márpedig a rockzene a jövő katonásan irányí-

tott világában tilos, ezért hősünknek az Arénában kell elpusztulnia – persze ez el-len elvben tehetünk ezt-azt. Sajna a játék itt sem sikerült túl fényesen, ne is színezzük, randa volt és kezelhetetlen. Viszont ami hatalmas kincs, az az ötlemez soundtrack – ezek a Queen-életműből vett eredeti felvételek speciálisan kevert és vágott, néha újrafeljátszott változataiból álltak, jó részük ének nélkül. Ezeket a verziókat a játék nélkül sosem hallhattuk volna, így köszönet az EA-nak, a játékot kihajthatjuk, a zenét pedig élvezhetjük!



KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD (GATHERING OF DEVELOPERS/ THIRD LAW)

5.

PC-re és Dreamcastre érkezett 2000-ben a maskjait akkoriban újra felöltő KISS aktuális lemezére épülő játék. Az FPS-ben a Todd McFarlane (Spawn) által készített KISS képregényből ismert, kissé túlidealizált zenekartagokkal – pontosabban egy

szupererőhöz jutó tribute banda tagjaival – zúzhattuk le a horrorkörnyezetbe biggyesztett ellent. A Monolith Lithtech motorjára épülő játék nem reformálta meg ugyan az FPS-ek piacát, ám kifejezetten hangulatosra sikerült. I wanna rock'n'roll all night!



ROCK BAND (MTV GAMES / EA / HARMONIX)

4.

Bár a *Guitar Hero* jelent meg előbb, ez a 2007 novemberében kiadott játék volt az első, amely nemcsak a gitárra, hanem a többi hangszerre is fókuszált. A reflex- vagy partijátékok új generációját indították el ők ket-

ten – személy szerint azon csodálkozom, hogy egyáltalán hogy nem lett az egészből plágiumper, vagy szimplán miért nem nyomták ki egymás szemét a fejlesztők egy kellemes utcai csetepaté során...



GUITAR HERO (RED OCTANE / HARMONIX)

3.

No, tehát ez volt az első gitáros játék (ami kapásból nem igaz, de az első olyan, ahol gitár alakú perifériát nyomkodva hihette azt a jónép, hogy zenésznek lenni könnyű és vicces dolog). 2006 áprilisában jelent meg, és brutális tömeghíztória robbant ki szinte azonnal vele kapcsolatban. Sok zenész azért röggött vérhabosat, hogy a játék félreviszi a kölykök értékítéletét és tényleg azt hiszik, pár színes gomb nyomogatásától már zenészek lehetnek. Mások viszont

annak örültek, hogy a mostoha helyzetben lévő rockzene legalább így teret nyerhet kicsit. A fenyő tudja, kinek van igaza, mindenesetre azóta már a *Guitar Herónak* is kijött a teljes zenekaros verziója (és még mindig nem verték egymást péppé a *GH* és a *RB* fejlesztői, érthetetlen), aztán szép lassan lecsengett az örület, a fejlesztők jó részét például már ki is vágták, mint macskát kloakálni. Így múlik el a világ dicsősége, gyerekek: vegyetek igazi gitárt.



2.

GOD OF WAR III (SONY)

Friss, meleg (nem úgy) játékról írok, ami többszörösen kedves a szívemnek. A kettes részével vesztettem ugyanis el a konzolszüzességemet (persze játszottam konzolon előtte is, de ez volt az a játék, amiért azt mondtam, hogy ha lenne pénzem, tényleg vennék konzolt). A történet kiváló, a játékmenet addiktív, és most, a harmadik részre a

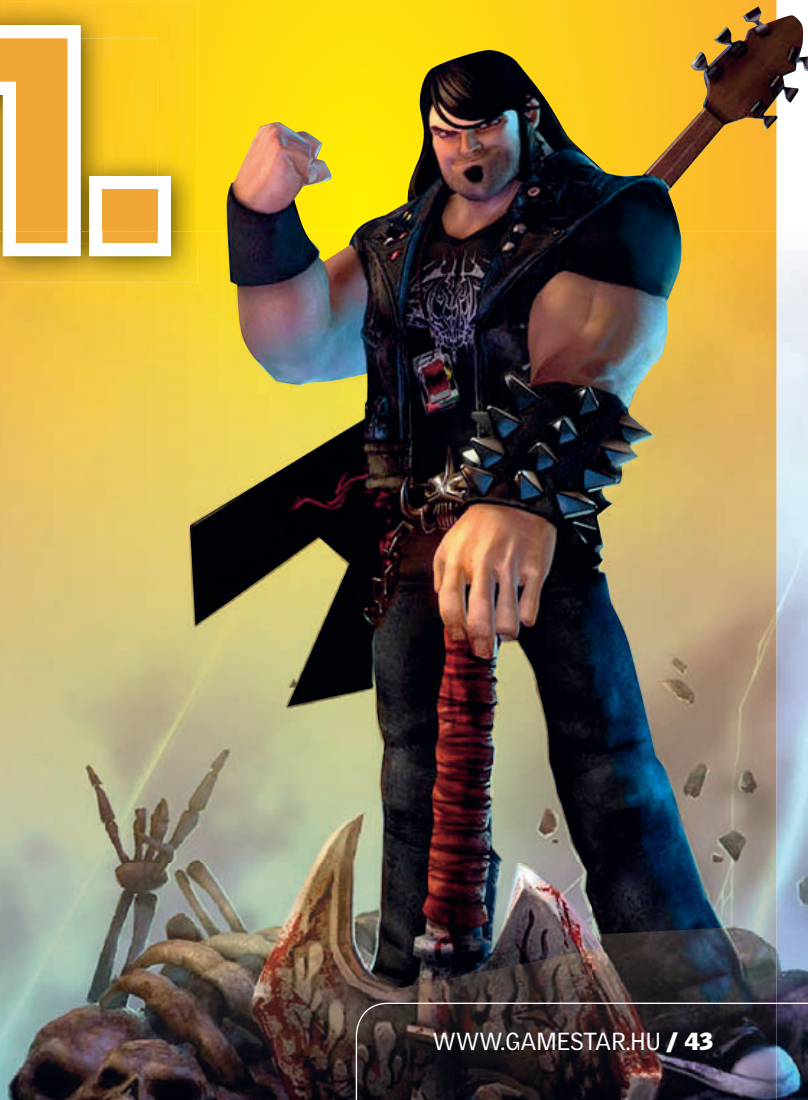
rock is megérkezett. Olyan überzúzda zenék kerültek ugyanis Kratos menny- és pokolbéli cséplése alá, mint a Dream Theater, Killswitch Engage, Trivium, Opeth, vagy a frissen felfedezett Taking Dawn kiadatlan szerzeményei. Zúzda a játékban és zúzda a hangszórókban – verhetetlen párosítás, Kratos FTW!

BRÜTAL LEGEND (EA)

Kérem szépen, ha vallásos lennék, akkor Jack Black lenne számomra az isten. Egyrészt nagy, mint én – visszahozta a divatba a fajsúlyos rockerek imázsát, és ez jó, a fene sem tud folyamatosan az alatt a bizonyos százás alatt maradni. Másrészt, a fickó igenis vicces, még zenélni is tud, mint azt filmes és standupos múltjából is láthattuk. Harmadrészt, a játék egy merő röhögőgörcs, főleg azoknak, akik ismerik és szeretik a rockzenét.

Az összes rock- és metálirányzat képviselői szerepelnek benne, természetesen szénné parodizálva, és persze szól a metál ezerrel. Olyan kultarcok adják a szinkronhangokat, mint Ozzy Osbourne, Lemmy Kilmister vagy épp Rob Halford (na meg persze Black mester), miközben a Black által alakított roadie-t (tehát zenekari pakolóembert) beszipantja egy heavymetal-paródia fantáziavilág. Kö-te-le-ző!

1.





TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CONVICTION

Megjelenés:
X360: 2010.04.16.
PC: 2010.04.30.
Kapható a **TESCO** áruházakban

IGAZSÁG, BOSSZÚ, ÍTÉLET

SAM FISHER EGY HAJDANI ELIT TITKOS ÜGYNÖK VAGY, AKI LÁNYA HALÁLÁNAK KÖRÜLMÉNYEIT VIZSGÁLJA. AZ ÜGYNÖKSÉG, AKIKNEK DOLGOZTÁL ELÁRULT, MÉGIS NEKED KELL MEGMENTENED AZ ORSZÁGOT, AMELYIK MEGFELEDKEZETT RÓLAD. HARCOLJ AZ IGAZADÉRT!

CONVICTION.OGI.HU



www.pegi.info



UBISOFT

Médiapartner:





GameStar

BE

A legújabb



46

SPLINTER CELL CONVICTION

Kicsit már őszül, de a zöld szemei még a régiek

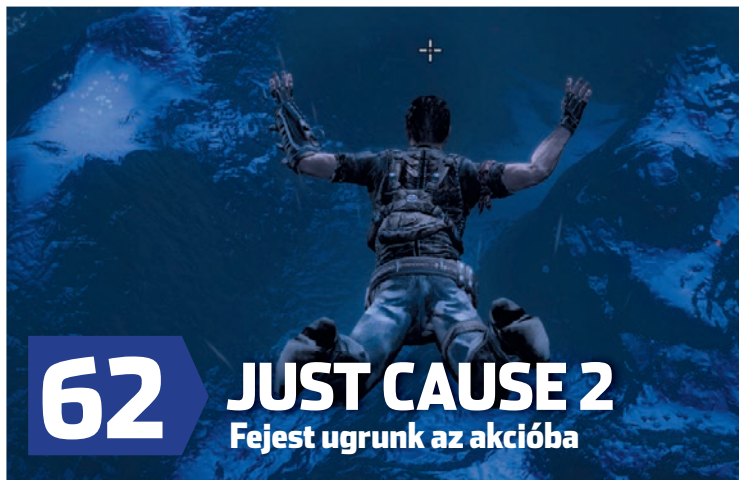
KEDVES NÉPEK!

Az utóbbi két hónapban a természet különböző szeszélyeivel foglalkoztam a bevezetőben, így most semmiképp nem teném, máskülönben a GS vezetősége kiküld remetének az erdőbe gép nélkül, játék nélkül (meg fizetés nélkül), és az nem jó. Esetleg írhatnék valami anyázókat, de az mégsem az én stílusom, így hát örömködöm egy kicsit azon, hogy végre biztos, hogy lesz GameStar Tábor, tessék jönni sokaknak, és megmutatni, hogy a gémekek sem csak és kizárólag kockák: vannak gömbök, sőt paralelepipedók is köztük. Ezenkívül megjelent az áprilisi GameStar, vegyétek, mert... Ja, hogy azt olvassátok? Akkor Ti mind cimborák vagytok egytől egyig.

Vörldpisz,
BZ

KULISSZA

Nemrég hihetetlen események kavarták fel a GameStar állóvizét: egy (okkal) elfeledett ender-mazur show felvétel bukkant fel az online oldalakon, ahol a Blair Witch összezt megszágyentítő kézikamerás beállítások szerelmesei tobzódhatnak e két szellemi ősanya mentális sziporkázásán. A tartalomból: endert erősen fejbédobják banánnal (ez a kedvenc részünk), de van még Doom-társasjáték zseblámpával és buddhista multizás is *Call of Duty*-val.



62

JUST CAUSE 2

Fejest ugrunk az akcióba

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 tömegből, megérik az árukat, polcodon a helyük.

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

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

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

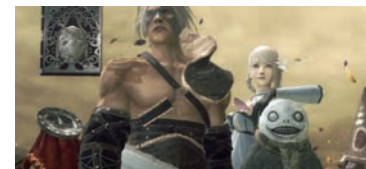
1-59 % Tág tartomány, de egy közös bennük: róluk már inkább figyelmeztető jellelgel írunk.

TOVÁBBI BEMUTATÓK

- 46 **SPLINTER CELL: CONVICTION**
- 54 **DRAGON AGE: AWAKENING**
- 58 **METRO 2033**
- 64 **SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM**
- 66 **JUST CAUSE 2**
- 70 **PRISON BREAK: THE CONSPIRACY**
- 74 **WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR 2 - CHAOS RISING**



- 76 **WINGS OF PREY**
- 78 **MEN OF WAR: RED TIDE**
- 79 **NECROVISION: LOST COMPANY**
- 80 **CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 - STIMULUS PACKAGE**
- 80 **MASS EFFECT 2 - FIREWALKER PACK**
- 80 **RESIDENT EVIL 5 - UNTOLD STORIES BUNDLE**
- 81 **LIPS: PARTY CLASSICS**
- 81 **LIPS: I LOVE THE 80'S**
- 82 **RESONANCE OF FATE**
- 83 **NIER**
- 84 **JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ**





A JÁTÉK SINGLE KAMPÁNYÁNAK VÉGIGJÁTSAZA UTÁN, VAGY ELŐTTE MINDENKÉPP ÉRDEMES KERITENI EGY BARÁTNŐT, AKI SZERETI, HA LÖVIK

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CONVICTION



KIADÓ Ubisoft **FEJLESZTŐ** Ubisoft **RÖVIDEN** Akció, pofozkodás, néha lopakodás, no meg a jól ismert zöld, három helyen világitó éjjellátó. Mentsük Meg A Lányunkat És A Világot-projekt.

Mélabús Sam Fisher – veszélyes Sam Fisher

//Flatline

HA ÚGY KEZDENÉM A CIKKET, HOGY ELKEZDEM ECSETELNI, mennyi fejlődésen ment keresztül a *Splinter Cell* sorozat ahhoz, hogy már ne tűnjön *Metal Gear Solid*-koppintásnak, mint eleinte, tuti, hogy zsákszám érkezének a levelek, hogy menjek inkább Krisz Rudi Táborba. Pedig ez az igazság, véleményem szerint ez az első olyan *Splinter Cell* epizód, ami önmagában is ütőképes bír lenni és a kiforrott franchise miatt mind a karakterek, mind a már olajozottan működő környezet hatására közel tökéletes játékélményt képes nyújtani. Arról nem is beszélve, hogy emlegetett konkurensén a kooperatív mód miatt túl is nőtt. Sam Fisher nevént nem véletlenül említjük Snake mellett. Elkerülhetetlen a két játék összehasonlítása, hiszen a Hideo Kojima által kreált „Tactical Espionage Action”,

azaz szabad fordításban taktikai kémkedős akció ötletét egy az egyben lenyúlta a Ubisoft annak idején. Eleinte Sam nem volt túl szerethető karakter, illetve az egész Cég-koncepció kiforratlan volt és valahogy a játéksztori sem állt össze. Aztán szépen lassan érkeztek a folytatások, finomítottak a lopakodáson, a fegyvereken, a közelharcon, bekerült rengeteg szuper kis kütyü a játékba és egyre csak nőtt azoknak a tábora, akik összeszoruló farpofákkal és gerjedő nyálélválasztással reagálnak, ha Sam neve bárhol is előkerül.

Most pediglen eljőve a *Conviction*, amely gyakorlatilag újradefiniálja a *Splinter Cell* sorozatot. Nemcsak azért, mert a főhős lelkivilágában olyan brutális változások mentek végbe, amelyek miatt egy fagyit nem képes elnyalni anélkül, hogy ciniikus megjegyzést ne tenne a vaníliára,

hanem azért is, mert gyakorlatilag kőkemény akciójátékká változtatták, aminek számos előnye, de néhány hátránya is van. Azok, akik a lopakodás és a kis-kis *thiefes*, *Deus Ex*-es játékmene miatt szerették meg Sam kalandjait, részben lesznek csak boldogok az új epizóddal, ellenben adrenalinban nem lesz hiány és könyörgöm, legalább egy esélyt adjatok annak, hogy átnyomhassátok valakinek a fejét egy monitoron kihallgatás közben. Gyanítom, a való életben

nincs olyan pillanat, amikor megtehetünk hasonló manővereket és az igazság az, hogy a játékban szereplő kihallgatási módszerek adják a fénypontját az egésznek. Minden más ugyanis (a coop nagyszerűségét leszámítva) „szokványos”, és sokszor az az érzése lesz az embernek, hogy „itt már járt más játékban”, vagy csak egyszerűen nem lesz meglepve a szotyímeretű ellenfél-IQ, fedezékek és lámpás lövöldözés sokaságában.



Végre nőt verhetünk... Sokat kellett várni! Természetesen ilyen IRL senki ne csináljon, mert nagyon rossz dolog!



Asszem, vihar lesz. Nagy vihar



MIRŐL IS VAN SZÓ TEHÁT?

A széria mágusai betéve ismerik azokat a fordulatokat, amelyeket a *Splinter Cell* játékok tartalmaznak, imígyen Irving Lambert és Grimsdottir kisasszony neve sem lesz újdonság (utóbbi egyébként annyira rusnya, hogy nem is baj, hogy két alkalommal olyan szinten le kell keverni neki két maflást, hogy tripla leszúrt rittbergert szállva puffan a sarokba). A sztoriban sem cizóznak sokat – azt már a trailerekből tudjátok, hogy egyetlenegy dolog működik abban az esetben, ha egy szuperisten hentes-mészáros speckó ügynököt akartok megmozdítani bármire: a családjaához kell nyúlni. Nemcsak Jack Bauer kezd el jobban pislogni, ha Kimről van szó, hanem Sam Fisher is, ha Sarah, a lánya kerül a képbe. Őt elvileg elgázolta egy arc, így Sam kilépett a Third Echelonról és elment Máltára gyöngyöt fűzni, meg elege lett mindenkiből és még durvább borostát növesztett, mint egyébként. Természetesen itt is megtalálja a Cég és Grim azonnal a tutorial fázisba taszítja főhősünket, ahol már kapásból szembeütünk, hogy itt bizony kissé több akcióra számíthat az ember, mint eredetileg gondolta volna. Oké, egy *Splinter Cell*-játékos sem a hangyák vészhelyzet esetében történő csoportos bábmentésének formációit tervezi vizslatni a hangyaboly előtt ülve nyugodt órákon át, hanem robbantani, verekedni, lopakodni és nem utolsósorban világmegmenteni akar. Ebben most sincs hiány, sőt. Lényeg tehát az, minden spoiler nélkül, hogy Sam újra csatasorba áll Grim kedvéért, de persze nagyon rövid időn belül kiderül, hogy nagyobb a szósz, mint azt elsőre gondolnánk, plusz senkiben sem lehet megbízni, no meg amúgy

sem érdeklí Samet semmi más, csak az, hogy vajon akkor most a lánya valóban életben van-e, vagy sem.

A motiváció megvan hát arra, hogy visszaédesgessék tudását a harcműzőkre az őt irányítani kívánó hatalmak, a kérdés az, Sam mennyire akarja ezt. Számunkra pedig az is lényeges, hogy vajon a pályadíjaznerek mennyire teszik élvezetessé a javarészt más játékokban már szereplő helyszíneket.

DIZÁJN

Részben csalódást okoztak a srácok ezen a téren, noha még így is sokkal több „AZ-TAMINDENIT!” pillanat van benne, mint a *CoD 6*-ban, amit azóta sem értek, hogy hogy lehetett év játéka. Rengeteg fedezékharc szerepel a játékban, emellett igyekeztek úgy balanszolni a pályákat, hogy *ne mindig egy gyengébb* Gears of War-koppintásnak tűnjön a dolog, hanem legyenek dinamikusban változó adrenalin-szintet nyújtó dolgok, például futkározások, lopakodások és egyéb, titkosügynökként elvárt feladatok, mint mikrofonos lehallgatás, beszívargás, bérgyilkos üldözése fegyvertelenül stb.

Kismilliónyi fegyver van a játékban, a felére gyakorlatilag semmi szükség, hacsak

nem akkor, amikor egy-egy újrajátszásnál másik csúszival akarjátok majd kipróbálni az osztást. Bőven elég az alap kispisztoly pimpelése a játék végéig, egy valamirevaló MP5-tel másodfegyverként. Először is a hangtompítónak kifejezetten sok szerepe van a játékban, hiszen rengeteg szituáció nagyon nehéz lesz, ha nem úgy lövitek le az ellent, hogy senki se hallja. Másodsorban olyan szinten fel lehet erősíteni még ezt a legalapabb fegyőt is, hogy a játék háromnegyedéig észre sem veszitek, hogy nem kellett lecserelnetek semmire.

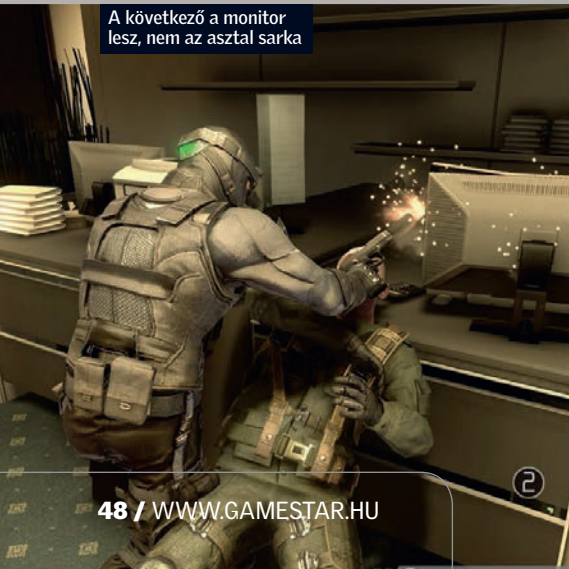
A fegyverek fejlesztése nagy poén: tárcapacitást, erőt és pontosságot is lehet gyúrni rajtuk. A fejlesztéseket a kéztűsában elért gyilkos jutalmazásaként adott bónuszpontokból vásárolhatjuk meg; időről időre a pályákon található Weapon Stash-ek, azaz fegyvercsereelő állomások, ahol előlránthatjuk a megfelelő mennyiségű bónuszpont levonása után a táposabb lőfegyvert a dobozból. A jószágot már leírtam fent, szerezzetek egy szimpatikusnak vélt zoomos gépfegyvert és már jók is vagytok a hangtompítós pisztollyal. A közelharc nagyon jól sikerült, azaz egy gomb megnyomása után 3-4 animáció



Erős bal szél, 40 m, két osztás jobbra. Instakill



A következő a monitor lesz, nem az asztal sarka





A metódus, miszerint csak akkor használhatjuk a mámorítóan kényelmes játékmenetet adó kivégzés és megjelölés funkciót, (ha közelharcban temettünk el egy ellenfelet), remek ritmust ad a játéknak.



Mindig csak az a fránya rohanás...

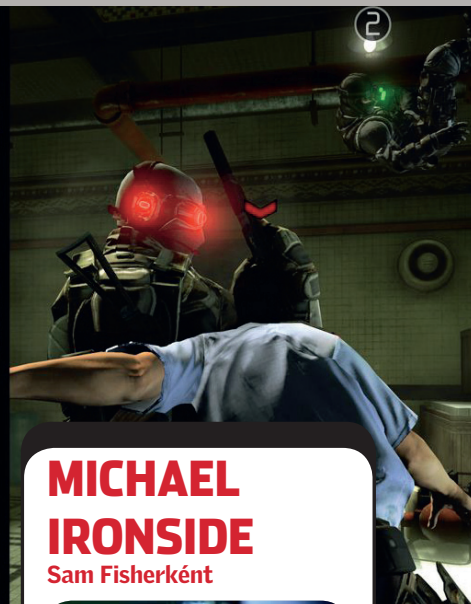
közül választva a játék „megöli” helyettünk a közel álló áldozatot. Ez a pár animáció nagyon kevés, bár nyilvánvalóan attól függ az egész, milyen fegyver van az ellenfél kezében. Hiába folyt minden marketingcsatornából, hogy kontextuális gyilkok lesznek, messze nincs annyi, mint amennyit az ember szeretne látni. Személy szerint azt hittem, minden egyes asztal, lámpa, kőhalom, bármi alkalmas lesz arra, hogy a közelben lekézitászni vágyott ellenfelet mámorosabbnál mámorosabb módon gyilkolhassam szénén, de nem. Azon kívül, hogy néhány főkérdő kihallgatásakor a különböző tárgyakat felhasználhatjuk az öldöklésre, alig-alig akad olyan szituáció, hogy a mezei katonákat véres jelenetek közben szabadíthatnánk meg hasnyálmirigyüktől. (A mezei katonák közelharci leküzdéséért

egyébként „kivégzés-lehetőségeket” kapunk, amiket bármikor felhasználhatunk később. Kivégzőskor csak meg kell jelölni kettő, vagy később több ellenfelet és egyetlen gomb lenyomásával Sam automatikusan lelövi őket, céloznunk sem kell. Látványos, jó dolog ez.) Említettem a cikk elején, hogy a kihallgatások baromi jók. De tényleg. Ha valami nagyon jól meg van csinálva a játékban, akkor az ez. Sam orgánuma és ereje egy az egyben átjön ezekből jelenetekből, kökémenyen oszt. Nem tudom, hogy maradna-e vajon bármi a koponyámból, ha az én fejemmel törne össze egy hűtőajtót, de retentő látványos és valóban beszélnek azok, akiket emígyen faggat. Grimsdottir kisaszszony pofonjaival pedig egy csak a baj: kettőnél többször nem lehet megütni, úgy-hogy esetében jól élvezzék ki a gomb lenyomását, mert sajnos nem lehet péppé verni a fejét, hogy attraktívabb arcot várá-

zsoljanak majd neki a plasztikai sebészek. Az ilyen kihallgatós részekkel csínján bántak, körülbelül másfél óra játékoránként érkezik egy, akkor is viszonylag röviden. Mielőtt túl sokat nyavalognék, hogy mi nem jó, gyorsan elmondom azt is, hogy ez a játék nagyon jól sikerült. A sírásom oka annyi, hogy ha hat hónappal korábban jelenik meg, akkor a Ubisoft kaszál egy hatalmasat (no nem mintha most ne lenne így), és mindenki isteníti őket, hogy milyen kiforrott a harcrendszer, milyen jó a fedezékharc és mennyire élvezetesek a szkriptek. Azután viszont, hogy már megjelent pár olyan játék, ami magasabbra tette a lécet mindenben, csak a nagyon erős, szolid, jó játékok kategóriájába rakta a *Splinter Cell Conviction* (szinte megjelenése előtt), nem pedig a megaszténkirályság kategóriájába. Bizony, annyi TPS van már a világon, hogy iszonyatosan kiemelkedőt kell alkotni

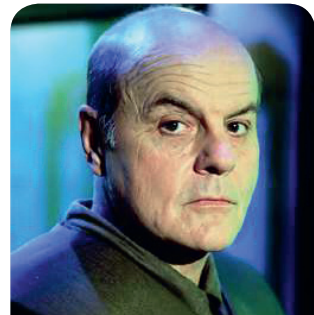


Kooperatív örömök. Adunk időt felfogni a képeket



MICHAEL IRONSIDE

Sam Fisherként



Michael Ironside természetesen színész. Legutóbb a Terminátor 4-ben láthattátok Ashdown tábornok szerepében. Aki nem kapta fel a fejét, amikor először megszólalt, hogy jénahát, ez Sam, az menjen a sarokba. Oké, nem annyira jellegzetes a hangja, mint mondjuk David Hayteré, aki már évek óta Snake hangja, de hónapokon át keresett a Ubisoft még a széria indulásakor olyan színészt, aki szerintünk megfelelő lehet a feladatra. Sok résszel később már Mr. Ironside is ráérezett, hogy kell ezt csinálni, így mára már összefort a hangja Sam karakterével.



SECURITY KEYCARD ACQUIRED.

A porckorongsérves biztonsági őrök ráfáztak



Kismackó-vadászat a vidámparkban

Sam never asked for the little things, which meant this... was big.



Feltűnés nélkül, egy egész csomagtartóban



Mivel egy ponton túl mindenki Samet üldözi a játékban, ezért alapvetően gyorsítanunk kellett a játékmeneten. No és persze üldözöttebből mindig üldöző lesz, úgyhogy lesz itt nemulass, nem kell félni...
Mathieu Ferland, Senior producer



ANNA GRIMSDOTTIR Panni látolja a paskolást...?

ÉVEKEN ÁT SZERELMESEK VOLTUNK GRIM HANGJÁBA, HISZEN SOKÁIG NEM IS LEHETETT LÁTNI. Aztán némi poligonális nyáladzást engedve, előkerült egy korábbi epizódban, úgyhogy most milliók várják, mit csinál majd vele az U3-as motor és mekkora mellei lesznek és üti-e majd a feke keménysége bármelyik karakterét a Dead or Alive szériából... Erre mit lép a Ubisoft? Csináltak egy élénkörös hajú, semmilyen nő, akinek olyanmalac orra van, hogy csak na. Ráadásul szeplős is és különben is mikrosütőbe való az egész. Nézzétek meg a különbséget, horror, komolyan mondom. Késő már titkolozni, mert már biztos, hogy nem cserélik ki, de álljon itt a két kép, bizonyosságul, hogy lehet rossz irányba is alakítani egy karaktert. Sam is öregedett, de legalább nem lett csúnyább.



i Hosszú idő kellett, míg Sam eljutott egyszerű kis mitugrász ügynökből olyan összetett karakterré, mint Snake a Metal Gear Solid sorozatból. Megérte várni.



You hear that, Sam? We're getting out of here...

ahhoz, hogy az embernek legalább részleges kielégülést adjon az egész. Ide eljutni a nulláról nem kis feladat, úgyhogy mindenképpen hatalmas elismerés jár a készítőknél, hogy képesek voltak annyit csiszolni a játékaikon, hogy évekkel a *Splinter Cell* név első megjelenése után ott tartanak, hogy a kritikusok nagy része elismerően csettint, ha a játékról van szó. A történetvezetés is megér egy misét, hiszen eddig nem látott módon, viszont nagyon hatékonyan irányítgatják a fejlesztők a játékost. Egyértelműen lineáris a játék, mégis, a falakra vetített tippek, vagy egyszerűen csak a „menj ide” szövegek egy-egy épületen/tárgyon, amit használni kell, szupek. Nincs szükség térkép gombra, nincs szükség semmire, csak nézni kell a terepet és rögtön tudjuk, merre kell menni. High-tech kinézetű és nagyon jól kivitelezett módszert sikerült megalkotniuk. Ezenfelül ráadásul videókat is vetítenek sokszor a falakra, amelyek vagy flashbackek a korábbi részekből, vagy Sam gondolatai épp az elhangzó dolgokkal kapcsolatban. Nem csalódnék, ha más játék is átvénné ezt a fajta információátadást és használná a jövőben.

MI HIÁNYZIK AKKOR?

Bevallom, nem illene olyannyira ízekre szedni a *Splinter Cell*-t, hogy mindenre kitérve elmondjam, miért van az az érzésem, hogy minden csak egy nagyon kicsire van attól, hogy fantasztikusan összeálljon az egész. Sam mozgása nagyon jó, mégis hiányos vagy elnagyolt itt-ott a mocap (főleg a falakon való oldalra mászások), nincsenek jó idle mozgások, kevés animációt láthatunk a gyil-

kosságoknál, nincs arc mimika, nincs fedezék mögötti szűkülés, vagy bármilyen pluszmozgás, ami emberivé tenné Samet. Pedig láttunk már olyat, hogy úgy markoltuk a kontrollert egy fedezék mögött, lesve az adott játék főhősét, ahogy lapul, mintha mi lennénk ott. Itt nincs meg ez az érzés. Az ellenfelek butácskák, bár ez várható volt, ma már nem készítenek nehéz játékot, mégha meg is tehetnék. Ellenben a szövegeleik nagyon jók, végig anyázzák Samet, egymással is kommunikálnak és összességében nincs gond a színészi játékkal, ha halálhőrgésről vagy meglepődésről legyen szó, azonban csupán annyi marad meg az egyszeri játékosban belőlük, hogy odaszalad-

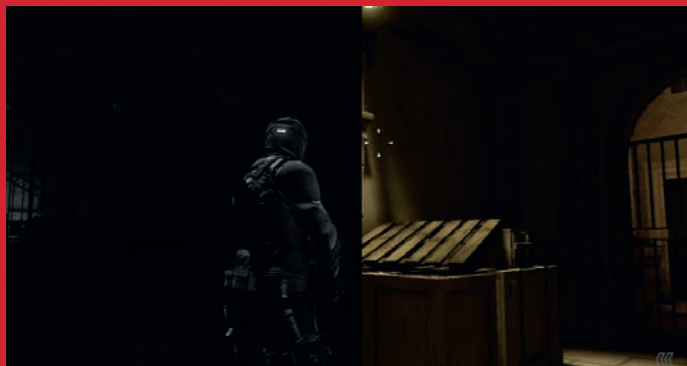
nak egy hullakupachoz, ahol őket is lemészárolhatjuk. Azoknak, akik nincsenek képen a *Splinter Cell* játékokkal kapcsolatban, kissé szájarágósan, de az átlagosnál szebben és elegánsabban oldották meg a fejlesztők a régebbi szereplőknek, Sam lelkiéletének és a különböző részleteknek a bemutatását. Ez az első olyan SC-játék, ami pont emiatt önmagában is megállja a helyét, főleg azért, mert közelebb került az akcióorientált közönséghez az egész és mostantól nem kell üvegszilánkokon osonni, hogy ne halljon meg az ő. Előnyére vált a sorozatnak, hogy rambós módon is lehet játszani, nemcsak órákig gondolkodva egy-egy ellenfelet, sőt, kicsit úgy érzem, a készí-

tők szerették volna, ha nem kell sokat gondolkodni. Aki azon veszi észre magát, hogy percekig tervez egy akciót, kicsit ki fog ábrándulni a játékból, ha kipróbálja a „fegyvert üres tárig löve, az ellenfelek közé rohanva”-taktikát, mert sikeres lesz.

A sztori teljesen ehető, sőt, néhol még olyan érzése is lesz az embernek, hogy tényleg ki akarja deríteni, mi lett Sarah-val. A pályák terén van pár kiemelkedő ötlet, így például a vidámpark vagy a Third Echelon épülete nagyon hangulatos, viszont ezeken kívül semmi extrát nem kapunk, ráadásul gyakran előjön a fent említett érzés, hogy bizony ilyen már láttunk máshol. Pedig hihetetlen iparosmunkát fektettek a játékba, ami előnyére is válik, mert nagyon sokaknak fel sem fog tűnni, hogy apróságok rontják az összképet, lévén a *Splinter Cell Conviction* az Xbox 360 egyik legszebb játéka közé tartozik. Az U3-as motort a Ubisoftnál ismerik már, mint a rossz pénzt, a *Rainbow Six Vegas* sorozat is egyre szebb, így itt sincs gond a motor optimális kihasználásával. Kooperatív módban jóval csúnyább persze, mint single-ben, de ez érthető, hiszen két játékoskal kell számolni.

A SÖTÉTSÉG A BARÁTOD

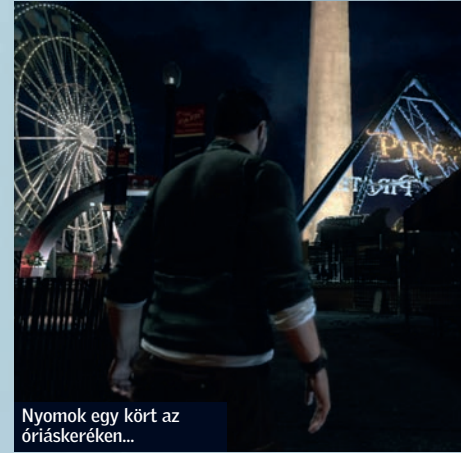
NOHA a játékban összességében több akció van, mint egy nő ruhaboltban leárazás idején, figyeltek arra is a készítők, hogy legyen mikor kicsit kevésbé tesztoszterontól túlfűtve rohagálni. Ilyenkor legtöbbször az árnyékok és kilótt lámpák segítségével generált sötétség a legjobb barát (a kivégzés gomb mellett persze). Ha fekete-fehérré változik a kép, ne kezdjétek ütögetni a monitor oldalát, nincs semmi baja, csupán a játék jelzi így, hogy nyugi van és biztonságban lapultok a hordó mögött...



COOP ÉS MULTI

Immáron elérkeze ama magasságos coop-kampány dicsőítése, amely rettentő jól sikerült, ennél fogva minden egyes játéktesztelése esetén ez lesz számomra az étalon. Ha valami kiemelkedően jó a játékban a kivégzések megvalósítása mellett, akkor az ez. Archer és Kestrel történetét dolgozza fel a coop sztori, aminek köze sincs a single kampányhoz, lévén nem is Samet kell irányítani.

i Nagyon sokat beszélnek a játékban. Aki nem szereti, hogy jobbról-balról folyamatosan infóval tömik ha kéri, ha nem, jobb, ha a grafikára koncentrálna és a textúrában feliratozott, tömör lényegét követve halad.



Egy piros és egy zöld éjjellátó-színnel rendelkező, full beöltözött ügynök áll rendelkezésünkre, akit akár osztott képernyős módban is irányíthatunk a barátokkal. Mondanom sem kell, felejthetetlen élmény együtt tolni a pályákat, főleg úgy, hogy lehetőségünk adódik az ellenfeleket a haverra terelni, akit aztán nagy ejnyebejnye következtében fel lehet élesíteni, mert elhullott. Bár ugyanazokból a grafikai elemekből építkezik a coop kampány, mint a single, ez szinte teljesen természetes is. Négy nagy pályarészen keresztül sok kis apró küldetést kell megoldani, nagyjából húsz percbe telik majd egy kisebb fejezet kipörgetése. Ugyanazok a fegyverek, ugyanaz a játékmechanika, minden hasonló a Sam-féle kampányhoz, sőt, még ki is hallgathatjuk a kulcsembereket, mint ahogy Sam tené. Elég sokszor lesz olyan szituáció, amikor a kihallgatott egyén túsul ejti a havert és gyorsan kell reagálni, hogy mi is történjen. Fontos megjegyezni, hogy a coop rész sztorija is önálló, teljes értékű, csak épp nem jelent túl hosszú játékot. Dialógusokat is készítettek hozzá, emiatt nem tűnik fércmunkának, utolsó pillanatban készített cuccnak. Olyan átvzetőket tartalmaz, amit a Sam-féle kampányban nem látni és ez természetesen visszafele is igaz. Tulajdonképpen Archer és Kestrel azok az amcsi és orosz titkos ügynökök, akiket összezártak annak érdekében, hogy az USA-ban oldják meg az orosz robbanósrakétás ügyetlet. Persze kiderül az is, hogy az egész mintegy

prologusként szerepel Sam kampányához, így vagy a játék single kampányának végigjátszása után, vagy előtte mindenképp érdemes keríteni egy barátnőt, aki szereti, ha lövik, vagy egy barátot, aki szeret velünk lőni. A játékmódok között minden szokványosan elvárható dolog szerepel. Ilyen a kis térbe zárt játékosokra özőnlő hordányi ellenfél, akiket túl kell élni minél hosszabb ideig. Van még egy az egyben küzdelem is gépi játékosok nélkül, vagy lopakodós-tisztogató, amikor minden egyes alkalommal, ha észreveszik a játékost, több ellenfél érkezik a pályára, erősítésként. Nem hinném, hogy az egekig magasztalt coop kampány mellett bárki ug-rana annak érdekében, hogy megtöltse a Ubisoft szervereit, de kikapcsolódásnak nem rossz, így eltántorítani sem akarlak titeket tőle.

ESZEM A POFID, SAM


Jobban szeretjük majd a főhőst a *Conviction* után, jóleső érzéssel kelünk majd fel a gép mellől, hogy „ez mekkora jó játék volt!” Mindenki maga dönti majd el. Egy biztos, hogy rettentő sok munka van a játékban és remekül sikerült. Nem úgy emlékszünk majd rá pár év múlva, mint amit szívesen elővonnánk újra, de nem is ez volt a célja elsősorban (dehogynem...). A coop irányvonal erőltetése, a sztori és a rezignált Sam kalandjai nemcsak azoknak tartogatnak kellemes órákat, akik korábban is követték a sorozatot és varták az új részt, mint a messiást, hanem

az átlag akciójáték-rajongóknak is, akik épp unatkozni kezdenek, mert már annyiszor letolták az... akármít. **GS**

KAKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

GameStar

FLATLINE
Nagyon vártuk, ha korábban jön, atomrobbanás lehetett volna. Így „csak” egy nagyobbacska kézigránát 

HARDVERIGÉNY:
Intel Core 2 DUO, 1.8 GHz/Athlon X2 64, 2.4 GHz, 1.5 GB (XP); 2 GB (Vista, 7), GeForce 7800/ATI Radeon X1800

- + viallatások
- + hintrendszer
- + coop kampány
- Sam túl rezignált lett
- sok déja vu-ézés

90

A "kilövöm/nyomom/zújom a szemét" stílus legfrissebb profétája



TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CONVICTION

Megjelenés:
X360: 2010.04.16.
PC: 2010.04.30.
Kapható a **TESCO** áruházakban

IGAZSÁG, BOSSZÚ, ÍTÉLET

SAM FISHER EGY HAJDANI ELIT TITKOS ÜGYNÖK VAGY, AKI LÁNYA HALÁLÁNAK KÖRÜLMÉNYEIT VIZSGÁLJA. AZ ÜGYNÖKSÉG, AKIKNEK DOLGOZTÁL ELÁRULT, MÉGIS NEKED KELL MEGMENTENED AZ ORSZÁGOT, AMELYIK MEGFELEDKEZETT RÓLAD. HARCOLJ AZ IGAZADÉRT!

●● CONVICTON.OGI.HU ●●

18

www.pegi.info

ANTEC



UBISOFT

Médiapartner:

GameStar

PC DVD ROM

XBOX LIVE

© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Conviction, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. /Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

DRAGON AGE: AWAKENING

KIADÓ EA FEJLESZTŐ BioWare RÖVIDEN A BioWare mindig is otthonosan mozgott a szerepjátékok környezetében, és a Dragon Age világa ideális környezet jó néhány történet elmeséléséhez. Ezek közül csak egy az Awakening.

A BioWare visszainvitál minket Fereldenbe, úgy röpké húsz órára

//Gulius

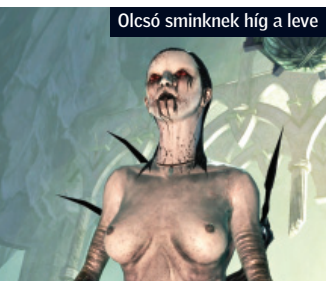
A **BALDUR'S GATE** óta tudjuk, hogy a BioWare képes a lehetetlenre: hetekig elvarázsol minden szerepjátékost, képes olyan komplex világot elénk tárni, ahol az ember a külvilágról elfeledkezve kalandozhat napestig, olyan karakterekkel népesítve be a képzelet szülte tájakat, akikhez a játék során elkezdünk érzelmileg is kötődni, halálukat igazi könnyekkel síratjuk. Az eltelt évtized során a fejlesztőcsapat számtalanszor bizonyított, ám a legendás *Baldur's Gate*-hez hasonló epikus alkotás nem született azóta sem. A *Dragon Age: Origins* a tervek szerint felülmúlta volna az őst, ám valahol a casual játékosok is emberek, és a multiplatform élmény előtérbe kerülése között elveszett valami, ami miatt nem lehetett egy napon említeni a két játékot. Ennek ellenére a *Dragon Age* nagyszerű játék lett, ahol ismét kóborolhattunk heteken keresztül, megszerethettük társainkat, esetleg idegbajt kaphattunk tőlük, végül pedig – ahogyan az már szokás az RPG-műfajban – megmenthettük a világot. Igen ám, csak hogy a *Dragon Age* világa nem éppen a szokványos fantasyvilág, arról nem is beszélve, hogy a franchise első képviselője, így nem csoda, hogy még számtalan történet maradt elmeséletlenül. A manapság szokásos DLC-csomagok mellett a BioWare nem volt rest egy „egészítési” kiegészítőt is elkészíteni, ami az alapjáték grandiózus befejezésének lecsengő ágát tárja elénk. Ez az *Awakening*.

WARDEN'S KEEP VS. VIGIL'S KEEP

Az egyik DLC során már ellátogathattunk a Grey Wardenek egyik ősi erő-



Egy ilyen hogyan törli ki a se...ét?!



Olcso sminknek hig a leve



Átlátszó trükk...



Kéne venni egy körmvágót, makikám



NAGYSZERŰEN KIDOLGOZOTT HELYZETEKBE KERÜLÜNK, AHOL NEM LÉTEZIK JÓ DÖNTÉS, MÉGIS DÖNTENÜNK KELL



Hárman egy ellen?!

dítményébe, ám ez csak amolyan kika-csintás volt. Az egykor köztiszteltnak örvendő rendet mára kiűzték Fereldenből, alig néhány külhonból érkezett Warden járta Ferelden földjét, amikor az utolsó Blight megkezdődött. Hála hathatós közreműködésünknek, a Grey Wardenek immár ismét királyi támogatásban részesülnek, és az *Origins*-ben megismert Howe család birtokai felett is rendelkezhetnek. Amaranthine, és a környező arlingek tehát a helyi Warden-parancsnoknak tesznek hűség- esküt, és hát ezek lennének mi. A szto-ri ott veszi fel a fonalat, ahol az alapjáték befejeződött: az Archdemon halott, Ferelden romokban, és ami a legrosszszabb, a darkspawn-hordák nem takarodtak vissza a föld alá, ahogy az szokásuk volt eddig. Sőt, egyre vakmerőbben garázdálkodnak, erődöket támadnak meg, farmokat perzselnek fel, egymás között már nem is maradnak, pedig eddig mindig ez jelentette a legnagyobb gyenge pontjukat. Egyes pletykák szerint új darkspawnok is megjelentek, akik immár beszélnek, gondolkodnak, terveznek. Ijesztő kilátások várják hát a szépreményű Warden-parancsnokot, hiszen az ország katasztrofális helyzete miatt a királynak se ideje, se energiája nincs a helyzettel foglalkozni.

WARDEN COMMANDER

Az *Awakening* kezdetén két választás áll előttünk: importáljuk az alapjáték főhő-sét, avagy egy frissiben generált karakterrel indulunk új kalandokra. Ennek egy bibije van csak. Aki ugyanis igazán hősi-es jellem (mint én), az nem nagyon tudná folytatni az eredeti hőssel, de nézzük ezt el a BioWare-nek. Az importálás pozitív hatásait talán nem kell ecsetelnem: főhősünk ez esetben teljes felszereléssel, tömött erszénnyel érkezik, és általában 21-25-ös szintű. Amennyiben nincs mentett állás, alkothatunk egy új parancsnokot, aki 18-as szintről indul. Ez sem nagy probléma ám, mert az *Awakening* nagyon könnyű. Ilyen magas szinten a normál fokozat szinte sosem tartogat kihívást, egy-egy boss esetleg megizzaszt, de alapvetően még a többiek taktikáival sem kell pepecselni, tökéletesen megfelelnek a gyári beállítások. Aki igazi kihívásra vágyik, nehéz fokozat alatt neki se álljon. A pénz miatt sem kell aggódnunk új karakter esetén, mert az *Awakening* darkspawnjai, banditái, és egyéb szeletelni való lényei igen jól ki vannak bélelve, azaz szoszóra sosem lesz gondunk, pár óra játék után simán benevezhetünk a 200 aranyas überfejszére a boltosnál. Személy szerint ez nekem nagyon szimpatikus volt, és szánalmasnak tartom, hogy a legtöbb RPG esetében mire lenne pénzünk megvenni vágyunk tár-

gyát, már nem is kell, mert találtunk valami jobbat. Szóval, ha kész a karakter, indulhat is a műsor.

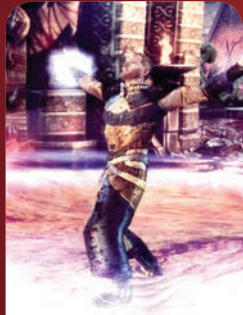
MEGJÖTTEM

Az *Awakening* – kiegészítő lévén – természetesen nem annyira hosszú, mint az *Origins* volt. A játék elején ahelyett, hogy bejárhatnánk vadonatúj váracskánkat, sokkal inkább meg kell védenünk azt. Első társunk egy harcias lovaghölgy, aki mesterien bánik a karddal és a pajzzsal, vele kell leküzdenünk a pimasz darkspawn hordát, amely meglepetésbulival várta az új parancsnokot. Miután ügyesen kardélre hánytuk az első adag rosszarcút, megismerkedhetünk második leendő cimboránkkal, Anders mágussal, majd nem sokkal később előkerül Oghren is. Az igazán élvezetes harcok végén pedig szembenézhetünk az új generációs darkspawnok közül is eggyel, aki valóban kemény legény. Miután rendet raktunk portánkon, kiderül, hogy van baj elég. A nemesek hűségét esküdtek ugyan nekünk, mert a király – Alistair – személyesen jött el megbizonyosodni erről, ám nem mindenki szeret minket feltétel nélkül. A régi Arl ugyanis nem egy nemesnek biztosított kedvezményeket, és egyéb juttatásokat a támogatás fejében. Ezen nemesek egyelőre csak fanyalognak, de később akár drasztikus lépésekre is elszánhatják magu-

kat. A belviszály mellett pedig ugyebár ott van a növekvő darkspawn-fenyegetés. A szokatlanul összehangolt támadások valamiféle vezére utalnak, aki mesterien irányítja csapatait. Velük szemben mi egy szétzilált, rosszul felszerelt milíciát tudunk szembeállítani, több-kevesebb sikerrel. Arlként nekünk kell eldöntenünk, vajon Amaranthine városára koncentráljuk a védelmet, ahol az élelmiszerkészletek vannak felhalmozva, vagy a farmokra figyelünk, ahol a parasztok ugyebár termelik az ételmelet, netalán megpróbálunk mindenhol ott lenni, kockáztatva ezáltal, hogy egyiket sem tudjuk igazán megvédeni. A *Dragon Age: Origins*-ből jól ismert döntéshozatali kényszer itt is jól működik, ember legyen a talpán, aki szívfájdalom nélkül áldoz fel néhány tucat parasztot a hosszú távú újjáépítés reményében. Csodaszép várunkat körbejárva kiderül, hogy a helyzet házon belül sem éppen rózsás. A támadás eredményeképpen alig néhány katona lézeng itt, és a morál is a béka segge alatt leledzik. Az is hamar kiderül, hogy a támadás a saját pincéinkből érkezett – szó szerint –, úgyhogy nem is kell messzire menni az első nagyobb labirintusért. Nem ártana továbbá némi pénzmagot is szereznünk, hogy az első Warden-birtok példa lehessen a többi országrész számára is. Ehhez a kereskedelmet kell beindítanunk, de az sem egy-

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

Ismertős arcok



ANDERS

Szőkevény mágus, akivel gyanús körülmények között találkozunk. Szeme kék, kökény... szóval ő egy csintalan szőkevény. A kötöttségektől rosszul lesz, egyetlen vágya, hogy hagyja békén mindenki. Alapvetően pimasz fráter, aki mindenkinek beszél, ám a lelke mélyén egy jólelkű cicabolond. Gyengéje a női nem, de ha egyszer sikerült elnyernünk bizalmát, mindenre kész lesz értünk.



JUSTICE

A Fade-ből ideszakadt lélek híj nevéhez, sőt lényegéhez. Akármerre járunk, őt csak az igazság érdekli, nem alkuszik. Ahogy azonban telik az idő, lassan ráébred, hogy a fekete és a fehér között a szürke rengeteg árnyalata létezik. A Fade, és az emberek világa közötti különbségek lenyűgözők, és lassan kezdi érteni a démonokat, akik mindent megtesznek, hogy ellátogasanak hozzánk.



VELANNA

Eme elf leányzó nem egy bájos kis tündibünci, hanem egy haragtól félfőrült, a humánokat szinte vakon gyűlölő, bosszúszomjas boszorkány. Számára csak a testvére és népe fontos, ám a Grey Wardenekhez való csatlakozás után szépen, lassan megszelídül(het). Ehhez persze nem árt egy kis empátia, valamint jó meggyőző képesség. Szereti a drágaköveket, és az elf kultúrához kapcsolódó apróságokat.



NATHANIEL

Az alapjáték leggaládabb ellenségének fiacskája azért érkezik a Warden erődbe, hogy megbosszálja apja halálát, mellesleg visszaszerezzen néhány családi relikviát. Eleinte erősen fűjni fog ránk, de ha foglalkozunk vele, Nat igazi jóbarát lehet, aki a Howe család megtépzott hírnevét próbálja meg helyreállítani. Neki leginkább a család régi ereklyéivel kedveskedhetünk.



SIGRUN

A Legion of the Dead feldeparitójaként Sigrun élete nem éppen derűs. Legutolsó küldetése során lemészárolták az egységét, egyedül ő élte túl az öldöklést. Ezek után számára már csak a bosszú marad, és a bizonyítási vágy, hogy ő nem is gyáva. A szűkszavú, ügyeskezdő törpelány nagy hasznunkra lehet a kalandozások során, főleg, ha hányunk Nathanieltől.



OGHREN

Ki ne emlékezne a „humoros” vörös törpicsekre az alapjátékból? Oghren ismét megörvendeztet minket jelenlétével, ismét bőfőgéssel kommunikál, és természetesen újfent mindenki agyára megy. Hölgytársaságban továbbra sem képes moderálni magát, kedvenc elfoglaltsága a vízszintes lambada, női hiányában az eszméletlenül való heverés. Ennek ellenére igaz barát, és nem mellékesen kőkemény harcos.

Hm, illet mintha már láttam volna



szert, mivel az utakon nemcsak a dark-spawnok randalíroznak, de a háború söpredékének nagyobb része banditaként próbál megélni. A várban találunk még egy törpe testvérpárt, akik közül az egyik némi aranyért cserébe megerősítené a falakat, míg a másik forradalmian új robbanószereket gyártana nekünk, ha összeszedjük az egyedi hozzávalókat. Alistair kérésére egy mesterkovács, név szerint Wade is ide költözött ideiglenesen, aki ismét jobbnál jobb cuccokat készíthet nekünk, ha rászánjuk az időt az egzotikus alkatrészek megkeresésére. Egyszóval az *Awakening* ellát minket tennivalóval kapásból, csak úgy kapkodjuk a fejünket, hogy hova is menjünk először.

DOLGOZNI CSAK PONTOSAN, SZÉPEN

Miután elcsacsogtunk mindenkivel, felfeltünk minden küldetést, nézzünk körül egy kicsit Amaranthine arlságban. Rögtön feltűnik, hogy a szokásos világtérképen feltűnő, látogatásra érdemes helyszínek száma sajnos nem vetekszik az alapjátékban megtalálhatókéval. Persze, hiszen kiegészítő, meg minden. Amaranthine városába ellátogatva észrevehetjük azt is, hogy a jól működő játékmekanika nem változtatott a BioWare, ami azt eredményezte, hogy a helyszínek – bár maximálisan hangulatosak – egy kicsit túlszűfoltak. A fő sztoriszál miatt igazándiból csak három helyszínen kell helytállunk, és mivel az RPG-műfaj követeli a mellékküldetéseket, ezek egy része szintén ezeken

a helyszíneken játszódik. A beszélgetős, nyomozgatós questeket pedig bezsúfolták az egyetlen városba, amelynek folyamánaképp hamar lemészárolhatjuk azt a néhány lézengő rosszarcot is, akik a kietlen utcákon tengenek-lengenek. Itt meg kell említenem, hogy bár maximális tisztelet az új generációs RPG-k előtt meg minden, de szerintem az olyan mellékküldetésnek semmi értelme, hogy keressünk meg valami gyanús alakot a tömegben, és ez abból áll, hogy nyomunk egy [Tab]-ot, mert az ominózus csirkefogó „suspicious character” felirattal böklászik a városban. Khm. Oké, hogy manapság már nem szokás minden járókelővel fecserészni, de azért szerintem nem kéne feltételezni, hogy a mai RPG-fanok szobahőmérsékletű IQ-val rendelkeznek. Visszatérve egy kicsit a fő történetszálra, ki kell jelentenem, hogy azzal minden rendben van. A *Dragon Age: Origins* egyik legnagyobb hibája – szerintem – az volt, hogy volt képünk bevetni a szimpla „mentsük meg a világot” klisé, pedig az már nagyon unalmas. A kiegészítő esetében szerencsére kicsit árnyaltabb a kép, főleg ha nem gordiuszi csomóként kezelünk minden problémát. Nem akarok spoilerezni, de ajánlom, hogy mielőtt kettévágnátok mindenkit, aki szembejön, beszélgetsetek el velük. Egyrészt ebből semmi hátrány nem származik, és a duma után is dönthetünk úgy, hogy inkább szeleltünk, másrészt viszont néha egészen új perspektívából szemlélhetjük a történetet.



i Ahogy az alapjátékban, úgy most is csevegnek egymás között társaink. Érdemes már csak emiatt is mindenféle összeállításokat kipróbálni, mert némely évődéstől leestem a székéről.



Ennyi fával egész télen fűthetnénk!



Hátööö... asszem, ök nyertek



Hány folytatása lesz a Dragon Age-nek? Nem is tudom, tizenhét, esetleg hatvanhat, de az is lehet, hogy sosem hagyjuk abba!
Greg Zeschuk, társalapító, BioWare

DLC-CSOMAGOK GARMADÁJA

Bontsd, töltsd



A MAI TRENDET HÜEN KÖVETI

a BioWare a DLC-csomagok terén. A kiegészítők közül mindenképpen a *Stone Prisoner* a legjobb, ami tulajdonképpen egy új csapatgot hoz a játékba. Shale, az összement kőgölem igazi egyéniség, aki bukik a különféle drágakövekre, kedvenc foglalatossága a galambtaposás, és úgy alapvetően lenézi az egész emberi fajt. A *Warden's Keep* már nem annyira meggyőző, de azért érdekes. Az ősi Warden-erődítmény felfedezése ugyan csak egy-két óráig tart, viszont eme röpké percek igen élvezetesek telnek, és még néhány új tulajdonságra is szert tehetünk. A *Return to Ostagar* már határozottan közepesnek minősül szerepjátékos szempontból. Segítségével visszatérhetünk a játék elején zajlott csata színhelyére, és összegyűjthetjük az elhunyt király páncélzatát, valamint bosszút állhatunk az őt kivégző ogrén. Nem rossz, de inkább akciójáték, mint RPG. A DLC-k kapcsán annyit meg kell jegyeznünk, hogy némely kiadás már magában tartalmazhatja egyiket-másikat, viszont ha használt játékot veszünk, akkor ezeket bukjuk, ugyanis a kódok a BioWare fiókhöz kapcsolódnak, szóval csak óvatosan.

OLYAN HATÁROZATLAN VAGYOK... VAGY NEM?

A *Dragon Age* ereje – a kedvelhető NPC-k mellett – a nagyon profin kidolgozott világ, és az ebben elfoglalt helyünk által ránk kényszerített döntések meghozatalában rejlik. Arklént olyan pszichológiai ügyekkel is foglalkozunk kell, mint az éhező paraszta, aki élelmet lopott, és most kivégzés, netalán kényszersorozás vár rá. Ennél már jóval fontosabb döntés, hogy katonáink milyen feladatokat adunk. Hiába találunk ugyanis tökéletes granitlélfőhelyet, ha a törpe építőmester nem hajlandó odamenni kíséret nélkül. Igen ám, de ha katonáink a bányászokat védik, ki járőrözik a farmok körül?

A nemesek pedig nem átalnak összeesküvést szőni ellenünk, ha nem törődünk velük, és még ha odafigyelünk rájuk, akkor is döntünk kell: vajon a parasztok vagy a főváros a fontosabb? Aztán ott vannak a már említett társak. Az *Awakening* esetében bizony itt is nehézségekkel kell szembenéznünk. Anders vajon csak egy szabadszellelű hippí, aki nem bírja a kötöttségeket, vagy egy hidegvérű gyilkos? Velanna vajon jogosan engedte szabadon dühét, és megszárolt le ártatlanokat, még akkor is, ha ügyes trükkök segítségével rászedték? Megbocsátható-e egy kisebb bűn a végső nagy cél érdekében? Nagyszerűen kidolgozott helyzetekbe kerülünk, ahol egyszerűen nem létezik jó döntés, mégis döntünk kell. Számonra néhol ez már szinte zavaróan nyomasztó volt, mert a fantaszyvilágokban eddig jól elkülöníthető jó-gonosz felállás szinte teljesen eltűnt. Az *Awakening* legfájdalmasabb hiánya azonban mégis az, hogy a társainkra egyszerűen nem jut elég idő, pedig némelyikük jóval

érdekesebb, mint az alapjáték felhozatala. Eltűnt a tábor, ahol a tűz mellett csevegrészhettünk, faggathattuk hozzánk a csapódott brigádot, helyette a térképeken kóborolva kell keresgélni a számukra fontos helyeket, ahol aztán beszélgethetünk velük. Nem rossz ez a rendszer sem, de jobb lenne, ha csak kiegészítené az alapjáték táboros részét. Ennek ellenére az új arcok valóban színes egyéniségek, viszont egyszerűen nincs idő valóban megismerni őket, majd eldönteni, hogy akkor most nekem ő szimpatikus-e vagy sem, esetleg elfogadni az ő világnézetét, netalán megpróbálni megváltoztatni őt. Igazi hardcore arcok mondjuk többször is nekiállnak majd a játéknak, így lassan kialakulhat valódi kötődés, de első nekifutásra nekem csak Oghren volt igazán szimpatikus, aki igazi jellemfejlődésen ment keresztül az *Origins* óta.

FELELSZÉLTEM

Visszanézve arra a huszonvalahány órára, amit az *Awakening*gel töltöttem, azt kell mondjam, megérte. A grafikára és a hangokra nem nagyon érdemes itt a szót vesztegetni, hiszen a grafikus motor ugyanaz maradt, csak az új képességek, varázslatok effektjei újak, ezek viszont hozzák a színvonalat. A szinkron is a megszokott BioWare-szinten van, bár persze jóval kevesebb a dialógus, azokra maximálisan odafigyeltek. A hangok továbbra is nagyszerűek, a tűzlabda szépen dübben, a páncélok élet-hűen döngenek, a szörnyetegek, és a csapattársak teljesen jó csatakiáltásokat, nyögéseket produkálnak. Zenék terén sem történt nagy változás, a legtöbb szám már ismerős lesz a *Dragon Age*-ből, de akad néhány hangulatos új zene is. A térképek változatosak, ha egy kicsit túlszűfoltak is, ám ez végül is nem túl zavaró. A helyszínek stílusa is nagyszerűen passzol a *Dragon Age* világába, érezhető a készítőik szándéka, hogy bemutassák Ferelden egy olyan ré-

szét, ami ugyan különbözik az eddig megismertektől, de nem markánsan. A játékmenet is marad a régi, a néhány új képesség, tulajdonság, specializáció nem befolyásolja nagyban az összképet. Persze azért érdekes kipróbálni őket, mint ahogy a rengeteg új tárgyat is, de alapvetően nem ezek miatt veszünk meg egy kiegészítőt – szerintem legalábbis. Összességében nagyszerű kalandra hív minket az *Awakening*, amit kár lenne kihagyni. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

GameStar

GULIUS

Ferelden továbbra is varázslatos, még így tömörebb formában is.



HARDVERIGÉNY:

Intel Core 2 1,6 GHz vagy AMD 64 2,0 GHz, 1 GB RAM, ATI Radeon X850 256 MB, NVIDIA GeForce 6600 GT 128 MB

- érdekes sztori
- Ferelden eddig ismeretlen tájai
- új karakterek...
- ...akiket azért jobban is kidolgoztak volna
- kevés, és unalmas mellékküldetés
- a párbeszédkelet egyszerűbbé tették

82

Ez most nem egy nehéz döntés: az *Awakening* jó

METRO 2033

KIADÓ THQ FEJLESZTŐ 4A Games **RÖVIDEN** Horror FPS, amely a fiktív jövőben, az atomháború utáni Moszkva metrórendszerében játszódik.

Az aluljáró BKV-ellenőrök nélkül is lehet kegyetlen

//Duncan

OLCSÓ POÉN, de a *Metro 2033* nyugodtan lehetne a budapesti 4-es metró munkacíme is, függetlenül attól, hogy ezúttal nem a magyar, hanem az orosz főváros áll a középpontban. A fejlesztőcsapat a 4A Games, vagyis egy rakás ukrán srác, akik még a *S.T.A.L.K.E.R.* megjelenése előtt kiléptek az azt gyártó GSC-től. Tekintettel arra, hogy közülük néhányan oroszlánrészt vállaltak már a Csernobilban játszódó kultikus FPS grafikai motorjának, az X-Raynek a fejlesztésében is, joggal várhattunk minőségi látványt. A probléma nem is ez irányú elvárásainkkal lett, hanem inkább azzal, hogy sokunk számított egy olyan játékra, amely más aspektusaiban is vetekszik a *S.T.A.L.K.E.R.* színvonalával.

DMITRY ÉS A CSODALÁMPA

A történet Dmitry A. Glukhovsky regénye nyomán 2033-ban, Oroszországban játszódik, évtizedekkel egy, az emberiséget sújtó globális nukleáris katasztrófa után. A politikai kontextuson nem sokat rágódtak: atombombák robbantak, tehát már mindenki a föld alatt él. A gyilkos sugárzás elől Moszkva megmaradt lakói a metróalagutakban keresnek menedéket, hogy esztendőik kemény munkájával kiépipítsék a túléléshez szükséges rendkívül primitív, de még éppen elegendő infrastruktúráját. Bádogból, palából összetakolt szobácskákból, meggyújtott hordókkal befűtött melegedőkben, szűk járatokban, patkányok, csótányok és egészségtelenül sok vodka társaságában élnek életüket az emberek napról napra, immár az állam, mint gondviselő hatalom jelenléte nélkül. A települések már nem a felszínen, hanem az egyes nagyobb metrómegállóknál épülnek ki, a kommunikációs és bármiféle logisztikai lehetőségek híján pedig mind a hírek,

mind pedig az áru nagyon nehezen jut el egyik közösségtől a másikig. Minden egyes utazás halálos veszedelem a mutálódott lényektől hemzsegó aknáknak, csatornáknak, tehát a hatalom lassan azokhoz a csoportokhoz kerül, akik elég erősek és felszerelték ahhoz, hogy ilyen körülmények között is képesek legyenek kereskedni az alapvető árucikkkel. Az egyes területek (kvázi megállók) így aztán rivális, sőt néha kimondottan ellenséges viszonyt alakítanak ki egymással, hiszen nem mindenhol a békés megoldást kereső, családos emberek éledgelnek. Átértékelődik az a bizonyos Ferencváros-Újpest viszony is, ugye. Főhősünk, Artyom is itt próbál boldogulni, de történetünk kezdetén még nem tudja, milyen nagy tettek elvégzésére hivatott valójában.

BKV-ELLENŐRÖK KARABÉLLYAL

A játék elejétől kezdve nyilvánvaló, hogy a fejlesztők nem hanyagolták el a részleteket. Az elgyötört emberekkel megtöltött, hajléktalanszállóra emlékeztető alagutakban szinte észre sem vesszük az elhasznált, belégzésre alkalmatlan levegőt, azt a fajta odórt, amit csak a közvetlenül tesőra után az osztályterembe lépő matektanár érezhet. A lakószobák falain megfakult fényképek csüngnek, a közösségi helyeket pedig láthatóan próbálták otthonosabbá tenni erre tökéletesen alkalmatlan, a MÉH-telepről is visszadobott használati tárgyakkal. Ha kilépnék a szobákból (ami egykor mondjuk a metró szertára vagy WC-je volt), jó eséllyel marcona fegyveresekbe vagy tűz mellett didergő gyerekekbe botlunk. Ehhez képest Mos Eisley királyi rezidencia. A kilátástalanságot az arcok is őszintén tükrözik: egyes emberek ridegbbek, mások elkeseredettebbek let-

Az állomás közössége gyakran tart közös bulikat a fertőzött felszíni lényekkel. Leginkább a funky megy



Most már tudjuk, mikor játszódik az *Assassin's Creed 3*

i Egymilliónál is többen olvasták az interneten a könyv második részét, minekutána a szerző volt olyan kedves, hogy teljesen ingyenesen hozzáférhetővé tette azt weboldalán. A Metro 2034 persze nemcsak ezért ilyen népszerű, hiszen a könyvesboltokban is megvették az elmúlt félévben több mint 300 ezren. Sajnos magyarul nem jelent meg, de a nagy sikerre való tekintettel angolul tudóknak érdemes lehet megkeresni.

tek, de mindenképpen közülük kell szövetségeseket választanunk. Kevés rettentesebb dolog van ugyanis, mint egyedül maradni a posztapokaliptikus Moszkva bármelyik szegletében, legyen az egy fagyos alagút, vagy éppen egy kihalt hotel árnyékos folyosója.

APROPÓ ELLENSÉGEK

Természetesen nem az atomsugárzás a legnagyobb ellenségünk. Egyrészt a felszínen szörnyűséges, torz teremtmények jöttek létre tömegesen, amelyek a megmaradt emberi települések lakóinak életben maradását veszélyeztetik, másrészt pedig ebben a krízishelyzetben „minden mindegy” alapon az emberek is nagy számban választották a törvényen kívüliek útját, és mi nyilván velük is összeakasztjuk a bajszunkat. Noha az eredeti regény amolyan társadalmi tanulmány is (kvázi eljátszik az azal a gondolattal, hogy miként alakulna az emberek egymás közötti viszonya egy ilyen helyzetben), de azért a játék természetesen nem társadalomkritikus dráma, hanem egy kökemény túl-

lőhorror. A lehető legegyszerűbben szólva: a Metro 2033 valóban ijesztő. Talán ez egyfajta műfaji kötöttséget is jelent, mert sajnos a játék éppen ezért nagyon lineáris, sokszor előre szkriptelt események mentén halad, és lépésről lépésre ragaszkodik a sztorijához. Bár az elejétől kezdve érzékeltetni próbálják velünk, hogy itt bizony sok lehetőségünk lesz, mert a boltokban bevásárolhatunk minden földi jóból, tuningolt fegyverekből, többféle lőszerből, de aki nyílt játékmegnyitásra számított, csalódnia fog. Ha valaha is eltérünk az egyetlen lehetséges iránytól, akkor az azért lesz, mert eltévedtünk a folyósokon. Egy pálya előtti narrációban például hősiünk elmeséli, hogy tátva maradt a szája, amikor megérkeztek egy bizonyos kereskedelmi megállóba, ahol aztán az ég adta világon mindent lehetett kapni. A gyakorlatban azonban kiderül, hogy mindez csak néhány egymás mellé helyezett bódét jelent, amelyekben húst, vodkát, lőszert és fegyvert árulnak. Ezek közül is csak lőszert és fegyvert tudunk vásárolni. Jó, vodkát is, de azt meg nem érdemes. Lényeg, hogy

INGYENREKLÁM?

Vegyétek meg a könyvet!



NEHÉZ VOLT ELDÖNTENEM, hogy a játékban több alkalommal is feltűnő Metro 2033 könyvborítóját vajon pusztán jópofaság, vagy bújtatott reklám-e. Amikor csak egy szoba falán plakátként tűnik fel a hirdetése, vagy egy ágyra lehajítva látunk egy példányt, az még rendjén való is lenne. De amikor egy rejték helyen kushadva nagyjából 5 percig a könyv borítóját kell bámulnunk, amit valaki „véletlenül” éppen az előttünk elhelyezkedő rácson fejejtett, akkor az már minimum gyanús.

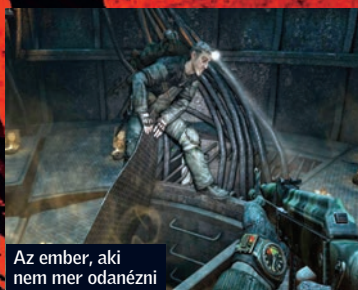
az interaktivitásnak, szabadságnak még illúziószinten sincs nyoma. Alagutak váltakoznak kisebb nyílt területekkel, amit csupán az egyre-másra feltűnő szörnyetegek színesítenek. A városban fizetőeszközként egyébként jó minőségű katonai lőszert használnak, mivel jóformán ez az egyetlen dolog, aminek van fedezete (önmagá). Ha bármilyen fegyverre, speciális lőszerre vagy egyéb jószágra

akarunk szert tenni, ezeket magunknak kell összegyűjtenünk, amihez sok sikert kívánok, mert finoman szólva kevés van belőlük. A korlátozott mozgástér ellenére a posztapokaliptikus tragédia komor hangulatát sikerült megteremteni, és ezt nem kicsit segíti a választható orosz nyelv – ha már Moszkvában vagyunk, az autentikusság jegyében én emellett is döntöttem.



Azt gondolom, hogy más posztapokaliptikus játékokhoz képest a legnagyobb különbség a Metro 2033 nagyon erős sztorija – Dean Sharp, producer, THQ

Ja, hogy találjam meg a robbantós csapat maradványait. Remek.



Az ember, aki nem mer odanézni



Amin nem fog az atom Kereskedők a metróban

A JÁTÉKBAN MINDÖSSZE NÉHÁNY FEGYVER LEHET NÁLUNK EGYSZERRE, amelyek közül csak kettő lehet hagyományos sorozatlövő. Jó alaposan ki kell tehát találnunk, hogy a kereskedőknél – akik az apokalipszis ellenére szép számmal jelen vannak az aluljárókban – melyik cuccra ruházunk be. A revolverből is lehet ugyan jó fegyvert tuningolni, de az erő mégiscsak a shotgunban és az AK-ban van.



A képeken jól látható, hogy hármelyik kereskedőnél is járunk,

csak néhány eladó darab van kikapolva az asztalára, és a fejlesztők igényességére jellemző,

MOST PEOPLE CALL THEM „DEMONS”, BUT I JUST CALL THEM „BITCHES”!

Bármennyire mélyre is ástam magam a játék háttérvilágában, férfiasan bevalom, hogy azért Glukhovskij könyvecskéjének elolvasásáig nem jutottam el. Így aztán azt sem tudom megállapítani, hogy a *Metro 2033*-ban feltűnő szörnyetegek a fejlesztők bénasága, vagy az ő fantáziátlansága miatt lettek-e közheylesek. A leggyakoribb veszélyt eltorzult kutyalények és szárnyas démonok jelentik, de olyan is előfordul, hogy az anyagi síkon ragadt szellemképek próbálnak minket eltenni láb alól. Bár mindezek a körítésnek köszönhetően teljesen illeszkednek egy ilyesfajta sztoriba, ám meglepődni egyszer sem fogunk rajtuk, és ezen a téren sem a szerzőt, sem a fejlesztőket nem illeti dicséret. Csak az menti a helyzetet, hogy az esemé-

nyek dramaturgiája olykor igen kifinomult, ami „szívbemarkolóan” hatásos szituációkat eredményez. Pont akkor és úgy maradunk egyedül a háttörzongatóan kihalt, romos várótermekben, éppen olyankor zuhanunk le egy száguldó metrókocsiról, vagy halljuk meg a félelmetes zajokat egy sötét szoba sarkából, amikor és ahogyan az a verejtékmirigyeknek a legjobban kedvez. A hiteles és egyben háttörzongató környezet a játék legnagyobb erőssége.

AMI A CSÖVÖN KIFÉR

Nagy hiba viszont, hogy a lövöldözések általánosságban gyengék lettek. Ez egyrészt annak köszönhető, hogy a puskák hangjai teljesen erőtlenek, másrészt pedig annak, hogy a becsapódó töltények sebzése hiteltelenül kicsi. Két-három, mellkasba fúródó 7,62-es, kiegészülve mondjuk egy homloktalálattal több-

nyire nem eredményez halált, a metilalkoholon edződött orosz zsványok megússzák egy kellemetlen hasmenéssel és némi fejfájással. A robbanásokat, shotgunlövéseket is elég jól bírják a fiúk, ami főleg azért idegesítő, mert mi viszont azonnal meghalunk, amint óvatlanul beleesünk egy folyosón elhelyezett csapdába. Nem a túlzott kihívással van problémám (a *Metro 2033* egyébként sem egy kimondottan nehéz játék), hanem azzal, hogy a sebzés elszámolásával a lövöldözések inkább idegesítőek lettek, semmint szórakoztatóak. Nem segítenek a helyzeten a kissé esetlen animációk és a butácska MI sem. A szörnyetegek kvázi körbeugrálhatnak minket, mint Bodri, amikor megjövünk a nyaralásból, és a legravasabb gazfickók sem okosabban annál, hogy a ládák mögött guggolva várják az ölükbe pottyánó dinamitot. Jó példa a sötét szobák esete: sokszor

lehetőségünk adódik eloltani a lámpákat vagy elfújni a gyertyákat azért, hogy az ellenség ne lássa, merre settenkedünk, és ilyenkor a gonosztevők gyakran meg sem próbálnak legalább vaktában eltárolni minket, inkább üres tekintettel bámulnak maguk elé a semmiibe.

TÜZELŐ ANYAG

A fegyverek szépen megrajzoltak, és nemcsak külsejükben realisztikusak, de jellegükben is. Bár a történet 2033-ban játszódik, de logikusan végiggondolva teljesen érthető, hogy a maroknyi túlélő nem a legkorszerűbb és legjobb minőségű tűzfegyvereket szerezte meg a túlélésért folytatott harcban. Így aztán leginkább lefűrészelt csövű sörösés puskával, félautomata shotgunnal, revolverrel vagy Kalasnyikovval vagyunk kénytelenek harcolni, bár minden fegyverből beszerezhetünk egy-egy némi-



„Jelszó?”
„Empirikriticismus”



Láttam már fifikásabban
elhelyezett aknákat is...

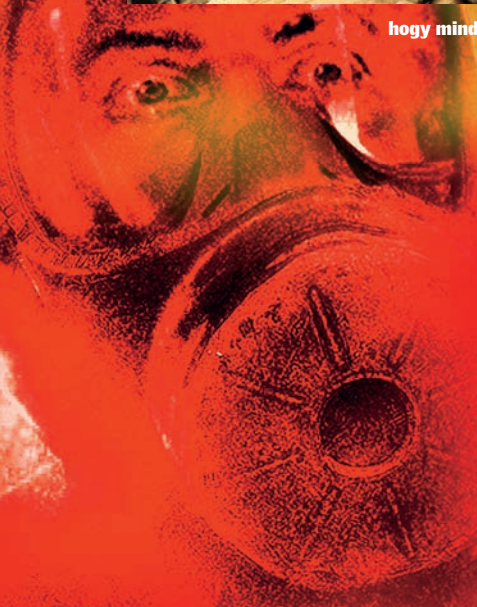


iA játék – a S.T.A.L.K.E.R.-rel ellentétben – konzolra is megjelenik, ami a fejlesztők egyik legnagyobb ütőkártyája abban a kisebb perpatvarban, amit a grafikai motor körül a GSC Game World csapott. Egy interjúban Oles Shishkovstov elárulta, hogy a S.T.A.L.K.E.R. motorját szerinte lehetetlen lett volna a modern kor igényeinek (és a konzolos portnak) megfelelően újrapozni, így szerinte teljesen lehetetlenség, hogy a két játék kódja között bármilyen hasonlóság legyen.



hogy mindig azokat a puskákat és löszert látjuk kitéve,

amiket ténylegesen meg is lehet vásárolni.



Mész, bejátszás, mész, bejátszás, mész, bejátszás. Nagyjából ennyi a dolog, megspékelve azzal, hogy főhősünk minden kaland után elmondja, milyen borús gondolatai támadtak az aktuális eseményekről.

A cselekményt nem dobják fel különösebben a néha reánk törő, nehezen értelmezhető kábulatok sem, amikor percekig csak nagy, fehér foltot látunk, lassan mozgó sötét alakokkal. Ezek nyilván arra hivatottak, hogy félelmet keltsenek bennünk, pedig tapasztalatból tudjuk, hogy pont ilyenkor nem kell a játékosnak tartania semmitől.

Tetszetős apróságok persze vannak, bár ezek nem többek amolyan kis gegek-nél, és nem viszik el a hátukon a *Metro 2033*-at. Ilyen például, hogy az útinaplónkat rendkívül ötletesen „valós időben” tudjuk előkapni egy gomb megnyomásával, és ilyenkor a feljegyzéseinket a jobb egérgombbal vehetjük magunk elé, az elolvasásukat elősegítő öngyújtót pedig a ballal gyújthatjuk meg. Szintén sokat dob, hogy minden külső helyszínen javasolt gázálarc viselése, amelynek felvételét körültekintő animációban hajtja végre hősünk, az eszköz pedig annak megfelelően reped, hogy mennyire sérültünk meg.

leg tuningolt változatot is. A pisztolyból van hosszú csövű verzió, a puskát megvehetjük bajonettel felszerelve, és a legtöbb fegyverhez hangtompító és távcső is van. Vannak persze egzotikusabb cuccok is, mint például a Tihar és a Helsing – előbbi egy primitívebb mesterlővészpuska, utóbbi pedig egy, az FPS-ekben mára nélkülözhetetlenné vált szögbelövő fegyver.

EGYSZERŰBB MINT A FOCIPÁLYA

A pályaszerkesztésre talán a legjobb szó, hogy idejétmúlt. Az a linearitás, ami a *Half-Life*-ban jó volt 12 éve, ma már finoman szólva kevés. A XXI. század játékosai kinőtt abból, hogy folyamatosan csak előrefelé kelljen néznie, és shotgunnal a kezében, körbe-körbe rohangálva lövöldözzön kutyaszerű lényekre.

AZ EGY DOLOG, HOGY MEKKORA, DE HOGY NÉZ KI?!

Mivel a fél csapat korábban a *STALKER*-en dolgozott, már a játék megjelenése előtt komoly vádak hangzottak el azzal kapcsolatban, hogy a 4A Games az X-Ray motor egy korai verzióját használta fel a játék készítésében. Bár a fejlesztők tagadják mindezt arra hivatkozva, hogy

sokkal egyszerűbb volt nekik új engine-t építeni konzoltámogatással, mint egy régit átalakítani, de a hasonlóság mégis szembeötlő, főleg az épületek és a karaktermodellek esetében. Játéklélmény szempontjából azonban tökéletesen lényegtelen, hogy igazak-e a vádak. A *Metro 2033* gyönyörű, a megjelenést illetően pedig rendkívül sok beállítási lehetőség van, gyakorlatilag minden fontosabb grafikai paramétert ki-be kapcsolhatunk. Más kérdés, hogy a gépigény brutálisan magas, a magam részéről nem is emlékszem, mikor játszottam utoljára olyan játékkal, amely a belső tereken is ennyire megizzasztotta volna a gépemet. A motor egyébként hajlamos alapértelmezett túlértékelni a gépünk képességeit (vagyis vállalhatatlanul magas grafikai részletességet beállítani), tehát a játék elkezdése előtt mindenképpen érdemes belemenyűlni a vizuális opciókba. Néhol egyébként nagyon kreatívan használták ki a kieselt grafikai effekteket, például az említett gázmaszk esetében is: a kifújt levegő nyomán a kinti fagnak köszönhetően olyan pára lepi el a szemüvegünk belső falát, hogy egy idő után már az elővett jegyzeteink is szinte olvashatatlanok lesznek.

METRO 2034?

A *Metro 2033* sajnos minden erénye ellenére egy teljesen középszerű játék lett, amire leginkább úgy fogunk majd emlékezni (ha egyáltalán...), mint egy nagy, kihagyott lehetőségre. Képtelen vagyok 80 százalékánál többre értékelni, az egyes külföldi játékkritikusok által vizionált 90 százalékot

pedig egyenesen érthetetlennek tartom. Glukhovskij még tavaly megírta a könyvének folytatását is 2034 címmel, és abból kiindulva, hogy mekkora siker lett, a játék is megérhet egy folytatást. Csak kérlek, haladjatok egy kicsit a korral, kedves Oles és Aleksandr! A grafika nem minden. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/metro-2033

GameStar

DUNCAN

A pozitívumai magukért beszélnek, a hiányosságai pont ezért fájnak nagyon.



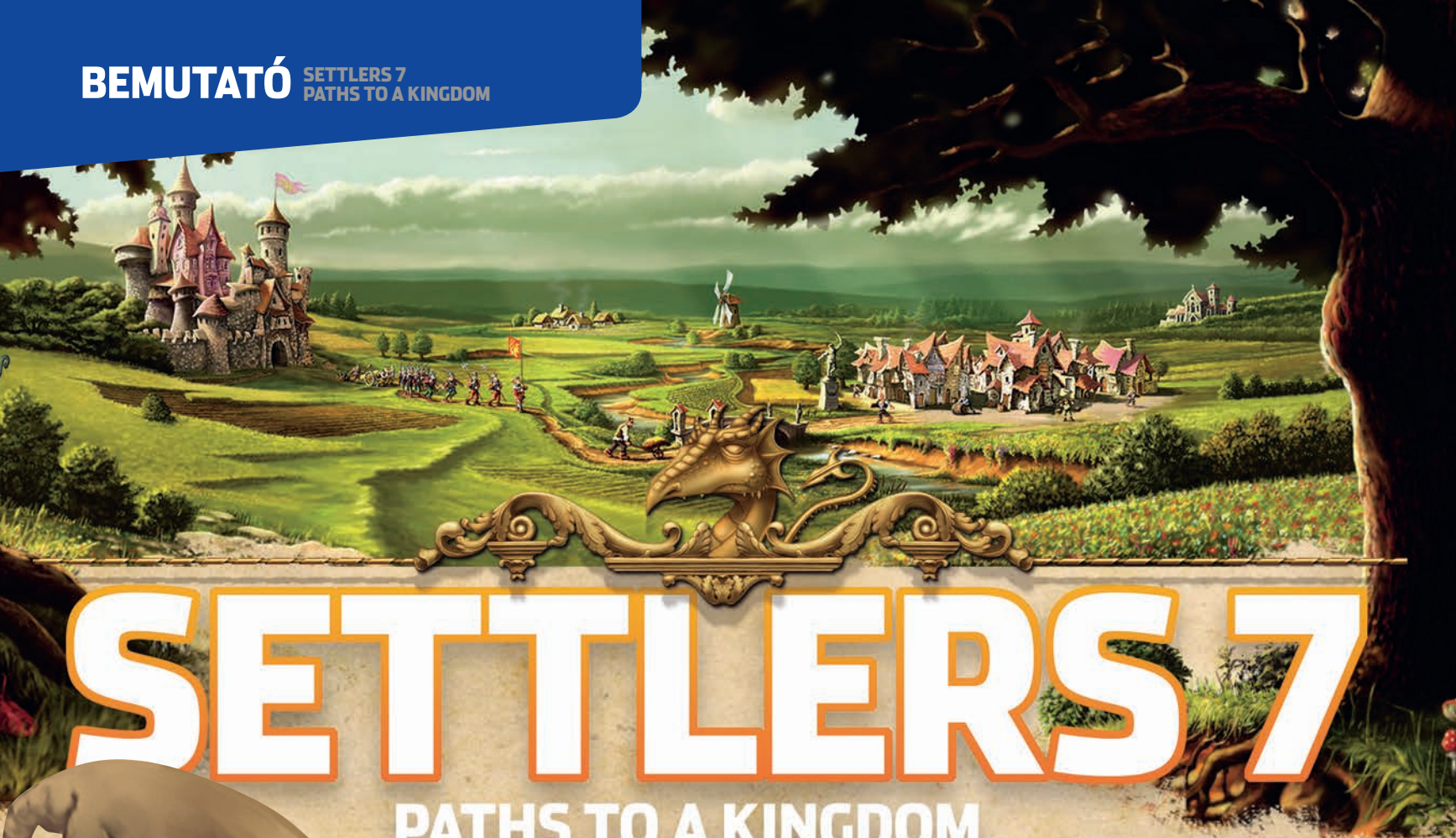
HARDVERIGÉNY:

Dual Core CPU,
1GB RAM,
Geforce 8800 VGA

- + hangulatos környezet
- + jó alapsztori
- + orosz nyelv
- + teljesen lineáris
- gyenge lövöldözések

78

Hangulatos horrorjáték lett, amit egyszer élvezet végigjátszani



SETTLERS 7

PATHS TO A KINGDOM

KIADÓ Ubisoft **FEJLESZTŐ** Blue Byte **RÖVIDEN** Végre az igazi *Settlers*ek hangulatát idéző új rész, eszméletlen látványvilággal, és minden korábbinál jobban megbonyolítva

Rajzfilmbe oltott stratégia

A FEBRUÁRI ELŐZETES AZZAL AZ ALCÍMMEL JELENT MEG, hogy „Ez immáron egy teljesen más *Settlers*.” Hadd kontrázzak rá (umca-umca): ez végre, valahára, majdnem a régi *Settlers*! Egyébként Gyu az első betűtől az utolsóig leírta, amit a játékról elméletben tudni kell és lehet, úgy-hogy aki Bruce Shelleyre, a templomos technológiákra, a kereskedelem szerepére, a katonai lehetőségekre vagy a háromféle nyelési stratégiára kíváncsi, az kapja elő és böngéssze át a februári számot.

UTAK, CIPELÉS, RAKTÁRAK

A *Settlers* sosem tartozott azok közé a stratégiák közé, ahol pikk-pakk ledobunk néhány épületet nyersanyagszerzés gyanánt, aztán 10 perc múlva már püföltjük is egymást a pálya közepén a hadsereggel életre-halálra. Ami jelentősen megkülönbözteti a többi stratégiától, az az út és a cipelés, valamint az emberek irányíthatatlansága. Telepeseink nem kolbászolnak csak úgy összevissza a nagyvilágban, hanem úton közlekednek, ami összeköti településünk összes helyszínét, valamint a játéktér többi tartományát a miénkkel. Továbbá meglehető-

sen önállóak abban a tekintetben, hogy nem tudjuk kijelölni őket és elküldeni másik irányba vagy más feladatot adni nekik. Az útépítéssel, a megfelelő épületek felhúzásával vagy a toborzással tehát közvetve avatkozunk bele az életükbe. Amikor építünk valamit, azt vagy út mellett kell tennünk, vagy ki kell építenünk felé is az utat, utcát, ellenkező esetben sosem talál oda a nyersanyag és az építők munkás. Merthogy ez a másik fontos különbség, hogy a nyersanyag nem terem csak úgy ott mágikusan az építkezés helyén, azt valakinek oda is kell vinnie. Az új *Settlers* ebben a tekintetben

//TRf



Locke nem jó péknek, mindig odaégeti a kenyeret



Némi adalékanyag, állagjavító és tartósítószer, és máris kész a kolbász



Kiborítom, ha addig élek is!

i Bár a dolgozók legtöbbje nem igényel ennivalót, beállíthatjuk, hogy mégis kapjanak, és ilyenkor kétszer vagy háromszor lelkesebben dolgoznak. De ha nem tudjuk biztosítani a folyamatos ellátást, azonnal sztrájkolni kezdenek!

ÉPÍTKEZZ OKOSAN

Avagy így húzd fel az alapépületeket



AZ ÉPÍTÉS SORÁN MEGHATÁROZHATOD, HOGY HOL LEGYEN ÉS „MERRE NÉZZEN” AZ ALAPÉPÜLET, hol legyen az ajtaja, amellyel az úthoz csatlakozik. Ezután jobbról,

balról és felülről építhetők hozzá a mesterségek kunyhói, ha ezt a környezet, vagy a környéken levő más épületek, vagy éppen maga az út meg nem akadályozza. Ne felejsd el mellé raktárt is építeni!



A kereskedelem alapjai: az export office és a kikötő

klasszikus elődök furcsa keverékére épül. A kötelező útépítés és a központi raktár-épület, ahol a játék elején az alap nyersanyagkészletünk pihen, az első két részből lehet ismerős, a raktározás viszont a későbbi epizódokban lett nagyon fontos, ahol a nyersanyagot rögtön a célhoz vagy egy raktárba kellett szállítani, ellenkező esetben a jó munkásember megsértődött, és leállt a termeléssel. A nyersanyagok tehát kötelezően raktártól raktárig mennek, az viszont már újdonság, hogy a cipelők is! Minden raktár-

hoz tartozik adott számú cipelő, akiknek az a dolguk, hogy elvigyék a szükséges cuccot az irányban hozzájuk legközelebb eső másik raktárig. Ott leteszik, sarkon fordulnak, és indulnak haza – jó esetben nem üres kézzel. Épp ezért az előállított nyersanyagot vagy terméket magának a munkásnak kell bevinnie a raktárba, ha pedig a termeléshez szüksége van valamire, azért is neki kell elmennie. Ehhez hasonlóan – de eltérve a korábban megszokottaktól – az épületekhez szükséges nyersanyagokat is maguk az építők viszik

el az építési területre! Ez azért fontos, mert ha nem építünk rengeteg raktárt, akkor az összes emberünk melő helyett rohangálni fog a központ és a munkahelye között, míg a cipelők rettentő mód fognak unatkozni, mi pedig megöszülünk, mire bármit is el tudunk végezni. Például amikor meghódítunk egy új területet, nem árt a raktárak lerakásával kezdeni a terjeszkedést, ellenkező esetben ki tudja, milyen messziről fut majd a szegény építő a nyersanyagokkal és hányszor kell fordulnia!

Visszatérve az utakra, érdemes tudni, hogy nem minden út egyenlő és vezet Rómába: van kikövezett út, földút és utcácska, mindegyiken más-más sebességgel közlekednek derék embereink, úgyhogy ezt is fejleszteni kell/érdemes izlés szerint.

ÉPÍTKEZÉS=KOMPLIKÁCIÓ

A különböző mesterségek nagy száma egyben azt is jelenti, hogy rengetegféle épület építhető, és ezeket valahogy elő kell tudnunk varázsolni a felhasználói felületről. Régebben funkciójuk szerint csoportosították az épületeket, és a megfelelő csoportból választhattuk ki, hogy mit

építünk. Ezúttal „egyszerűsítették” ezen, amitől minden sokkal bonyolultabb lett. Tehát most épületegyütteseket húzhatunk fel, amelyek egy alapépületből és ehhez kapcsolódó, specializált épületekből állhatnak. Például az öt telepésnek otthont adó lakóházhoz (Residence) olyan mesterségek épületei csatlakozhatnak, mint a papírgyár (Paper Mill), a takács (Weaver), a serfőzde (Brewery), a pék (Bakery), a kerékgyártó (Wheelmaker) és a szerszámgyártó (Toolmaker). Külön alapépülete van az erdővel és folyóval kapcsolatos mesterségeknek (favágó, fűrészmalom, erdész, vadász, halászs), a bányászoknak és a köfejtőknek, illetve a farmmal kapcsolatos melóknak (gabonafarm, malom, báránytenyésztő stb.). Az viszonylag gyorsan megtanulható, hogy a fa-hegy-farm trióhoz mi tartozik, a lakóépületek speciális mesterségeivel azonban talán kicsit nehezebb a helyzet. Ami tényleg próbára teszi az embert, hogy egy betöltött állásnál vagy a kampány új részeiben gyorsan azonosítsa a már meglévő épületeket, esetleg megtalálja, amit keres. Erre szerencsére két jó segítséget ad a játék: egyrészt az [Enter] megnyomásával „kizoomolhatunk” műholdtávlatú áttekintő nézetbe, szemügy-



A gazdaság egy nagyon izgalmas elemmel bővült: a kaját és az alapvető nyersanyagokat előállító épületek után kiválaszthatjuk, milyen irányba fejlődünk tovább: kereskedni fogunk, a tudományt fejlesztjük, vagy a katonaságra helyezzük a hangsúlyt?

Bruce Shelley, konzultáns



Falu végén kurta... pőfékelő réz pálinkafőző

FELHÍVJUK AZ AGGÓDÓ SZÜLŐK FIGYELMÉT, HOGY NEM KELL MINDENRE BEZOOMOLNI KISEBB GYERMEKEK JELENLÉTÉBEN



Munkában Takácsné őkelme, így készül a kelme

re vehetjük a jó/rossz szomszédi viszonyokat, illetve külön a termelő-, külön az élelmiszert előállító épületeket, valamint az építkezéseket. A képernyő bal szélén megjelenő listában láthatjuk, hogy az egyes épületekből mennyi van, és kattintásra azt is megtudjuk, hogy hol. A másik megoldás a játék statisztikai modulja, ami percre pontosan mutatja (számszerűen és grafikonon!), hogy miből mennyink van, hol jött létre, és hol használják fel, legyen az nyersanyag vagy valamilyen előállított termék.

Azért megmaradtak a csoportok a kezelőfelületen is: a fenti, közvetlenül elérhető épületek alkotnak egy csoportot, a másikban viszont olyan különleges épületeket találunk, mint a templom, a kút vagy a kereskedelemért felelős (import-) exportiroda. Ezeket csak akkor építhetjük meg, ha előzőleg gondoskodtunk településünk szépségéről, hírnevéről, azaz elértünk bizonyos presztízsszintet. Ezt a harmadik csoportban található dísz tárgyak lerakásával vagy különféle tevékenységek elvégzésével vihetjük végbe. Jóval fontosabb, mint elsőre gondolnánk, hiszen a templom a technológiai fejlődés, az exportiroda pedig a kereskedelem alapépülete.

JÓ VAJON A JÁTÉKHANGULAT? A VÁLASZ: IGEN

Gyu az előzetes végén feltette a kérdést, nevezetesen visszajön-e a régi Settlers-

hangulat a Settlers 7-ben. Nos, a grafikára nem lehet panaszunk, a játék lenyűgözően néz ki, és végre nem próbálja magát annyira komolyan venni, mint az előző részekben. Gyakorlatilag az orrunk előtt életre kel egy mesekönyv, és nemcsak a kampány bevezetőjére gondolok, ahol gyerekkorunk „3D-s” mesekönyveit idézve ismerhetjük meg Tandria szomorú történetét, de amikor madártávlatból bezoomolunk a település utcaszintjéig (helló, Google Street View), láthatjuk a részletesen kidolgozott épületeket, valamint telepeseink ügybuzgó életét, az olyan, mintha egy rajzfilmet néznénk. (Mindez teljes HD-s felbontásban – az ember tényleg maga alá rotyant a gyönyörűségtől.)

Nem hiányzik a humor sem: a kampányban gondoskodik erről Zoé hercegnő és Bors, az állandó segítőtje, de a telepések is kiveszik a részüket. Ha épp nem csinálnak semmit, akkor is izegnek-mozognak, igazítják a ruhájukat, integetnek a szerzőkkel. Legtöbbjük pedig egészen különlegesen végzi a munkáját: megérkezik a raktárból a szükséges kellékekkel, megpihen egy kicsit, majd iszonyú lendülettel munkához lát és néhány rendkívül mozgalmas másodperc során előállítja a rá jellemző terméket, amivel máris rohan vissza a raktárba. Apróság, mégis sokat jelent; anno alapvetően meghatározta a második, harmadik, negyedik rész hangulatát, és most a hetedikét is.

MOST EGYSZERŰSÍTETTEK A DOLGOKON, AMITŐL MINDEN SOKKAL BONYOLULTABB LETT



Ilyen volt, amikor elfogaltuk, ilyen lett, amikor benépesítettük



A főnök rossz szokása, hogy folyton elviszi az orrunk elé a lőfét

DRM-ÖGŐ DÖMÖTŐR

Server not available és egyéb nyalánkságok



AZ ASSASSIN'S CREED 2 KAPCSÁN DUNCAN MÁR FUTOTT EGY KÖRT A UBISOFT ÚJ, ÁLLANDÓ ONLINE KAPCSOLATOT IGÉNYLŐ „VÉDELME” KÖRÜL, amely nem nyerte el a játékosok szimpátiáját. Nos, az enyémet sem. Az előre megadott névvel és jelszóval egy teljesen elszeparált „világba” kerültem: a chatszobák üresen pangtak, a beírt közösségi szolgáltatások és a multiplayer lehetősége teljesen kimaradt. Az automatikusan letöltődő javítás agyonvágta a tesztverziót, és az ennek kivédésére küldött patch nem működött 64 bites Windows 7 alatt, pont mint a profilkészítés: minden alkalommal kezdetem volna előlről a kampányt, ha nem mentek serényen. És persze velem is előfordult, hogy pont akkor álltak egy órát a szerverek, amikor épp lett volna időm játszani.



Brem városka a Google Street View-ban...

Akadnak azért még apróbb grafikai hibák, például a molnár a nagy semmit veszi a vállára, és csak futás közben jelenik meg a liszteszák a markában. Az is vicces, amikor telepeseink néha menet közben elhagyják az árnyékaikat: ők maguk már árkon-bokron túl vannak, az árnyék viszont egy helyben masíroz tovább az út közepén. Ami nem hiba, viszont kicsit ijesztő, az a vadász, aki egy jókora késsel hosszan boncolja az elejtett Bambit, mielőtt kivágná belőle a húst. Felhívjuk az aggódó szülők figyelmét, hogy nem kell mindenre bezoomolni kisebb gyermekek jelenlétében.

A játék zenéje is monumentális, remekül etalált; lendületes nagyzenekari részek váltják egymást gregorián jellegű betétdalokkal, abszolút passzol a korhoz és a játékmenehez is. Lévén a *Settlers* nem villámstratégia, és egy-egy pályán akár 2-3 órát is elszöszmötölhetünk, úgy az ötödik-hatodik pálya környékén kezd majd egy kicsit megszokottá, unalmassá válni a zene, ekkor keresgéljük majd a lehalkítás lehetőségét.

VAGY MÉGSEM?...

Ami kevésbé tetszett – a Ubisoftot roszszul megcsinált DRM-én kívül –, az a játék túlzott összetettsége. Rengeteg

az épület, a különböző mesterség, különböző igényekkel; szinte áttekinthetetlen, hogy ki milyen nyersanyagot használ, és a nyersanyagok is annyiféle mennek, hogy ha nem figyelünk, rövid időn belül simán beborul a gazdaság. Mindenből épp egy kicsivel van több, mint kéne, az embernek az az érzése, hogy direkt túlbonyolították a dolgot: például a kereskedők ruhájának előállításához három teljesen új mesterséget kell bevetni, és persze mindhárom teljesen más alapépülethez tartozik, miközben a ruha már önmagában erőltetettnek tűnik. Erre jön még rá a presz-



...ez pedig Ochsenrath műholdról: a grafika helyenként lélegzetelállító

gyakorlatilag a teljes kampány egy óriási oktatósorozatnak tekinthető, amely a küldetések keresztül avat be a játék mélységeibe. Ez annyira komoly, hogy még a hatodik küldetésben is „fogja a kezünket”: még nem használhatunk szabadon minden játékelemet.

A tutorial nagyon részletes, rengeteg segítséget ad, néha külön képpel, animációval



Az erődítmény ellen küzdő Puskás-emplékbrigád nyeresre áll



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/settlers-7-paths-to-a-kingdom

GameStar

TRF

A régi rajongók végre kaptak egy játékot, ami nemcsak a nevében *Settlers*.



HARDVERIGÉNY:

Core 2 Duo E6400 vagy Athlon 4850e
 Dual Core, GeForce 9600 GSO/ Radeon HD 3800 VGA, 4 GB RAM, 8 GB HDD

- + lenyűgöző látvány
- + remek háttérzene
- + összetett, többféle játékmód
- túlságosan bonyolult lett
- van még mit javítani
- Ubisoft DRM

87

Régóta várt igazi *Settlers*-hangulatú *Settlers*

JUST CAUSE 2



Kedvenc időtöltésem a helikopter-szörfing

KIADÓ Square Enix **FEJLESZTŐ** Avalanche Studios, Eidos Interactive **RÖVIDEN** Külső nézetes akciójáték, amelynek lényege a pusztítás, a lövöldözés és a verseny. Helyszín a fiktív Panau-szigetek.

Az amerikai titkosszolgálat esete a végtelenszer kinyitható ejtőernyővel //Duncan

NÉGY ESZTENDŐ ALATT SZÁMOS JÓ DOLGOT LEHET MŰVELNI EGY JÁTÉKKAL. Írhatunk új grafikus motort, alkothatunk még nagyobb területet, belelehetünk több robbanást, fegyvert, járművet, és persze kijavíthatjuk a hibákat, amelyek miatt az előző rész béna lett. Így lesz a *Just Cause*-ból *Just Cause 2*.

RICO

Az amerikaiak nyitottságát jellemzi, hogy már egy Rico Rodriguez nevű fazon is lehet a legjobb titkosügynökünk, és ez még akkor is igaz, ha a játékot fejlesztő Avalanche nem amerikai, hanem svéd. Főhősünk egy rendkívül karizmatikus figura, nagyjából El Mariachi és Doszpot Péter keveréke annyi kiegészítéssel, hogy mindkettejüknél jobban ejtőernyőzik. Bevetésének helyszíne ezúttal nem a Karibi-térség, hanem a Távolsziget, konkrétan egy, a Maláj-szigetvilágra hajazó szigetszoport, Panau. Feladata pedig, hogy megtalálja egykori mentorát és jóbarátját, Tom Sheldont. A fiktív ország politikai helyzete azonban igen instabil, hiszen a nemrég hivatalosan megválasztott (tehát politikai gyilkossággal hatalomra került) elnököt vele szemben álló politikai szervezetek (vagyis militáns terrorcsoportok), vallási gyülekezetek (azaz fundamentalisták) és gazdasági érdekcsoportok (magyarul szervezett bűnözői csoportok) próbálják megbuktatni. Mi más lehet ilyen káoszban csinálni, mint még nagyobb káoszt? Ricónak ez egyébként is nagyon megy, tehát úgy dönt, az ország élén álló diktátor hatalmával szemben az imént felsorolt rokonszenves lakossági tömörüléseket támogatja, hátha tőlük segítséget kap küldetése végrehajtásában.

LÁNGOKTÓL ÖLELT KIS SZIGETVILÁG

Ezzel nagyjából ki is derült, hogy miről szól a *Just Cause 2*: robbantsunk, ölünk és hajtsunk végre annyi ejtőernyős

ugrást, hogy még a monitor előtt ülve is homloküreg-gyulladását kapjunk! A teljesen szabadon bejárható játéktér megdöbbentően nagy, és akkor még óvatosan fogalmaztam. A 6400 négyzetkilométeres terepasztalt gyalogszerrel esélytelen bejárni, és mivel BKV nincs (MÁV még úgy se), természetesen lopott járművekkel fogunk közlekedni. Ezek között aztán minden megtalálható, de én a fagyaltos kocsit és a triciklit helyett praktikus okokból a vadászrepülőgépet, versenymotorkat és a helikoptereket ajánlom. Bizony, Rico barátunkat különleges kiképzése ilyen járgányok vezetésére is képessé teszi. A sebességre pedig szükségünk is lesz, mivel a játék elejétől a végéig az ország különböző sarkaiban keveredünk kalandokba, hogy az egyes frakciók vezetőinek bizalmába férkőzve és a diktátor hatalmát gyengítve végül eljussunk a barátunkhoz.

TŰZ, JÉG, DINAMIT

A feladataink több típusra oszthatók, de a két legfontosabb a frakciók megbízásainak teljesítése, valamint a saját munkaadónk (rendkívül szellemes nevén az Ügynökség) által adott küldetések abszolválása. Az ország elnyomó diktatúrájával szemben álló politikai tömörülések támogatása azért is fontos, mert az ő megerősítésükkel tulajdonképpen kiterjesztjük a működési területünket, vagyis ha elfoglalunk egy laktanyát mondjuk a Reaper nevű szeparatista csoport számára, akkor azon a területen onnantól szabadabban



Na, ezért hívják banán-köztársaságnak



Kommunikáció vertikális füstjelregető kézi készülékkel



RICO ÚGY DÖNT, A DIKTÁTORRAL SZEMBEN A ROKONSZENYES LAKOSSÁGI TÖMÖRÜLÉSEKET TÁMOGATJA

A Roaches, azaz a Csótányok főhadiszállása. Elén egy bizalmatlan külsejű üzletemberrel, a Csótányok állnak a legközelebb a hagyományos maffia fogalmához. Nekik a segítség elsősorban illegális szervezetük befolyásának növeléséhez kell. Társunk jó előre figyelmeztet is rá: velük kell a legjobban vigyázni.

A PANAU-SZIGETEK

Google Maps helyett...



A Reaperek főhadiszállása. Vezetőjük Bolo Santossi, akinek célja, hogy a korrupciós és diktatórikus hatalmat gyakorló elnököt megfoszsa pozíciójától és egy meglehetősen utópisztikus, kommunista beütésű államot hozzon létre.

Az Ular Boys főhadiszállása. Ők a klasszikus nemzeti és vallási értékeket őrzik, céljuknak a független Panau megteremtését, elsődleges feladatuknak pedig az elnök katonai diktatúrájának felszámolását érzik.



KA-BOOOM!

A srác, aki a jobb térdével üli meg a sífelvonót



Nem hittem volna, hogy az MP5 ilyen sebez



Grapple and hang on to Kane's helicopter

mozoghatunk. Ehhez többnyire egy kaptafára épülő missziókat, úgynevezett ostromokat kell lejátszanunk, ahol mindig egy technikust kell egy kis lázadó csoport élén bejuttatni az erőd szívébe. Ha ez sikerült, akkor a régióban opcionális versenyküldetések jelennek meg, továbbá ha ezután összeütközésbe kerülünk a kormányerővel, akkor immár a szövetségeseink katonái is a segítségünkre sietnek, rendkívül mulatságos csatakiállítások közepette. Ezekből a politikai csoportokból három van, az említett Reapereken kívül még az Ular Boys és a Roaches nevű szervezetekkel állunk kapcsolatban. A megbízásai viszonylag változatosak, a kormányzati tisztviselőkről elrablásától fontos épületek felrobbantásáig sok érdekes munkakör van, nem beszélve az olyan ínyencségekről, mint a felszálló űrhajó lelövése a levegőben, egy száguldó vadászrepülőgéppel fedélzetéről. Bármennyire is hatékonyak legyünk azonban Panau belügyeinek kezelésében, a sztori ettől még nem megy tovább, ahhoz ugyanis az Ügynökségtől kapott feladatokat kell teljesítenünk. A történet egyébiránt kimondottan primitív, de aki emiatt ostorozza a *Just Cause 2*-t, az valószínűleg nem nagyon érti a műfaj lényegét. Tegyük hozzá, hogy a pusztításra nem csak ezeken a kötött küldetéseken belül van lehetőség. Amennyiben bárhol a szigeten a karhatalom által ellenőrzött intézményeket semmisítünk meg (ilyenek az adótoronyok, radarállomások, sőt számos nem katonai célú létesítmény is), akkor pontokat kapunk, amelyek újabb frakció- és ügynökségi küldetéseket nyit-

nak meg előttünk. Nincs mese, ha tovább akarunk haladni a cselekményben, a kaosz lesz a jelszó.

HOLLYWOOD-BÓL SZÖKÖTT

Ami a gyakorlati teendőinket illeti, a legelső feladatunk természetesen az, hogy kitanuljuk a fegyverek és a karunkra erősített csáklya használatát. Utóbbi különösen fontos, ugyanis nem kell hozzá semmiféle lőszer, viszont az ellenséget 30-40 méterről is simán leránthatjuk vele egy teraszról, jobb esetben egy szakadék pereméről. Segítségével továbbá egészen elképesztő kaszkadőrmutatványokat hajthatunk végre: akár egy toronyház tetejére is pillanatok alatt felkapaszkodhatunk, száguldó autót, sőt a fejünk felett lebegő helikoptert is eltéríthetünk vele, közvetlen közelről pedig az ellenséges katonák arcul csapására használható. Még arra is van lehetőségünk, hogy két különböző objektumot összekapcsoljunk vele, vagyis kihúzzunk például egy elakadt autót a susnyásból, vagy fellógassuk rosszakaróinkat egy toronyház ötödik emeletére. Az arzenálunk többi tagját a hétköznapi fegyverek jelentik, mint a shotgun, a gépkarabély vagy a pisztoly. Mivel a sebzésük elég kicsiny, ezért érdemes fejlövésekre menni; bár néha ez elég nehéz, például ha egy mozgó helikopter alá járja erősített kötélén lógunk, és egy száguldó autó ablakán kihajoló ellenséget kell semlegesíteni. Vannak még egyéb opciók is, például a rögzített géppuskákat lekaphatjuk az álfványról, és ezzel aztán tényleg lehet aprítani, de futni, pláne ugrani persze nem. A tapasztalat azt

BEMUTATÓ JUST CAUSE 2



A terepjárószállítás errefelé dívó kedvelt formája a vadászgép után kötés



Az az érzésem, a nap után nem sokkal a híd is eltűnik gondos kezeim által

Még mielőtt valaki rohanna a boltba megvenni a *Just Cause 2*-t, érdemes tudni, hogy a játék PC-n kizárólag Windows 7 és Vista alatt fut, az **XP-t NEM támogatja!**



mutatja, hogy a játékban annyit kell löni, hogy bármennyire is sok löszert dobálnak el az elesett katonák, a jobb fegyverekhez (például a rohampuskához) gyakran elfogy a muníció. Ezért aztán amikor csak lehet, érdemes igénybe venni a harci helikopterek, páncéltutók, esetleg a repülőgépek szolgáltatásait, ami alatt első sorban rakétákat és bivalyerős fedélzeti géppágyúkat értek.

KEROZINZABÁLÓK

Az autók vezetése pofonegyszerű, és ugyanúgy külső nézetből történik, mint főhősünk gyalogos irányítása. Problémát csak az okoz, amikor egy négykerekűvel

lesodródunk az útról, mondjuk egy hepehupásabb, dzsindzsás vidéken, ilyenkor ugyanis a jármű néha teljesen kontrollálhatatlanná válik. Az ember olykor úgy érzi, mintha egy halacszkát próbálna irányítani egy mélytengeri viharban. A légi járművekkel viszont az égvilágon semmi probléma nincsen az irányítás tekintetében, és a repcsik is pont annyira gyorsak, hogy már élvezet legyen velük utazni, de még ne száguldjunk át a szigetvilág fölött két másodperc alatt (persze utóbbi a terep méretének is köszönhető). Ha pedig egyáltalán nincs kedvünk fél órát utazgatni ezen a szépséges vidéken, akkor dönthetünk úgy, hogy egy kisebb sum-



A FEKETEPIACI KAPCSOLATAINK EGY HELIKOPTERREL KVÁZI ELTELEPORTÁLNAK ODA, AHOVÁ CSAK SZERETNÉNK

máért a feketeipiaci kapcsolataink fuvarozzanak el minket a célponthoz. Ezek a srácok egy hatalmas helikopterrel érkeznek meg, és kvázi elteleportálnak minket oda, ahová csak szeretnénk (az egyetlen kritérium, hogy már ismernünk kell az adott környéket). Ezen vagány urak legfontosabb funkciója mégsem a taxizás, hanem az, hogy fegyvereket és járműveket adjanak el nekünk komoly pénzért, sőt, segítségükkel fel is tuningolhatjuk az autót, repülőket, helikoptereket és hajókat is. A löfgyeerek esetén a tűzerő, a járműveknél pedig a gyorsaság és az irányíthatóság a legfontosabb paraméter, de mindkét kategóriához alkatrészek kellenek, amelyeket a szigetcsoporton elszórva találunk meg. Az ellenséges katonai erődöktől kezdve a civil településekig, többnyire épületek mellett, vagy azok tetején lelhetők fel a ládákba zárt jószágok. A járművásárlás hátránya, hogy minden egyes alkalommal, amikor szükségünk van rá, újra oda kell hívni ezeket a gengsztereket és meg kell tőlük venni a kiszemelt példányt, tehát nincs semiféle központi garázs, ahol a kifizetett járgányokat tárolni tudnánk. Ez a megoldás nemcsak költséges, de szerintem kicsit igénytelen is. Jogos a kérdés, hogy akkor mégis miért van szükség tuningra, ha egyszer minden kaland után újra meg

kellene vennünk az adott közlekedési eszközt. Nos, a fentebb említett versenyek miatt, mert bizony Ricónak érdekes ezekben is részt vennie. Mint mondtam, ezek az időmérő futamok a már ellenőrzésünk alatt álló területeken jelennek meg, és opcionálisan végrehajthatók. Van repülő, hajós és autós megmértetés is, és a gyárilag kapott járgány helyett indulhatunk az általunk megvett és feltuningolt cuccokkal is. Vagyis például egy olyan menetben, ahol a játék alapértelmezett egy propelleres kisgépet biztosít számunkra, indulhatunk akár helikopterrel vagy egy sugárhajtású modellel is.

PANAUI VAKÁCIÓ

Nem túlzás azt állítani, hogy a játék gyönyörű. A nagy területek csodaszép ábrázolására tökéletesen alkalmas Avalanche 2.0 motor működik, és bár a

i A játék hátrányaként róhatnánk fel, hogy nincs többjátékos mód, bár a készítőik indoka teljesen jogos. Peter Johansson vezető dizájnere szerint ha a multiplayerbe is energiát öltet volna, rengeteget kellett volna spórolniuk a hatalmasra sikerült egyjátékos módon, tehát valószínűleg mindkét játékmód gyengén sikerült volna.

táj néha giccses, azért a felhők közt az óceán felett utazni a naplemente felé néha tényleg magával ragadó. A brutálisan nagy belátható térnek azonban a karaktermodellek és az épületek kidolgozása is áldozatul esett. A *Just Cause 2* mind a járművek karosszériája, mind az utcán császkáló járókelők és a házfalak textúrái tekintetében valahol a *GTA IV* mögött van. Szintén hátrány, hogy az animációk néhol borzasztóan gyermetegek, még olyan alapvető mozgássor esetében is, mint mondjuk egy korlátlan való átugrás. Őszintén szólva én úgy éreztem, hogy a fejlesztők ezzel egyáltalán nem is törődtek, a hiteles mozdulatok valószínűleg csak sokadlagos szempont voltak a fejlesztés során. Pozitívum viszont, hogy a robbanások gyönyörűek. Az ember ennek okán már nemcsak a kapott pontokért, hanem a szétrobbanó géppuskatornyok vagy a füstölve lezuhanó helikopterek vizuális gyönyöréért is pusztít. Ha már a grafikánál tartunk, külön kiemelném a vízpartok látványát, ami olyan szintű, hogy legszívesebben a monitoron keresztül ugranál fejest a hullámok közé,

a rotor által felvert por és a járművek súlyától meghajló fű effektje pedig már csak hab a tortán. Ha a sok-sok akció és a látványos kaszkadőrmutatók mellett valamiért még szeretni lehet a *Just Cause 2*-t, akkor az a hangulata. A nagyszerűen összerakott szigetvilágban ugyanúgy előfordul pálmafás tengerpart mint havas hegyvidék és forró homoksvivatag, sőt településként is sokféle akad. Egyes falvak bambuszról vagy fából összerakott kunyhókból állnak az erdő közepén, vagy egy tó partján, más városok pedig a forgalmas, toronyházakkal tűzdelt metropolis hangulatát sugározzák. A helyi népségek egyébként kimondottan vicces, távol-keleti akcentust beszélnek; különösen mókás, amikor egy autó tetejére ugorva megszólal a sofőr „vát ér jü dúing?! Ó máj gááád!” jajveszékése, vagy amikor egy elszendvedett balesetünk után a mellettünk elszárguló gépjárműből kihallatszik egy gúnyos megjegyzés és a hozzá tartozó, Hókuszpók-szerű kacaj. A *Just Cause 2* nagy erőssége, hogy a magyar celebekkel ellentétben nem akar többnek látszani, mint ami. Tulajdonképpen a játék egy hatalmas homokozó, csak nem építeni kell benne a várakat, hanem lerombolni. Kellemes humorral operál, és az elképesztő méretű területnek, a sok járműnek, valamint a pompás látványnak köszönhetően hosszabb távon is rendkívül szórakoztató. **GS**



A felirat már jelzi, hogy itt hamarosan múltó emlék lesz csak a rend



Pont így nyomtam Korfun is, csak ott kevesebb volt a hó



Gyanúsán csendes itt minden



Asszem ideje visszafordulni

JC2 ÉS A LOST ESETE

Fokozott spoilerveszély!

Noha én a magam részéről kimondottan gyűlölöm a folytatásos sorozatokat, az még számomra is rokonszenves, hogy a *Just Cause* fejlesztői milyen módját választották a tisztelgésnek kedvenc sorozatuk, a *Lost* előtt. Panautól északnyugatra ugyanis van egy kis szigetecske, amerre ha elkalandozunk, érdekes dolgokra bukkanhatunk, sőt érdekes eseményeknek lehetünk részesei. Kalandra fel, csak aztán vigyázzunk a gépre, amin utazunk...



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapszoldó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazd és értékelj!

gamestar.hu/jatek/just-cause-2

GameStar

DUNCAN

Ha a következő is ekkora minőségi ugrás lesz, akkor szép jövő előtt áll a széria.



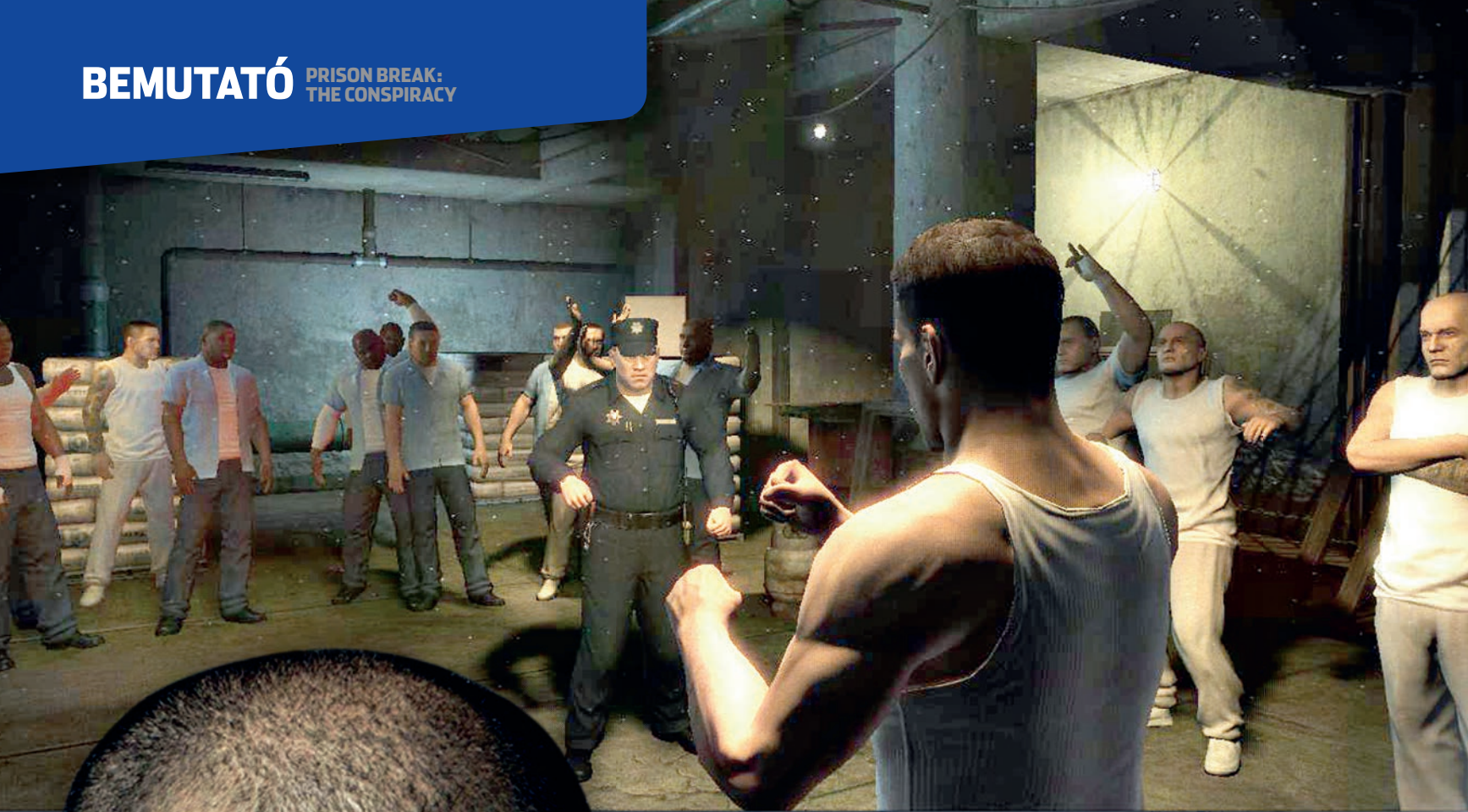
HARDVERIGÉNY:

Core 2 Duo T7800 2.8 GHz
Geforce GTS 250
3 GB RAM

- + hatalmas játéktér
- + gyönyörű, változatos környezet
- + sok akció
- gyenge animációk
- néhány túl nehéz küldetés
- Windows XP-n nem fut

83

Színes, hangulatos, pont mint a Dáridó, csak jobb az effekték



PRISON BREAK THE CONSPIRACY

KIADÓ Deep Silver **FEJLESZTŐ** Zootfly **RÖVIDEN** A film első évadát szorosan követő történet egy új szereplő aspektusából. Kúszás, mászás, függeszkeedés, osonás, bunyó és börtönélet.

Nyílt napok a Fox Riverben

//RG

JÓ FILMBŐL jó játékadaptációt készíteni legalább olyan nehéz, mint jó játékból jó filmet. Bármelyik verzióról szerezzünk is tudomást, azonnal vágjuk, hogy nagyot fog bukni, nem lesz jó, bla-bla-bla. Néhány példa a teljesség igénye nélkül. A Street Fighter-ből készített Van Damme film alsópolicos videotéka-alkotásnak sikeredett, voltaképpen kb. kétszázszor láthattuk, hogy a búbos homlokú exbalett-táncos spárgázik és felrakja az ajtókeret sarkába a lábát. A filmkészítés antikrisztusának, Uve Bollnak még saját magát is sikerült alulmúlnia a Bloodrayne-nel, a Lost és a Született fe-

leségek bitbe öntött verziói is helyjeggely utaztak a kukába. Intő jelek vannak tehát szép számmal, de ennek ellenére a Deep Silver kiadó a 20th Century Foxtól megszerezte a licenceket, és vállalkozott arra, hogy az idehaza Szökés címen vetített és méltán népszerű sorozatot számítógépen is játszható formába önti. Ám egy olyan csapatot bízott meg a fejlesztéssel, amelynek középszerű játékaik finoman szólva hagynak némi kívánnivalót maguk után.

BÖRTÖNBE BE

„A nevem Tom Paxton. Egy titkos küldetést hajtok végre a Fox River Állami

TOM PAXTON

Amit saját magunkról tudni érdemes



AZ APJA IS A CÉGNEK DOLGOZOTT, édesanyját pedig egy bankrablás alkalmával lelőtték, felnőtté válásának útját Aldo nevű nagybácsikája egyengette. Amint az életkora engedte, Tom csatlakozott az amerikai hadsereghez és három évet szolgált Burmában. Itt rövid kapcsolatba bonyolódott egy helyi leányzóval, de mielőtt viszonyuk kényelmetlenül szorossá vált volna, gyorsan lelépett. A románcból született egy gyermek, akinek Paxton havonta tartásdíjat küld. Katonai ambícióinak köszönhetően Burma után a West Point akadémiára került, ahol végleg maga mögött hagyta addigi életét. Útja innen a titkosszolgálathoz vitte, ahonnan rövidesen áthívták a Céghez. Karrierje szépen ívelt felfelé és ő maga is meg volt győződve arról, hogy amit tesz, az az ország érdekeit szolgálja és egy magasztos ügy érdekében cselekszik. Ez a hit, az erős hazafias erkölcs, a hatékonyság és sikeresség tökéletes ügynökké tette a Cég számára.

Karba tett kéz gyakorlása a szabadban



VÁGYAINK NETOVÁBBJA NEM A FELETTE-SI UTASÍTÁSRA VÁLLALT BÖRTÖN VOLT

Fegyintézetben a Cég számára. Ha ezt hallgatod, az azt jelenti, hogy halott vagyok." Ezekkel a kissé sablonos mondatokkal kezdődik az intró, amelyben a Scofield brigád szökésén felbolydult börtönt láthatjuk egy hullával, sok-sok rohangálással, helikopterzúgással és ordítózással fűszerezve. Rögtön ezután a filmekben kedvelt visszatekintő szerkezet „korábban” feliratát olvashatjuk, és itt kapcsolódunk be a történetbe is. A bekezdés első mondatában említett Paxton nevű ürge ugyanis maga a játékos, akinek éppen az aktuális küldetést magyarázza Jack Mannix névre hallgató főnöke. A mondókájából kiderül, hogy úrrá lett rajta az aggodalom amiatt, hogy az alelnök testvérének meggyilkolásával vádolt Lincoln Burrows mégsem fog ropogásra sülni a villamosszékben. Márpedig ez erősen sértené magasabb körök érdekeit, így az a remek ötlete támadt, hogy minket küld be álarbként a börtönbe, a villamosszék-projekt sikeres zárása érdekében. Kiemelten gyanús számára az is, hogy Lincoln öccse, Michael Scofield is a Fox Riverbe érkezik egy rablás okán és ennek a hátterében talán több is lehet, mint az, hogy a két testvér így nagyobb biztonságban érzi magát szappanleejtés esetén. Bár vágyaink netovábbja nem a felettesi utasításra vállalt börtön volt, némi tiltakozás után elindulunk, hogy beteljesítsük küldetésünket a nehézsúlyú bűnözők államilag finanszírozott, rácsokkal elzárt világában. Hamarosan a büntetés-végrehajtási intézetben találjuk magunkat, ahol nyomozásba kezdve megtudjuk, hogy a két csintalan tesó

szökést tervez, amit nem hagyhatunk. Részletesebb információk megszerzésének érdekében helyet kapunk a börtönmunkára beosztottak csapatában, így közelebb tudunk kerülni Scofieldhez. Kórházi aktáiból arra is fény derül, hogy cukorbetegsége hivatkozva minden nap látogatást tesz az egészségügyi részlegben, majd azt is megértjük, hogy ez azért van, mert ezen a blokkon keresztül kíván megszökni. Ahogy múlik az idő, a szökési terv egyre több részletre lesz számunkra világos, mint például az is, hogy Michael televarrt teste tulajdonképpen a szökés minden mozzanatát tartalmazza, többek között a börtön alaprajzát is. A sztori előrehaladtával a dolgok egyre szövevényesebbé válnak, mi magunk is életveszélybe kerülünk, a játék vége felé pedig egyetlen célunk marad, hogy megszökjünk. Aki ismeri a sorozat első évadának történetét, az már ebből a leírásból is észrevehette, hogy a játék cselekménye szorosan követi a film forgatókönyvét, bevonva a játékos karakterét, aki viszont egy kitalált szereplő. Ennek oka igen prózai, hiszen a célközönség nem kizárólag azon játékosoknak a halmaza, akik ismerik a sorozatot, tehát az egyetlen járható út volt létrehozni egy olyan személyt, aki a tájékozatlan játékosokhoz hasonlóan saját maga fedezi fel az összefüggéseket. Sokak aggodalmával ellentétben ez a tény nemhogy ront a játékélményen, hanem még javít is, hiszen a készítőik úgy applikálták a történetbe a karakterünket, hogy tevékenységünk nem tudja befolyásolni az eseményeket, viszont nem is tűnünk idegennek a környezetben. Ez egy új aspektusból mutatja be az eseménye-



A Prison Break: The Conspiracy a Fűrész játékkal és a 300-zal karöltve a Brash Entertainment gondozásában jelent volna meg, de a kiadó megszűnt és a Deep Silver felbukkanásáig bizonytalan volt a játék sorsa.

Túl a barátságon



Have a nice trip, Paxton. See you in the fall!



A csávó nemsokára fekdüni fog



This is for Johnny, you piece of crap.

Tágas légtérű, galériás cellák kiadók



Összkomfort, kézzel díszített falakkal



Vicces és furcsa érzés volt a játékban saját magamat elverni, illetve látni, ahogy mások megvernek – Robert Knepper (Theodore „T-Bag” Bagwell”), színész

ket, ami talán még érdekesebb is, mintha Scofield bőrébe bújva mocorognánk a rácsok mögött.

CSIPET CSAPAT

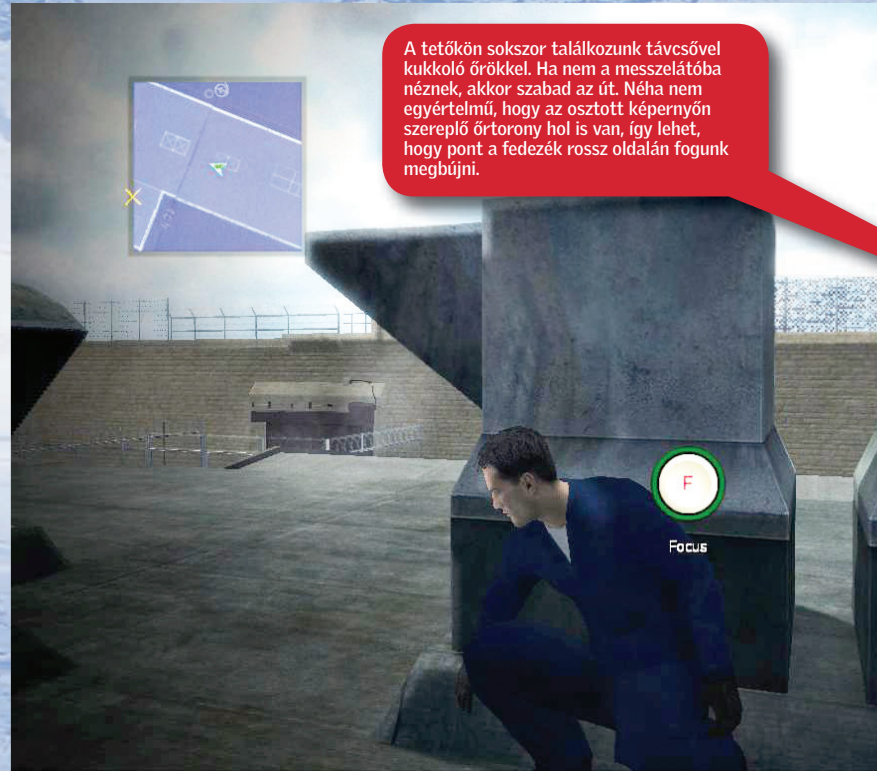
Az előző bekezdésben említett szereplőkön kívül leginkább Abruzzival fogunk nem túl baráti kapcsolatot ápolni, pár mondatot válthatunk Franklinnel, elpáholhatjuk Bagwellt, fogvatartóink közül Bellicket, nyomokban felbukkan Surre is, és említés szintjén az agyilag kis-sé csapágyas Haywire is felbukkan. Dr. Tancredinek is jutott néhány rövidke szerep, de ő csak a nevében egyezik meg filmbéli megfelelőjével, mivel a játékban egy szósi dokinót kapunk helyette. Tiszta szerencse, hogy szeretjük a szökeket. A szereplők modelljeinek elkészítésével kapcsolatban a fejlesztőket nem érheti kritika, igazán jó munkát végeztek, mindenki könnyűszerrel felismerhető. A többi börtönlakó láttán viszont olyan érzésem támadt, hogy a Fox Riverben az elitáltak a nap 24 órájából 36-ot testedzéssel töltenek, mert mindenki olyan remekül kigyúrt, amilyen én sohasem leszek. T-Bag például hiába elmebeteg állat, a filmben nem tartozik az izmos figurák közé, a játékban viszont elég szálkásnak néz ki. A sok gyurmagyuri el-lentételezésére csekélyebb mértékben

ugyan, de a másik véglet is megtalálható, ők szép kövérek, tehát a koszt is jó, vagy legalábbis tápláló.

Kiemelt helyen említeném, hogy az eddig elhangzott neveknek kivétel nélkül (persze Dr. Tancredi kivétel) az eredeti színészek kölcsönözték a hangjukat, ami külön csemege azoknak, akik angol nyelven nézték az epizódokat.

PRISON CELL, PRINCE OF PRISON, FAHRENBREAK

Leszögezném, hogy a Prison Break: The Conspiracy nem tartalmaz egyetlen, eddig még nem látott újdonságot sem. Kicsit olyan érzésem van, mintha a fejlesztők azzal szerették volna egyedivé tenni a produktumukat, hogy a más játékokban már bevált játékelemeket egybegyűrjék és a megfelelő helyeken alkalmazzák. Míg a többiek az udvaron ögyelegnek, kosaraznak vagy gypálják egymást, addig mi Splinter Cell-módra lopakodunk a börtön valamely – rabok számára – tiltott területén és tesszük a dolgunkat. Ilyenkor a képernyő sarkain megjelenő vízjel jelzi, hogy tilosban járunk, amit onnan is sejthetünk, hogy Tom felveszi az osonó pózt és megpróbál a lehető legcsendesebben közlekedni. Észrevétlenségünket segíti a képernyő bal felső sarkában lévő térkép, amelyen egy-



A tetőkön sokszor találkozunk távcsővel kukkoló őrkkel. Ha nem a messzelátóba néznek, akkor szabad az út. Néha nem egyértelmű, hogy az osztott képernyőn szereplő őrtorony hol is van, így lehet, hogy pont a fedezék rossz oldalán fogunk megbújni.

F

Focus

MICHAEL SCOFIELD

A zsenigyerek



KIVÁLÓ EREDMÉNYEKEL VÉGEZTE EL A MORTON EAST HIGH SCHOOLT, majd magna cum laude diplomázott a chicagói Loyola Egyetemen. Letartóztatását megelőzően az elismert Maxwell&Schaum építőmérnöki iroda alkalmazottja volt. Fegyveres rablásért került rácsok mögé, mivel félmillió dollárt akart elvinni a United Saving Banktól. Büntetőperében nem könyörgött kegyelemért, csupán annyit kért, hogy chicagói otthonához közeli, első szintű intézetben tölthesse le a rá szabott időt.

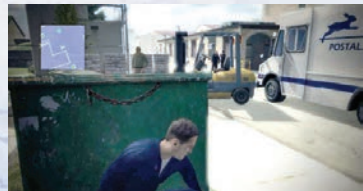
részt tájékozódhatunk, másrészt jelölve vannak (legnehezebb szinten nem) az őrk és a minket lebukatható rabtársaink is. Az ajtókon minden esetben beleshetünk, így nem várt meglepetésektől kímélhetjük meg magunkat. Ha mégis szorulna a hurok és lehetőségünk adódik rá, elbújhatunk egy szekrényben is és innen kukucskálva kivárhathatjuk, hogy tiszta legyen a terep. Utunk során természetesen az egész börtönt bejárjuk, a kazánháztól a liftaknákra és szellőzőjáratokon keresztül egészen a tetőig. Menet közben csöveken kell csimpaszkodunk, egyik kiszögellésről a másikra lendülnünk, fel-le ugrálnunk,

de ilyet meg már a perzsa herceg is tudott. Tudunk még zárat feltörni, akárcsak az Oblivionban, bár ott rafkosabban kellett csinálni, illetve szükség esetén különböző csavarokat is kicsavarozhatunk. Ez úgy történik, hogy a csavarmenetnek megfelelő irányba kell mozgatni az eget addig, míg ki nem esik a csavar. Annyi a trükk a dologban, hogy ha túl gyorsan csavarozunk, akkor a nyikorgás lebuktat minket és az őrk összevont szemöldöke lesz az, amit utoljára látunk a feladat új-rakezdése előtt. Volt azonban valami, ami kihozta belőlem az állatot, mégpedig a gombnyomkodós reflexpróba. Ez azt jelen-

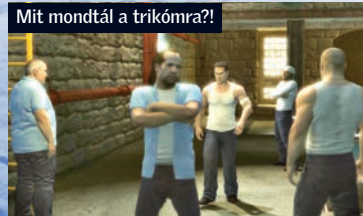
i A filmben és a játékban szereplő Fox River börtön a valóságban nem létezik, a filmet az illinois-i Joliet börtönben forgatták, a benne lévő villamosszékét 1928-as üzembe helyezését követően összesen 13 alkalommal használták.



Abruzzi még nem is sejtí, hogy a vállunkra telepedett a Focus



Mit mondta a trikómra?!



Ilyen lesz a börtön a felújítást követően

ti, hogy például egy fojtogató szorításból úgy tudunk kiszabadulni, hogy a képernyőn hirtelen felvillanó billentyűket vagy egérgombokat a megfelelő kombinációban és/vagy a megfelelő tempóban nyomogatjuk. Ami azonban a legrosszabb, az az, hogy nincs hibázási lehetőség. Ha véletlenül bal egérgomb helyett jobbat nyomunk, már végünk is van. Néha még idő sincs felfogni, hogy [Space]-t kellett volna nyomni, már nyekkenünk is a padlón. Ahogy az Örökség című filmben mondták: „Ezt nem kellett volna! Most egy hétig nem imádkozom!”

DURREGYPOFON!

Szándékosan nem írtam eddig az egyik legjobb problémamegoldó cselekvésről, a bunyóról. Sajnos a történet túl ritkán kínál fel tettelegességgel kecsegtető szituációkat, de szerencsére mi magunk is kezdeményezhetünk egy kis csíhi-puhit. Persze nem kell túl össze-

tett dologra gondolni, bal egérgomb: kórház (gyors, de gyenge ütés), jobb egérgomb: köztetemő (lassú, de brutális erejű), illetve még blokkolni is tudunk, ám ilyenkor számítsunk rá, hogy hamar lecsapnak minket. A bevitt ütések hangja olyan jól el van találva, hogy szinte mi magunk is felpattannánk és lemennénk egy hatalmasat bemosni az alattunk lévő szomszédnak, aki az erkélyen cigarettázik.

Ellenfelünk életerejét egy ikon jelzi – amikor elfogy a szusz, akkor látványos, de nem túl változatos mozdulatokkal tudjuk őt padlóra küldeni.

Talán én vagyok a béna, de a verekedés ütemére nem tudtam ráérezni, úgyhogy nálam mindig jófajta kocsmái adok-kapok alakult ki, így nem tudok nyerő taktikát ajánlani. Mindenesetre ez a rész igazi öre e bódottá, csak nagyon kevés van belőle, bár a filmben sem túl sűrűn verték egymást bucirra a börtönlakók.

Zsíroskenyérre pötytyintett Piros Arany

módjára csipetnyi RPG-s elem is felfedezhető, amely harci jártasságunk fejlődésében mutatkozik meg. Az udvaron ugyanis lehetőségünk van zsákoló edzésel, illetve súlyzózással eljutni az „untouchable”, azaz „érinthetetlen” szintre, aminek folyamánként gyorsabb és nagyobb erejű ütésekkel vihetünk be. A többjátékos mód is a csetepatéra épül, ahol egy barátunkkal az ismertebb szereplőket irányítva döngölhetjük egymást az anyaföldbe.

A BÖRTÖN ABLAKÁBA... MINDIG BESÜT A NAP

Grafikailag rendben van a játék, bár az állunkat egyszer sem fogjuk a padlóról szedegetni. A Fox Rivert szépen lemodellezték, mind kívülről, mind belülről szinte ugyanúgy néz ki minden, mint a sorozatban. A sok, zárt térben végrehajtandó feladat miatt jólesik néha az udvart is látni,

ahol ráadásul mindig kék az ég és süt a nap. Mármost nappal. Éjszaka reflektorok fénypásztái szabdalják a sötétséget, megvilágítva a falakat és a tetőket is. Ez nemcsak képileg, de hangulatilag is sokat dob a játékon. Az udvaron a rabok karba tett kézzel beszélgetnek, netán lökdösődnek, a kiváltságosok overallban gereblyéznek, az örök jönnek-mennek, diskurálnak egymással, néha még vicces dolgokat is mondanak.

A belső helyszínek is rendben vannak, a kopottas, rozsdás csövek, félhomályos alagsori helyiségek és az ablakokon beszűrődő napfényben szállingózó porszemek összessége kellemes vizuális eredményt hoz. Biztosan lehetne jobb, biztosan lehetne szebb, de ha az eddigi elbukott adaptációkat mondjuk Kizsel Tündének tekintjük, akkor a Prison Break: The Conspiracy minimum Jessica Biel szintjén mozog.

A hangokba sem nagyon tudunk belekötni, és a zene is ott van a színen, igaz, ez utóbbival nem is nagyon tudtak mellé lépni, mivel ez is [Ctrl]+C, [Ctrl]+V-vel lett átemelve a sorozatból. Remek megoldás, hiszen az ismerős dallamok képesek még egy lapáttal rátenni a hangulatra, viszont a lopakodás részek alatt csak egy kis cipipelés hallható, ami szintén nem rossz, azonban a túlzásba vitt lopakodásmenyiség miatt nagyon ritkán halljuk a többi zenét, ettől pedig komoly hiányérzetünk támadhat.

A mesterséges intelligencia teszi a dolgát, az örök ugyanazokon az útvonalakon mozognak, ugyanazokat a mozdulatsorokat végzik, így könnyen ki tudjuk figyelni, hogy mikor merre mehetünk és mikor kell megbújnunk. Fontosnak tartom megjegyezni, hogy nincs értelme esztelenül nyomulnunk előre, inkább érdemes kivárással játszani, amíg az örök elmennek kávézni, vagy leülnek újságot olvasni, esetleg meccset nézni.

FELMENTŐ ÍTÉLET

A PB: The Conspiracy kilenc fejezete hosszú időnk óta a leglineárisabb játékmenetet tartalmazza. A pályaszerkesztés szinte bolondbiztos, eltérni lehetetlen, az előrejutás módja minden esetben szinte kiveri a szemünket, de ha mégsem, akkor az „F”, azaz „Focus” gomb megnyomásával a kamera megmutatja számunkra, hogy hogyan tovább. Sőt, úgy egyáltalán minden cselekvés a szánkba van rágva a szekrénybe bújástól kezdve a csimspaszkodáson át a falhoz lapulásig. Biztosan sokan örülnek ennek, de némi kreativitást azért hagyhattak volna a játékosnak, hogy egy kicsit használja a fejét. Így egy hangyabokányit olyan a játék, mint egy hosszúra nyúlt tutorial.

Az év játéka cím nem a Zootfly termékét fogja megjelenni, de a fejlesztők rendszeres iparosmunkát végeztek, bár a játékidő nem túl hosszú. Igazából az egyetlen hiba, amit fel tudok róni nekik, az aránytalanul sok lopakodós rész, mert amíg a filmben akcióhegyek nélkül is élvezetes a sztori, addig egy játékban más arányok szükségesek.

Aki csak kicsit is ismeri a Szökés című sorozatot, az próbálja ki, aki pedig teljesen képen van, annak kötelező darab. Filmfeldolgozás esetén pedig ez a játék legyen a mérce, hogy több csalódás senkit ne érhesse. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

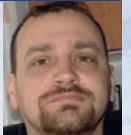
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

gamestar.hu/jatek/prison-break-the-game

GameStar

RG

Végre egy jó filmfeldolgozás!



HARDVERIGÉNY:

PIV 2.0 GHz, 1 GB RAM, 256 MB VRAM (GeForce 7800/Radeon XTI800), Windows 7/Vista/XP

- + remek karakter- és helyszínkidolgozás
- + élvezetes bunyó
- + kiváló zene (ahol van)
- túlzott mértékű lopakodás
- szájbarágós játékmenet
- idegesítő reflexjátékok

75

Ártatlan vagyok!

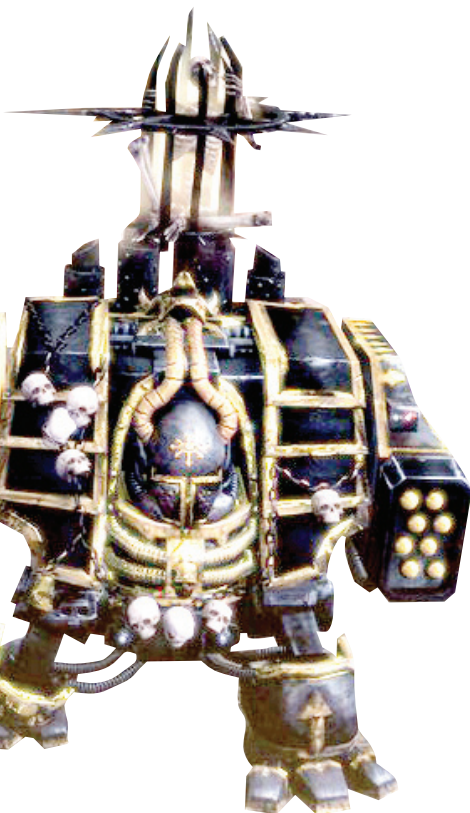


WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR 2 - CHAOS RISING

KIADÓ THQ FEJLESZTŐ Relic RÖVIDEN A méltán népszerű Warhammer 40K sorozat legújabb kiegészítője megrögzött fanatikuskoknak.

Tudomány és fantasztikum ismét találkozik egy kiegészítő erejéig

//Wiedermann



VÉGTENELNEK TŰNŐ SAGÁVÁ növi/nötte ki magát a *Warhammer* széria – elég csak figyelembe venni azt a tényt, hogy a fejlesztőcsapat jókora repertoárral büszkélkedhet a játékok terén. Van itt minden: a fantasy-beállítottságúak kiélhetik minden perverzójukat a *Warhammer Online*-ban, míg az inkább sci-fi-centrikus elmék jól bevacsorázhatnak a negyvenezres széria megújuló epizódjaival.

Az ember akarva-akaratlanul a Blizzard ős-űreposzához, a *StarCraft*hoz hasonlítja a *Warhammer 40k*-t. Hogy ez jó-e, vagy sem, mindenki döntse el maga, mielőtt az általánosítás kusza útvesztőjébe rohanna, de az tény, hogy jó néhány sablon és klisé bizony déja vu-érzést ébreszthet a játékosársadalomban oda vissza. No persze a Relic mindent megtett annak érdekében, hogy például a grafika felturbózásával domborítva földre döngölje szegény (időzójelben persze) Blizzardot, de ez önmagában még igencsak kevésnek bizonyult a győzelemhez.

A legújabb, önmagában is futtatható expanzió a találó *Chaos Rising* címet kap-

ta – örült nagy káoszt fogunk tudni ki-passzírozni a játékból, ha kellőképp rátermettek és tapasztaltak vagyunk *Warhammer 40 000*-térén.

TUDJUK MÁR, MI A JÓ?

Először is, ami a leglényegesebb: új szülő kampányt kapunk, a Blood Ravenst, amely önmagában is nagyon hosszú, na meg tartalmaz játékídot ígér. Last Standben mindösszesen két új hőst kapunk (ez mondjuk eléggé karcsú), de önmagában elég egy kiegészítő tartalmának részeként. Ahogy feljebb említettem, a cucc önmagában is futtatható, tehát nincsen szükség az eredeti *Dawn of War 2*-re, mind a négy alapfrakció gyönyörűen elérhető akár a multiplayerhez is – erre mindjárt kitérek.

Az egyjátékos módozat kellőképp teljesíti az elvárásokat. Ráadásul coop módban is jókat lehet vele szórakozni, úgyhogy nyugodt szívvel megkérhetjük barátunkat, hogy társuljon be, és irányítsa alakulataink ötven százalékát – garantáltan kellemes móka lesz.

A karakterek is változatosak, így találkozhatunk az Avitus nevű, kissé diktátorhajlamú szakaszvezetővel, vagy Davian

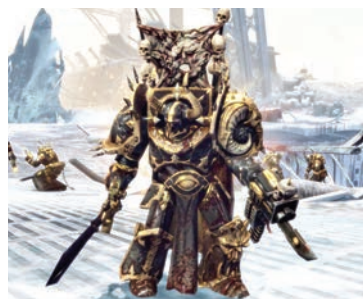
Thule kapitánnyal, aki vérbeli, minden hájjal megkent katonaember. Természetesen mód és lehetőség nyílik arra, hogy az előzőekben megkreált *DoW2*-avatárjainkat importáljuk ezen kiegészítőbe, de vegyük figyelembe, hogy az összes véres veritékkel megszerzett felszerelésüket – páncél, fegyver, upgrade-ek, minden – elveszik, úgyhogy kezdetjük újra az „imázsépítésüket”.

Van itt még jócskán új és érdekes figura, Jonah Orion könyvtáros például tökéletes választás lehet arra, hogy legyen valaki a háttérben, aki folyamatosan ontja gyártja a varázslatokat, ahogyan az egy beleváló spellcasterhez passzol. Mind egyik játszható személy külön egyéniség, a maguk kis sztorijával: élvezet ezáltal többször is végigjuttatni a single playert, jelentős, bő a szavatosság.

A kampányok kivétel nélkül valós idejű ütközetekre épülnek, s minden összetűzés éltető táptalajt ad a karakterek fejlődésének; gyönyörűen kapják a pluszokat képességek terén, de a felszerelésre vonatkozó gyarapodás is kellőképp kivitelezhető. A tapasztalati pontok immáron hagyományos megszerzése mellett korrupciópontokat is begyűjthetünk, ezek



Gyanúsak, gyanúsak, nyomok egy jó és gonosz érzékeltését



i A *Warhammer 40K: Dawn of War 2 – Chaos Rising* az első és eddig egyetlen olyan kiegészítő, amely önálló játékként is futtatható. Persze ez nem jelenti azt, hogy az előzmények megfelelő ismerete nélkül ajánlatos lenne belevágni, hiszen minden egyes momentum szorosan kapcsolódik a régebbi részekhez.



Talán most eldől az örök kérdés: pirosak, vagy kékék?



Tibi bá' komoly ütemet diktált, csak úgy szuszogtak mögötte a kiscserkészek

MINDENKÉPP ÓRIÁSI SZÓRAKOZÁST NYÚJTHAT A CHAOS RISING RÉGI-ÚJ HELYEINEK FELTÉRKÉPEZÉSE

segítségével gyakran magunkévá tehetünk ellenséges fegyvereket, technológiákat vagy épp felszereléseket.

VISSZA A JÓ ÖREG HELYSZINEKRE

Mint az egyértelmű, a Space Marines tagjaként indulunk harcba, természetesen visszaköszönnek a hagyományos elemek is, miszerint utáljuk-gyűlöljük az orkokat, akik ugyebár a fő-fő ellenségeink már időtlen idők óta. Ugyanígy a Tyranidok sem kedvelnek minket, de se baj, hiszen majd úgyis jól megmutatjuk mindenféle szaftos szituációban, hol lakozik az a bizonyos mindenható. Miközben a Káosz-erőkkel csatározunk, hősünk árulóvá, vagy épp kollaboráns szövetséges irányba is fordulhat – úgy módosíthatjuk a fejlődés irányát, hogy eldöntjük, hogy inkább a Blood Ravens-vonalra vagy a Black Legion-témára fókuszálunk-e.

A *Chaos Rising*ben visszalátogathatunk a *Dawn of War 2*-ben már jól megismert és felfedezett helyekre, de ugyanakkor a fejlesztők kínosan ügyeltek arra, hogy kétszer ne játszassuk végig ugyanazt a térképet vagy scenariót. Ez nagyon dicséretes húzás, hiszen többek közt ettől a plusztól lesz a kiegészítő friss és ropogós. Mindenesetre ha nem kalandozunk nagyon el a fő sztorivonalától, nagyjából 10 óra játékidőt tehet ki a kampánymód végigjátszása, ami, legyünk őszinték, nem sok, ugyanakkor a választható hősök és

karakterek kombinációjával az újrajátszhatóság-faktor megnő, maga a játék pedig nem fullad unalomba.

TÖBBEDMAGUNKKAL, KÁOSZ ALAKULATBAN

Miután kivégeztük a szinglimódot, beleáshatjuk magunkat a multiplayerbe, ami kellőképp jól sikerült ahhoz, hogy emlékezetes maradjon (legalább a következő kiegészítő érkezéséig). Itt is mindenféle csemegével futhatunk össze, a legkülönbözőbb fajok felvonultatása közepette: pszichotikus emberek (Chaos Marine Squad), groteszk démonok (például a Great Unclean One), csak hogy kettőt említsünk a felhozatalból. Persze mindezek mellett testre szabhatjuk az egységeinket, ráadásul különböző istenségektől kölcsönzött tulajdonságokkal és képességekkel is felruházhatjuk őket. Nézzük példaként a Havoc-alakulatot: tűzerő-skilleket és harci tapasztalatot kizárólag a Tzenntch-ektől vehetnek át, míg a Predator tankok megvédik a csapatokat és közben jelentős gyógyítási rátával is bírnak. Ha melléjük állítjuk valamelyik hőst, teljes lesz a katarzisz, mivel spéci Chaos-erő birtokában bizony felvirágoztatják kicsiny hadseregünk tevékenységét. No és ha mindez nem volna elég, hívjunk segítségül némi nemű Khrone-megközelítést, és közel-harci szempontból máris a maximumot nyújthatjuk periodikusan előhívott és odaspawnolt démonok segítségével.

A *Chaos Rising* multiplayer módja szerethetőre sikerült, sokban hasonlít az eredeti *Dawn of War 2*-ben látottakhoz. Ugyanakkor jelentős ráncfelvarráson és finomhangoláson ment keresztül minden, ráadásul egy teljesen eredeti free-for-all játéktípust is beszuvasztottak a készítő, amelynek segítségével a kampánymódban bemutatott és végigjátszott kuldések némelyikével találkozhatunk egy laza multizás erejéig. Nagyon jól megfér a single és a multi egymás mellett ebben az esetben is, folyamatosan visszatérhetünk ide-oda a játék során, mivel kedv az mindig lesz mindkét játéktípushoz.

ÖSSZEGEZZÜK AZ ÖSSZEGEZHETŐT

A grafika, hangeffektek és a zene is ugyanazt a sztenderdet hozza, amit már a *Dawn of War 2*-ben megszokhattunk. Jelentős grafikai felcsiszolás nem tapasztalható, de még mindig elmondhatjuk, hogy kategóriájában teljes mértékben kielégíti a vizuális igényeket. A hangzás igen rendben van, az összes zaj vagy épp dübörgő hangeffekt mind sugallja a Káosz-erők irdatlan monumentalitását – persze az sem gond, ha rendelkezünk valami oltári nagy mélynyomóval, hogy ki is élvezhessük a dolgokat. A muzsika szintén passzol a harcok alakulásához, s a harmónia mindig annak függvényében változik, hogy mennyire drámaiak az események a képernyőn.

Végso konklúzióként kijelenthető, hogy a *Chaos Rising* beválthatja a hozzá fűzött reményeket, főként azok számára, akik *Dawn of War*on élnek, amióta csak megjelent. Lenyűgöző, szórakoztató és addiktív játékméret, kellőképpen igényes audiovizuális élményfolyam, erőteljes hősök, felszerelések és profi módon megalkotott vado-

natúj frakció, no meg a multiplayer, ami az egész összhatást még jobban felpumpálja. Ugyanakkor nem hoz semmi kiemelkedően extra újdonságot, de miért is hozna? Ha így lenne, *Dawn of War 3*-ról beszélnénk. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz.esiertekelji.com

gamestar.hu/jatek/warhammer-40000-dawn-of-war-2-chaos-rising

GameStar

Végre teljes lesz a sztori, minden várakozásnak megfelelően – mikor jön a következő folytatás?



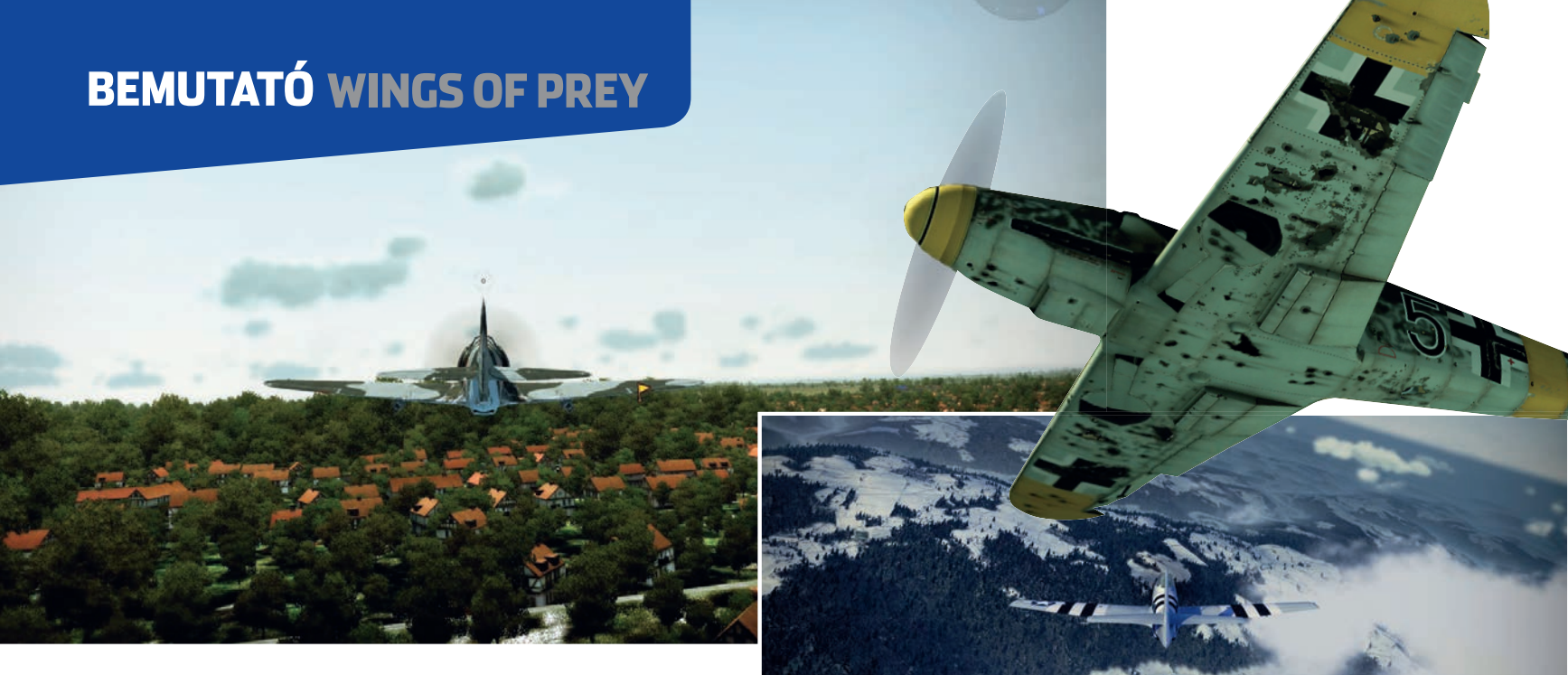
HARDVERIGÉNY:

P4 3.2 GHz CPU, 1 GB RAM (XP), 1.5 GB RAM (Vista, W7), 128 GB VGA, 3.0 shader model, 5.5 GB HDD, Windows Live account az online játékhöz

- minden ízében Dawn of War 2
- új hősök
- kifinomult kampány és multiplayer
- a Last Stand mód még mindig egy mapre koncentrálódik
- néhol mintha befejezetlen lenne a sztori
- egy-két apróbb grafikai bug

88

Csak akkor ajánlott belekezdeni, ha ismerjük az előzményeket!



WINGS OF PREY

KIADÓ Gaijin Entertainment **FEJLESZTŐ** Gaijin Entertainment **RÖVIDEN** XAz IL-2 Sturmovik széria legújabb része némi késéssel, de PC-re is megérkezett, így végre mi is kielégíthetjük az utóbbi időben elhanyagolt náciapító igényeinket

A szokásos II. világháborús náciirtás, ezúttal levegőben

// Zarathos

A Z IL-2 STURMOVIK ÉS FOLYTATÁSAI LASSAN EGY ÉVTI-ZEDE BOLDOGÍTJÁK A PC-S REPÜLŐGÉP-SZIMULÁTOR RAJONGÓKAT, de az idők változnak, és a fejlesztők igyekeznek a hatalmas konzolos játékosbázist is megszólítani.

A legújabb, *IL-2 Sturmovik: Birds of Prey* névre hallgató epizód ezért kivételesen Xbox 360-ra és PS3-ra jelent meg, ahol ha nem is aratott elsöprő sikert, a műfaj iránt érdeklődők elismerő hümmögéssel fejezték ki a tetszésüket. Szerencsére a törzsrajongóknak sem kellett olyan sokat várniuk a játékra, és pár hónap késéssel megjelent a PC-s változat is, amelyet érthetetlen módon egyszerűen csak *Wings of Prey*-nek neveztek el (amikor megkaptam a tesztpéldányt először azt sem tudtam, mi ez a játék és mit akar tőlem, utána kellett olvasnom, hogy rájőjjenek, ez bizony nem valami újszülött szárnypróbálgatása).

ÁRKÁD? SZIMULÁTOR?

Közismert PC-s sirám, hogyha egy ékoron exkluzív cím valamilyen konzolra is megjelenik, akkor az szükségszerűen a játék elbutulásával jár együtt, mert „azok az ostoba konzolosok képtelenek lennének felfogni egy ilyen összetett programot”, és a fejlesztő Gaijin Entertainment (a korábbi részeket jegyző 1C Company ezúttal csak a konzolos címek kiadását vállalta magára) belefutott abba a problémába, hogy most akkor ezzel vagy megtámadják a konzolt és megkoc-

káztatják azt, hogy mindenki elretten egy összetett szimulátortól, vagy árkádosra kell butítaniuk az egészet, ezzel viszont a hűséges rajongókat idegenítve el a játéktól. Végül egy egyszerű és nagyszerű megoldást választottak: mindenki döntse el magának, hogy mivel szeretne játszani. Három játéktípus közül választhatunk: árkád, realisztikus, szimulátor, amelyek lényegében magukért beszélnek. Árkád módban elég egyszerűen elprűntöghetünk, nem sok mindenre kell figyelnünk azon kívül, hogy leljük az ellenséges gépeket, amelyeket amúgy szép nagy nyilakkal jelez a kedves program, sőt még a golyónk útját is kiszámítja, hogy tudjuk, hova kell lőnünk. Szimulátormódban vért izzadunk azért is, hogy a gép ne zuhanjon

azonnal orral előre, a nézetek közül pedig csak a pilótafülkéből riadtan kitekintgetést választhatjuk (a sokkal barátságosabb külső nézet helyett), a realisztikus pedig átmenet a kettő között, hogy legyen időnk beleszokni egy repülőgép irányításába.

EURÓPAI VAKÁCIÓ

A játék kampány módja nem okoz meglepetéseket: híresebb légi csatákon küzdhetjük magunkat végig, kezdve Nagy-Britannia védelmével, befejezve Berlin ostromával. Átfogó történet a „dokumentumfilmekből kiemelt részleteket narrálva elmondjuk, hogy éppen ekkor miért folyt a harc” jellegű átvezetőket leszámítva nem nagyon akad, szóval sok kötődést nem fogunk érezni a helyzethez azon kívül, hogy „a pirosak



Elhúzta a csikot



i A játék multiplayer módja nem saját szervereken fut, hanem a yuplay.com nyújtja hozzá az infrastruktúrát. A külföldi megjelenés idején sok játékos panaszkodott, hogy nem tudnak szerverekre kapcsolódni vagy súlyos a lag, de szerencsére azóta megoldódott a gondok nagy része.

Vészhelyzet esetén a piros kart meghúzni



A JÁTÉK SZERÉNYEN KÖZÖLTTE, HOGY 512 MB VRAM NEM ELÉG A TEXTÚRÁKNAK, LEGYEK SZÍVES LEJEBB ÁLLÍTANI

nem velem vannak, őket lelövöm" (ezt soha nem fogom megszokni a II. világháborús játékokban, szeretem, ha adnak némi emberközeli extra körítést is a történelem-könyvekből kiemelt részletek mellé).

Ahogy végzünk a kampány pályáival, szépen megkapjuk az ajándékokat, többek között számos önálló küldetést és új gépeket. Küldetésekből összesen ötvenet nyithatunk meg, amelyeket hozzáadva a kampányban található húszhoz, nem kell attól tartanunk, hogy egyhamar megunkjuk a pályákat.

DE HA MÉGIS MEGUNNÁNK...

...belecsaphatunk a többjátékos módba, amelyben négy játékmód közül választhatunk. A deathmatch és a team deathmatch (akarom mondani Dogfight és Team Battle) mindenkinek ismerősen cseng a *Quake* első része óta, a másik két mód viszont hoz némi változatoságot: Strike-ban az ellenséges földi egységek megsemmisítése a cél, a Capture Airfield pedig érdekesen változtatja meg a jól megszokott capture the flaget: rep-

tereket kell elfoglalnunk úgy, hogy landolunk rajtuk, figyelve arra, hogy az ugyanerre törekvő ellenséges egységek ne aprítsanak fel az eljárás közben.

KEVESET LÁTUNK, DE AZ LEGALÁBB SZÉP

A PC kiemelt előnye a konzolokhoz képest, hogy a képességeinknek csak a pénztárcánk, az álmaink és az alkatrészgyártók fantáziája és üzletpolitikája szab határt. Ezt a *Wings of Prey* is kihasználja, és alaposan felpumpálja a grafikát a többi platformhoz képest. Amikor merészen maximumra állítottam mindent, mondván, hogy úgysem lesznek ebből gondok, a program szerényen közölte velem, hogy a rongyos 512 MB videomemória bizony nem elég a textúráknak, legyen szíves lejjebb állítani. Sajnos többnyire csak a felhőkben és a gépünk külsejében (vagy a pilótafülke belsejében, beállításoktól függően) gyönyörködhetünk, hiszen az ellenséges gépek túl gyorsan suhannak el mellettünk, a talaj pedig túl messze van. De ha néha mégis közele-

dünk a föld felszínéhez (például mert sikeresen elszártunk valamit és zuhanunk), kiderül, hogy milyen részletesen kidolgozott a táj, az angliai mezőktől kezdve a berlini lakóházakig.

IRÁNYÍTÁS ÉS EGYÉB SIRÁMOK

A játékkal talán a legnagyobb gondom az volt, hogy az alapértelmezett gombkiosztások katasztrófálisak: amikor az Ő gombbal lassítok, az Ū-vel lövök, az U-val lockolok rá az ellenségre és az [Insert]-tel fordítom rá automatikusan a kamerát (ok, ez mind árkád mód, szimulációban ezeknek a felét sem tehetjük meg), akkor a nyolckarú Síva sem tudná normálisan irányítani a játékot a gombok átállítása nélkül. Így pedig elég idegesítő kikísérletezni, hogy melyik billentyűt hova érdemes tenni, főleg az elején, amikor nem ismerem a játékot és nem tudom, hogy mit mikor és milyen egyéb gombokkal párban fogok használni. Ha már évekig fejlesztgették, igazán beállítható volna egy ergonomikusan átgondoltabb kiosztásra. Persze ez még mindig jobb helyzet, mint a gamepad automatikus gombkiosztása, ami szó szerint nem létezik – ennek a kihagyása viszont már csak lustaságból adódhatott, hiszen ha már konzolon is kiadták a játékot, akkor pontosan tudniuk kell, hogy milyen egy kézre eső beállítás. Egy szó mint száz, érdemes botkormánnyal rendelkezni a játék maximális élvezetéhez.

A második panaszom a nehézségi görbe, mert az árkád mód mindenben fogja a kezünket, a realiztikusban meg félpercenként belezuhanom a talajba, átmenet nem volt a kettő között. Végül a másolásvédelemről a dobozban olvashattok. Összességében a *Wings of Prey* egy remekül összerakott játék, amely az *IL-2 Sturmovik* rajongóknak nem fog csalódást okozni, és a kezdők beilleszkedését megkönnyítő árkád módnak köszönhetően esély van arra is, hogy új játékosokat is beszippant. Amúgy viszont nem művel semmi kiemelkedőt, amelyért nagyon érdemesnek tartanám arra, hogy ajánljam azoknak, akik már nem várták enélkül is. 

DRM. JAJ, NE! Mit tud a másolásvédelem



AZ EGYRE BONYOLULTABB MÁ-SOLÁSVÉDELMEK NAGY ELLEN-ZŐJEKÉNT

(grrr, Ubisoftot, egyszer még számolunk!) nem tudok szó nélkül elmenni amellett, hogy a *Wings of Prey* az Electronic Arts által már próbálgatott, majd a hatalmas felhasználói felháborodásnak köszönhetően szép halkán elfelejtett „Kapsz három aktiválást, oszd be” modelt használja. Természetesen ha sikerül mind a három lehetőséget elhasználnunk, mert például elszáll a rendszer és újra kell telepíteni (nekem különösen szerencsém van ilyen téren, jellemzően egy év alatt elszállna az összes aktiválási lehetőségem), és így nem tudjuk lefuttatni a deaktiváló varázslót, akkor telefonálhatunk a kiadó vevőszolgálatának, akik kegyesen még akár 10 (!!!) alkalommal is engedélyezik a játék újratelepítését. Akit tehát érdekel a játék, az ennek az információnak a tudatában lásson neki a vásárlásnak.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

GameStar







ZARATHOS

Repülőgép-szimulátor rajongók próbálják ki, másoknak nem nyújt sokat



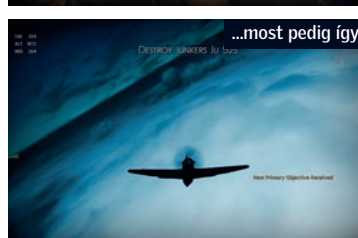
HARDVERIGÉNY:

Windows XP SP3, Intel P4 3200 MHz, 1 GB RAM, 10 GB szabad hely, GeForce 7600 vagy ATI Radeon X1650, internetkapcsolat

-  szép
-  választható játékmódok
-  rengeteg küldetés
-  buta billentyűzetkiosztás
-  hirtelen megugró nehézség
-  DRM

85

Repülni jó



Éget a tűz



Vérfarkas-feeling teliholdkor



Megálltunk pisilni



Lopják az oroszok a... raktárt?

MEN OF WAR – RED TIDE

KIADÓ 1C Company **FEJLESZŐ** Best Way **RÖVIDEN** Második világháborús RTS, pluszfunkciókkal és Normandia nélkül.

II. világháború, jövünk! Megint

//Sophiaso

ÚJABB MÁSODIK VILÁGHÁBORÚS RTS-sel bővíthet PC-nk: az 1C Company úgy döntött, hogy alig több mint egy éve megjelent játéknak kiadja az első kiegészítőjét. Az előző mondatban, bár lehet, hogy elsőre nem látszott, burkolatlan két jó hír is megjelent: először is, fontos megemlíteni, hogy a *Men of War* igen jó volt, valamint hiába jön már ki a könyökünkön a világháborús stratégiázás/lövöldözés, azért akadnak olyan csaták, amelyeket eddig csak nagy ritkán „elhetünk át” játék közben. A nagy klasszikusokat, például a normandiai partraszállást a *Red Tide*-ban szerencsére féltretek, helyette kapunk oroszokat, akikkel románokat, olaszokat és németeket verhetünk el a 6 kampányba rendezett 23 misszió alatt. Átélhetjük a rettegett feketekabátosok kalandjait tűzön-vízen keresztül, és ahogy a fáma tartja, a feketekabátosokkal valóban fekete halált vihetünk a népre – amennyiben elég ügyes és tapasztalt stratégák vagyunk.

CSAK TAPASZTALTAN

A *Men of War: Red Tide* ugyanis nagy türelmet, összpontosítást és tapasztalatot igényel, és ahogy az egy jó RTS-nél lenni szokás, némely csata óráig elnyúlik és nehézsége a lehetetlennel vetekszik. Sajnos akad azonban egy bökkenő: a játék az első pillanattól kezdve bedobja a mély vízbe a játékosat, aki ha

tapasztalatlan, nehezen fog megbirkózni a helyzettel és talán még a játékot is hajlamos lesz törölni pár rosszul irányított bevetés után. Az 1C sajnos nem gondolt a kezdő játékosokra, sem tutorialt, sem tippeket nem rakott a játékba, az irányítást az átlagostól kicsit eltérővé formázta, így a végeredmény sajnos valóban csak gyakorlott stratégáknak ajánlott. Már a kezelőfelület is nehézkes, túl sok megmagyarázatlan információt kapunk az első perctől kezdve: lemegy az intro, bejön a háborús játékok megszokott tényfeltáró nyitóképe, amelyben leírják az eredeti csata történéseit, majd megkapjuk az irányítandó seereget és magunkra maradunk. Igen ám, de minden katona fontos individuum, és hiába van csapatszellem, ha mindenkinek egyedi inventoryja és „esze” van: az MI pedig nem sikerült a legjobbra, így nem elég a játékosnak beállítani a csapat formációját, pozícióját, búvóhelyét, tüzelési jellegét, ha egy fél percre magukra hagyva őket, otthagyják a biztos pontot, felállnak és rárohannak az ellenségre... Ráadásul korlátozott lőszermel rendelkezik minden katona, amit ugyan a harcmezőn elesett katonák felszerelését elvéve tud pótolni, de arra gyakran nincs lehetőség, az inventory pedig nem túl felhasználóbarát. Általában azt sem tudjuk, hogy éppen mit pakolunk át magunknak és vajon fog-e az valaha kelleni nekünk, azaz túl sok adatot tesznek

elénk úgy, hogy mindehhez túl kevés információ társul.

CSAK MAGÁNYSAN

A nehéz missziókat immár csak egyedül menedzselhetjük, viszont az eredeti *Men of War* legjobb funkciójának sokan a kooperációs lehetőséget tartották – furcsa hát, hogy pont ettől váltak meg a készítőik. Már csak az a kérdés, hogy minek a javára sztomózták a multilehetőségeket: a grafika szép, de nem kiemelkedő, a hangok, ellentétben az előző részzel, végre valódi szinkronszínészekkel lettek felvéve, de a játék egyik tulajdonsága sem olyan, hogy indokolná a tutorialt vagy a multiplayer kivételét. Igaz, pontosan a fent említett inventorynak, a katonáink egyediségének és a harcrendszer összetettségének köszönhető, hogy a *Red Tide* erősnek látszó stratégiai játék, amelyet ha másért nem, hát azért lehet élvezni, mert a történet Alexander Zorich neves orosz íróknak köszönhetően nagy részben fikciós, így mindig akad olyan történet, amit a történelemkönyvekben nem olvashattunk. Ha rosszul tervezzük, hamar osztag nélkül maradunk, ha nem sikerül meggyőzni egy gép által irányított tábornokot, hogy maradjon egy helyben, akkor elveszítjük a missziót – ilyen fontos stratégiai elemekkel bír a *Red Tide*, és ezért szeretjük is, de túl sok sebből vérzik ahhoz, hogy igazán jól lehessen vele játszani. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/men-of-war-red-tide

GameStar

SOPHIASO

Ezektől a feketekabátosoktól nem fogunk rózsaszín ködöt látni



HARDVERIGÉNY:

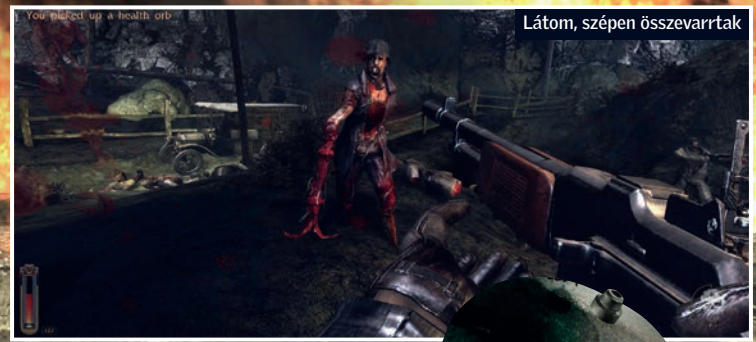
2,6 GHz Intel vagy XP 2600+ AMD
512 MB RAM, Geforce 6600 GT
4,6 GB szabad hely

- ⊕ végre nem Normandiában háború-zunk
- ⊕ rengeteg lehetőség
- ⊕ sok kampány
- ⊖ túl nehéz
- ⊖ nincsenek tippek és tutorial
- ⊖ sok apró, zavaró tényező

62

Hát ez a katona elkészült

I Azt tudtuk, hogy a Farm 51 gárdájának egy része korábban a People Can Fly csapatában dolgozott a *Painkiller*-en, s hogy innen a hasonlóság a *NecroVisioN*-nal. Egy másik része viszont a néhai 2015, Inc.-től érkezett (ma Infinity Ward), és olyan játékoknál segítettek, mint a *Medal of Honor: Allied Assault* és *Men of Valor: Vietnam*.



NECROVISION: LOST COMPANY

KIADÓ 1C **FEJLESZTŐ** Farm 51 **RÖVIDEN** A ZS-kategóriás zombidarálás *NecroVisioN* kiegészítője... vagy folytatása... vagy felvezetése, de igazából mindegy is.

Akárhogy nézzük: halott ügy

BŐ EGY ÉVE, HOGY A PAINKILLER SZELLEMI ÖRÖKÖSEKÉNT számon tartott *NecroVisioN* egy nem éppen dicső tesztcskét kapott megjelenésére tőlünk ajándékba. Rászolgált, mert horribilis bugjaitól egyértelműen jobban féltünk, mint bármelyik véreszajú zombijától. Az azóta eltelt idő alatt lassacskán sikerült túltenni magunkat a traumán, Xanax helyett már csak nyugtató teákat szürcsölgetünk, s ha jól viselkedünk, az ápolók nemsoká lazítanak majd egy szemet a muszájdzseki szíján. Hacsak...

ROSSZABB, MINT VALAHA

Ismerve az előzményét, várakozások nélkül ültem le a *NecroVisioN: Lost Company* elé, valahol mélyen titkon remélve, hogy lenygel barátaink fordítottak némi figyelmet a tesztkben felmerült bakik kiküszöbölésére. Sajnos azonban ismét beigazolódni látszik a jelenség, hogy a kiegészítők színvonalra az esetek döntő többségében alatta marad az alapjátékénak, ami egy *NecroVisioN* esetében már-már életveszély. Ránk nézve per-

szre. Pedig elsőre nem hangzik olyan rossz: a *Lost Company* az alapjáték előzményeinek a bemutatását vállalja, annak a Dr. Zimmermann-nak a szemszögéből, akit most saját tettének pokoli következményei hajtanak. Eddig szeretjük, hiszen ki ne akarna német lenni bármelyik világháborús játékban? A gondok viszont nem vártnak sokat magukra, mivel már az első (!!!4!!!négy!négy!) mezei ellenséggel komolyan meggyűlik a bajunk. A skótszoknyás és maga előtt pajzsot tartó zombi kilátzó lábkörmét kicsi Lugerünk nehezen találta el pontosan, majd tízperces táncikalás után jobbnak láttuk gránátot bevetni a bátor William Wallace ellen. A nehézségi fok tehát nem sokat változott, és ha az első részben nem tanultunk meg pontosan fejet lőni, akkor az most megbosszulja önmagát.

ÉN NYERTEM MULTIBAN

Az első megpróbáltatáson átesve rögtön orra ver minket az alapjátékéhoz képest lényegesen szegényebb pályatervezés, és a ki-

fejetten csúnya grafika. Nincsenek már aprólékosan kidolgozott lövészárkok és szét-hullott tégláktól tarka terek. Miközben az alapjátékot egy 8800GTX-en töltek, a jóval erősebb HD4870 full HD-ben maximumon a közelébe sem érhetett annak. A grafikai furcsaságokból, mint a falakon átlátszó árnyék, vagy hogy mintha folyamatosan egy koszos üvegen keresztül látnánk, könyvtárat lehetne nyitni. Valóban ennyit számít, ha egy játék NVIDIA logóval indít? Fegyvereink gyarapodtak és még mindig változatosak, ugyanakkor mintha visszavettek volna az erejük-ből. Így például már nem is annyira hatásos pusztán lábbal végigrugdosni mindenkit a pályán. Szerintem a Farm 51-nél nem tudták, hogy ezzel a legmókásabb ficsört veszük ki a játékból. De seba! Kárpótol bennünket a 15 új karakter, új vezethető tank és repülő, a Gas Attack új multiplayer mód, közelharc technikák, varázslatok, kivégzések. Az alap *NecroVisioN* pozitívumai után itt mindössze ezek a látványos kombók és darálások maradtak, amelyek akár még szórakoztatóak is lehetnének, de szembesülve a temérdek hibával, hamar elillan a varázslat. Csak kevesen fogják szájhúzás nélkül kibírni a játék légvégéig, ebben biztos vagyok. Pozitívumként lehetne megemlíteni, hogy kiegészítő létere a *Lost Company*hoz készült egy átlagos, hat közismert játékmódot felvonultató multiplayer is, így ha kedvünk szottyán rá, a haverokkal közösen vérfürdőt lehet rendezni. Azért mondom, hogy haverokkal, mert a teszt alatti próbálkozásokkor sajnos a játék egyetlenegy szervert sem dobott ki nekünk, nemhogy amin még lettek is volna. Ki kell mondani: a *NecroVisioN: Lost Company*

egy rossz játék, ami csak ez első rész rajongóinak (ha vannak) ajánlható, de nagy valószínűséggel ők is keveset fogják majd a látottakat. Egyéjszakás kaland, nem több. Talán még annyi se. **CS**

//Vakka

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

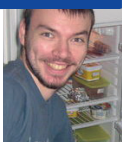
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!

gamestar.hu/jatek/necrovision-lost-company

GameStar

VAKKA

Szeretjük a ZS-kategóriás, zombis bármit, ha vicces, de most nem nevetünk



HARDVERIGÉNY:

2,4 GHz CPU, 1 GB RAM XP, 1,5 GB RAM VISTA, GF 6600 vagy X1600 256 MB VRAM, 8 GB tárhely

- ➕ végül is...
- ➕ van multi
- ➖ még mindig nehéz
- ➖ még mindig eszemert bugos
- ➖ grafikai kívánnivalók

61

Kísérjék a beteget a gyengéldőre!



XBOX LIVE-AJÁNLÓ



Haver, én minőségibb munkát várok el egy medencetisztítótól!

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 – STIMULUS PACKAGE



EAT THIS!

MASS EFFECT 2 – FIREWALKER PACK

EHAVI ÖSSZEÁLLÍTÁSUNK LEGVITATOTTABB SZEREPLŐJE a tavalyi év FPS-ének első DLC-je, amely borsos árával sokaknak szegi kedvét, hiszen negyedannyiba kerül, mint maga a játék. Hogy ezért cserébe mit kapunk? Három vadiúj és két újrahasonosított térképet, valamint legalább egy hónapig tartó exkluzivitást a többi platformmal szemben. A leporolt Overgrown (oroszfarmvidék) és Crash (egy közel-keleti város központjába zuhant helikopter) térképek új textúrákat és megvilágítást kaptak, amelynek köszönhetően világosabbak lettek, de sem felépítésként, sem a rajtuk alkalmazandó stratégia nem változott. A három újonc közül a Salvage (roncs-telep télen) kevés biztos fedezetet nyújt, a harc kissé kaotikus. A Bailout (átadás

előtt álló apartmankomplexum) hosszú folyosóival, áttekinthető közösségi térével állandó mozgásra kényszeríti a játékosokat. A Storm (elhagyott raktártelep vihar idején) szép számmal megtalálható fedezékei miatt összehangolt csapatmunkát igényel, különben bajosan füstöljük ki a védekezésre berendezkedett ellenséget. [CS](#)

GameStar
75
Ár: 1200 Microsoft pont

ACERBERUS NETWORK AKTIVÁCIÓS KÓDJÁVAL RENDELKEZŐ JÁTÉKOSOK, magyarán mindenki, aki új, és nem használt *Mass Effect 2* büszke tulajdonosának vallhatja magát, szabadon letöltheti a Hammerhead légpárnás tankot bemutató DLC-t. Nyilvánvaló, hogy a sokat szidott, mégis viszonylagos népszerűségnek örvendő Mako utódjának megjelenése igazából egyfajta felmérés, hogy lenne-e igény a járműves részek visszatérésére a trilógiát záró harmadik epizódban. Bár a Hammerhead lényegesen kezelhetőbbre sikerült a Makónál, illetve az elűnt felderítő hajó felkutatásával induló öt küldetés helyszínéül szolgáló planéták felszíne is változatosabb, a rövid,

alig egyórás játékidő, valamint a mérhetetlenül ostoba és félvak MI miatt agyaggalamb-lövészetbe fulladó harcrendszer miatt alaposan le kellene húznom a BioWare munkájának gyümölcsét. Szüvenir nyihaha nekukucsku protku – tartja a régi kozák mondás, így ezért, és csakis ezért szemet hunyhantunk hiányosságai felett. [CS](#)

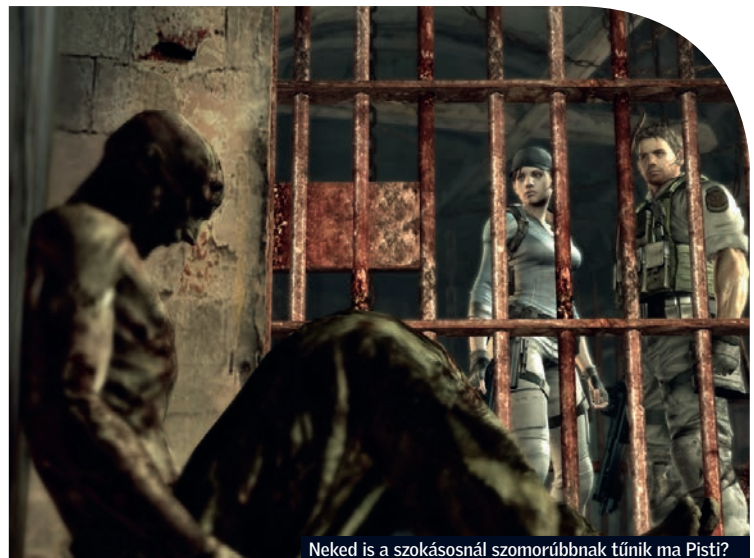
GameStar
75
Ár: ingyenes

RESIDENT EVIL 5 – UNTOLD STORIES BUNDLE

ATAVALYI ESZTENDŐ EGYIK LEGJOBB AKCIÓ-HORRORJÁHOZ MEGJELENT KIEGÉSZÍTÉSEK a *Versus Mode* és az ingyenes *Extra Figures* DLC-k kivételével most egyetlen csomagba gyúrva érhetők el. A két, egyenként 160 MS pontba fájó Costume Pack helyett inkább a külön-külön 400 MS pontért vesztegetett *Lost in Nightmares* és *Desperate Escape* DLC-k érdemelnek figyelmet. Előbbi az egyik legrégebbi horrortoposzként szolgáló ódon kastélyba invitálja Jill Valentine-t és Chris Redfieldet. Az alapjáték előzményéből kiderül, miért is hihette azt Chris, hogy társnője életét veszette. A sorozat első részeit idéző atmoszféra és játékmenet miatt minden rajongónak köte-

lező. Az alig két héttel később érkezett *Desperate Escape* eseményeit időrendben a *Resident Evil 5* történéseinek középső szakaszához kapcsolhatjuk. Jill Valentine egy afrikai BSAA-ügynökkel, bizonyos Joshe Stone-nal karöltve próbál meg kijutni a Tricell létesítményéből. Ha tehát az alapjátékot szeretted, ezt a puszkapros küldetésorozatot is érdemes végiglövedezni. [CS](#)

GameStar
80
Ár: 960 Microsoft pont



Neked is a szokásosnál szomorúbbnak tűnik ma Pisti?

i Sokan nem is tudják, hogy iPodot vagy MS Zune-t az Xboxra kötve (sőt, elég lehet egy pendrive is) énekelhetünk saját dalokra is. Ilyenkor természetesen a szöveg nem jelenik meg a képernyőn, de a megfelelő dallamvezetésért ugyanúgy bezsebelhetjük a pontokat.



FEJLESZTŐ: iNiS KIADÓ: Microsoft Game Studios

LIPS: PARTY CLASSICS

Túl szexi a rehabilitáláshoz

//Sophiaso

A LIPS NEVŰ XBOX-EXKLUZÍV KARAOKE-JÁTÉK 2008-BAN INDULT HÓDÍTÓ ÚTJÁRA és akkor talán senki sem gondolta volna, hogy ennyi részt megél. A Singstar komoly versenytársaként aposztrofált program behozott néhány újítást a házi-bulik világába: nem szokványos mikrofonját rázza és az xboxos kontrollert gombjait nyomogatva különböző hanghatásokat lehet hozzáadni az éppen futó dalhoz, ezzel fokozva a partielményt és megnövelve a játék adta lehetőségeket és pontszámokat. Az első rész 40 dala után 2009 októberében következett a *Number One Hits* 40 dala, most a *Party Classicsszal* pedig újabb negyven zeneszámmal bővíülhet listánk. A különböző rádiók, tévécsatornák és természetesen karaokelklubok által rongyosra játszott zenék között olyan nevek szerepelnek, mint Amy Winehouse Rehab-ja, Right Said Fred I'm Too Sexy-je, az I Will Survive, a Y.M.C.A. vagy a Sweet Home Alabama. 500 el-

érhető achievement-pont is érkezett, de az impozáns számlistán kívül igazán újítást nem kaptunk, ezzel is jelezve, hogy ez tényleg csak egy kiegészítő, semmi több. **GS**

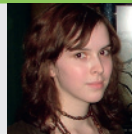
AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/lips-party-classics

GameStar

Még mindig nagyon hangulatos, de még mindig kellene hozzá ez-az.



- negyven új szám
- ideális házi-buliba
- támogat bármilyen USB-s mikrofont
- szinte semmi újítás

80

Nagyon jó, de lehetne kiváló is, ha jobban igyekezne



FEJLESZTŐ: iNiS KIADÓ: Microsoft Game Studios

LIPS: I LOVE THE 80'S

A divatos nyolcvanas

//Sophiaso

A LIPS-SZÉRIA, ÚGY TŰNIK, TÉNYLEG A GUITAR HERO BABÉRJAJRA TÖR: szinte egy időben a Party Classics megjelenésével érkezett az I love the 80's nevű kiegészítő. Azt nem tudni, hogy ennek köszönhető-e, hogy a számokon kívül semmi újat nem tud felmutatni a játék, mindenestre joggal szomorodik el kicsit az ember, hogy a *Number One Hits*ben bevezetett új Lips-felületet változatlanul hagyták. Talán az albumok és számok betöltése egy leheletnyivel gyorsabb lett, de a CD-cserélgetés nyűgét nem oldották meg a kétszótók: az immár négyrészes Lips-sorozat hiába rendelkezik alaphangon 160 számmal, ha ezek között nem lehet egyszerűen váltani, mert mindig elő kell keresni az aktuális dal lemezét, éneklés után pedig visszacsereélni azt a Lips éppen futó részére. Az *I love the 80's* rendelkezik még egy nagyobb buktatóval: 40 száma közül még a gyakorlott ex-Slágér rádió-hallgatóknak is nehezére esik 20 olyat kiválasztani, amit ismernek. Van itt Forever Young az Alphaville-től, Do You Really Want To Hurt Me a Culture Clubtól, Roxanne a Police-től vagy Tainted Love a Soft Celltől, ám biztosan akadnak, akiknek ezek a nevek sem csengenek ismerősen: nekik nem ajánlott a Lips ezen kiegészítője; inkább vegyék meg a széria másik három darabjának egyikét, mert azokkal jobban fognak

szórakozni. A többieknek is ezt ajánlanám: hacsak a kedves leendő játékos nem a 80-as évek zenéjének igényese, akkor jobban jár a *Number One Hits*szel vagy a *Party Classicsszal*. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/lips-i-love-the-80s

GameStar

Inkább várunk többet a következő részre, csak legyenek újítások is.



- negyven új szám
- 80-as évek zenei igényeseinek ideális
- rengeteg, itthon kevésbé ismert szám
- még mindig semmi újítás
- lassan rókabőr-szagot érez

74

Túl hamar túl kevés

i Szomorú ugyan, de az egyik legkidolgozottabb rész a ruhásszekrény. Kellő pénzmag ellenében hőseinkre mindenféle hacukákat aggathatunk, pénz meg lesz dögvél, mert hát grindelni muszáj...



Bang bang, you shot me down



Kifőzde neonreklámokkal a csepei gyártelepen

//Gulias

FEJLESZTŐ: Tri-Ace KIADÓ: Square Enix

RESONANCE OF FATE

Újabb JRPG, amely azonban ezúttal nem épp szokványos

A SQUARE ENIX CSAPATOT TALÁN NEM KELL BEMUTATNOM, mint ahogyan a Tri-Ace neve is ismerősen csenghet a JRPG-fanoknak. A *Resonance of Fate* nevét azonban nem biztos, hogy ismerik, mivel nem ez az első közös projektje a két patinás cégnek, ráadásul a japánoknál más címmel jelent meg (*End of Eternity*). Hogy miért a névváltás, talán sosem tudjuk meg, úgyhogy lássuk inkább, vajon érdemes-e foglalkozni az új jövővényel.

UGYANAZ, DE MÉGSEM

A *Resonance of Fate* első blikkre a szokásos JRPG-sablonba passzol. Van a fiatal, kistányérszemű szőke kölök, aki aranyos meg minden, de azért lelki világgal küzd. Nem hiányozhat az idősebb, kiégett, cinikus, de azért a lelke mélyén érző szívű nagybácsiszerűség. Persze csapatunk tagja lesz egy megmenteni való kislány is, jelen esetben egy tudományos kísérleti alany, akinek meg kellett volna már halnia, mert genetikailag húsz évre tervezték, de ő ilyet nem csinál, hanem inkább kalandozik a két főszereplővel. A nagy kalandozás Basel tornyában kezdődik, mivel hő-

seink földjét valami pimasz katasztrófa lakhatatlanná tette, kivéve a tornyot, és a hozzá közeli vidéket. Ahogyan az lenni szokott, a pénzes népek a felhők felett laknak, míg az aljanép – logikusan – a torony aljában tengődik. Főhőseink egy kis katonai szervezetet üzemeltetnek, és napjaik gonosz szörnyek mézszárlásával telnek. Aztán egy napon a torony lelke (a purifier) rakoncátlankodni kezd. Inentől a mi kezünkben a világ sorsa, és bár kissé sablonosnak tűnhet a sztori, a JRPG-fanoknak simán kötelező a játék, még ha nem is feltétlenül a történet és a szereplők miatt. A karakterek ugyanis bár jól kidolgozottak, azért a *Final Fantasy XIII* szintjét nem érik el, mint ahogyan a sztori is laposabb a nagy riválsónál, ráadásul a megszokott átvezető animációk sem játszanak akkora szerepet, mint ahogy azt váránk. Akkor vajon miért is kellene beruházni ebbe a játékba?

A HARC, A HARC!

Amitől igazán különlegessé válik a *Resonance of Fate*, az a zseniálisan megtervezett, teljesen újszerű harcrendszer. Felejtük el a kardos-

kat, baltákat, lándzsákat, itt már hódít a modern kor minden vívmánya, és mindenki puskával, pisztollyal jár. A harcot ennek ellenére körökre osztották, már olyan Tri-Ace módon, azaz minden karakternek van egy időcsíkja, amit vagy szaladgálásra, vagy támadásra használ. Ez persze még nem forradalmi, de aztán jön a két-féle sebzés, a rengeteg tuning, amit a fegyvereinkre aggathatunk, ezáltal teljesen újszerű ketyeréket varázsolva belőlük, és a hatvanféle különleges támadás, amit leírni nem lehet, de a legdurvább, hogy végrehajtani is alig. A *Final Fantasy* sorozattal ellentétben ugyanis a *Resonance of Fate* nagyon nehéz. A harcrendszer nem szépen, lassan fejlődik velünk, hanem a kezdetektől fogva rendelkezésünkre áll minden, csak tanuljunk meg bánni vele. Erre pedig maximálisan szükségünk is lesz, mert az első néhány útszéli patkányt még viszonylag egyszerűen halomra lőhetjük, de az első boss előtt is már bőven találkozhatunk olyan ellenfelekkel, akik minden hibánkra lecsapnak, és kőkeményen szétcincálnak. Mégis, ha megtanultuk a rendszer csínját-bínját, hihetetlenül élvezetes csatákat vívhatunk, és a győzelem igazán felemelő érzés. Az egyetlen bibi, hogy mintha a Tri-Ace ereje elfogyott volna a harcrendszer tervezése után. A grafika ugyan nem csúnya, de – főleg az *FF XIII* mellett – igencsak szürke. A hangok ugyan tökéletesek, még a szinkron is elviselhető, de valahogy a karakterek is olyan semmilyenek, inkább csak azért kóborlunk Basel tornyában, hogy valami faja csetepatéba keveredjünk. Mindezek ellenére, aki egy kicsit más JRPG-élményre vágyik, mint a megszokott, az ne keressen tovább. **GS**



Csak a fejét, hogy meg ne...

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/resonance-of-fate

GameStar

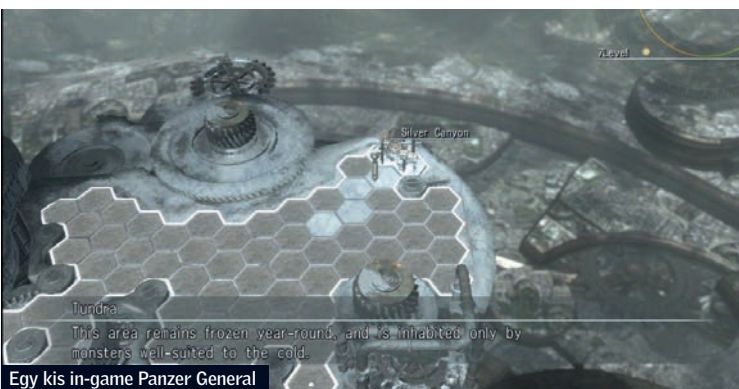
Jó, jó, de a folytatás lehetne grandiózussabb.



- zseniális harcrendszer
- érdekes világ
- ruhásszekrény
- hamar beszűrül a játékmenet
- helyenként kopár környezet
- nem túl érdekes karakterek

76

Vasárnap délutánra jó



Egy kis in-game Panzer General



Hason fekvé a legjobb olvasni



Metrosexuális hős szőröcsimbók nélkül

FEJLESZTŐ: Square Enix KIADÓ: Square Enix

NIER

Fényesebb a kórnál a kard...

A NIER SOKAKNAK ismerős lesz, persze nem azért, mert valaminek a feldolgozása lenne, hanem mert elemeiben kísérletesen hasonlít egy csomó más játékra.

Itt van például a *God of War* sorozat vagy a *Bayonetta*, vagy említhetnék tényleg bármit a manapság annyira felkapott „megyek és széthentelek eszetlenül mindenkit, aki szembejön”-stílus képviselői közül. Cserébe pedig a játék azzal jutalmaz, hogy a terület áramellátása ingadozni kezd a monitoron villogó és sorban generálódó durvábbnál durvább effektnek köszönhetően.

A *Nier* főhőse is srác, mint a *Devil May Cry* főszereplője. Ugyanúgy fegyvere van, amivel

csépelhet, sőt, fejlesztheti is azokat. A játékban van egy kis RPG-elem is, sőt nem is picit, lévén a Square adta ki. A sztorija meglehetősen sötét, kissé futurisztikus, de megfelelően érdektelen, ugyanúgy, mint a *Folklore*-é volt anno PS3-on, de ott legalább nem kellett ennyire csépelni a jónépet.

A főhősnek általában kell valami motiváció ahhoz, hogy elmehessen megmenteni a világot/egy kislányt/saját magát. Ezúttal a kislány a lényeg, ugyanis beteg szegényke, meg kell gyógyítani, amit természetesen bármi valamirevaló apuka meg is tenne. Mindenképpen az ilyen akció- és picit JRPG-típusú játékok pozitívuma, hogy már-már aggasztóan sok szálból és mel-



Csak a fejét, hogy meg ne...



Én majd megeszem mind, főnök!

léksztorielemből gyúrták össze a fejlesztők, így akár harmadszori végigjátszáskor is talál az egyszerű, időmilliomos júzer olyan infókat, amelyek hatására homlokára csapva kiált fel, hogy jajtényleg, hát persze...!

A kislánya megmentéséért kénytelen összeállni másokkal is, akik a történetben csak úgy becsapódnak mellé, illetve van egy könyve is, amelynek segítségével olyan extrabrutális gigakombó varázslatokat képes előcsikarni a főszereplő, hogy jaj bárkinak, aki a célkeresztben áll. De kell is persze, hogy ennyire tápos cumók legyenek, mert nem nehéz kitalálni, hogy a játékban panelház méretű ellenfelek jönnek ellenünk furtonfurt. A főellenség ugyanis hatalmas hadsereggel rendelkezik, ugyanúgy, mint a *Blue Dragon* archenemy-je, plusz enyhén sci-fi-beütésű pixelhalmazok mind, amit már szintén láttunk más játékokban. Hajh, de nehéz a dizájnerek élete, komolyan mondom, hiszen már csak koppintani tudnak. Egy biztos, a játék sztorija hihetetlen méretű, akár harminc órára is elhúzódhat, rengeteg beszélgetést, még több csapkodást és fordulatokkal teli történetet kap az, aki úgy dönt, hogy a képek és az infók alapján belevág... BELEVÁG, érted...?

//Flatline

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/nier

GameStar

Az időmilliomosok kifejezetten örülni fognak, mert szép kontösben, hosszú matériát kapnak.



- villog, ha jól csinálod
- nem rőcög
- néhol érzelemdús sztori
- nem kell agy hozzá

81

Beteg kislány? Hát persze, hogy segítünk!

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

GameStar Olvasói TOP5

- 1 STARCRAFT 2**
2010. nyár
- 2 WOW: CATAclysm**
2010 vége
- 3 MAFIA 2**
2010 vége
- 4 MAX PAYNE 3**
2010 vége
- 5 CRYsis 2**
2010. vége



GameStar Szerkesztőségi TOP5 (játék)

- 1 SPLINTER CELL: CONVICTION**
Apuci mérges
- 2 JUST CAUSE 2**
Romba dőlt édenkert
- 3 SETTLERS 7**
Új Settlers jó Settlers
- 4 ASSASSIN'S CREED 2**
Olasz dizájn
- 5 WINGS OF PREY**
Az IL-2 után szabadon

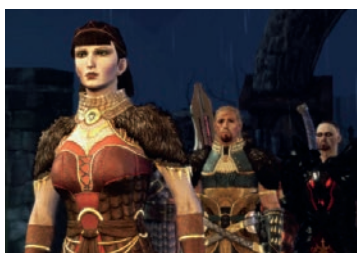


Szerkesztőségi TOP5

- 1 ANYÁK NAPJA**
- 2 VIRÁGILLAT**
- 3 KISKUTYÁK**
- 4 IPAD**
- 5 ORSZÁGGYŰLÉSI VÁLASZTÁSOK 2010**



RPG



DRAGON AGE: AWAKENING

GS 2010_04 – 82%

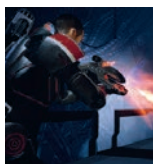
Az alap *Dragon Age* irdatlan játékidéjét plusz huszonvalahány órával megtoldó *Awakening* iskolapéldája a jó kiegészítőnek.



STAR TREK ONLINE

GS 2010_03 – 80%

Csak azok tudnak rákattanni igazán, akiknek a sorozat is a szívügyük. A többieknek sajnos elvész a lényeg.



MASSEFFECT 2

GS 2010_01 – 95%

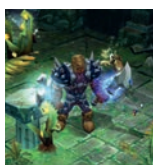
Sokáig el sem hittük miket áradozott róla a BioWare. S most a saját szemünkkel láttuk.



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.

FPS



METRO 2033

GS 2010_04 – 78%

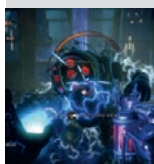
Gyönyörű játék kiváló történettel és hangulatos sztorival, ám sajnos gyenge akciórészsel és teljesen lineáris játékmennel.



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

GS 2010_03 – 90%

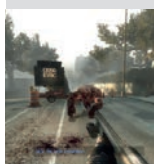
A single player csak hab a tortán a tökéletes multiplayer mellett.



BIOSHOCK 2

GS 2010_02 – 91%

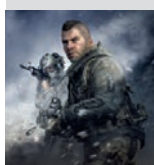
Multival megtámogatott második merülésünk egy remekmű, mégse csobbant akkora, mint az első.



LEFT 4 DEAD 2

GS 2009_12 – 90%

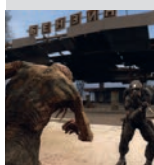
A legjobb zombiapokalipszis, ami ma történhet veled. Keríts három cimborát és vágj bele!



COD: MODERN WARFARE 2

GS 2009_11 – 93%

Botrányokkal körítve, és mindenki mást maga 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... Piri... Piri... Szóval ott.



BORDERLANDS

GS 2009_11 – 83%

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

Stratégia



SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM

GS 2010_04 – 87%

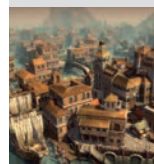
Rajzfilmben oltott stratégia. A sorozat klasszikus alapjaira épülő remek új epizód.



WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR II

GS 2010_04 – 88%

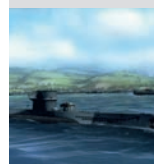
Igazi Warhammer RTS, ami megváltásnak számít, ha rongyosra játszottuk volna a Dawn of War II-t.



ANNO 1404: VENICE

GS 2010_03 – 85%

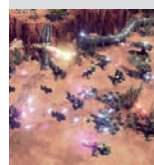
Az öreg és tapasztalt *Anno*-rókáknak itt egy újabb lehetőség, hogy online is összemérjék erejüket.



SILENT HUNTER V

GS 2010_03 – 77%

Bár szimulációs tulajdonságai kisebb csorbát szenvedtek, még mindig mi vagyunk minden tenger legveszélyesebb ragadozója.



COMMAND & CONQUER 4

GS 2010_03 – 84%

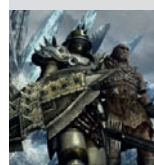
Többször is meggyűlt vele a bajunk, de összességében méltó befejezése egy legendás sorozatnak.



SUPREME COMMANDER 2

GS 2010_03 – 82%

Chris Taylor ismét egy maradandó RTS-sel bizonyított. Pajzsokat aktiválni, támadunk!



KING ARTHUR

GS 2009_11 – 92%

A legjobb magyar videójáték, ami valaha tisztelétét tette nálunk. Térdre királyotok előtt!

Akcio



SPLINTER CELL: CONVICTION
GS 2010_04 - 90%
 Utolsó porcikánkat is humanizmusból gyúrták. Egész nap piszoárokat törnek össze emberi fejekkel.



JUST CAUSE 2
GS 2010_04 - 83%
 Szegény XP-tulajok megint kimaradnak a jóból: szobordöntés traktorral, gyönyörű tájak és tonnányi akció – ez a *Just Cause 2*.



WINGS OF PREY
GS 2010_04 - 85%
 A nagy szakállú *IL-2* örökre a szívünkbe lopta magát, de itt az ideje, hogy átadja helyét a fiataloknak.



PRISON BREAK: THE CONSPIRACY
GS 2010_04 - 88%
 Filmből játékot készíteni merész vállalkozás, ám kifizetődő. A Zootfly most megmutatta, hogyan is kell ezt jól csinálni.



ASSASSIN'S CREED 2
GS 2010_03 - 92%
 A hosszú bójtöt megérdemelt habzsi-dózsai követi. Végre itt a PC-s *Assassin's Creed 2*, ami szebb, mint új korában.

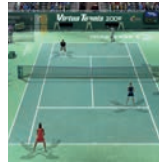
Sport



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



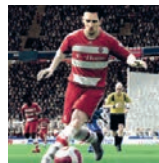
FIFA 10
GS 2009_10 - 86%
 Van egy-két gyenge pontja, ám ezt leszámítva izig-vérg focil! Ha tudsz választani, konzolon nincs nála jobb.



VIRTUA TENNIS 2009
GS 2009_08 - 70%
 Ritmikus testmozgás, patakokban csurgó verejték 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.

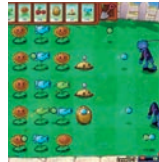
Verseny/Ügyességi



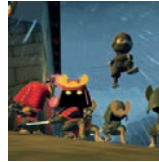
COLIN MCRAE DIRT 2
GS 2009_10 - 92%
 Az első rész minden jó tulajdonságát megtartva az idei *DIRT* is az év legmoccosabb autóversenye.



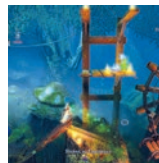
NEED FOR SPEED: SHIFT
GS 2009_09 - 82%
 A *Shift*ttel a szimulátorok vizére hajózott a *Need for Speed* sorozat. S milyen jól tette!



PLANTS VS. ZOMBIES
GS 2009_06 - 97%
 Rászoktunk, mint születéskor a levegőre. Agyvélőre 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.

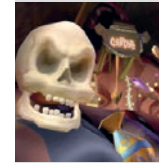


TRINE
GS 2009_07 - 84%
 Harmadmagunkkal egy királyság megmentéséért, gyönyörű megvalósításban. Te hányas voltál fizikából?

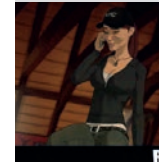
Kaland



ALICE IN WONDERLAND
GS 2010_03 - 82%
 A most aktuális Tim Burton film sem uszta meg a játékadaptációt, szerencsénkre egész fogyasztható lett a végeredmény.



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



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

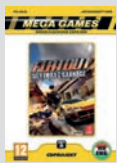


MACHINARIUM
GS 2009_11 - 90%
 Josef robot és az ő ütöt-kopott, rozsdásodó világa hamar belopta magát a szívünkbe.



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

Kiemelt megjelenések



MG FLATOUT 3 - ULTIMATE CARNAGE
990 Ft
 Filléres autótörős emlékeim.



TGM: RAILROADS
2490 Ft
 Sínen vagyunk.



MG LEGO BATMAN
990 Ft
 Batman bekockult.



TGM: JUICED 2
2490 Ft
 Autók, tuning, versenyek.



MG GEARS OF WAR
990 Ft
 Már majdnem olyan olcsó, mintha a GS-sel vetted volna.



TGM: CIVILIZATION IV
2490 Ft
 Sid Meier örökbecsű klasszikusa. Must have!



MG WAR LEADERS - CLASH OF NATIONS
990 Ft
 Nemzetek háborúja, fillérekért.



TGM: PREY
2490 Ft
 Mai szemmel is remekmű.

18 Wheels of Steel: Extreme Trucker	3590 Ft	Half-Life 2: The Orange Box	3590 Ft
4x4 Hummer	3140 Ft	Harry Potter 6:	
Anno 1404	4490 Ft	Harry Potter és a Félvér Herceg	3990 Ft
Armed Assault 2	4490 Ft	HoMM 5	2690 Ft
Battlefield 2	990 Ft	Left 4 Dead GotYE	3590 Ft
Bioshock	2240 Ft	Lineage 2	4940 Ft
Blitzkrieg 2 Anthology	1790 Ft	Mafia	2240 Ft
Blood Bowl	2240 Ft	Need for Speed Shift	3990 Ft
Call of Duty 4: Modern Warfare	4790 Ft	Quake 4	1990 Ft
Codename Panzers Cold War	2240 Ft	Racedriver Grid	1990 Ft
Command and Conquer 3 TW	3590 Ft	Red Orchestra: Ostfront 41-45	1880 Ft
Cryostasis: Sleep of Reason	3140 Ft	Saboteur	3990 Ft
Crysis Warhead	3590 Ft	Sims 2	2490 Ft
Dead Space	2990 Ft	Spore Galactic Edition	3990 Ft
Devil May Cry 4	1990 Ft	SW Knights of the Old Republic 2	3770 Ft
Euro Truck Simulator	2690 Ft	Syberia 2	1790 Ft
Fallout 3	4490 Ft	Unreal Tournament 3	990 Ft
Far Cry 2	2990 Ft	Wolfenstein	4990 Ft
		X3 Terran Conflict	2690 Ft

ONLINE ÁRAK!

MEGJELENÉSI LISTA

ELŐKÉSZÜLETBEN	R.U.S.E	Blur
Mount & Blade: Warband	GTA IV: Episodes of LC	
Alan Wake	Lost Planet 2	
Alan Wake	2010. május	SW: The Old Republic
Alpha Protocol	2010. tavasz	WoW: Cataclysm
Diablo III	2011.	2010 vége
Mafia 2	2010 nyár	Kane & Lynch 2: Dog Days
Rage	2010.	2010.
Starcraft 2	2010. nyár	The Witcher 2: Assassins of Kings
R.U.S.E.	2010. május	2010. szeptember
Dead Rising 2	2010. április	Crysis 2
Singularity	2010. tavasz	2010 vége
Split/Second	2010. május	All Point Bulletin
Max Payne 3	2010 vége	2010. ősz
		Ghost Recon: Future Solider
		2010. ősz
		Medal of Honor
		2010 vége
		PoP: The Forgotten Sands
		2010. június

Nyagig ülünk a játékokban. Ez várható a következő hónapban is.

//Matteo



SZIASZTOK!

Épp lázasan és betegem írom e sorokat most nektek, az órámrá pillantok, hajnali 3. Ilyen az, amikor egy szimpla megfázás miatt lerobban az ember, és alig tud aludni, de most sem unatkozom, pont kapóra jön az áprilisi Mélyvíz elkészítése. Szemben nem is kezdődhetne egy nap...

Sajnos nem jött össze az, amit elterveztünk, az NVIDIA új GeForce grafikus kártyái nem érkeztek meg lapzártáig, így egyelőre csak egy kis bemutatót olvashattok róluk, a konkrét eredményekre még várnotok kell. Az eddigi ígéretek szerint Gigabyte, Gainward és Palit márkájú modellek érkeznek meg hamarosan a tesztlaborba, így várhatóan az SLI-s párosok kipróbálására is lehetőségünk lesz.

Fontos része még a rovatnak az Intel új hatmagos processzorának bemutatója, illetve az olcsó alaplapokat összegyűjtő cikkünk, amelyben szándékosan olyan típusokat szerepeltettünk, amelyek a legjobb ár/érték arányt képviselik 25 000 forint alatt. Mivel a netbookok továbbra is igen népszerűek hazánkban, ezért ismét foglalkozunk velük, hiszen egyre több olyan típus kerül a boltok polcaira, amelyekben az Intel új Atom platformja található.

Ennyit tehát az áprilisi Mélyvízről. Májusban tehát ismét az új GeForce kártyák lesznek terítéken, de már most mondom, hogy lesz egy-két meglepetés is. Addig is kellemes olvasgatást!



HARC AZ SSD-K ELLEN MEGJELENT AZ ÚJ WD VELOCIRAPTOR!

Még valamikor az idei CeBIT megnyitójára előtt lehetett olvasni arról, hogy a Western Digital hamarosan megújítja a Velociraptor merevlemezeket, a pletykák nagyobb adatsűrűségű lemezekről és a SATA 6.0 Gbps-os szabvány natív támogatásáról szóltak. Nos, nem kellett sokat várni a hivatalos bejelentésre, a gyártó április első hetében útjára engedte a második generációs Velociraptor merevlemezeket, amelyek számos ponton megújultak elődjeikhez képest. A VR200M kódnév alatt futó fejlesztés egyelőre két méretben, 450 és 600 gigabájtos tárolókapacitással készül, a későbbiekben azonban várhatók kisebb változatok is. A 10 000-es percenkénti fordulatszám természetesen megmaradt, a gyorsítótár mérete azonban a duplájára, 32 MB-ra hízott. A csatlófelület a pletykák alapján változott, az új Velociraptorok már támogatják a harmadik generációs SATA-szabványt, de természetesen képesek együttműködni a korábbi generációs vezérlőkkel is. Mivel nőtt a tányérméret – 150-ról 200 GB-ra –, ezért

az új típusok magasabb adatátviteli sebességekre és kisebb késleltetésre képesek, ám a növekedés felhasználói szemmel szinte észrevehetetlen. A gyártó 145 MB/másodperces olvasási értékeket ad meg hivatalosan, amelyet minden bizonyítással teljesít is a meghajtó, ám ez nem sokkal több annál, amire a korábbi Velociraptorok képesek voltak. Az előzetes tesztek alapján körülbelül 5-10 százalékos teljesítménybeli előnyt képes felmutatni az új modell, ami első hallásra egy kicsit kevésnek tűnhet. Cserébe viszont dupla nagyságú a maximális méret, ráadásul az IcePAK hűtőbordát is feljavította a gyártó. A 2,5 hüvelykes merevlemez megvásárolható ugyan csupaszon is, viszont a végfelhasználók a speciális tokba szerelt változatokkal fognak inkább találkozni. A keret révén könnyedén megoldható a tárhely számítógéphezba történő beszerelése, illetve zajcsökkentésre és az üzemi közben keletkező hő elvezetésére is remek megoldást jelent. Az elődmodellhez képest kicsit változott a borda kinézete, a csatlakozási formát azonban teljesen

átváltatták a mérnökök. Az első generációs modelleknél közvetlenül a meghajtóhoz kellett csatlakoztatni a táp- és adatkábel, az új Velociraptornál azonban már egy külön nyomtatott áramkör biztosítja a szabványnak megfelelő csatlakozási felületet, a merevlemez pedig az előbb említett NYÁK-hoz csatlakozik. Ez mindenképp biztonságosabb megoldás, illetve így a csatlakozók milliméterre úgy állnak, ahogy egy normál 3,5 hüvelykes merevlemezén megszokhattuk. Egyelőre tehát 600 és 450 GB-os tárkapacitással rendelhető meg az új Velociraptor, a magyar végfelhasználói árákról sajnos még nincs információ. A hivatalos, dollárban megadott ajánlott ár alapján a 450 GB-os modell körülbelül másfélszer annyiba kerül, mint az első generációs típus 300 GB-os változata, míg a 600 GB-os verzióért ezenfelül bő 10 százaléknyi felárat kell fizetni. Egyértelmű, hogy az utóbbi éri meg jobban, ha viszont azt nézzük, hogy ennyi pénzért 2 terabájtos Seagate Barracuda XT merevlemez is lehet vásárolni, akkor sokan ismét gondolkodóba eshetnek. [GS](#)



ATI EYEFINITY HAT MONITORON

AZ AMD A HD 5830 UTÁN ÚJABB HD 5800-AS KÁRTYÁT MUTATOTT BE március végén, ám a tényleges újítások ezúttal kevés felhasználó fantáziáját fogják megmozgatni. A Radeon HD 5870 Eyefinity 6 Edition egy speciális modell a termékcsaládon belül, amelynek egyetlen célja az, hogy népszerűsítse a többmonitoros játékelményt adó Eyefinity technológiát. Az alapmodellekkel eddig is elérhető volt ez az újítás, ám a hátlapi panel kialakítása miatt „csak” három monitor egyidejű használata vált lehetségessé, hat megjelenítőhöz még egy kártya beüzemelése kellett. Az Eyefinity 6 Edition ezt a kis problémát orvosolja, hátlapján ugyanis pontosan hat darab mini Display-Port-kimenet található, amelyekre bátran ráköthetünk minden olyan képernyőt,

amelyeken megtalálható ez a fajta csatlófelület. Mivel az Eyefinity egyet jelent a játékok extrém magas felbontáson történő futtatásával, ezért a gyártó megnövelte a fedélzeti memória méretét, a referenciamodellekre integrált 1 GB helyett 2 gigabájtnyi GDDR5-ös VRAM került a kártyára. Más paraméterekhez viszont nem nyúltak a mérnökök, a 40 nanométeren gyártott „Cypress” grafikus lapka továbbra is 850 megahertzen ketyeg, az aktív shader processzorokból pedig 1600 áll rendelkezésre. A memória méretbeli változását nem követte üzemfrekvenciát érintő módosítás, az effektív órajel maradt 4800 MHz-en. Az újdonság a megváltozott felépítésnek köszönhetően valamelyest többet fogyaszt, mint a normál kiadások, ám nem kell egetrengető különbségekre számítani, terhelés alatt



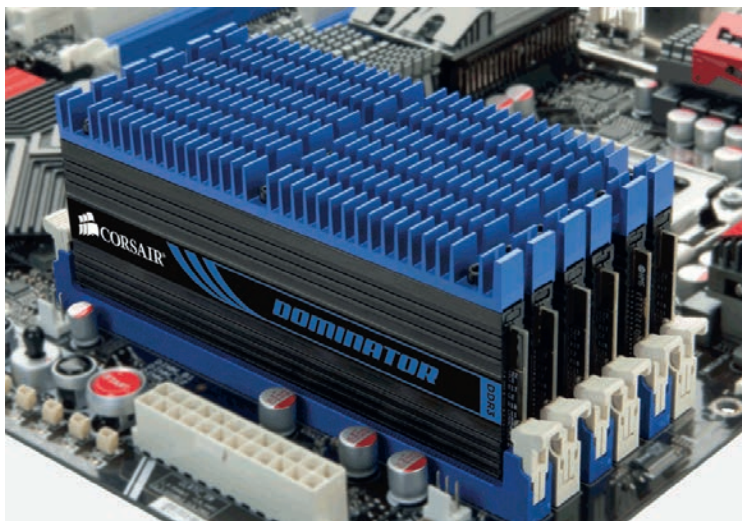
228, üresjárat esetén pedig 34 watt körül alakul az energiaigény. Hazánkban egyelőre nem találtunk megvásárolható példányt, és várhatóan ez nem is fog változni egy ideig. Mivel a Radeon HD 5800-as kártyák iránt óriási kereslet továbbra sem akar

csökkenni, ezért a partnerek feltételezhetően a normál vagy egyedi nyomtatott áramkörrel szerelt típusok értékesítésére helyezik a hangsúlyt. Aki tehát Eyefinity 6 Edition kártyára áhítozik, várnia kell, esetleg megpróbálhat külföldről rendelni egyet. [GS](#)

24 GB-OS MEMÓRIAKIT A CORSAIRTÓL

AZ INTEL LGA1366-OS PLAT-FORMJÁRÓL SOKAN AZT ÁLLÍTJÁK, hogy kifejezetten a megalomán, pénzben úszkáló felhasználóknak készült. Nos, ez erős túlzás, a Corsair azonban mindent megtesz annak érdekében, hogy ennek a gondolatnak mégis legyen némi valóságalapja. A Dominator termékcsalád eddig az erős tuningpotenciáljáról volt híres, mostantól azonban méretileg is a csúcsot képviselik. A gyártó piacra dobta a 24 GB-os kitet, amelyben 6 darab 4 gigabájtos modul található. Ezzel a kittel szépen meg is lehet tölteni az X58-as alaplapokon található hat memóriafoglatot, arra azonban érdemes lesz figyelni, hogy némi szellő is keringjen a számítógépházban, a hat modul

ugyanis szépen melegítheti egymást, hiába a nagyszerű DHX+ bordázat. Az új Dominatorok 1600 megahertzes üzemfrekvencián képesek működni, alacsony feszültségüket a processzorok integrált memóriavezérlőinek követelményeihez igazították. A CL 9-9-9-24-es időzítések nem kiemelkedőek, de ennél a hatos fogatnál nem is ez számít igazán, hanem a méret, 24 GB-nyi rendszermemóriát vélhetően kevesen tudnak majd kifizetni. Ha valakinek mégis sikerül, és swappelésbe kezd a HDD ekkora operatív tárnál, az bizony szégyellje magát! A 24 GB-os Corsair Dominator kit 1450 dolláros ajánlott végfelhasználói áron kerül forgalomba, ami hazai valutában körülbelül 287 000 Ft-nak felel meg. [GS](#)



ÚJ THINKPADEK INTEL CORE I3 PROCESSZORRAL

ALENOVO MOSTANSÁG SORRA JELENTI BE AZ ÚJ THINKPAD NOTESZGÉPEIT, a komplett Edge termékvonal után érkeznek a korábbi szériák felfrissített változatai. A T410i elsősorban azok számára lehet érdekes alternatíva, akik eddig a magas ára miatt nem tudtak ThinkPadet vásárolni. Az új T410i ugyanis az utóbbi idők egyik legolcsóbb 14,1 hüvelykes variánsa a szérián belül, a 829 dolláros kezdő ár átszámolva körülbelül 170 000 Ft-ra jön ki. Ezért a pénzért a tulajdonos természetesen megkapja a szokásos ThinkPad-körítést, a hangsúly azonban nem ezen van, hanem a 2,13 gigahertzes Core i3-330M központi egységen. A 32 nanomé-

teren gyártott kétmagos CPU része a memóriavezérlő és a grafikus vezérlő is, támogatja a HyperThreading-technológiát és 3 MB-nyi harmadszintű gyorsítótára van. Sajnos a Turbo Boost technológia ismerete kimaradt a repertoárból, de nem hinnénk, hogy a többség panaszkodna a processzor alap teljesítményére. A gép 2, 3 vagy 4 GB memóriával kérhető, a háttértár mérete pedig 250, 320 vagy 500 GB lehet. A legrágább változathoz SSD-meghajtó is választható, ám ez esetben a kapacitás csupán 128 GB. A többformátumú DVD-író és a 2 megapixeles kamera minden gépnél elérhető, az akkumulátor kapacitása azonban a felhasználó döntésén múlik, a tehetősebbek 9 cellás atomerőművel is kérhetik a T410i-t. Az árak természetesen része a Windows 7 operációs rendszer is, amelyből a Home Premium változatot kapják az új tulajdonosok. [GS](#)



HP SLATE – AZ ELSŐ KOMOLY IPAD-RIVÁLIS

ELŐZŐ SZÁMUNKBAN NYITÓ HÍRKÉNT SZEREPELT A MICROSOFT COURIER néven futó fejlesztése, amely a redmondi óriás első komolyabb válasza az iPad megjelenésére. Nos, a legtöbb információ kósza pletykákon alapult, ráadásul azóta nem is derült ki több adat az Apple táblagépét elsöpörni hivatott masináról. Az iPad közben hivatalosan is megjelent, ismét hosszú sorok álltak a készüléket áruló boltok előtt, és a hivatalos adatok szerint az első napon 300 000 darab iPad talált gazdára. Mindent elsőpró sikerről egyelőre nincs szó, a készülék fogadtatása azonban igen kedvező, annak ellenére is, hogy az iPad funkcióinak tárháza kissé hiányos.

Most van lehetőség tehát egy konkurens frappáns válaszára, és olybá tűnik, hogy a Microsoft a HP-val közösen indítja meg a támadást. Az egyszerűen Slate (magyarul: Pala) nevet viselő hordozható gép ránézésre akár Apple termék is lehetne, ám a belső felépítését tekintve azonnal észlelhetők a különbségek. Akár azt is mondhatnánk, hogy a két gép remekül képviseli a gyártóik szemléletét, az iPad hardveresen gyakorlatilag egy iPhone 3GS, míg a Slate egy alacsony fogyasztású komponensekből összeszerelt PC. A korábban megjósolt NVIDIA ION 2 platform egyelőre nem opció a Slate számára, az Intel Atom megjelenésére azonban az első pletykák felbukkanása idején is nagy összegekkel lehet fogadni. A gép lelke egy Z530-as, 1,6 gigahertzes órajelen ketyegő „Menlow” családba tartozó Atom központi egység, amelynek tipikus fogyasztása mindössze 2 watt, valamint asztali társaihoz hasonlóan támogatja a HyperThreading-technológiát is. Mivel az Intelnek egyelőre nincs új, Pine View alapú Z-sorozatú Atomja, ezért a Slate-ben még az első generációs Atomokhoz tervezett egyik lapkakészlet található, de hogy pontosan melyik, arról egyelőre nem közöltek információkat. Az integrált Intel grafikus vezérlő pontos típusa sem ismert, viszont biztos, hogy a lap-

ka a rendszermemóriából kér átmementi tárat, ha épp szükséges. Továbbá a HP állítja, hogy a lapka támogatja a HD-felbontású videókat is – legyen szó akár 1080p felbontásról, a Slate lejátszza az adott tartalmat.

Az operációs rendszernek és az egyéb adatoknak kiépítésétől függően 32 vagy 64 GB flash-háttértár jut, a futó alkalmazások pedig 1 GB-nyi memóriával gazdálkodhatnak. Jó hír, hogy a tárcapacitás bármikor bővíthető egy, a készülék kártyaolvasójával kompatibilis SD/SDHC/SDXC-kártyával, de csak legfeljebb 128 GB méretig. Ami a hálózati kommunikációs részleget illeti, az iPad egy kicsivel többet nyújt, mivel Slate-ben „csak” 802.11b/g kompatibilis vezeték nélküli vezérlő üzemel, míg az Apple gépe „n” szabványú hálózatokkal is képes kapcsolatot létesíteni. A 3G-s mobilhálózatok és a GPS-funkció támogatása opciós tételeként szerepel a HP-nál, az iPad esetében pedig köztudott, hogy feláras modelleknél érhető csak el a mobilinternet és a navigáció. A Slate esetében viszont bármilyen, szolgáltatónál megvásárolt SIM-kártya használható, míg az iPadet megvásárolóknak maradnak a micro-SIM által nyújtott „élvezetek”.

A HP táblagépen az iPadről lemaradt USB 2.0-s port is megtalálható, sőt, egy HDMI-kimenet is része az alapfelszereltségnek, tehát a Slate-et bátran rá lehet kötni olyan másodlagos kijelzőre is, amely natív felbontása eléri az 1920×1080 képpontot. Így nyer értelmet az integrált grafikus mag HD-lejátszási képessége, kíváncsian várjuk az első tesztek, miképp lehet multimédiás szórakoztatóközpontot alakítani a Slate-ből. Kis érdekesség, hogy míg az iPaden nincs webkamera, addig a HP gépre két optika is került. A kijelző felett egy VGA-felbontású szenzor található, amelynek leginkább chatelés során van értelme, fotózáshoz pedig a hátlapra integrált 3 megapixeles lencse ajánlott.

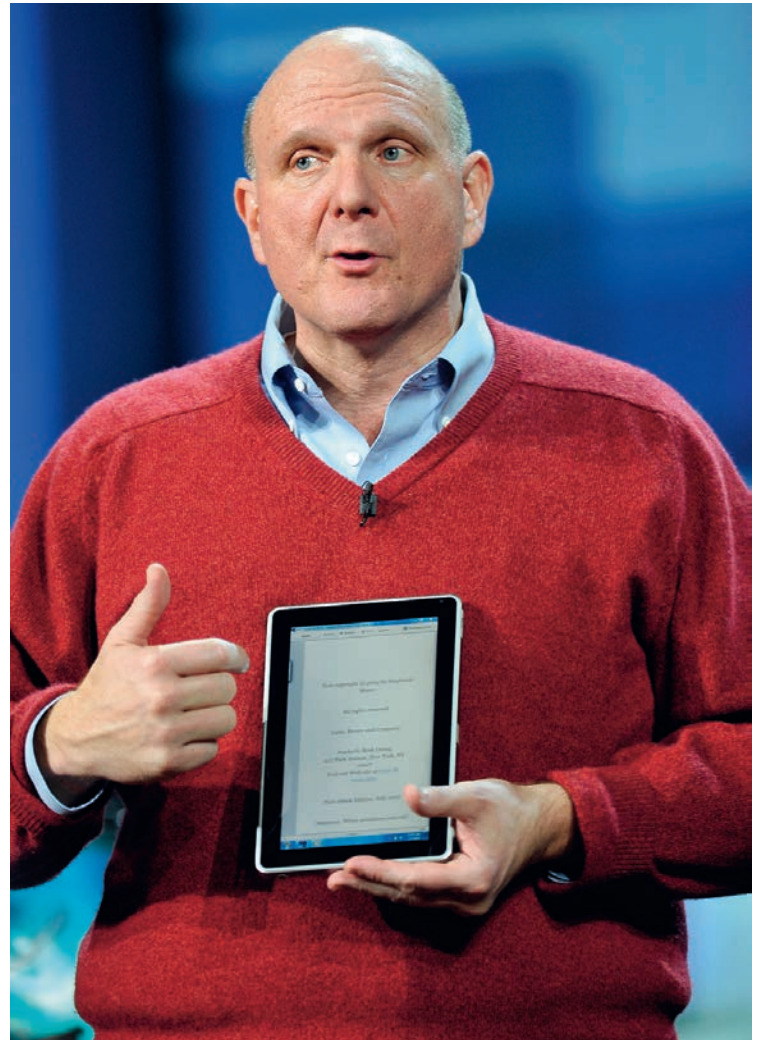
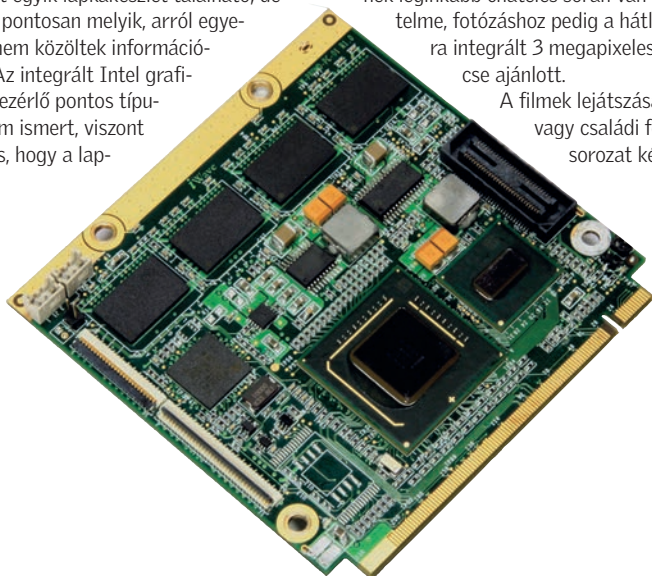
A filmek lejátszásakor vagy családi fotósorozat készí-

tésekor egyébként érdemes előkészíteni a töltőt, a kétcellás lítium-polimer akkumulátor ugyanis legfeljebb 5 óráig bírja egy feltöltéssel, és attól tartunk, ez az érték nem a multimédiás használatra vonatkozik. Az iPad ezen a téren sokkal jobban áll, körülbelül kétszer hosszabb üzemidőre képes, viszont mindkét készülékről elmondható, hogy a tulajdonos saját maga nem cserélhet akkumulátort, a telep kifáradása esetén feltétlenül a szervizhez kell fordulni.

Az eddig felsorolt különbségeket elsőre nem mindenki szúrja ki, a kijelző és az operációs rendszer azonban még a laikusok számára is egyértelmű jelzés, mely vonalat képviseli az adott gép. A HP Slate-en egy Windows 7 Home Premium rendszer fut, amelyhez a gyártó speciális érintőfelületet tervezett. Az interneten találni olyan videókat, amelyek rövidke betekintést adnak a felület kezelhetőségébe, ám úgy véljük, hogy az iPhone OS 3.2 ellen ez kevés lesz. Ha a két rendszer tudására gondolunk, akkor butaság ez a feltételezés, de ha már a kezelhetőség is a fő szempontok közé



tartozik, akkor igen komoly ellenfélbe ütközik a Slate. A megjelenésekor kiderül, melyik gép a jobb, pontos dátummal azonban egyelőre nem tudunk szolgálni. Annyi biztos, hogy a Slate alacsonyabb áron kerül forgalomba, mint az iPad, csupán a legbutább 16 GB-os változat rendelkezik a HP által meghatározott árnál – 549-599 dollár – kedvezőbb árcédulával. [G](#)



GameStar + PC World előfizetés együtt 9950 Ft

6 hónapos GameStar-előfizetés - negyedéves PC World magazin-előfizetéssel

- Most a 6 hónapos GameStar-előfizetés mellé kapsz egy extra-kedvezményes negyedéves PC World-előfizetést!
A két előfizetés együttes ára **14 175 Ft** helyett most csak **9950 Ft**.

MEGRENDELÉSI HATÁRIDŐ:
2010. MÁJUS 7.

Az előfizetés előnyei:

- 44% kedvezmény
(az utcai árhoz képest)
- Árgarancia
(az előfizetés időtartama alatt az előfizetőknél nincs árváltozás)
- Kényelem
(nincs sorban állás, a kézbesítő házhoz viszi a magazinokat)



Megrendelhető:
személyesen: IDG Hungary Kft. (1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A ép. IV. em.)
weboldalon: piacter.idg.hu
telefonon: 06-1 577-4301
faxon: 06-1 266-4343
e-mailben: terjesztes@idg.hu

Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel.
Minden jog fenntartva!

INTEL X25-V 40 GB

A Kingston után az Intel is piacra dobta saját olcsósított SSD-jét, amely átszámítva csupán 30 000 forintba kerül

NO, EZ MÁR JÓL HANGZIK, UGYE? A legtöbb felhasználónak eddig az volt a legnagyobb problémája a NAND flashalapú adattárakkal, hogy rendkívül magas áron kerültek forgalomba.

A merevlemezeknél jóval magasabb olvasási és írási sebességek sem tudták ellensúlyozni a borzasztóan rossz ár/kapacitás arányt, így csak nagyon kevesen engedhették meg eddig a vásárlást. Épp emiatt a Kingston és az Intel olyan meghajtó gyártásába fogtak, amellyel a vékonyabb pénztárcával rendelkező felhasználókat is el lehet érni. Az SSDNow V 40 gigabájtós változata után megérkezett az X25-V is, ám konkrét újdonságokról nem tudunk beszámolni, mivel a két meghajtó hardveresen megegyezik.

Az X25-V-ben is ugyanazok a 34 nanométeren készülő lapkák és

nyomatott áramköri lap található, mint a Kingston meghajtójában, a két termék egyedül a vezérlőszoftverben tér el. A felhasználó ebből mindössze

annyit fog látni, hogy az Intel meghajtója egy hangyányit lassabb másodpercenkénti írásban (35 MB/s), mint az SSDNow V (40 MB/s), ám a különbséget leginkább csak szintetikus mérőprogramokkal lehet kimutatni, valójában egyformának érezhetjük a két eszközt. Olvasásban viszont nagyon jó az X25-V is, a gyári adatok szerint ekkor másodpercenként 180 MB-ot tud kipumpálni magából a kis adattár. Jó hír, hogy a meghajtó firmware-e támogatja a TRIM funkciót is, amely az írási se-

besség drasztikus csökkenését és a flashcellák korai kifáradását hivatott megakadályozni.

Az eszköz fogyasztása és melege nem számottevő, hangja pedig nyilvánvalóan egyáltalán nincs. Az Intel ráadásul dobozos kísérletben küldte el hozzánk a teszt példányt, amiben egy egyszerű 3,5 hüvelykes beépítőkeretet is találtunk a hozzá való csavarokkal együtt. Nyomatott és digitális formában is megtekinthető, hogyan kell a számítógéphez szerelni a meghajtót, a Windows Vista és XP operációs rendszerekhez készített SSD Toolbox segédprogramot azonban külön le kell töltenie a tulajdonosnak. **GS**



GameStar 80
 Ára: kb. 30 000 Ft
 Az árral már tényleg nincs probléma, de a 40 GB ma már elég kevés, főleg, ha a rendszerpartícióra telepítjük a játékokat is

ASUS RAMPAGE III EXTREME

A gyártó X58-as termékcsaládja egy kis időre háttérbe szorult az 55-ös lapkakészletek megjelenése miatt. Most viszont megérkezett az új csúcsmodell!

A NEHALEM CSALÁDBA tartozó Core i7-900-as processzorok megjelenését követően nem sokkal az ASUS bemutatja a Rampage III Extreme csúcslapot, ám hamarosan sötét felhők kezdtek el gyülekezni a típus felett. A rá-

nézésre igen komoly felépítéssel bíró deszka extrém túlajtás esetén nem úgy teljesített, ahogy azt a célcsoport felhasználói várták volna, a jóval kedvezőbb specifikációval rendelkező Rampage II GENE megjelenésével hamar feledésbe merült az Extreme variáns.

Régóta lehetett tudni, hogy az ASUS műhelyében készül a harmadik generációs modell, ám a pontos megjelenésről még pletykaszintű információ sem szivárgott ki. Ettől függetlenül sokan a hatmagos Core i7 megjelenésére jósolták az új Rampa-

ge-et, amely jóslat végül be is jött, a lapot pár napja mutatta be hivatalosan az ASUS. Mivel még nagyon friss a termék, ezért extrém tuningos tapasztalattunk sem nekünk, sem pedig az OC Team Hungary-

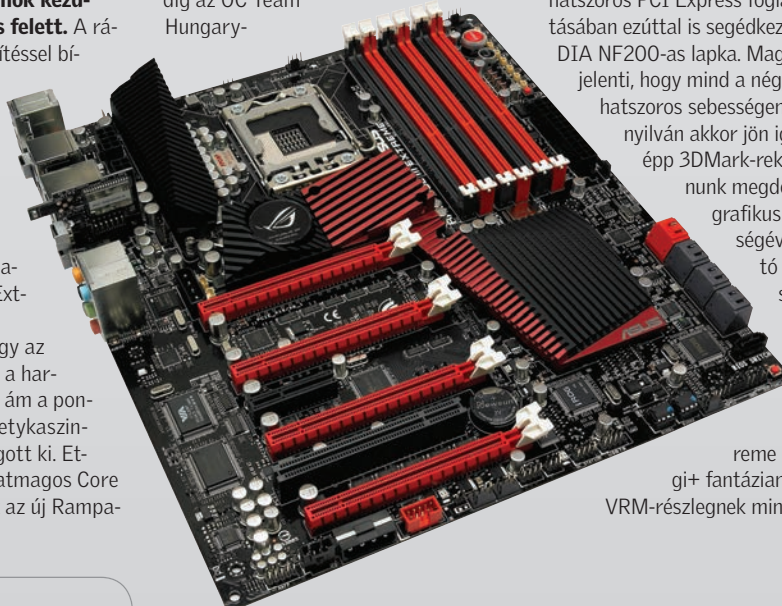
nek nincs, így egyelőre csak a száraz tények maradnak.

Az LGA1366-os CPU-foglalat és az X58-as lapkakészlet köré épül a Rampage III Extreme is, a négy darab tizenhatszoros PCI Express foglalat meghajtásában ezúttal is segítkezik egy NVIDIA NF200-as lapka. Magyarán ez azt jelenti, hogy mind a négy slot tizen-

hatszoros sebességen üzemel, ami nyilván akkor jön igazán jól, ha épp 3DMark-rekordokat kívánunk megdönteni négy grafikus kártya segítségével. A tápellátó áramköröket szintén extrém igénybevételekre tervezték a mérnökök, az Extreme Engine Di-gi+ fantáziánévvel ellátott VRM-részlegnek minden bizony-

nyal a hatmagos Core i7-980X processzor túlajtásával sem lesz gondja. A BIOS-ban beállított feszültségeket a memóriafoglalatok alatt található mérőpontokon keresztül ellenőrizhetjük, illetve ugyanitt kapcsolhatunk be extra feszültségi szinteket is.

Jól látható, hogy masszív hűtés fut végig az alaplapon, amelynek felső blokkja mellett két nyolcpines extra tápcsatlakozás kapott helyet, amelyek a processzor stabil áramellátásáért felelnek. Szintén stabilitási célokat szolgál a két molex aljzat is, ám ezekre leginkább csak akkor lesz szükség, ha kettőnél több grafikus kártyát használunk a Rampage III Extreme-ben. **GS**



GameStar 93
 Ára: 98 900 Ft
 A csúcsok csúcsán foglal helyet a Rampage III Extreme, az elődmodell végleg eltűnhet a süllyesztőben


MICROSOFT ARC KEYBOARD

Az Arc Mouse megjelenésekor elsősorban a hölgyek szíve dobbant meg a termék láttán. Most megérkezett a billentyűzet is – szívroham-hullám várható

A Z ARC MOUSE önálló terméként egy kicsit furcsán hatott az akkori kínálatban, sőt, a keccses, hajlított hátú rágszáló mind a mai napig kilóg a gyártó kínálatából. Ez persze egyáltalán nem baj, hiszen ez is pontosan azt jelzi, hogy egy egyedülálló perifériával van dolgunk, más, konkurens gyártónál szinte biztosan nem találni még hasonlókat. Egy billentyűzet azonban nagyon hiányzott az egér mellől, hiszen nagyon bután fest, amikor az Arc egéret egy klasz-

szikus klaviatúra mellett használjuk. Ez a kis probléma azonban mostantól nem létezik, megjelent ugyanis az ideális társ, amit szimplán Arc Keyboard-nak nevezett el a gyártó. „Stílus, ami működik” – így szól a Microsoft motója az új billentyűzet kapcsán, és bevalljuk, igazuk van. A vékony, hajlított forma ezúttal is igen erősen jelen van, természetesen minden pont úgy hajlik, hogy az a lehető legkényelmesebb gépelési pozíciót adja.

Mivel vezeték nélküli beviteli eszközzől van szó, ezért ölbén, a kanapén ülve is könnyedén használható, adott esetben még egér sem szükséges a számítógép távoli vezérléséhez, a billentyűzet jobb alsó sarkába ugyanis elhelyeztek egy aprócska kurzorgombot is. Multimédiás vezérlőgombokból azonban szinte semmi sem jutott az Arc Keyboardra, csupán a hangerő szabályzására és a hangszóró némítására van lehetőség. A szökő gombja viszont óriásira nőtt, és bár a fotónk torzít egy kicsit, élöben elsőre riasztóan hat a majd'

nyolc gomb hosszúságú billentyű. A használatot természetesen nem korlátozza, egyáltalán nem zavaró a gépeles sem, csupán a látványt kell szokni. A vezeték nélküli üzem miatt egy adóvevő is tartozik az eszközhöz, amely a mai divatnak megfelelően egészen apróra sikerült, és ha épp nem használjuk, a billentyűzet aljában is tárolhatjuk. A telepített LED jelzi a jobb felső sarokban, a pontos üzemidő viszont nem ismert számunkra. Minden bizonnyal hónapokról van szó, ha viszont biztosra akarunk menni, akkor időnként érdemes az [Fn]+[Esc] megnyomásával kikapcsolni a billentyűzetet. 



GameStar 89

Ára: kb. 12 000 Ft

Tetszetős, dizájnos külső, különálló gombok, vezeték nélküli használat. A nappali ékköve lehet az Arc Keyboard

GIGABYTE GV-R5570C-1GI

Az alsó-középkategóriás grafikus kártyák esetében sem szokatlan a gyári túlhajtás. Kár, hogy olykor a tuning mellé órajelcsökkentés is jár

A GAMESTAR TESZTLABORJÁBAN a második olyan Gigabyte grafikus kártya vendégeskedik, amelyből csak megemelt órajelű változat létezik, a gyártó láthatóan nem pazarol feleslegesen energiát a referenciamodellek gyártására. (A lapzártával egy időben érkezett a hír, miszerint a gyártó egy alapverzióval bővítette a kínálatot – a szerk.) Az alsó-középkategóriás AMD „Redwood”

grafikus lap ideális alapanyagot jelent, mivel már az alapteljesítményével is bárki elégedett lehet, ha pedig további megaherteket préselnek ki belőle, akkor könnyedén a kategória legjobbjává válhat.

A 20 000 forintos árszinten jelenleg is kiérett harc dúl; hiába nincs új fejlesztése az NVIDIA-nak, a korábbi GeForce generációk rendre borsot törnek az AMD orra alá. A Gigabyte túlhajtott kártyája kis előnyvel rendelkezik a többi HD 5570-es ellenében, ugyanakkor rögtön le kell szögeznünk azt is, hogy nem mind arany, ami fénylik, sajnos a GV-R5570C-1GI-nek is van negatív oldala.

Ez pedig nem más, mint a fedélzeti memória órajelezése: ezen a típuson csupán 1600 megahertzes effektív órajelen ketyegnek a Samsung DDR3-as lapkái. Pontosan 200 megahertzcel kevesebbet kap így a felhasználó, tehát amekkorára sebességnövekedést elérhetünk volna a magasabb GPU-órajellel (+20 MHz a referenciaértékhez képest), azt a gyártó el is vette a memórioldalán. Magas felbontáson képjavító eljárások alkalmazása mellett nem érdemes bevetni ezt a HD 5570-et, jó hír viszont, hogy multimédiás fronton fel-

ső kategóriás szolgáltatással bír. A DisplayPort-kimenet támogatása ugyan lemaradt, de van helyette aranyozott HDMI-csatlakozás, ami szintén remekül használható nagy felbontású kijelzőkhöz. A kártyát nyugodt szívvel szerelhetjük HTPC-gépekbe is, a felszerelt hűtés ugyanis nagyon csendes ventilátort kapott, ami még magas terhelésre sem kell zavaró hangú szélzajt. A Gigabyte GV-R5570C-1GI-t elsősorban azoknak ajánljuk, akiknek két-három generációval korábbi grafikus kártyájuk van. Csak a DirectX 11 miatt nem érdemes megvenni ezt a típust, ha azonban a játék másodlagos, akkor hosszú távra is tervezhetünk vele. 



GameStar 85

Ára: kb. 21 500 Ft

Ennyi pénzért nehéz jobb vagy hasonló tudású Radeon grafikus kártyát venni, egyedüli konkurenciája pont házon belül található

INTEL CORE I7-980X – EXTRÉM HATMAGOS GAZDAG GAMEREKNEK

Úgy tűnik, ez az év a hatmagos processzorokról fog szólni. Hamarosan az AMD is bejelenti hatmagos Phenomjait, ám addig a Gulftown személyében új királyt köszönhetünk ebben a kategóriában

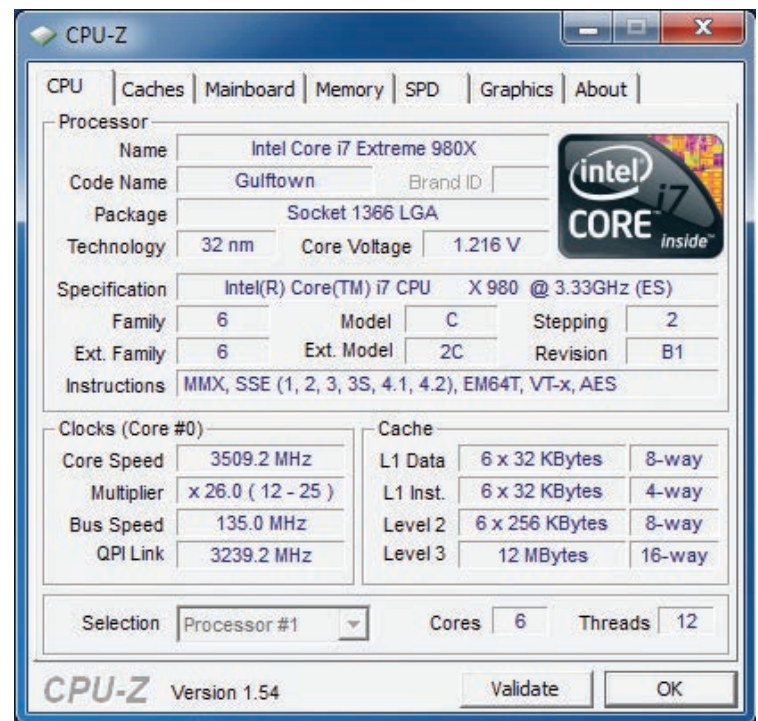
E Z ÉV ELEJÉN az Intel a tick-tock stratégiának megfelelően váltott, és bejelentette az első 32 nanométeres gyártástechnológiára tervezett processzorait. Asztali gép- és mobilfronton teljes megújulásnak lehetünk jelenleg is szemtanúi, az LGA1366-os tokozással készülő, első kategóriás Intel központi egységek csapata azonban hosszú ideje nem frissült a 2008. novemberi rajt óta. A 950 és a 975 Extreme Edition megjelenése ugyan egy kicsit felkavarta az állóvizet, de a felhasználókat vélhetően inkább a 920-as belépő szintű modell leváltá-

A 980X utótaggal felruházott modell a hiedelmek ellenére nem váltja le a 975 Extreme Edition processzort, inkább csak egy új szintet teremt, megnyitva ezzel a felhasználók előtt a hatmagos jövőt. Az 1,17 milliárd tranzisztort tartalmazó lapka a Core i7-900-as központi egységek felépítését követi, tulajdonképpen egy plusz két maggal megáldott Bloomfield processzorról van szó. A magok számának növelése azonban egyéb módosításokkal is járt, a közös másodsztínt gyorsítótárat például egészen pontosan 4 megabájttal töltötték meg a mérnökök. Az így elért 12 MB-hoz továbbra is hozzáférhet minden egyes mag, így azokban az alkalmazásokban, amelyek érzékenyek az L3 méretére, erősebb lehet elődeinél az i7-980X. A plusz két mag értelme viszont egyelőre erősen megkérdőjelezhető, már csak azért is, mert az új CPU is támogatja a HyperThreading-technológiát, tehát összesen 12 processzorszálat lát az operációs rendszer. Ezt a többszálú felépítést viszont igen kevés olyan alkalmazás támogatja, amelyek megtalálhatók egy átlagfelhasználó gépén. Tudjuk jól, hogy az Extreme Edition modellek sosem az átlagfelhasználóknak készülnek, ám mivel a fő célcsoportot leginkább a játékosok jelentik, ezért várhatóan egyelőre ők sem fogják megérezni,

SPECIFIKÁCIÓK

- 32 nanométeres gyártástechnológia, 1,17 milliárd tranzisztort
- Natív hatmagos felépítés, Nehalem architektúra, Westmere család
- 3,33 GHz alapórajel, 133 MHz Base Clock
- 6x256 KB L2 és 12 MB L3 gyorsítótár
- Integrált DDR3-1066 MHz memóriavezérlő, háromcsatornás üzemmód
- QuickPath Interconnect rendszerbusz, 25,6 GB/s sávszélesség
- HyperThreading-technológia, max. 12 processzorszál
- Turbo Boost dinamikus frekvenciaállítás, max. 3,6 GHz
- LGA 1366 tokozás, 130 wattos TDP-érték
- Kompatibilis az X58-as lapkakészlettel

sa érdekelte, amelyet egyébként nemrég meg is tett a gyártó: a 2,8 gigahertzes 930-as játssza mostantól a legkisebb testvér szerepét. Az új csíkszélességre történő áttérés viszont egy olyan ziccet teremtett, amit egyszerűen nem lehetett kihagyni, egy új zászlóshajó az egész kínálat aktuális és későbbi megtételében is fontos szerepet játszik. Így történt hát, hogy Gulftown kódnéven új modellen kezdett el dolgozni az Intel, amely elsősorban inkább a szerveroldal kihívásai miatt jött létre, de mivel az asztali vonalon is van igény a csúcscategóriára, ezért a Xeonok mellé új Core i7 is érkezett.



milyen áldás lakozik a fémkupak alatt. Nekik viszont jó hír, hogy a processzor alaplóból magasnak mondható üzempfrekvencián ketyeg, ráadásul a Turbo Boost dinamikus órajelszabályozás révén egy mag teljes terhelése esetén automatikusan 3,6 gigahertzre emelkedik az órajel. Ebben természetesen semmi újdonság nincs, a 975 Extreme Edition is pontosan ugyanígy működik. Kihívást jelenthet viszont annak a kiderítése, hogy ezenfelül mit bír a processzor. A leendő tulajdonosok többsége szinte biztosan megpróbálkozik majd a túlajtással, amelyet egyébként bármely olyan

Intel X58-as alaplapon el lehet végezni, amelynek BIOS-át felkészítették a Gulftown működtetésére. Mivel az Intel új, hőcsöves hűtést csomagol a processzor mellé, ezért ezúttal van értelme a gyári hűtővel próbálkozni. A tapasztalataink alapján azonban sajnos nincs sok tartalék ebben a típusban, a 4 GHz elérése is kisebb kényszerű volt. A hazai és nemzetközi extrém tuningban jeleskedő OC Team Hungary tagjai is rossz hírről szolgáltak számunkra, a gyártó által biztosított teszt példány – Q4EG-azonosító – folyékony nitrogénes hűtés használata esetén sem úgy teljesített, ahogy az várható lenne ettől a modelltől. Véleményük szerint az alaplapon terén is szükség van még egy kis fejlődésre; hiába készültek el az új BIOS-ok, az első generációs X58-as lapok visszafoghatják túlajtásban az i7-980X-et. Az első megváltás az ASUS Rampage III Extreme személyében jöhet el, ami szintén nem lesz egy olcsó hardver, de aki megengedhet magának egy 275 000 forintba kerülő CPU-t, nem lesz szívbjajos a többi komponens kiválasztásánál sem. 



A JÖVŐ BÖNGÉSZŐI

Rég volt, talán igaz sem volt, hogy az interneten csak szövegek szerepeltek, vastagon vagy épp dőlten, meg pár kép, és ennyi volt az egész. Manapság olyan szinten összemixelt tartalommal kell megbirkóznia az egyszerű browsernek, hogy az sebesség, kezelhetőség, szabványok és persze a biztonság terén is kegyetlen nagy munka. Vajon lesz olyan böngésző, ami felülemelkedhet a jelenlegi káoszon?

HTML-KÓDOK, JAVA ALKALMAZÁSOK, BEÁGYAZOTT FLASH-ELEMÉK, videó, táblázatok, lebegő keretek, úrlapok, adatbázisok – és még sorolhatnánk napestig, milyen alkotórészekből áll manapság egy teljesen átlagos weboldal. Ha pedig odáig jutunk, hogy ki kell választanunk egy ideális böngészőt, kifejezetten nehéz dolgunk van – az egyik biztonságos, de lassú, a másik gyors és kezelhető, ám magáról tesz a szabványokra és minden máshogy néz ki benne, mint a többiben... Nézzük sorban, mikre kell(ene) odafigyelnie egy igazi allstar böngészőnek a közeljövőben!

SEBESSÉG

Ez a rész szinte magától értetődő. Tény, hogy a fent említett, iszonyatosan kaotikus adatmixet kell a böngészőnek kezelnie, amikor megjelenít egy oldalt, ám a netezők jó részének fogalma sincs erről, és tulajdonképpen miért kis kéne, hogy érdekelje őket? Nekik az a fontos, hogy minél gyorsabban betöltődjön a kért oldal, videóstul, táblázatosul és minden egyébvel megspékelve. Hiába írni ki a böngésző, hogy „kis türelmet, dolgozom, és csak azért tart ilyen sokáig, mert a lehető legpontosabban akarom megjeleníteni ezt a sokféle tartalmat” – ez az üzenet nem tenne boldoggá túl sok felhasználót.

SZABVÁNYOK

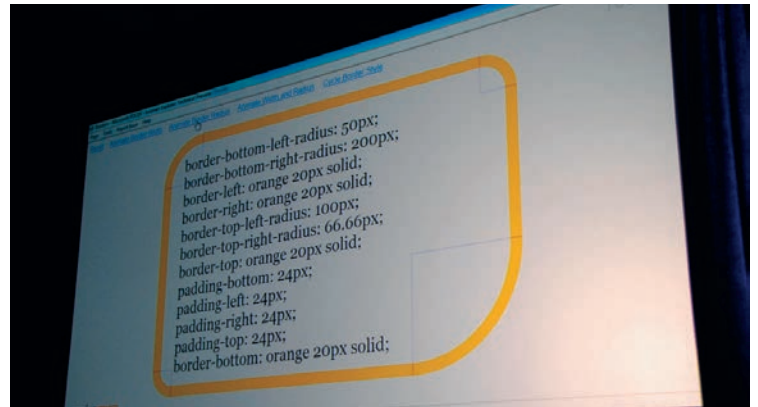
A közelmúlt böngészői lassacskán úgy néznek ki, mint a sündisznók. Adott volt az alap motor, amely megjelenítette a legfontosabb internetes tartalomformát,

kat, a HTML- és JavaScript-kódokat, képeket – ám az összes többi formátumhoz pluginek kellett (Flash-, Java-, Quicktime-addonok stb.), míg végül lett ugyan egy olyan browserünk, amellyel mindent meg tudtunk nyitni, ám lassú volt, mint egy lajhár, és a gépünk erőforrásait is jó étvággal ette meg.

Manapság a szabványok oldaláról is látják ezt a problémát, ezért született meg a HTML5 ötlete is – ez a jól ismert internet-kódok egy olyan változata, amely már integrálja a multimédiás elemek, videók és egyebek lejátszási, megjelenítési képességét, így nem kell teletömnünk a böngészőt segédprogramok tucatjaival. A stíluslapokat kezelő CSS is a harmadik verziójánál tart, és a vektorgrafikát vezérlő SVG ráncait is felvarták, hogy egyszerűbb és könnyebb legyen a legújabb generációs weblapokat „összerakni” és megjeleníteni a böngészőben. No, de ez persze csak a „kínálati” oldal, ami mit sem ér, ha a szoftverek különféleképpen kezelik. Aki egy kicsit is foglalkozott közületek weboldalak készítésével, már a legalapabb oldal összeállítás után szembesülhetett azzal a ténnyel, hogy ahány böngészővel nézi, annyiféleképpen jelenik meg az oldal. Elcsúsznak a táblázatok, más a margó, rossz helyre törnek a szövegek – külön bosszúság és macera a piacon lévő összes böngészővel kompatibilitás tenni az oldalakat.

BIZTONSÁG

Ezt a kérdést nem lehet eléggé fontosként kezelni. Persze megoldás az is, hogy fogok egy átlagos böngészőt, és körülbástyázom millió vírusirtóval, tűzfalal és egyéb biztonsági szoftverrel – de

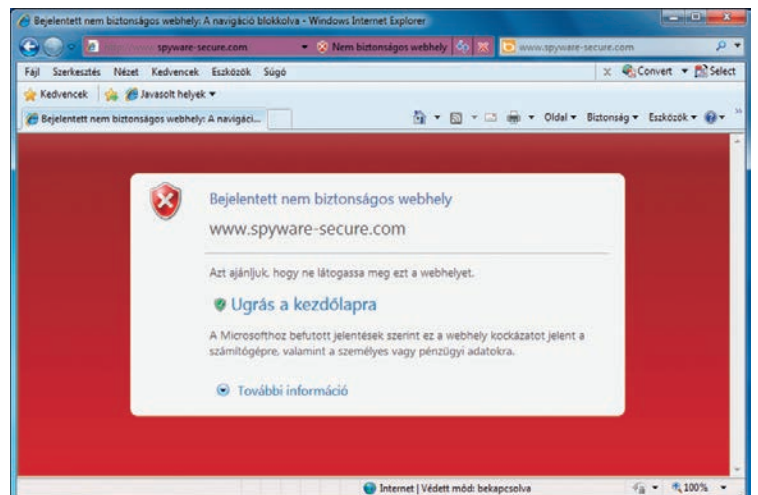
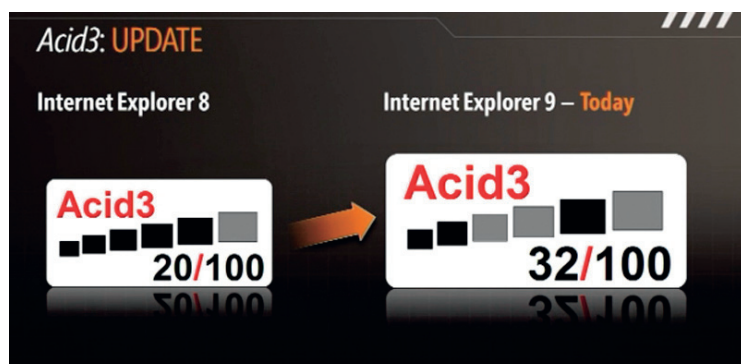


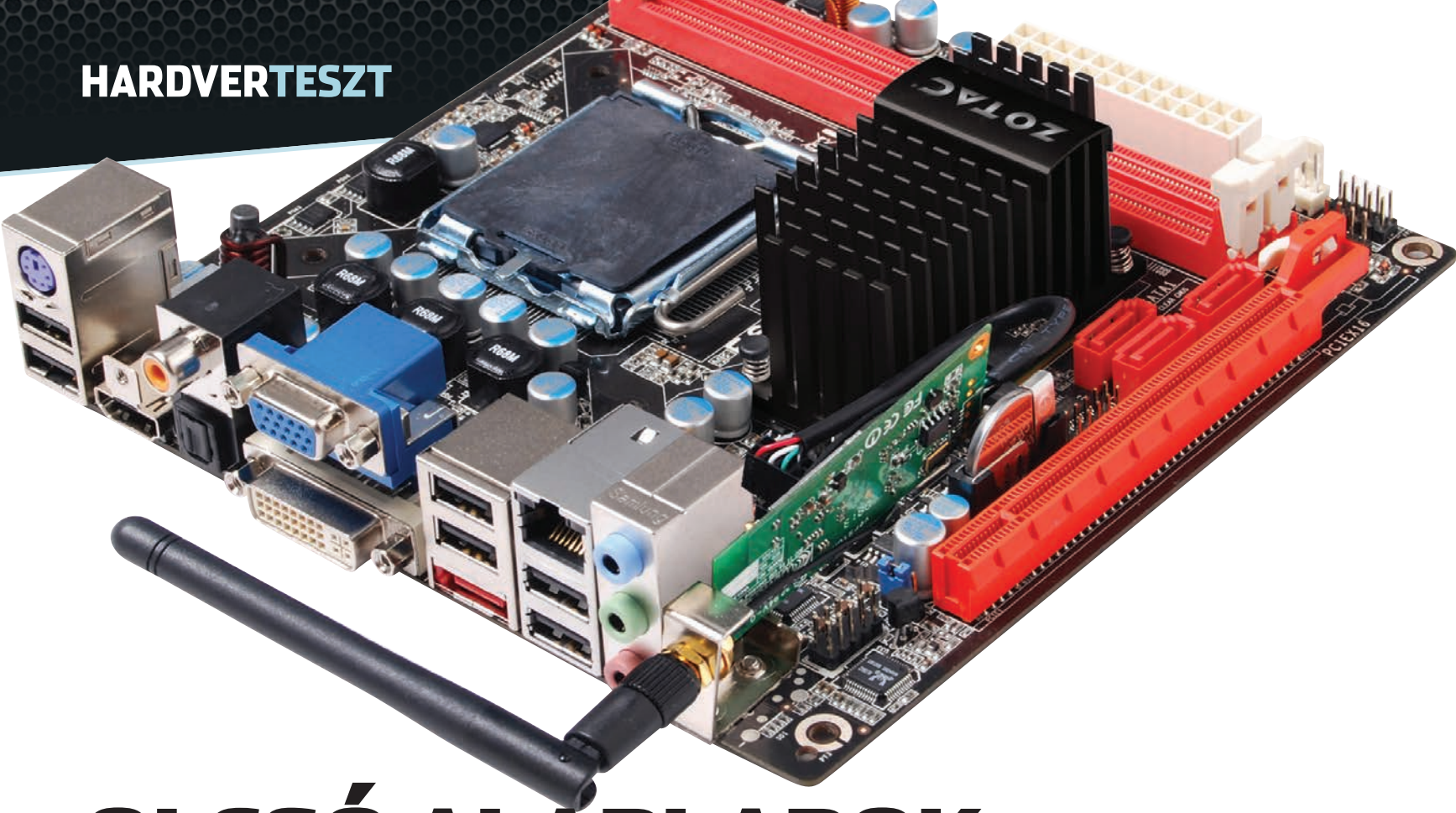
azért ez valahol továbbra is olyan lenne, mint egy csatamezőre bemenni egy páncélos hadosztálytól körülveve, egy szál boxeralsóban. Ha maga a böngésző (is) biztonságos, egyrészt eleve nincs szükség annyi erőforrás-zabáló egyéb védelmi programra, másrészt sokszor már az internetezés közben, a trükkös oldalak meglátogatása előtt értesülhetünk a veszélyekről.

KILENCDSZERRE

Hogy a fenti problémákat ki hogy fogja megoldani a közeljövőben? Ki tudja... A Microsoft terveit viszont már látjuk: az Internet Explorer 9 még csak úgynevezett „Platform Preview”, tehát fejlesztői előzetes változatban tesztelhető, ám látható, hogy a sebesség terén óriási lépett

előre. Szabványilag támogatja HTML5, a CSS3 és az új SVG követelményeit, sőt, olyan tulajdonságok is bekerülnek az új Internet Explorerbe, mint a videók hardveres gyorsítása vagy épp a felgyorsított JavaScript-motor, így nem a processzorunk izzad majd vörösre, míg megjelennek a bonyolult weboldalak. A jelenlegi Internet Explorer 8-at pedig független tesztek már most is a legbiztonságosabbnak nevezik a SmartScreen-technológia miatt, így a következő változatban ezzel sem akadhatnak gondok. Úgy tűnik, nemsokára eljön az az idő, amikor a webfejlesztők nem gyógyszerre élnek a szabványügyi frusztráció miatt, a netezők pedig nem telepítéssel és homlok-ráncolással töltik az idejüket, hanem egyszerűen... neteznek! [GS](#)





OLCSÓ ALAPLAPOK A TAVASZI NAPSÜTÉSben

Nincs könnyű helyzetben az, aki manapság akar alaplapot vásárolni. Olcsó típusokkal Dunát lehetne rekeszteni, épp ezért segítünk eldönteni, mikor mit válasszunk!

//Matteo

ŐSZINTÉN SZÓLVÁ mi sem érezzük túl magabiztosnak magunkat, amikor egy már-már végtelen hosszú árlistát kell átböngészniük. Az ember szeme a termék neve és az ára között jár sorról sora, majd csak eztán lehet szó arról, hogy akkor a specifikációkra is keressünk rá a gyártó weboldalán. Rengeteg időt lehet eltölteni azzal, hogy a legjobb választást próbáljuk megkeresni. Mindenki maga rendelkezik az idejével, ám előre szólunk, tökéletes alaplap nincs és nem is lesz. Egy kis kompromisszumra minden típusnál szükség lesz, lényegében azon dől el, melyik modellt válasszuk, hogy mennyi dolgot kell feláldoznunk az álmainkból. Remélhetőleg mindenki számára világos, hogy a 20-25 ezer forintos árkategóriában nem lehet csúcfszereltségű alaplapot találni. Ezt a kategóriát az átlagfelhasználókra tervezték, az alaplapokat is az átlagos igények szerint alakították ki. Egy-két kivétel természetesen mindig akad, tipikusan akkor, amikor egy

gyártó több hónapnyi csend után egy kis zajt akar csapni az új szériának, jelezvén, hogy „Igen, még itt vagyunk, nem mentünk csődbe, vásárolj tőlünk!” A méret ma már egyáltalán nem lényeges szempont, mini-ITX és micro-ATX formátumban is találni igazán jó vételeket. Előbbi szabványra legtöbbször Intel Atom platformos alapokat építenek a gyártók, de nem ritka az sem, hogy normál alaplapokon használatos CPU-foglalatok kerüljenek a 17×17 centiméternyi területre. Érdeemes a Zotac kínálatát végignézni, mi mindent gyártottak erre a formátumra, sokan biztos meglepődnek majd egy-két modell láttán.

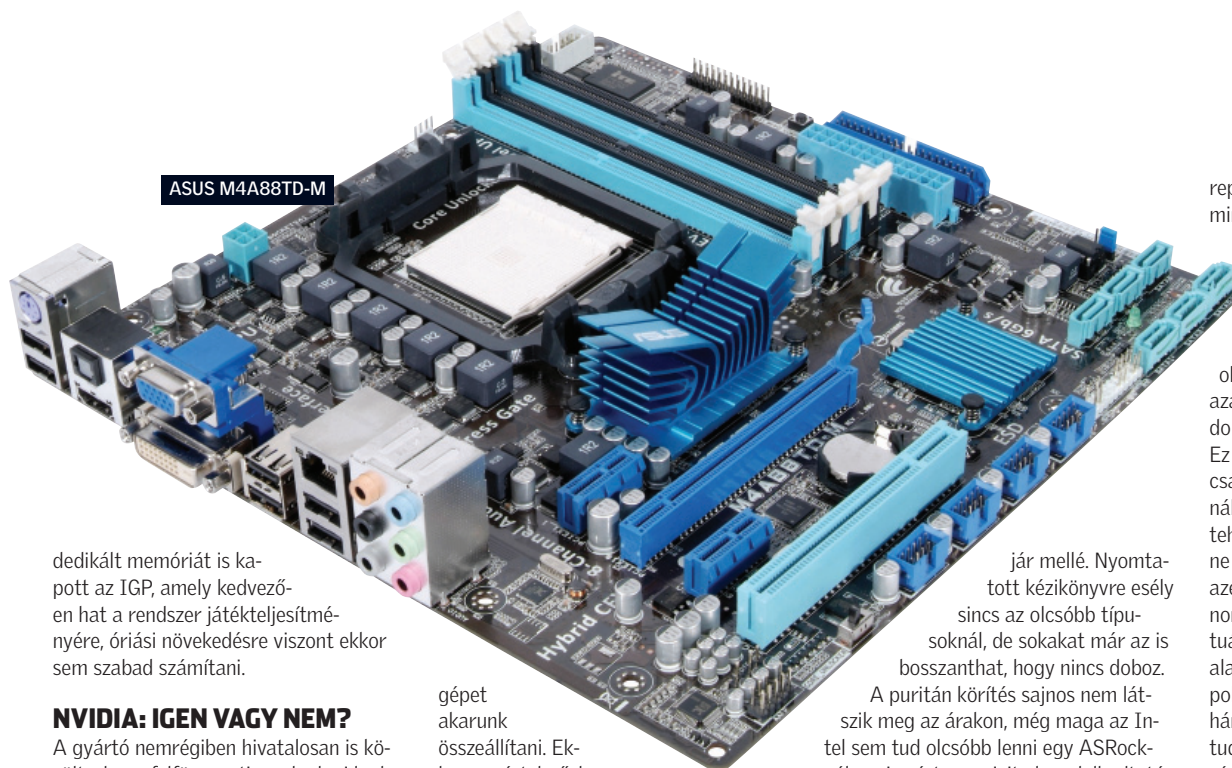
AKI A KICSIT NEM BECSÜLI...

A micro-ATX-es csoport már korántsem ennyire izgalmas; már-már elvárt méret ezen az árszinten. Az Intel és az AMD új platformjai lehetővé teszik, hogy a partnerek többféle méretben is legyárthatassák a tudásra azonos készleteket, a kisebb helyigény miatt nem meglepő, hogy

sokan inkább hanyagolják a teljes NYÁK méretet, és micro-ATX-re váltanak. A kisebb terület miatt természetesen a bővítési lehetőségek száma is csökken, de akad pár olyan példalap is, amelyekre erős játéképpet lehet építeni a két tizenhatszoros PCI Express foglalat jóvoltából. Az intel fronton jelenleg a H55 lapkakészlet a sláger ebben az árkategóriában, egy LGA1156-os foglalatba illeszthető G-szériás Pentium processzorral igen olcsón meg lehet úszni a gépfejlesztést. Az ASRock mint mindig, most is az egyik legolcsóbb a hazánkban piacon lévő gyártók közül, H55-ös és P55-ös alaplapokból is kínálnak 20 000 Ft alatti árcédulával érkező variánsokat. Ezt elég nehéz alulmúlni, mondhatni szinte lehetetlen küldetés, az év eleje óta kapható Biostar lapok azonban még sok borsot törhetnek majd az évek óta a legolcsóbb alaplapokat gyártó ASRock orra alá. Mivel hazánkban egyelőre nem érhető el a cég teljes kínálata, ezért kicsit csendes lett ez a visszatérés, ám az ápri-

lis végén megjelenő új AMD-s lapkakészletekkel szerelt modellekkal komoly sikereket érhet el itthon a forgalmazó. Egyelőre még nem ismerjük a pontos árakat, csupán az egyes alaplapok specifikációjával vagyunk tisztában, a 890GX-es lap hazai ára – körülbelül 26 000 Ft – alapján azonban nem butaság azt feltételezni, hogy a 880G-s Biostar lapok 20 000 forint környékére érkeznek majd meg. Ez mindenképpen jó hír azok számára, akik jó felszereltséggel és tudással rendelkező AMD-s alaplapot keresnek új Athlon II vagy Phenom II processzorukhoz, de természetesen a többi gyártót sem kell majd féltetni. Az ismertebb márkáknál egyelőre az AMD 785G dominál, amelyet csak a közelgő generációs váltás miatt nem ajánlunk, egyébként egy remek lapkakészletről van szó. Az integrált Radeon grafikus magokra évek óta nincs panasz: azokra a feladatokra, amelyekre szánják őket a vezérlőket, tökéletesen megfelelnek. Örömteli, hogy a legtöbb alaplapon

ASUS M4A88TD-M



dedikált memóriát is kapott az IGP, amely kedvezően hat a rendszer játékteljesítményére, óriási növekedésre viszont ekkor sem szabad számítani.

NVIDIA: IGEN VAGY NEM?

A gyártó nemrégiben hivatalosan is közölte, hogy felfüggeszti az alaplapok gyártását, kizárólag a Tegrára és az ION-generációk gyártására helyezik a hangsúlyt. Így a felhasználóknak nem marad más választásuk, régi fejlesztésű alaplapok közül kell választaniuk, ha feltétlenül a Santa Clara-i gyártó technológiáit akarják használni. Inteles vonalon a GeForce 9300/9400 lapkával integrált alaplapok jelentik a lehető legjobb vételt, ha viszont valaki nem szeretné használni az integrált grafikus magot, akkor az nForce 750i mellett is leteheti a voksát. Utóbbi sajnos azért ilyen olcsó, mert már hónapok óta kifutó készletként szerepel a listákon, így várhatóan csak pár darab van az országban, további rendelése erősen kétséges.

Az AMD-s alaplapok terén csupa kiöregedett készletet látni 20-25 ezer Ft-ért, a GeForce 8200-es lapkával szerelt alaplapok helyett az AMD saját, lassan második utódjának örvendő 780G készlet is jobb választás. Integrált grafika nélkül az 5-ös szériájú nForce család belépő szintű modelljeit választhatjuk, ám annyira erős az AMD-s lapkakészletek hadserege, hogy nem tudunk érveket felhozni egy nForce 520-szal szerelt alaplap mellett. Ideje tehát elfelejteni az NVIDIA-t, csak abban az esetben érdemes számolni vele, ha Atom processzorral szerelt asztali

gépet akarunk összeállítani. Ekkor egyértelmű, hogy az ION vagy az ION 2 jelent a legjobb alternatívát.

INTEL GYÁRTMÁNYÚ ALAPLAPOK

Volt idő, amikor csak azért ismerhettük meg az Intel alaplapjait, mert a gyártó az új processzorok és lapkakészletek megjelenésekor saját gyártási tesztelődényeket küldött, nem kért a partnergyártók segítségéből. Mostanra egész szép kínálat érhető el a nagyobb boltokban, az új tokozású processzorokhoz való típusok mellett LGA775-ös variánsok is vásárolhatók még. Az Intel alaplapjairól azonban tudni kell, hogy „Bulk” kiszerelésben is forgalomba kerülhetnek, ami annyit tesz, hogy maga a hardver egy antisztatikus zacskóban érkezik, és csak a kötelező hátlap, egy CD-lemez, egy matrixa, amelyen az alaplap rajza látható, illetve esetleg egy-két kábel

jár mellé. Nyomtatott kézikönyvre esély sincs az olcsóbb típusoknál, de sokakat már az is bosszanthat, hogy nincs doboz.

A puritán körítés sajnos nem látszik meg az árakon, még maga az Intel sem tud olcsóbb lenni egy ASRocknál, ami azért egy picit elgondolkodtató. Az alkatrészek minőségére most ne térjünk ki, mindkét oldal kapcsán hallottunk rémtörténeteket, illetve kezeink között is pusztult már el Intel és ASRock alaplap is. Egy próbát megérhet egy Intel alaplap, de a vásárlás előtt feltétlenül keressünk rá az interneten az adott típusra, hátha akadt olyan vállalkozó szellemű ember, aki publikálta a lappal kapcsolatos tapasztalatait.

MI A HELYZET A NAGYOKKAL?

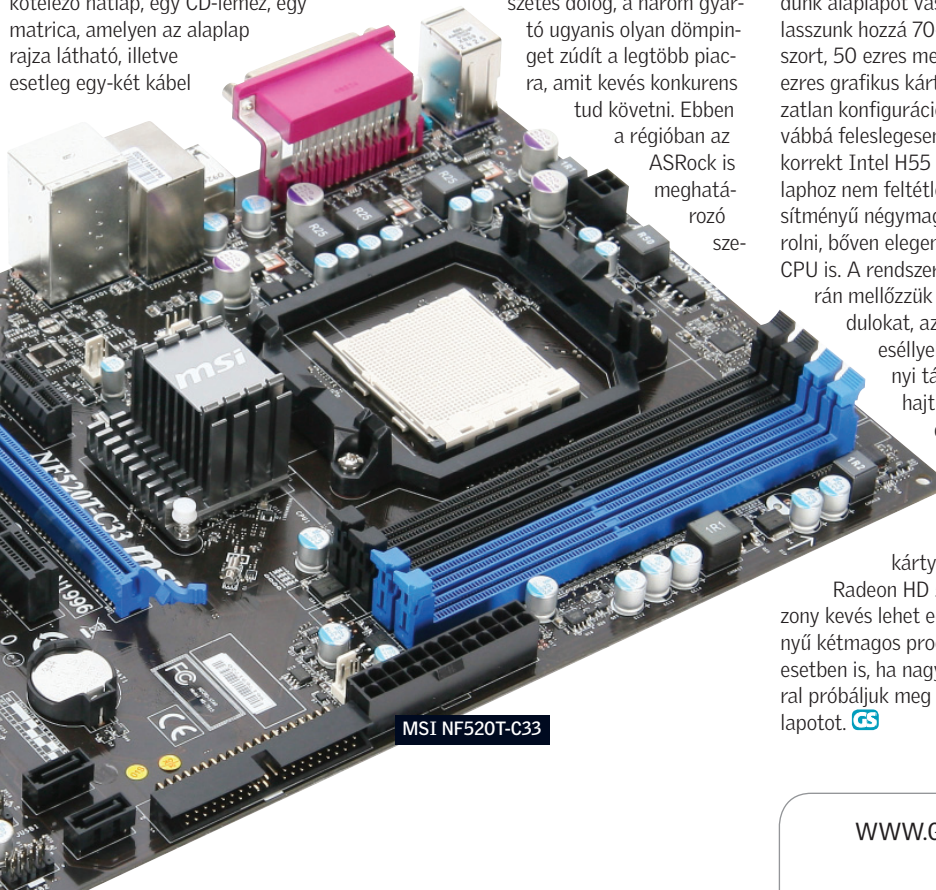
Lapunk állandó vendégei közé tartoznak az ASUS, a Gigabyte és az MSI termékei. Nincs mit ezen csodálkozni, a többség ezt a három nevet választja arra a kérdésre, mely márkából lehet válogatni az alaplapok piacán. Ez egyáltalán nem vall szűk látókörre, teljesen természetes dolog, a három gyártó ugyanis olyan dömpinget zúdít a legtöbb piacra, amit kevés konkurens tud követni. Ebben a régióban az ASRock is meghatározó sze-

repet tölts be, de e márka kapcsán még mindig igen sok a negatív vélemény, továbbá a teljes termékportfóliót tekintve nem említhető egy lapon a három naggyal.

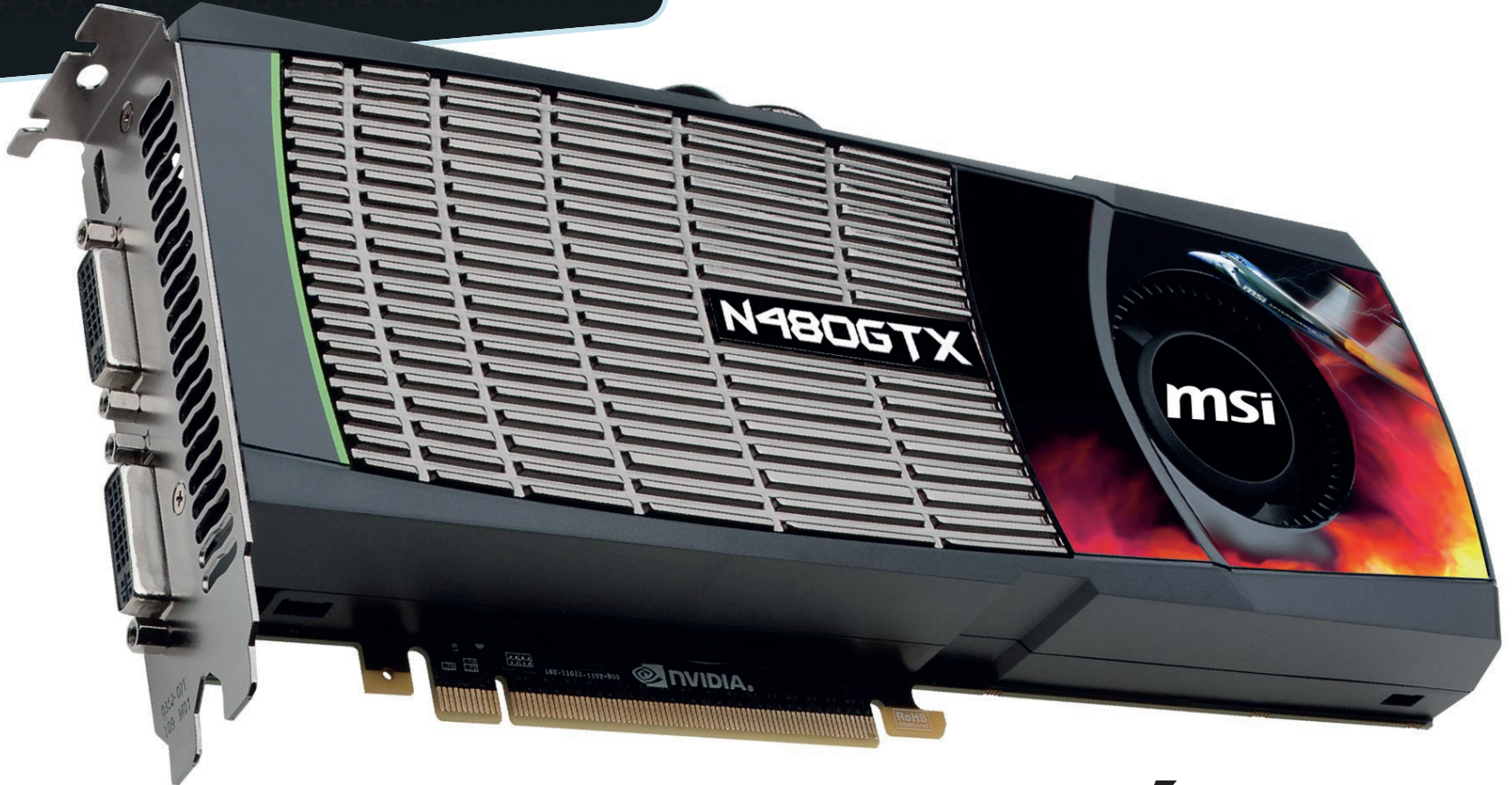
Hogy ki melyik márkát választja, teljesen szubjektív, a végső döntést olykor jó adag lojalitás határozza meg, azaz „X azért jobb, mert már volt vele dolgom, így Y-nak semmi esélye nálam”. Ez is egy szempont, csak aztán nehogy csalódás legyen belőle. Minden gyártónál előfordulnak hibás darabok, emiatt tehát semmiképp se szelektáljunk, illetve ne bélyegezzünk meg egy egész márkát azért, mert például az NVIDIA nem bír normális lapkakészletet gyártani. Az aktuális kínálatban szerencsére nincsenek alából rossz példányok, sőt, a H55-ös lapoknál tényleg csak az dönthet, hogy a három cég közül melyik milyen módon tudott rálicítozni tudásában és felszereltségben a másikra. Ha a számokat nézzük, akkor az MSI kicsit lemarad, a tajvani gyártó nem tud felmutatni akkora kínálatot, mint amit az ASUS-nál és a Gigabyte-nál láthat az ember. Talán már túlzás is, amit ezek ketten művelnek, 10-12 darab, azonos lapkakészletre épülő alaplap között sokan elvesznek majd, amikor tudás alapján akarják összehasonlítani az egyes modelleket. Végül az ember feladja és megveszi azt, ami szerinte a legalkalmasabb számítógépe számára. Lehet, hogy felesleges szolgáltatásokért is fizetni fog, de ezt viszonylag könnyedén lehet magyarázni a lelkiismeretnek egy „Jó lesz az még később!” mondattal.

NE KEVERJÜK A KATEGÓRIÁKAT!

Ha 20-25 ezer forintért akarunk vagy tudunk alaplapot vásárolni, akkor ne válasszunk hozzá 70-80 ezres processzort, 50 ezres memóriakit vagy 100 ezres grafikus kártyát. Egy kiegyensúlyozatlan konfigurációval csak a baj van, továbbá feleslegesen áll benne a pénz. Egy korrekt Intel H55 vagy AMD 785G alaplaphoz nem feltétlenül kell magas teljesítményű négymagos processzort vásárolni, bőven elegendő egy erős kétmagos CPU is. A rendszermemória kiépítése során mellőzzük a csicsás tuningos modulokat, az alaplap ugyanis jó eséllyel nem nyújt majd annyi támogatást, amivel kihasználhatók lennének ezek a drága memóriák. Végül, ha a gép alapját sikerült egyensúlyba hozni, észszel költsünk grafikus kártyára, mert például egy Radeon HD 5870 kihajtásához bizony kevés lehet egy közepes teljesítményű kétmagos processzor, még abban az esetben is, ha nagy felbontású monitorral próbáljuk meg elérni a VGA-limites állapotot. 



MSI NF520T-C33



NVIDIA GEFORCE GTX 470 ÉS 480 – ELLENCSAPÁS SANTA CLARÁBÓL

Fél évvel az AMD első DirectX 11-es grafikus vezérlőinek startja után az NVIDIA is bemutatta új generációs GeForce kártyáit

//Matteo

NEM VOLT EGY KÖNNYŰ MENET ez az NVIDIA számára, a konkurens vállalat generációváltásához képest elszenvetett fél éves késés komoly hátrányt jelent pillanatnyilag a márka számára, ráadásul a bejelentés ezúttal nem jelenti azt, hogy vásárolni is lehet az új kártyákból. Ilyet persze láttunk már az elmúlt pár évben, de amikor ekkora előnyre tesz szert az egyik gyártó a másikkal szemben, akkor minden egyes hét, hónap számít a hivatalos bejelentést követően. Most egyelőre úgy állunk, hogy a március 27-i startot követően senki nem tud új GeForce kártyához jutni, a partnerek megmutatták ugyan a portékáikat, de egyelőre sem boltban, sem pedig webáruházban nincs felvásárolható készlet. Az első szállítmányok április 12-e után várható, majd mi is csak ekkor tudjuk megmutatni nektek, milyen erő is lakozik az újdonságokban. Sajnos a tesztpéldányok kapcsán is komoly korlátozások léptek érvénybe, rengeteg offline és online média maradt ki az első körből. Mi is, csak úgy, mint az összes hazai hardveres ma-

gazin vagy portál – jó hír viszont, hogy már úton van az első GTX 480-as példány, amiről elsőként az online oldalainkon olvashattok majd. Mire az áprilisi GameStart lapozzátok, reményeink szerint már végeztünk az SLI-tesztünkkel is, de egyelőre nem ígérünk semmi pontosat, csak annyit, hogy jönnek a kártyák, és amint itt vannak, ti fogtok elsőként tudomást szerezni a játékokban nyújtott teljesítményeikről. Addig nem tudunk mást tenni, mint hogy bemutassuk a két új GeForce vezérlő háttértörténetét.

MIRE VÁRTUNK ENNYIT?

A „Fermi” kódnév alatt futó grafikus lapkáról jó ideje pletykál a sajtó, tavaly azonban még csak magáról az architektúráról derültek ki pontos jellemzők, az asztali szegmensbe szánt vezérlőkről semmit sem lehetett tudni. Aki tehetett, vadul találgatott. Vajon hány darab stream processzor lesz a csúcsmoделlben, illetve bejelentik-e azonnal a két GPU-s változatot vagy a gyártó egy grafikus lapkával akar legyőzni mindent és mindenkit? Eközben az AMD amilyen gyor-

san csak lehetett, letarolta HD 5000-es kártyáival a piacot, ami olyannyira agresszívra sikerült, hogy szerintünk még az ATI-rajongók egy része is azt várta, mikor jelentik be már végre az új ellenfeleket.

Nos, március végén megtörtént a hivatalos start, a HD 5800-as széria ellen a GTX 470 és 480 kártyákat indítja az NVIDIA. Mindkét variáns az előbb említett, 40 nanométeres gyártástechnológiával gyártott Fermi lapka kapott helyet, amelynek 529 négyzetmilliméteres mérete óriásinak számít a jelenkor grafikus vezérlői között. Pont ez az egyik oka annak, hogy ennyit kellett várni az NVIDIA válaszára, a TSMC gyártósorai ugyanis nemhogy ezt a lapkát, hanem még a 300 mm² körüli AMD „Cypress” grafikus magokat sem tudják megfelelő, a keresletet kielégítő kihozatal mellett gyártani. A gyártással továbbra is problémák vannak, a vállalat leghamarabb május végére ígéri nagy számban az új GTX-eket, addig csak az igazán szerencsések juthatnak az új termékek valamelyikéhez.

Szintén a mag méretéből adódott a hőterheléssel kapcsolatos probléma is, hiszen nyilvánvaló, nem mindegy, mekkora felület, mennyi idő alatt fűti fel a referenciatervezésű bordákat. A Fermi lapka a korábban meghatározott órajeleken nem volt üzemképes, illetve ha igen, akkor csak egy-két olyan darab, amely igen jól sikerült – ez pedig nyilván nem összeegyeztethető egy tömeggyártásra szánt hardverrel kapcsolatos célokkal. Továbbá figyelni kellett arra is, hogy mivel asztali számítógépekbe szánt termékről van szó, meg kell felelnie bizonyos termikus és energiafelhasználást érintő korlátoknak. Ez a korlát 300 wattos TDP-nél húzódik, előlött a komponens nem kap PCI-SIG pecsétet, ami ugyan számunkra nem nagy veszteség, a rendszerépítők viszont odafigyelnek minden ilyen tanúsítványra. Teljesen igazuk van, egy 300 watt TDP-vel forgalomba kerülő kártya borzasztóan tud melegedni, ergo speciális komponensek szükségesek mellé, de előfordulhat, hogy a felhasználó még így is panaszkodhat a fellépő zavaró tényezők miatt. Az egyik ilyen tényező a melegedés, amely téren a Fermi egészen jól teljesít. A 480 ak-



tív stream processzorral szerelt GTX 480 magja üresjáratban és terhelve is 90 Celsius fokra képes melegedni, ami ha a kártyát nem is öli meg, a többi összetevőre nincs jó hatással. Külföldi tesztek alapján a csúcsmoделl többet fogyaszt egy két grafikus maggal szerelt ATI Radeon HD 5970-nél is, ami többszöri hallásra is hihetetlenül hangzik. Ígérjük, amint nálunk a kártya, megmérjük, mennyit is fogyaszt valójában. Egyáltalán nem elhanyagolható a kérdés, hiszen az újoncok is támogatják az SLI-technológiát, el nem tudjuk képzelni, mi történhet, ha két ilyen monstrumot egy gyengén szellőző számítógépházban akarunk beüzemelni. Vulkáni hamu lepi el netán a GameStar szerkesztőségét? Meglátjuk.

Ha ilyen hőfokokat ér el egy kártya, akkor oda combos hűtés szükséges. Véleményünk szerint az NVIDIA a lehető legjobb megoldást választotta, más kérdés, hogy a vastag hőcsövekkel tarkított borda elé olyan ventilátort szerelt, amely maximális fordulaton minden élőlény hallását elpusztítja. Persze, kicsit túloztunk, de az interneten fellelhető videók alapján az FX5800-as GeForce és az AMD R600 jut eszünkbe, amelyek referenciahűtése lombfúvársra is alkal-

mas volt. Nyitott tesztpadon és ventilátor nélküli házakban nagyon fel tudnak melegedni az új GTX-ek, ha viszont ügyelünk a számítógépház szellőzésére, netán dedikált légszűrő van a videokártyának, akkor jóval moderáltabb lehet a vezérlők viselkedése, még terhelés alatt is.

ELSŐ PRÓBÁLKOZÁSNAK JÓ LESZ

Sokan már most így tekintenek az NVIDIA új kártyáira. A történet kísértetiesen hasonlít a Radeon HD 2900 XT sztorijára, ahol szintén volt egy kis késés, problémás volt a gyártás, végül pedig kis-é izzadságszagúra sikerült a bejelentés is. Azóta viszont abból az architektúrából nőtte ki magát a roppant sikeres HD 4000, és a jelenleg a DX11-es piacot teljes mértékben uraló HD 5000-es széria. A kanadaiaknak három generáció és az NVIDIA aktuális „bénázása” kellett ahhoz, hogy újra nyeregben érezhessék magukat, de nem ülhetnek sokáig a babérjain, minden bizonnyal hamarosan komolyabb válasz is érkezik Santa Clarából. Hogy pontosan mikor, azt senki nem tudja. Szerintünk év végén érkezik egy komolyabb frissítés, de az is lehet, hogy

a megjelenés átcsúszik a jövő év elejére. Annyi biztos, hogy most az NVIDIA-nak a középkategóriás Fermikre lenne nagyon nagy szüksége, mert míg a csúcscategória leginkább csak a presztízt alapozza meg, addig középszintről érkezik a legnagyobb bevétel. Természetesen a belépő szintű újdonságokra is szükség van, ám úgy véljük, a szintén 40 nanométeren készülő GT216 és GT218-as lapkák egyelőre elegendő tudással és teljesítménnyel rendelkeznek ahhoz, hogy fenntartsák az érdeklődést a 20 000 forintos árkategóriában is. A HD 5500, 5600 és 5700 ellenében azonban egyelőre semmi nincs, a felhasználók pedig épp eleget voltak türelmesek. A nyári uborkaszegzon egy kicsit kedvezhet az NVIDIA-nak, ám ha a június elején megrendezendő tajvani Computexen sem látunk középkategóriás Fermiket, akkor legközelebb már csak a sulikezdeés időszaka jöhet szóba, ami újabb pár hónapos késést jelent.

NEM ROSSZ EZ, CSAK TUDNI KELL SZERETNI

Ha szigorúan a tényeket nézzük, akkor a Fermi akár bukásnak is nevezhetjük. Az aktuális teljesítménye cseppet sem nevez-

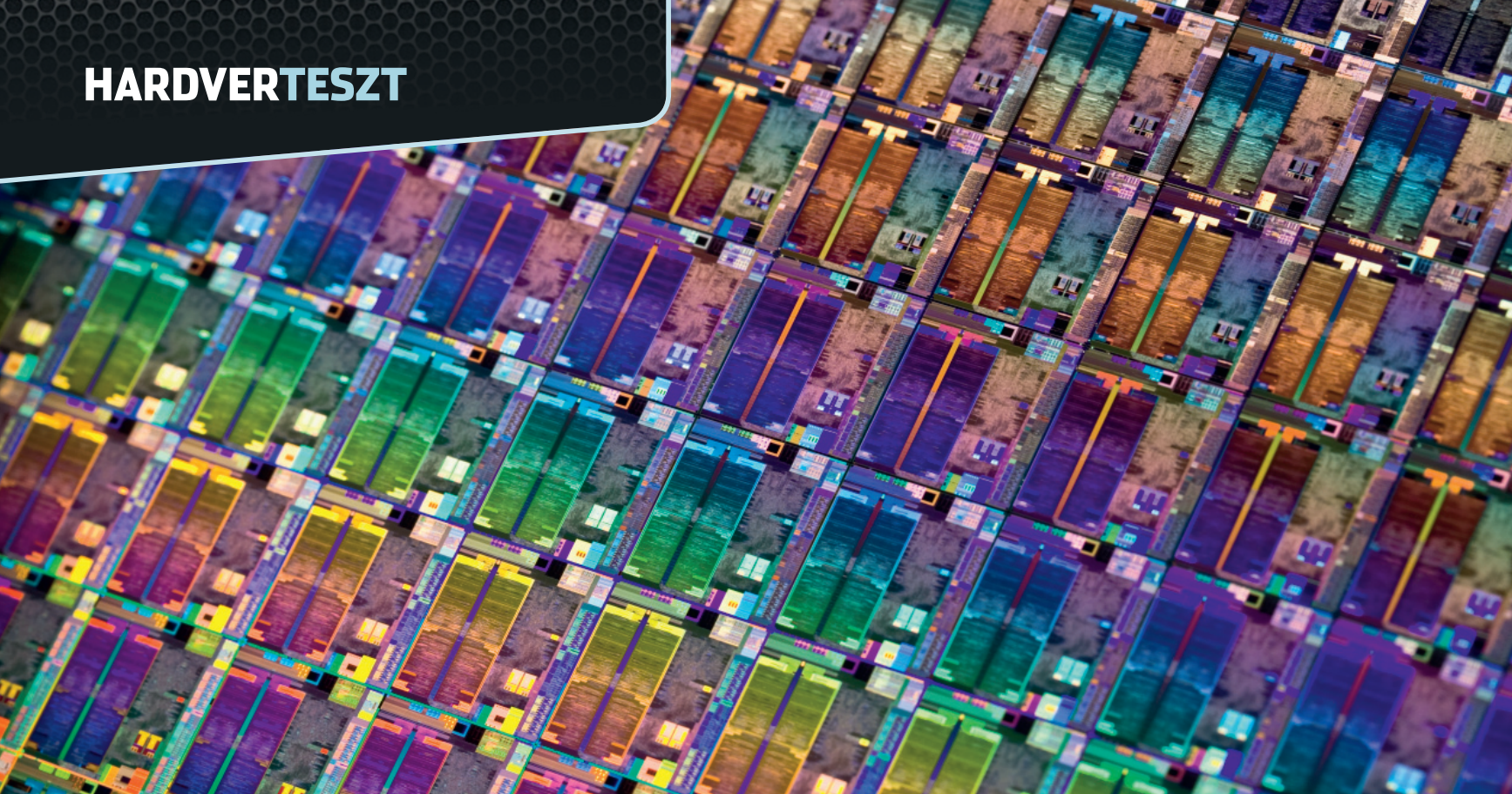
hető kiugrónak, a GTX 480 10-15 százalékos fölénye a HD 5870-nel szemben édeskevés. Ugyanakkor nagyon nagy szükség van az NVIDIA kártyáira, hiszen nélkülük nincs verseny, nincs árscökkenés, nincs felpörgő raktárkisiprés. Gyártói kényelem, magabiztosság, adott esetben emelkedő árak viszont vannak, ebből viszont épeszű ember gyaníthatólag nem kér. Az állóvíz felkavarásához több új GeForce kártyára lesz szükség, illetve az NVIDIA-nak arra az esetre is fel kell készülnie, amikor az AMD bejelenti az új, HD 6000-as generációját. A jelenlegi információk szerint őszel érkezik egy felfrissített Radeon, ami nemcsak órajelekben, hanem architektúra szintjén is újításokat tartalmazhat majd. Nyilván nehéz úgy meghatározni egy stratégiát, hogy nem tudjuk, mit lép pontosan az ellenfél, de ha őszre elegendő Fermi jelenik meg, akkor úgy gondoljuk, az NVIDIA-nak nincs komoly félnivalója.

Az már látszik, hogy a gyártó nem hanyagolja el a PC-s piacot, hiába próbálták sokan ezt a tényt beállítani. Természetesen nem látunk a színpalak mögé, de a felhasználókat nem is érdekli igazán, hogy az elnök-vezérigazgató épp melyik divízióban látja a jövőt, ha ugyanakkor a termék megérkezik a piacra, meg lehet venni, és kellő gyártói támogatás is jár mellé. Nagyon kíváncsiak vagyunk arra, hogy a Fermi után mi következhet, illetve erősödik-e a harc két nagy vállalat között, lesznek-e újabb zárt szabványok vagy épp ellenkezőleg, értelmüket veszítik a kizárólagos dolgok.

TESZTEK, TESZTEK, MIKOR LESZNEK?

Legkésőbb a következő GameStarban, de úgysem bírjuk ki, hogy online formában ne prezentáljuk nektek a kártyák erejét. Bizton számíthatok videókra is, sőt, ha lesz lehetőség rá, akkor az egyik GS Live-ban is bemutatjuk az újdonságokat. Addig legyetek türellemmel, a GSO-n és a Facebookon jelezni fogjuk, ha már teszteljük a két GTX-et! [GS](#)

	NVIDIA GeForce GTX 470	NVIDIA GeForce GTX 480	NVIDIA GeForce GTX 285	NVIDIA GeForce GTX 295
Grafikus lapka	Fermi	Fermi	GT200b	GT200b
Gyártástechnológia (nm)	40	40	55	55
Tranzisztorszám (milliárd)	3	3	1,4	2×1,4
Stream processzorok száma	448	480	240	2×240
Textúrázó egységek száma	56	60	80	2×80
ROP-egységek száma	40	48	32	2×32
Magórajel (MHz)	607	700	648	576
Shader órajel (MHz)	1215	1401	1476	1242
Memória-órajel (MHz)	3348	3696	2484	1998
Memóriabusz (bit)	320	384	512	2×448
Memóriaméret (MB)	1280	1536	1024	2×896
DirectX-támogatás	DX11	DX11	DX10	DX10



NETBOOKOK ÚJ ATOM PLATFORMRA ÉPÍTVE

Tavaly év végén az Intel új Atom platformot jelentett be, amely teljesen felfrissítette a netbookok piacát

//Matteo

SZÜKSÉG IS VOLT egy ilyen fajta és mértékű frissítésre, 2009 közepén már-már azt hitte az ember, hogy ez a netbookos-atomos lufi szép lassan kezd leereszteni. A gyártóknak egyáltalán nem volt könnyű dolguk a szigorú keretek közé szorított első generációs platformokkal; sokszor úgy gördültek le új masinák a gyártósorokról, hogy lényegi különbséget nem lehetett felfedezni köztük, legfeljebb a borításukban vagy a beviteli felület kialakításában tértek el egymástól ezek a kis hordozható gépek. Van esély rá, hogy most is ez lesz, mire beköszönt a nyár, ám még jelent egy csöppnyi izgalmat, ha az ember egy új Atom processzorral szerelt netbookkal találkozik. Korábban már bemutatuk az asztali gépekbe szánt változatokat, meg is kerestek minket elég sokan arra vonatkozólag, hol lehet megvásárolni az Intel mini-ITX formátumú alaplapjait. Nos, reméljük, ezen cikkünk után az új netbookok iránt is hasonló érdeklődés lesz, hiszen ha már valaki egy ilyen kicsi számítógép megvásárlásán töri a fejét, miért választaná

a kifutóban lévő szériák valamelyik tagját? A boltok polcain egyelőre még túlerőben vannak az Intel Atom N270/N280-nal szerelt gépek, így kezdésnek érdemes a gyártók weboldalán tájékozódni arról, létezik-e már új kiadás például az MSI Windből vagy a nálunk nagy sikert elérő J&W Minixből. Több gyártó teljesen új modell-számozású típusokkal váltott az új platformra, de találni olyan márkát is, ahol csak egy betű különbözteti meg a régi technológiát az újtól. A gyártói weboldalak átböngészése után tehát érdemes egy szakemberrel is beszélni, nehogy a végén ne azt vegyük meg, amit a kezdetekkor kinéztünk.

MIRE SZÁMÍTHATUNK?

Abszolút jogos felhasználói kérdés az, hogy van-e értelme egyáltalán új Intel atomos netbookot vásárolni. Aki eddig is józan ész alapján vásárolt számítógépet, vélhetően a netbookoktól sem vár el olyan dolgokat, ami lehetetlen és irreális. Helyükön kell kezelni ezeket a kis gépeket, amelyek leginkább azért születettek

meg, mert felmerült egy olyan felhasználói igény, ami olcsó, kicsi, hordozható számítógépeket jelent nagy tömegek számára. Kezdetben a hosszú akkumulátoros üzemidő nem tartozott az előnyök közé, ám ez a későbbiekben változott, ma például lehet olyan gé-



MSI Wind U123



Dell Inspiron Mini 10

pet vásárolni, ami 10-12 órán át is képes működni egy feltöltéssel. A netbookokból ideális munkaeszközök lettek, de a gyártók mégsem ezt a vonalat erőltetik igazán, hanem megpróbálják multimédiás ösvényre terelni az új gépeket. Megnőtték a képernyőméretek, az új típusok nagy részén HDMI-kimenet található, illetve egyéb olyan kiegészítők képezik részét az alapfelszereltségnek, amik a fotók, videók megtekintésében és a zenefájlok meghallgatásában segídeknek. A lényeg azonban minden egyes gépnél maga a platform, amely az egész szegmens mozgatórugója. Az Intel helyesen döntött, amikor a korábbi 3 lapkás felépítést elvetette, és eggyel kevesebb vezérlőből építette fel lényegében teljesen ugyanazt az alapot. A Pine Trail M kódnevű alatt futó platform egy processzorból és egy vezérlőlapkából áll, a klasszikus észak+déli hídból felépülő alaplap készlet a múlté. A bejelentéskor egyelőre csak egy darab központi egység tartozott az új Atom platformhoz, az N450-es típus mellé csak most, fél évvel később érkezett meg a magasabb üzemfrekvencián ketyegő N470. Utóbbival azonban egyelőre nem foglalkoznak a gyártók, pár hónap múlva azonban elképzelhető, hogy az erősebb Atommal is megjelenhetnek netbookok. Addig a felhasználóknak be kell érniük az 1,66 GHz-es N450-nel, amely teljesítményben szinte semmivel nem nyújt többet az N280-as elődmodellnél. A felépítés miatt eltűnt ugyan a klasszikus rendszerbusz, illetve a memóriavezérlő és a grafikus mag is a processzorban található, ám ebből vajmi keveset tud profitálni az új Atom. A HyperThreading-technológia támogatása szerencsére megmaradt, így az operációs rendszer két processzorszára oszthatja szét a feladatokat. A memóriavezérlő egyelőre csak a DDR2-es modulokat kezeli, ám azokat is csak egycsatornás üzemmódban, pletykák szerint azonban hamarosan a DDR3-támogatás is meg-

érkezik a platform számára. Az integrált grafikus mag pontos jellemzői nem ismertek, azonban vélhetően nem sokban különbözik a GMA 500 néven futó fejlesztéstől. A GMA 3150 továbbra is csak a DirectX 9.0 API-t támogatja, saját memóriával értelemszerűen nem rendelkezik, illetve a HD-videók lejátszásában sem tud besegíteni a processzornak. Általános feladatokra viszont alkalmas, egy netbooknál ne is legyen komoly elvárás az 1080p felbontású filmek zökkenőmentes lejátszása. Ettől függetlenül opciós tételként ez is megvalósítható, csupán egy kiegészítő dekódoló lapkára van szükség, amelyet a Broadcom biztosít a partnergyártók számára. Nyilvánvaló, hogy egy pluszlapka integrálása növeli az előállítási költséget is, ám általa megvalósulhat az igazi HD-élmény, ami vonzó tényező lehet bizonyos célcsoportok meghódítása esetén. Ezeket a felhasználókat egyébként nehéz lesz meggyőzni, hiszen többségük az NVIDIA ION 2-re várt, ami nemcsak multimédiában, hanem játékteljesítmény tekintetében is teljesen más szintet képvisel. Más kérdés, hogy egyelőre igen kevés netbookban található meg az NVIDIA fejlesztése, így sokan türelmüket veszítve szaladnak megvenni a legközelebbi boltba kirakott N450-es netbookokat.

A processzorban tehát gyakorlatilag minden lényeges vezérlő megtalálható, a különféle be- és kimenetek kezelése azonban egy külön lapka feladata. Az NM10 Express vezérlő ügyel a merevlemez és az optikai meghajtó kezeléséért, az USB-portokra kötött külső eszközöket is vezérli, valamint ehhez a lapkához kapcsolhatók a vezetékes vagy vezeték nélküli hálózati megoldások, a tetszőleges 3G-s modem, illetve a hangkódex és a már említett Broadcom Crystal HD dekódoló is.


ÜGYELJÜNK A FOGYASZTÁSRA!

Cseppet sem meglepő, hogy az új netbookok elődeiknél kevesebb energiával

is beérik. Mivel csökkent a platform fizikai mérete, illetve nem egy kiöregedett mobil lapkakészlet üzemel a processzor mellett, ezéért a gyártóknak valamelyest könnyebb dolguk van a tervezés során. Az Atom N450 tipikus fogyasztása az Intel közlése szerint 5,5 watt, üresjárat esetén pedig ennek az értéknek a felével is beéri a 45 nanométeren gyártott központi egység. Az NM10 lapka fogyasztásáról nincs információ, ám mivel nem tartalmaz komolyabb végrehajtó egységeket, ezért 1-2 wattnál többet nem nézünk ki belőle. Egy komplett netbook fogyasztása leginkább az extra vezérlőkön, a kijelzőn és ezek használatán fog múlni. Ha valaki folyamatosan vezeték nélküli hálózaton keresztül internetezik és közben a Bluetooth is be van kapcsolva, a kijelzőt pedig maximális fényerőn használja, akkor bizony számíthat a rövid üzemidőre. Ilyenkor az sem segít, hogy a gyártó 12 órás üzemidőt ígér, hiába a nagy kapacitású akkumulátor, a maximális teljesítményen üzemelő hardver hamar le fogja szívni a telepet.

A hardveres összetevők helyes kezelése mellett az operációs rendszer beállítása is fontos. Az új atomos gépek mellé végre Windows 7 licenc is kérhető, de csak a legbutább Starter kiadás, amelyet kifejezetten az ilyen alacsony teljesítményű hordozható gépekhez alakítottak át. Volt alkalmunk kipróbálni ezt a párost, és végre egyáltalán nem éreztük azt, hogy kinszenvedés lenne használni egy netbookot. Valamiért remekül működik együtt az új Atom és a Windows 7 Starter, de aki ódzkodik a Microsoft operációs rendszerétől, az Ubuntuval is tehet egy próbát. A Windows XP-t nem szívesen ajánljuk új gép megvásárlása esetén, 2010-ben egyszerűen nincs helye egy munkára és némi szórakozásra használt gépen.


ELÉG VASTAG A PÉNZTÁRCA?

Sajnos egy-két gyártó ismét egy kicsit elszállt az árákkal, a népszerűbb online árlistákon akár 120 ezer forintért is található alapfelszereltségű N450-es netbookot. Nyilvánvaló, hogy nem ezeket a gépeket szeretnénk ajánlani, hanem inkább azokat, amelyeket 65-80 ezer Ft környékén kapni. Ezekhez is jár természetesen operációs rendszer, bizonyos gyártóknál akár Windows 7 Starter is belefér a 80 ezres álmhatár alá. Érdemes alaposan körülnézni, hiszen nem feltétlenül a legismertebb márká jelenti a legjobb választást. A kicsik hajlamosak megtréfálni a nagyokat, ami csak nekünk, felhasználóknak jó, hiszen ugyanazért vagy kevesebb pénzért több szolgáltatást kapunk, és nem kínóhat minket a lelkiismeret, hogy csak egy logó miatt fizettünk ki 10-20 ezer forintnyi felárat. 

Játsz te is bárhol, bármikor biztonságban!



OUTPOSTPRO
SECURITY SUITE

Superior arsenal of defense 

Védd meg játékgedet a legújabb

OUTPOSTPRO
technológiával!

-  Játék mód :)
-  Vírusvédelem
-  Kémprogram-védelem
-  Rendszervédelem
-  IP Feketelista
-  Önvédelem
-  Alacsony erőforrásigény
-  Napi 3x adatbázis-frissítés
-  SmartScan keresőmotor
-  Betörésvédelem

Töltsd le ingyen és teszteld még ma!



 **Antivirus+antispyware**
outpost.hu/ganestar/oav

 **Internet Security Suite**
outpost.hu/ganestar/oss

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

//Matteo

MONITOR

BENQ G2420HDBL

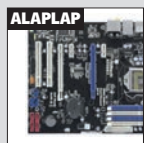


ÁRA 50 990 Ft
WEB www.benq.com

A típusjelzés alapján nem is feltételeznél az ember, micsoda érték rejtőzik a BenQ egyik legújabb monitorában. A játékosoknak tervezett G-széria 24 hüvelykes újdonságának specialitása az új háttérvilágítás, a megszokott fénycsöves megoldás helyett LED-ek világítják meg az 1920x1080 képpont natív felbontással bíró panelt. Így a fényerő és a kontrasztarány is nagyobb a „normál” modellekhez képest, az ár viszont továbbra is elgondolható szinten áll.

ALAPLAP

ASROCK H55DE3



ÁRA 25 990 Ft
WEB www.asrock.com

Árát tekintve a belépő szintet képviseli a H55DE3, a specifikációs listát látva viszont egy kicsit feljebb helyezkedik el. Az ATX-méretű lapon ugyan kihasználható az integrált Intel HD Graphics grafikus vezérlő minden egyes képessége, de a felhasználók két felső kategóriás VGA-t is beüzemelhettek, ám nem árt tudni, hogy a második PCIe x16-os port csak négyszeres sebességre képes.

HŰTŐ

COOLER MASTER NOTEPAL X2

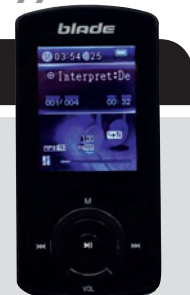


ÁRA 6990 Ft
WEB www.coolermaster.com

Noteszgépek hűtésére kiválóan alkalmas a NotePal széria X2-es típusa, amelyben egy 14 centiméter átmérőjű ventilátor segíti a hordozható masinák szellőztetését. A fém- és műanyag-összetevőkből álló hűtőegység 12-17 hüvelykes noteszgépeket képes fogadni, ventilátora pedig 700-1400 percenkénti fordulattal állítható. A 900 gramm tömegű eszköz dőlésszöge két fokozatban állítható, tehát noteszgéppel együtt is remekül funkcionál.

TOP TIPP

MP4-JÁTSZÓ TAKEMS BLADE



ÁRA 21 990 Ft
WEB www.takems.com

Pillanatnyilag a Blade a gyártó legfelszereltebb multimédiás lejátszója, amely a népszerű hangformátumok mellett mozgóképek lejátszására is alkalmas. Utóbbiak természetesen csak akkor van értelme, ha egy megfelelő minőségű kijelző is található a lejátszón. Nos, nem a Blade-en fogjuk végignézni a másfél-két órás mozifilmek tömörített változatait, de a 160x128 képpontos színes képernyő kisebb klipek megtekintésére mindenképp alkalmas. A mindössze 8 milliméter vastag lejátszó 2, 4 és 8 gigabájtos beépített memóriával kérhető, amit microSD- vagy microSDHC-memóriakártyával bővíthetünk. A két tárhely megtöltése USB 2.0-s kapcsolaton keresztül végezhető el, külön eszközzel vagy segédprogram nem kell a Blade és a számítógép összekötéséhez. A kizárólag fekete színben megvásárolható eszköz természetesen beépített akkumulátort kapott, amely teljesen feltöltve legfeljebb 4 órán keresztül tudja működtetni a lejátszót. A tényleges üzemidő nyilvánvalóan függ a használatától is, a Blade minden bizonnyal tovább bírja, ha videolejátszás helyett zenehallgatással töltjük a szabadidőnket.

KÜLSŐ HDD

FREECOM MOBILE DRIVE XXS 500 GB



ÁRA 31 990 Ft
WEB www.freecom.com

Gumirozott külsejének köszönhetően rendkívül ellenállóra sikerült a Freecom Mobile Drive XXS termékcsaládjá. Összesen négyféle méretben érhető el az USB 2.0-s adatkapcsolaton keresztül üzemelő termék, amelynek nincs szüksége külön tápellátásra, így kiváló társ lehet noteszgépes utazások során. Az 500 GB tárkapacitású 2,5 hüvelykes meghajtó 5400-as percenkénti fordulaton üzemel, másodlagos gyorsítótára 8 megabájtos.

BLU-RAY ÍRÓ

PLEXTOR PX-B940SA



ÁRA 64 990 Ft
WEB www.plextor.com

Elég kevés Blu-ray íróval találkozni a boltok polcain, ha viszont valaki netán a Plextor PX-B940SA-t választaná, biztosan nem jár majd rosszul. Az ár kissé riasztó, ám nem árt tudni, hogy ez a gyártó első 12-szeres BD-írásra képes meghajtója, amely 50 gigányi adatot körülbelül 15 perc alatt éget fel az adott lemezre. Nagy kár, hogy megfelelő nyersanyag még nem igazán érhető el hozzá, egyéb tekintetben viszont csak pozitívumokat tudunk felhozni vele kapcsolatban.

VIDEOKÁRTYA

ASUS EN210/DI/512MD2



ÁRA 12 400 Ft
WEB www.asus.com

Ha komolyabb, órákon át tartó játékok nem is, de multimédiás felhasználásra remekül alkalmas az ASUS felmagas nyomtatott áramkörre épített GeForce 210-es kártyája. Az 512 MB-nyi memóriával felszerelt kártyán a D-Sub és DVI-portok mellett egy HDMI-kimenet is található, így könnyedén köthető rá nagy felbontású megjelenítő, ám az aktív hűtés miatt nem biztos, hogy egy HTPC-gépbe ez a típus az ideális választás.



22 HÜVELYKES TFT-K 50 000 FT ALATT

- TIPP**
- 1. ACER V223WB**
kb. 41 000 Ft
WEB www.acer.com
 - 2. BenQ G2220HD**
kb. 36 000 Ft
WEB www.benq.com
 - 3. HannsG HI221DP**
kb. 39 000 Ft
WEB www.hannsg.com
 - 4. LG W2253TQ-PF**
kb. 41 000 Ft
WEB www.lg.com
 - 5. Samsung B2240**
kb. 41 000 Ft
WEB www.samsung.com



22 HÜVELYKES TFT-K 50 000 FT FELETT

- TIPP**
- 1. ASUS LS221H**
kb. 58 000 Ft
WEB www.asus.com
 - 2. BenQ SE2241**
kb. 65 000 Ft
WEB www.benq.com
 - 3. Dell D2209WA**
kb. 81 000 Ft
WEB www.dell.com
 - 4. LG W2286L-PF**
kb. 68 000 Ft
WEB www.lg.com
 - 5. Samsung T220HD**
kb. 68 000 Ft
WEB www.samsung.com



1 TB-OS MEREV-LEMEZEK

- TIPP**
- 1. Hitachi H3D10003272S**
kb. 20 000 Ft
WEB www.hitachigst.com
 - 2. Samsung HD103SJ**
kb. 22 000 Ft
WEB www.samsung.com
 - 3. Seagate ST31000528AS**
kb. 22000 Ft
WEB www.seagate.com
 - 4. Western Digital WD1001FALS**
kb. 26 000 Ft
WEB www.wdc.com
 - 5. Western Digital WD10EARS**
kb. 23 000 Ft
WEB www.wdc.com

MP3-LEJÁTSZÓ

TAKEMS SPORTY 8 GB

ÁRA 18 490 Ft
WEB www.takems.com



Sportolni kedvelő hölgyeknek készült elsősorban a takeMS Sport néven futó MP3-lejátszója, amely leginkább az iPod Shuffle termékek ellenfele lehet. A kis lejátszót egészen minimalista stílusúra tervezték meg, sehol egy kijelző vagy többfunkciós beviteli felület, a zeneadatok vezérlése mellett csupán a hangerőt tudja a felhasználó beállítani. Sok esetben nincs is többre szükség, ám ekkor nem árt észben tartani, hogy milyen albumokat töltöttünk fel a lejátszóra. A zeneadatok felmásolása egyébként nem is lehetne egyszerűbb, a mellékelt USB-kábel segítségével gyorsan meg lehet tölteni a 2, 4 vagy 8 GB-os beépített memóriát, külön program nem szükséges a kapcsolat létrehozásához. A beépített akkumulátort is ezen a kábelen keresztül tölthetjük fel, az üzemidő a gyártó közlése szerint akár a 6 órát is elérheti.



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	+10 000 Ft
Monitorral	BenQ E2220HDP	+36 000 Ft

Vélemény A belépő szint képviseli azt a kategóriát, amely manapság szükséges, hogy kevésbé részletes beállítások mellett is futtathatóak legyenek a legújabb játékok. Ha játszani szeretnél, ennél gyengébb PC-t egyáltalán nem szabad megvásárolnod.

Játékteljesítmény **★★★★☆**



GAMER

200 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Core 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	28 000 Ft
Grafikus kártya	Asus EAH5770/2DIS/1GD5	41 000 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		198 000 Ft
Gyorsabb VGA-kártyával	Gigabyte GV-R585D5-1GD	+32 000 Ft
Gyorsabb processzorral	Intel Core i5 660 3,33 GHz	+17 000 Ft

Vélemény A Gamer konfiguráció a jelenleg szükséges optimális játékgép elemeit tartalmazza. Ezek a részlegességek kellene ahhoz, hogy ne kelljen komolyabb kompromisszumokat kötni a magasabb grafikai részletesség és az élvezhető sebesség között.

Játékteljesítmény **★★★★☆**



HIGH END

300 000 Ft-os PC

Processzor	AMD Phenom II X4 965 34 GHz	43 000 Ft
Processzorhűtő	Cooler Master Hyper 212 Plus	8000 Ft
Alaplap	ASUS Crosshair III Formula	50 000 Ft
Memória	Kingston HyperX 2x2 GB 1600	30 000 Ft
Grafikus kártya	Sapphire Radeon HD 5850 1 GB	72 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Western Digital 1TB 32MB SATA2	26 000 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		298 000 Ft
SSD-meghajtóval	Kingston SSDNow V+ 64GB	+16 000 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 LGA 1156 Dobozos	
Core i7 860 / 2,8 GHz	73 000 Ft
Core i5 750 / 2,66 GHz	55 000 Ft
Core i5 660 / 3,33 GHz	55 000 Ft
Core i3 540 / 3,06 GHz	38 000 Ft
Core 2 Quad Q8300 / 2,5 GHz	37 000 Ft
Core 2 Duo E8500 / 3,16 GHz	50 000 Ft
Core 2 Duo E7400 / 2,66 GHz	26 000 Ft
Pentium E6500 / 2,93 GHz	20 000 Ft
Celeron E3200 / 2,4 GHz	11 000 Ft

AMD	
AMD Socket AM2/AM2+/AM3 Dobozos	
Phenom II X4 965 BE / 3,4 GHz	43 000 Ft
Phenom II X4 955 BE / 3,2 GHz	37 000 Ft
Phenom II X4 925 / 3 GHz	37 000 Ft
Athlon II X4 635 / 2,9 GHz	33 000 Ft
Athlon II X4 620 / 2,6 GHz	27 000 Ft
Athlon II X3 425 / 2,7 GHz	19 000 Ft
Phenom II X2 545 / 3 GHz	23 000 Ft
Athlon II X2 250 / 3 GHz	17 000 Ft
Athlon X2 5200+ / 2,7 GHz	14 000 Ft
Sempron 140 2,7 GHz	9000 Ft

ALAPLAPAJÁNLÓ

INTEL	
Intel Socket 775	
ASRock H55 Pro	28 000 Ft
ASUS P7P55 LX	30 000 Ft
Gigabyte GA-H57M-USB3	32 000 Ft
Intel BLKDP55WB	27 000 Ft
MSI P55-GD65	42 000 Ft

AMD	
AMD Socket AM2/AM2+	
ASRock M3A790GMH/128M	23 000 Ft
ASUS M4A79XTD EVO	30 000 Ft
Gigabyte GA-MA790GPT-UD3H	33 000 Ft
J&W JW-790GX Extreme S	33 000 Ft
MSI 790FX-GD70	42 000 Ft

KÜLÖNÖSEN AJÁNLOTT **LENOVO THINKPAD EDGE**

SOKAN A THINKPAD SZÉRIA MEGALÁZÁSÁNAK TARTJÁK AZ EDGE TERMÉKVONAL MEGJELENÉSÉT. Természetesen erős túlzás minden ilyen felhasználói megnyilvánulás, de annyit azért mi is hozzátennénk, hogy korábban elképzelhetetlen volt, hogy ThinkPad név alatt olyan gépek jelenjenek meg, mint amilyenek jelenleg Edge logó alatt futnak. Egyértelmű, hogy a gyártó nagyobb felhasználói bázisokat szeretne elérni, sőt, az Edge kiválóan alkalmas arra is, hogy a noteszgépek külsőjeire sokat adó hölgyeket is meghódítsa. A roppant vékony váz és a változatos színhasználat minden bizonnyal sok leányzónak bejön

majd, illetve olyan férfiaknak is tetszhet, akik eddig még nem használták ThinkPad noteszgépet, illetve nem ismerik magát a márkát. Ami a belső jellemzőket illeti, a Lenovo példás döntést hozott, ugyanis nem kötelezte el magát egyetlen platform mellett, az Edge noteszgépek az Intel CULV-alapok mellett alacsony fogyasztású AMD-komponensekkel is kérhetők. Utóbbi konfigurációk többsége 200 000 Ft alatt vásárolható meg, míg az inteszes verziók inkább eme átlomhatár közelében vagy efelett találhatók. Mivel az Edge-nél a hordozhatóság és a hosszú akkumulátoros üzemidő a két legfontosabb szempont, ezért lényegében mindegy, me-

lyik processzorral, platformmal kérjük a gépet. Még a legszegényesebb kiépítés is elegendő erővel bír a hétköznapi számítógépes feladatokhoz, sőt, akár HD-felbontású filmek lejátszására is befoghatjuk a gépeket. Az 1366x768 képpont felbontású, 13,3 hüvelykes képernyő remek képet ad, ám ha ez mégsem lenne elegendő, a HDMI-kimeneten keresztül jóval nagyobb kijelzők is működtethetők. Örömteli, hogy Windows 7 Home Premium operációs rendszer jár minden egyes Edge géphez, az egyéves garanciát azonban még a vásárlás során érdemes kiterjeszteni, a gép ugyanis annyira jó, hogy 12 hónap után sem akarjuk lecserélni majd. **CS**



GameStar 95

Ára: **167 000-227 000 Ft**

Csak akkor nem ajánlanánk, ha már van ThinkPad gép a felhasználó tulajdonában. Minden más esetben ajánlott vétel!



Gran Turismo 2 – bárhol, bármikor



EMULÁTOR(OKO)SSÁGOK

SCUMM, DS és PSX a PZS mellett, avagy a zsebkendő és a zseb-kendő esete //kacor

DÍÓHÉJBAN NEM MÁSRÓL VAN SZÓ, MINTHOGY RÉGI PS-ES, PC-S, DS-ES VAGY SNES-ES KEDVENCEINKKEL MA MÁR GYAKORLATILAG BÁRMILYEN HARDVEREN JÁTSZHATUNK, legyen szó egy telefonról, egy PSP-ről, vagy akár egy vasalóról (na jó, utóbbi nem biztos). Mégis hogyan? Ha tovább olvastok, kiderül.

AZ EMU LÁT. ORR

Emulál, szimulál, imitál: rokonértelmű szavak. Aztán persze vannak szimulátorok, imitátorok és emulátorok is: ezek már kevésbé. Ami minket érdekel, az persze az emulátorok világa. Körképünkben a platformok platformjai, a hibridhardver, a mindentudó, playstationos és PC-s játékokat futtató okostelefon, a PC-vé vedlett PSP és az all-in konzol mind helyet kap: csak tessék, csak tessék, íme a nagy attrakció, a modern emuláció.

VÁDLOTT, LEÜLHET, EGYES!

Először is tisztázzuk a dolgok cseppet bonyolult jogi hátterét. Az emulátorok használata a szürke zónába esik: az ilyen szoftverek letöltése és használata szinte minden esetben ingyenes (és legális!), hiszen a hardverért, amelyre letöltjük az emulátort, már fizettünk (jó esetben), és a szoftver, valamint a konzol, amelyet emulálni próbálunk, már a birtokunkban van. Az emulátorok „papíron” arra jók, hogy megvásárolt programjainkat, és a platformot, amelyekre tervezték őket, idegen rendszerkörnyezetben is futtathassuk, például playstationös játékainkat okostelefonunkon. Miért is kéne tehát fizetnünk?

Nos, a dolog persze nem ilyen egyszerű. Mivel megvásárolt programunk – egy Gameboy cartridge, egy ezeréves Commodore-os vagy DOS-os játék, netán egy Wii-re, vagy PSP-re letöltött program – sok esetben nehezen „juttatható” más hardverkörnyezetbe (pedig a felhasználónak joga lenne a terméket minden esetben használni, amikor erre lehetősége van), az emulátorok fejlesztői létrehoztak olyan honlapokat, ahol gyakorlatilag az

összes korábbi konzolgenerációra kiadott program elérhető, képfájlok (pl. ISO) formájában. A weboldalak persze hangsúlyozzák, hogy csak azokat a fájlokat tölthetjük le, amelyeknek eredetije birtokunkban van, de amíg a szoftverrendőrség nem kopogtat az ajtón, sajnos szabad a pálya – afféle becslétkasszáról beszélhetünk, bár éppenhogy fizetni nem fogunk senkinek. De mi szoltunk. Mielőtt sorra vennénk, mihez is kezdhettek az emulátorokkal, és milyen platformokat érint a téma, következésképpen egy kis:

TÖRTÉNELEMÓRA

Az emulátorok mindennapjaink szerves részei, még ha ezzel nem is vagyunk tisztában. A Windows operációs rendszerek évtizedek óta használnak DOS-emulátorokat a parancssorok futtatásához, ahogy a legtöbb nyomtató is képes a HP-eszközök utánzására, hiszen a legtöbb ilyen szoftvert a mammutcég perifériáihoz tervezték. Már a régi Macintoshokba is szerelhettünk DOS-kártyákat, hogy PC-s programokat futtassunk, ahogy a Linux oprendszerek nagy része is rendelkezik ilyen beépített funkcióval. Egy kis fizikai addendum: a Church-Turing-elv szerint bármely működő rendszer rekonstruálható egy másik működő rendszerből. Igen ám, csak hogy ez a konzolok és a játékprogramok esetében korántsem ilyen egyszerű: az eredeti környezettel párhuzamosan futó szoftver lelassíthatja eszközünk működését, ahogy a perifériákat sem egyszerű szoftveresen emulál-

ni (gamepad, mozgásérzékelő kontroller stb.). Az emulátorok nagy előnye, hogy az adott programot szélesebb körben teszik elérhetővé, és a platformokat átjárhatóvá tehetik, így a legtöbb emulátornak nyitott a forráskódja. Az emulátoripar egyik fontos célja, hogy a játékokat mint műalkotásokat olyan formában mentse el az utókor számára, hogy minden, a jövőben megszülető hardverkörnyezetben futtathatók, elérhetőek legyenek. Az emulátorfejlesztés rendkívüli pontosságot igényel: az eltérő hardverkörnyezetnek és programnyelvnek köszönhetően a legkisebb mulasztás is értelmezhetetlenné teszi az emulációt. A személyi számítógépek a 90-es évekre váltak annyira fejletté, hogy megszülethettek a korábbi, egyszerűbb rendszerek imitációi. A Commodore, a Spektrum és az Amiga után a NES, a SNES, a SEGA, a Gamegear, majd a Gameboy is „feltámaszthatóvá lett” asztali számítógépünkön. Később szükségessé vált a DOSBox létrehozása, ami százszázalékosan emulálta a régi környezetet, így téve lehetővé, hogy poros kedvenceinket újra élvezhessük. Mára az Xbox 360-on és a PS3-on kívül már az összes konzolkörnyezet legenerálható a számítógépünkön, de egy okostelefonnal, vagy egy PSP-vel felszerelve is több különböző konzol tulajdonosának érezhetjük magunkat.

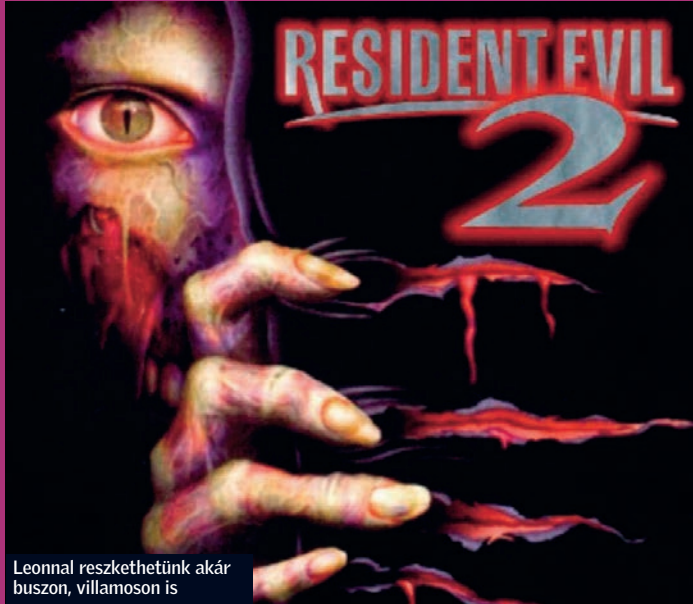
SCUMM-TŐL SCUMMVM-IG

Ma a SCUMMtm már nemcsak egy bár a Karib-tenger egyik képzelte szigetén: a SCUMM eredeti változatát kalandjátéka-

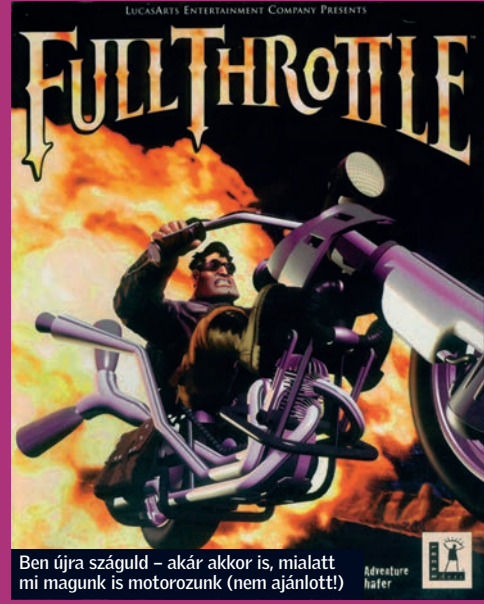




Az FPSECE egyik lehetséges kezelőfelülete (virtuális billentyűzet beállításával teljes képernyőn is játszhatunk)

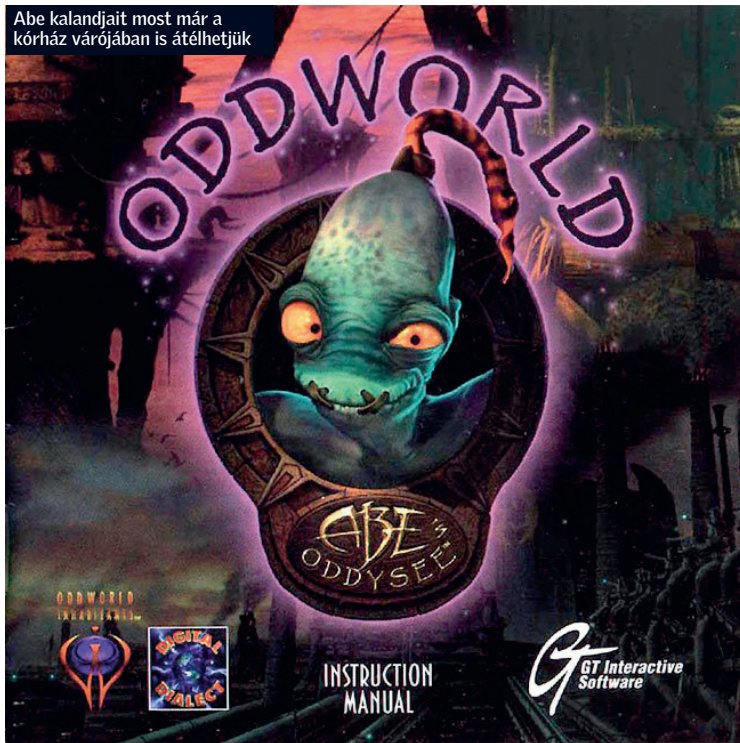


Leonnal reszkethetünk akár buszon, villamoson is



Ben újra száguld – akár akkor is, mialatt mi magunk is motorozunk (nem ajánlott!)

Abe kalandjait most már a kórház várójában is átélhetjük



ik egyszerű, rugalmas és egységes programozhatóságának érdekében a lucasart-sos Aric Wilmunder és Ron Gilbert írták 1987-ben. Ez a motor dohogott az összes Lucas-kaland alatt egészen az 1998-as *Grim Fandango*ig. Mára a ScummVM egy ingyenes, multiplatform felületté vált, amelynek segítségével szinte az összes kalandjáték-klasszikust (és nem csupán a Lucas-termékeket) futtathatjuk szinte bármely elérhető platformon ingyen és bérmentve. Ehhez természetesen szükségünk van az eredeti játékfájltra. A játékok futnak Windows, Windows Mobile és Linux alatt is, iPhone-on, Symbian operációs rendszereken, a legtöbb erre alkalmas kijelzőjű és erőforrású telefonon, PlayStation 2-n, Dreamcaston, Nintendo GameCube-on, Wii-n, Nintendo DS-en és a PSP-n. Vagyis szinte minden otthoni és hordozható konzolon játszhatunk olyan játékokkal, mint a *Broken Sword*, a *Monkey Island* sorozat egészen a harmadik

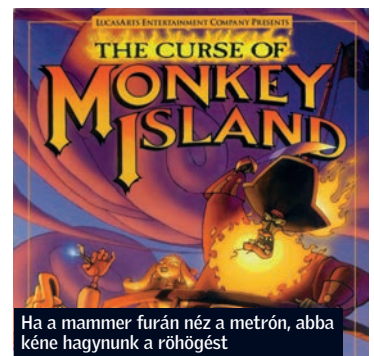
részig, a *Beneath*, a *Steel Sky*, az *Indiana Jones* kalandok, a *Day of the Tentacle* vagy a legendás *Full Throttle*. Mindehhez csak az ingyenes program megfelelő verziójára (www.scummvm.org), és a játék fájljaira van szükségünk. Fontos megjegyeznünk, hogy maguknak az állományoknak a letöltése illegális, ha nem rendelkezünk az eredeti programmal, kivéve az Abandonware programok esetében, amelyeknek jogairól 10 év elteltével, a forgalmazás beszüntetése után lemondtak a fejlesztők. Ilyen címetek a www.abandonia.com weboldaltól tölthetünk le.

JÁTSSZON ÚTON, ÚTFÉLEN ÖN MOST!

Az emuparadise.com oldalról szedhetjük le a legtöbb konzol PC-re optimalizált emulátorát, legyen szó a Commodore-ról, a Spektrumról, a Nintendo 64-ről, a PSX-ről, a PS2-ről vagy a PSP-ről (amelyre egyébként letölthetünk egyéb

emulátorokat is – és a kör bezárul). Ezen az oldalon elérhető az összes (!) korábbi konzolokra Amerikában valaha kiadott program képfájla is, de letölteniük csak annyiban legális, amennyiben korábban megvásároltuk az eredeti programot. Körülményesebb, de biztonságosabb módszer, ha fogjuk eredeti játékunkat, és valamilyen programmal mi magunk készítünk képfájlt az adathordozóról – ez biztosan működni fog a jobb emulátorokkal. Ha iPhone-unk van, azon is játszhatunk a legtöbb konzolos játékkal, legyen szó a PlayStationról, vagy a Gameboy-ról: a Gameboy4iphone, a genesis4iphone, a MiniVMac, a NES, a snes4iphone és a psx4iphone mind-mind legális szoftverek, amelyeket egyszerűen megszerezhetünk némi google-zás után. Ha Windows Mobile oprendszerű okostelefonunk van, akkor sem kell lemondanunk a buszon zötykölődve a *Final Fantasy VII*-ezésről, *Tekken*ezésről, *Gran Turizmó*zásról vagy a *Silent Hill* élményéről: a FPSece egy ingyenes PS-emulátor, ám ha a fejlesztő-

ket 5 euróval támogatjuk, multistouch- és beépített vízmerő-támogatást kapunk az enélkül is jól szuperáló programhoz. Természetesen a Commodore-t, a Spektrumot, Amigát, a NES-t, a SNEST, a Gameboy Advance-ot és a SEGA-t is beizzíthatjuk az erre alkalmas telefonunkon, ha keresgélünk kicsit a neten. Mindezt legálisan. Vitrinben őrzött kedvenceink bárhol, bármikor, ingyen. Maga a Kánaán... Hittetek volna? ☺



Ha a mammer furán néz a metrón, abba kéne hagynunk a röhögést

BOCS, HÍVNAK A PSX-EMEN!

Hogyan barkácsoljunk valódi konzolt a telefonunkból?



AZ IPHONE-HOZ ÉS A WINDOWS MOBILE-OS KÉSZÜLÉKEKHEZ is elérhető olyan bluetooth-os kontrollerek, amelyekkel irányíthatjuk a programokat, sőt, tévékimenettel akár a plazmán is élvezhetjük régi játékaikat akkor is, ha maga a konzol már rég elromlott, vagy elkallódott egy lomtanántáskor: elég a telefont a tévére csatlakoztatni. Ha mégis ilyen kontrollertünk vagy megfelelő kimenetünk, a legtöbb programmal gyorsgombokat is definiálhatunk, de az érintőképernyős telefonokon virtuális billentyűzetet is létrehozhatunk a könnyű irányíthatóság érdekében.

SUGÁRZÓ MINDENNAPOK

Avagy az elektromos kütyühasználat rejtett veszélyei

//Zimi

ELGONDOLKODTÁL MÁR AZON, hogy játék közben elektromos szmogban töltöd a szabadidődöt? És azon, hogy a mobiltelefonálásakor keletkező elektromos tér milyen hatással van sejtjeidre? Tudod, mennyire egészséges magasfeszültségű vezeték alatt piknikezni, és folyamatos Wi-Fi-lefedettségben élni? Egyvalami azért már most biztosnak látszik: nem ettől lesznek szép fehérek a fogaink.

ANATÓMIA

Na mármost, vannak ezek a sejtek. Tesztünk sokféle apró alkotóelemei, amiből van piros, barna, de lehet, hogy még sárga is. Szóval a megkérdézett természetgyógyász szerint az elektromossággal működő berendezések, mint a mobiltelefon, vagy a játékosoknak inkább fontosabb monitor és tévé, illetve a különböző sugárzások, mint például a Wi-Fi, Bluetooth, elektromágneses erőtereket hoznak létre. Márpedig ezek az igen gyenge villamos jelekkel kommunikáló, az élő szervezet normál működéséhez elengedhetetlen, sejtek közötti információcserében zavarokat okozhatnak. Külső ritmizáló jelként hatnak az élő szervezetre, ezenkívül befolyásolhatják az agyműködést, a légzést, a szívritmust és a vérkeringést,

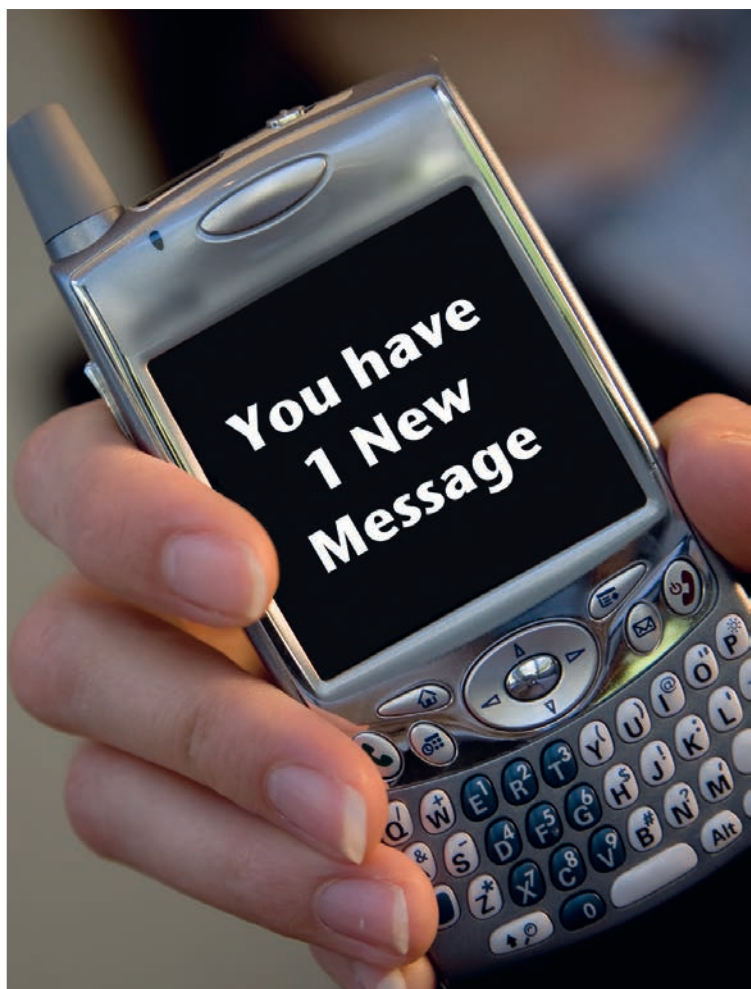
megváltoztathatják a vér fizikai összetételét, a sejtek információcseréjét, így magát az osztódási folyamatot is megzavarhatják. Azért a feltételes mód, mert nem születtek még pontos, 100%-os megbízhatóságú vizsgálatok a mindennapi elektromos sugárzás élettani hatásaira, mert ezek az eszközök csupán az elmúlt 1-2 évtizedben terjedtek el. A pontos választ, hogy milyen hatása van a mobiltelefon állandó fejhez tartásának, majd gyermekeink egészségi állapota fogja megadni, az elkövetkezendő 50 évben. Persze már ma is vannak olyan betegségek, amelyeket fejlett technológiánk eme mellékhatásának tulajdonítanak, mint a rák, hirtelen gyermekhalál, csontbetegségek, szklerózis multiplex, hiperaktivitás, fejfájás, alvászavar, idegesség, koncentráciogyengeség, agresszivitás, fülzúgás, halláskárosodás, migrén, depresszió, vérképzőszervi zavarok, vegetatív idegrendszeri zavarok és hormonzavarok. Zsír. Ti hogy vagytok amúgy?

NINCS KÉT EGYFORMA SUGÁRZÁS

Nemcsak egyféle sugárzás élettani hatásait kell vizsgálni. Más-más hullámhosszon más és más sugárzást kap az emberi test, és vele együtt az egész környe-

zet. Az ionizáló sugárzások, mint például a radioaktív sugárzás, mint neve is mutatja, ionizálja az anyagot, hasonló elven működő – de nem radioaktív – sugárzást használnak a radiológiában is. Míg utóbbinak eredményét, saját átvilágított szerveit egy lapon nézegetve szerintem már mindenki látta, addig a radioaktív sugárzást remélhetőleg senki nem tapasztalta még meg közülünk. Elég csak a csernobili balesetre, vagy a Japánra dobott atombombák után megmaradt sugárzás halálos áldozataira gondolni. Ugyanakkor a rádiósugárzás élettani hatásaira nincs egyértelmű válasz, mint ahogy az elektromágneses sugárzás hatásaira sem. Kísérletek és vizsgálatok persze voltak és vannak, de ezek eredményei olykor szöges ellentétben állnak egymással, nem is beszélve a mögöttük álló államok gazdasági érdekeinek komoly torzító hatásairól. A mobilkészülékek sugárzása okozta egészségkárosító hatások esetében a kutatások valóban némely esetekben ellentmondó, vagy akár semmitmondó eredményeket közölnek, és a nyilvánossághoz leginkább a kevésbé árnyalt, csúsztatásoktól sem mentes, fekete-fehér információk jutnak el, amelyek vagy arról szólnak, hogy a mobilkészülékek sugárzása egészségesebbé tesz minket, mint egy adag





BEFOLYÁSOLHATJÁK AZ AGYMŰKÖDÉST, A LÉGZÉST, A SZÍVRITMUST ÉS A VÉRKERINGÉST, A VÉR FIZIKAI ÖSSZETÉTELÉT

élőflórás joghurt, vagy éppen ellenkezőleg, az eredmények alapján a mobiltelefonok használata miatt súlyos egészségügyi problémákkal küzdő emberekkel benépesített jövő képét vázolják fel.

KÉRDEZZE MEG KEZELŐORVOSÁT

Több orvos, szervezet és kutatócsoport állítja, hogy igenis vannak egészségügyi kockázatai mind a mobiltelefonhasználatnak, illetve más, elektromágneses sugárzást kibocsátó eszköznek. A brit Mast Sanity nevű szervezet például, amely a mobiltelefonok és a mobiltelefon-tornyok ellen küzd már évek óta, azt tanácsolja, hogy a mobiltelefonokat ugyanolyan egészségkárosodásra figyelmeztető matricákkal és feliratokkal lássák el, mint az alkoholos üvegeket vagy dohánytermékeket. Egyértelműen tovább ront a helyzeten, ha az esti *CoD*-meccset valamilyen fémtárgy közvetlen közelében szervezzük, az antenna- és transziens ha-

tások miatt. Ezt legtöbbször valami egyszerű divatkellék is elő tudja idézni, mint a fülbevaló, piercing, BMW X5, ékszerek, fémcsatok vagy a fémszerszámok, török, fegyverek. Azok pedig valamivel rosszabb helyzetben vannak, akiknek mondjuk fémimplantátum van a testében és nem tudnak csak úgy megszabadulni tőle; például amalgámtömés és fémkorona a szájukban, pacemaker a szívüknél és mondjuk fém a csontjaikban.

KINEK SZABAD?

Tegyük fel, hogy most mindenki megijed egy kicsit és csendben megfogadja, hogy mostantól ésszel, vezetékes headsettel használja a mobiltelefont, hogy minél távolabb essen a hardver a fejétől; otthon kilövi a Wi-Fi-t, ha épp nincs rá szükség, és soha nem vesz barackost átjátszó állomások mellett. De mégis: van valamilyen optimális korhatár például a mobiltelefonok használatához? Egyes kutatók és orvosok, a tudomány jelenlegi állását figye-

lembe véve kifundálták, hogy bár a felnőttekre nincs kifejezetten káros élettani hatása a mobiltelefonálásnak, a gyermekek fejlődő szervezetére veszélyt jelenthet, amely veszélyek esetleg csak felnőttkorban jelenhetnek meg, amikor logikusan már késő a beavatkozáshoz. A 2000-es évek elején az EU és a WHO is azt javasolta, hogy 16 év alattiaknak egyáltalán nem lenne szabad mobiltelefont használniuk. Az orvosi indoklás szerint minél hosszabb ideig éri a fiatal szervezetet erős sugárzás, annál előbb és annál súlyosabban betegszik meg az adott egyén. Kíváncsi vagyok, hogy jelenünk 16 év alatti fiataljai hogyan vélekednének mondjuk egy ilyen törvénykezésről! A világon tehát még sehol sem bizonyították egyértelműen a mobiltelefonok és más elektromágneses sugárzást kibocsátó eszközök használatának káros hatásait, ahogyan azt sem állítja senki, hogy ezektől mérhetetlen életkedvünk lesz és kicsattanóan egészségesek leszünk. A szakemberek döntő többségével egyetértésben mi is azt javasoljuk, hogy inkább legyünk óvatosabbak és visszafogottabbak ezen a téren. Az emberi faj ugyanis eddig jól megvolt ezek nélkül, és 20 év távlatában nagyon nehéz megjósolni, hogy velük is ugyanilyen jól kijön-e majd. 

OKOSTELEFONOK BUTA EMBEREKNEK?

Telefon, Wi-Fi, 3G egyszerre, ami a csövön kifér



NEM LEHET NEM ÉSZREVENNI

napjaink okostelefon-őrületét, ahogy a gyártók olyan új szolgáltatásokkal tömik tele termékeiket, mint a Wi-Fi vagy a 3G. A cikk szövegében szó esik a mobiltelefonokról, de ezek a jószágok a rádiósugárzás mellett több más, itthon is elterjedőben lévő kommunikációs szabványt ismernek. Aki ilyen készüléket vásárol, az logikusan szeretné kihasználni a telefonja által nyújtott lehetőségeket. A kérdés tehát az, hogy 100%-osan működtetve ezeket az eszközöket, vajon mennyivel jelentenek nagyobb veszélyt mondjuk egy mezei mobiltelefontól? Gyanítom, hogy a helyes válaszra még sokat kell várunk, és hogy az sem az okostelefonok gyártóitól fog érkezni.

ILLÚZIÓK ÉS KEZELŐFELÜLETEK

Vajon egy olyan kiegészítőben, amelynek a címe Illusion Castle, vajon mi az, ami illúzió és mi az, ami nem? Interjúalanyunk, Anthony Smith (CABAL Online) lerántja a leplet.

//Gyu



ANTHONY SMITH, CABAL Online

A Z ILLUSION CASTLE nevű kiegészítő néhány igen jelentős fejlesztést jelentett a játékban, közölte Anthony Smith: egy teljesen új felhasználói felülettel frissítettük a játék kinézetét, két új instálást áll a játékosok rendelkezésére és új kiegészítő felszerelést (öveket) hoztunk be. Ezenkívül készítettünk egy teljesen új elit fegyver-gyűjteményt is, mindemeltett a csapatrendszer is nagy átalakításon esett át. Ha nem is hozott forradalmi újításokat ez az update, viszont a fejlesztők komolyan összpontosítottak arra, hogy fejlessék a játék gyengébb pontjait, hallgatva a felhasználók visszajelzéseire, és ahol tudták, be is építették azokat. Ennek eredményeképpen a játék sokkal nagyobb élményt tud nyújtani a CABAL közösségnek – már nagyon megérdemelték a frissítéseket, a bővítéseket.

Jól értem, hogy teljesen új lett a játék felülete? Miért volt erre szükség?

A felhasználói felület volt az, amely már igazán frissítésre szorult, a felhasználók és a fejlesztők egyetértettek abban, hogy a régi egyszerűen túlszűfolt volt. Az új felület sokkal letisztultabb, csinosabb. Az új stílus egyezik azzal az iránnyal, amerre a játék halad, és egyre felhasználóbarátabb (ami végül is az, amit minden játékos szeretne). Ráadásul mostantól 24 skill használható a gyorstárakban (eddig 12 volt), a játékosok immár az összes használt skilljüket könnyebben elérhetik.

Mi a helyzet a két új instálással?

Anélkül, hogy túl sok mindent árulnék el, leszögezhetem, hogy az említett két instance az eddigi legérdekesebb, vizuálisan sokkoló instáns! A *Crazy Streamer* egy vadonatúj szülő pálya, három különböző szinten játszható (könnyű, közepes, nehéz). A helyszín egy száguldó vonat hátulja, gyors, nagy kihívást jelent a teljesítése, és még a legerősebb játékosok teljesítőkéességének határait is súrolja. Az *Illusion Castle*-be raidekkel mehetünk le. A pálya teli van ördögi ellenfelekkel, titkos küldetésekkel és váratlan fordulatokkal. A helyszín egy föld alatti barlang, ahol nagyon tiszta és jól átgondolt stratégia szükséges a befejezéshez: a hibázás majdnem azonnali halálhoz vezet. Ugyanakkor akiknek sikerül a végigvitele, azokra nagy hírnév és hatalmas vagyon vár, illetve megszerezhetik az említett új fegyvereket és öveket.

Említetted, hogy a Crazy Streamer három szinten játszható. Mit jelent ez pontosan?

Ez az egyik egyedülálló tulajdonsága a CABAL-nak és nagyon hasonló ahhoz, ahogyan néhány konzoljáték működik. Kezdséknél a játékos ki tudja választani, hogy milyen szintű nehézségekkel szeretne szembenézni – könnyű, közepes vagy nehéz. Ez hatással van a mobok erejére, és természetesen a lootra is, amelyet meg lehet szerezni. A *Crazy Streamer* a második instáns ilyen rendszerben a *Panic Cave* után, amely az előző patch-ben jelent meg. A választási lehetőségekkel lehetőséget teremtünk arra, hogy ezt a pályát is sokkal többet élvezhessék, mint a szokvány instance-okat.

Más fontos dologról is kell beszélünk – a CABAL Online egy ingyenesen játszható játék, de tartalmaz egy játékon belüli boltot. Milyen előnyökkel jár a játékosok számára a vásárlás az ingyen játszókkal szemben?

Több más free-to-play játékkal szemben a CABAL Online egyik előnye, hogy nem

kényszeríti a játékosokat a bolt használatára. Azok a játékosok, akik nem fizetnek egy fillért sem, ugyanúgy élvezhetik a játék minden tartalmát, nem kerülnek hátrányos helyzetbe azokkal szemben, akik vásárolnak bizonyos tárgyakat.

Természetesen szükségünk van pénzre és amit a bolt kínál, azok leginkább kényelmi és luxustárgyak, például olyanok, amelyek felgyorsítják a szintezést, további helyet teremtenek a játékosok raktárában vagy lehetőséget adnak a teleportok használatára. Rengeteg dizájnos kiegészítőt is kínálunk, így például kosztümket, amelyek a játékosok karaktereit egyedivé teszik, és vonzó kinézetet kölcsönöznek neki.

Mely tárgyak a legnépszerűbbek, és miért?

Azok, amelyek a játékot könnyebbé teszik, mindig népszerűek. Ebbe tartozik a prémium tagság, illetve azon tárgyak amik a játékosok szintjének gyorsabb növeléséhez szükségesek. Természetesen a kozmetikai tárgyak és a különböző kisállatok is nagyon kelendők.

Van-e bármilyen szándékotok arra vonatkozólag, hogy a játékosok a kezdésnél könnyebben vegyék az akadályokat fizetés nélkül, és azután legyen egyre „nehézebb” az életük? Vagy mindig közel egyenlő esélyekkel indulnak?

A CABAL-ban nem ez a helyzet. A játék alapvetően egyre nehezebb, ahogy a karakterek szintje nő, attól függetlenül, hogy fizetnek-e a játékért vagy nem. Az ingyen játszó játékos ugyanolyan könnyen élvezheti a játékot 0-tól 170-es szintig és nem kerül hátrányos helyzetbe semmilyen más játékosal szemben.

Természetesen azokkal a tárgyakkal, amelyeket már említettem, felgyorsítható a fejlődés – tehát ha fizetsz értük, akkor kényelmesebb lesz a játék. Viszont kijelenthetem, hogy annak, aki nem veszi meg az ilyen és efféle kütyüket, annak sem lesz sokkal nehezebb dolga abban, hogy elérje ugyanazokat a célokat.





Milyen tárgyakat lehet várni a jövőben?

Számos dizájn tárgyat, illetve újabb peketek szándékozunk megjelentetni. Tervbe vettük az új közlekedési eszközök (board) bevezetését is, amelyekkel gyorsabb és kényelmesebb a mozgás.

A játékról magáról is beszéljünk kicsit, mennyire népszerű a Nemzetek Harca? Általában hány játékos vesz részt ebben?

A Nemzetek Harca nagyon jelentős része a játéknak és a központi történet szerves része. Hat alkalommal játszódik le naponta egy speciális területen, azzal a céllal, hogy elpusztítsuk az ellenséges nemzet erődítményeit. Az egyik nagyszerű dolog ebben az, hogy a játékosok „war experience”-t is szerezhetnek – olyan pontok ezek, amelyeket át lehet váltani tapasztalati pontokra vagy honourra (ez azt jelenti, hogy gyakorlatilag szintezni lehet a PvP-vel), és ez teszi igazán népszerűvé. Maga a harc igazán élvezhető, mert például maximáltuk a játékosok számát, akik részt vehetnek a háborúban, így nem válik játszhatatlanná. Mivel több alkalommal van naponta, és szintek szerint megszerezhetők, így ezek vehetnek részt és harcolhatnak egymás ellen.

Mit várhatnak a játékosok, bővül még a közeljövőben a CABAL?

A játék folyamatosan frissül és fejlődik, új tartalmak és funkciók jelennek meg, amelyek biztosítják, hogy továbbra is a CABAL legyen az egyik legjobb free-to-play játék a piacon.


Háromhavonta tartalmi frissítésekkel jövünk ki, amely gyakran tartalmaznak új térképeket, mobokat, funkciókat és módosításokat. Mi van a láthatáron? Annyit mondhatok, hogy számos új kihívásra és fejlesztésre lehet számítani.

Tervezték magyar szervert üzemeltetni? Lehet tudni, hány magyar játékos van a rendszerben?

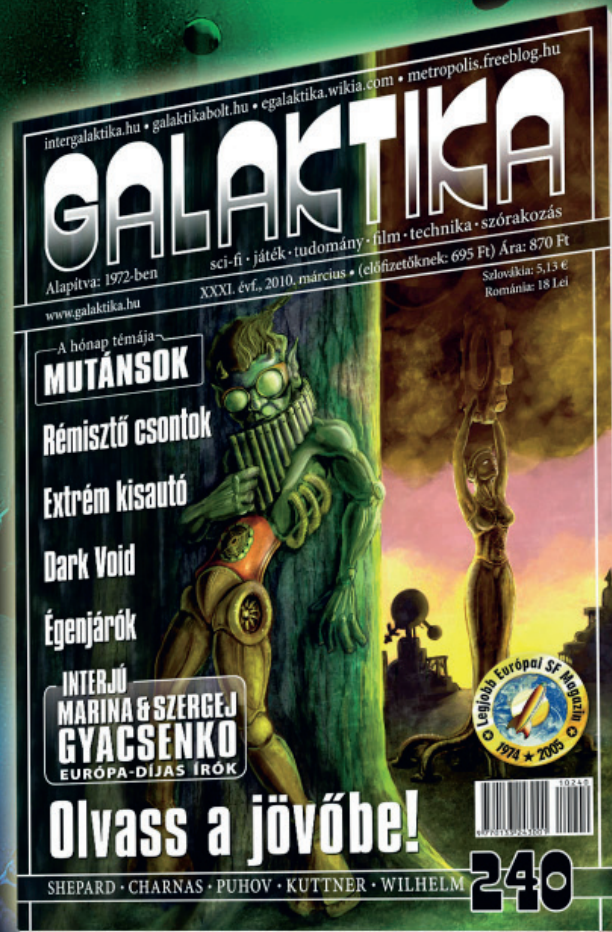
Nincsen kifejezetten magyar szerverünk, de szerencsére a magyar közösségünk hatalmas. Ez a közösség a fórumon tartja a kapcsolatot egymással, és segítenek egymásnak leírásokkal, technikai segítségnyújtással. Emellett van olyan magyar csapatunk is, aki segítséget és tanácsokat ad nekik magyarul.

Sosem gondoltunk magyar szerver létrehozására, mivel a visszajelzésekéből ítélve úgy néz ki, hogy a magyarok kifejezetten élvezik azt a tényt, hogy Európa minden részéről származó játékosokkal játszhatnak együtt.

Hadd kérdezzem meg, mit üzensz a GameStar magyar olvasóinak?

Csak annyit mondanék, hogy ha épp egy új játékot keresel, a CABAL megér egy próbát. Nagyon gyors és dinamikus játékmenetet kínál és a harcokban egyedülálló kombórendszerrel teszi lehetővé a pusztító támadások sorozatát vizuálisan lenyűgöző skillék használatával. A játék minden típusú játékosnak kínál valamit, ráadásul teljesen ingyenesen letölthető és játszható. További információ elérhető a www.cabalonline.com oldalon. 

EURÓPA LEGJOBB SCI-FI MAGAZINJA



MÁRCIUS 1-TŐL KERESSE AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

OLVASS A JÖVŐBE!

WWW.GALAKTIKABOLT.HU

A GALAKTIKA a GameStar médiapartnere

MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod,
nézned és olvasnod!

Ebben a hónapban az ajánlott film több szempontból is érdekes. Ti még sosem álmodtatok arról, hogy hétköznapi életetekben hirtelen megjelenik egy szőke bombázó, aki még belétek is szeret? No, ilyen eshetőségről szól havi filmajánlónk. Emellett lesznek jó könyvek, zenék – ahogy megszokhattátok!

Gyu

Túl jó nő a csajom

//Gyu

FILM

BIZTOS OLVASNAK MIN-KET OLYAN URAK, akik jóképűek, sikeresek és akikre ennek következtében ragadnak a jobbnál jobb nők – biztos vagyok benne, hogy a legtöbben ilyenek vagytok, vagy legalábbis szeretnétek lenni, sokan viszont inkább átlagosnak gondolják magukat. És mondjuk ki, az „Átlag Józsíknak” nagyon ritkán jutnak szuperbombázók, bár biztos volt már erre eset a világtörténelemben, de nem túl sűrűn. Stereotípiá ugyan a fenti megállapítás, lehet vele egyetérteni, vagy akár ellenkezni is, de a tapasztalatok azt mutatják, hogy igaz – nem véletlen a film eredeti címe, azaz a „She’s Out of my League”, azaz *A csaj egy teljesen másik ligába tartozik.*

AZ „ÁLOMSZERŰ” TÖRTÉNET

A sztori röviden: Átlag Józsíknak egy repülőtéren dolgozik biztonsági „ügynökként”. Átlagcsaja szakított vele egy „jobb jövőt” kínáló pasiért, átlagélete összeomlóban van – az a vágya pedig, hogy egyszer ő vezesse azokat a gépeket, amelyekhez ellenőri az utasokat, a semmibe tűnni látszik. Persze vannak haverjai: a

nagy arcú, a gusztustalan és a többiek, a figurák olyanok, ahogy az egy átlag amcsi filmben megszokott. Aztán egyszer csak besétál az életébe Molly, a bombázó szőke lány, akitől minden pasi elolvad, csak a mi Átlag Józsíknak nem, mert annyira kishitű, hogy el sem hiszi, hogy rá egy ilyen nő vethet szemet. A lány azonban észreveszi, hogy hőszűnk „más”, és igen érdekes barátkozás kezdődik kettőjük között. A szuperdögös csajnak persze a barátnője is dögös, akire egyből rászállna Átlag Józsíknak egyik haverja – a lány persze fintorog, tiltakozik, „bűdös” neki az „alsóbb” néposztály. Két hőszűnket azonban a családi háttér különbsége sem zavarja abban, hogy egymásba szeressenek, pedig lesz is abból konfliktus bőven, amikor a szülők és a családok találkoznak a másikkal – sőt, még az egykori átlagbarátnő is bele akar köpni a levesbe, ugyanis hirtelen rájön, hogy ő bizony versenybe szállna a mi Józsíknakért. S hogy még ez sem legyen elég, Molly ex-pasija is feltűnik – a szuperönbizzalommal rendelkező szuperjóképű pasi persze vadászpilóta... Szóval stereotípiák elképesztő gyűjteménye a film, tényleg olyasmikről szól, amikről

egy igazi átlagember csupán álmodik – hogy majd egyszer besétál az életébe a szuperbombázó és megváltozik minden...

HOLLYWOOD PEDIG MOSOLYOG

A film persze úgy alakul, ahogy a valós élet alakulna; ha francia film lenne, akkor ezzel vége is lenne. Ámde amerikai, így aztán várhatjuk az utolsó 5 perc szirupját, ahogy azt megszoktuk. Ahogy mondani szokták: aranyos, kedves film volt, de már az első percben tudtuk, mi lesz a vége. Ez pedig sajnos eléggé levon az élvezhetőségi értékéből. Ettől függetlenül tipikus barátnős/pattogatott kukoricás/kólás, vicces film néhány tényleg mosolygató jelenettel, amelyekben akár szembesülhetünk is titkos álmainkkal.

GameStar



Én is várok egy ilyen Mollyt,
hogy besétáljon az életembe. Na
jó, lehet Patty is



KÖNYV

Vernor Vinge A szivárvány tövében

KÖNYV

//Eskin

A KI AZT HITTE VOLNA, HOGY A CYBERPUNK A KI-LENCVENES ÉVEK UTÁN MEGHALT, az nagyon téved – igaz, hogy ez már nem az a cyberpunk, amit megismerhettünk, viszont a stílusra jellemző elemek ebben a regényben is felbukkannak.

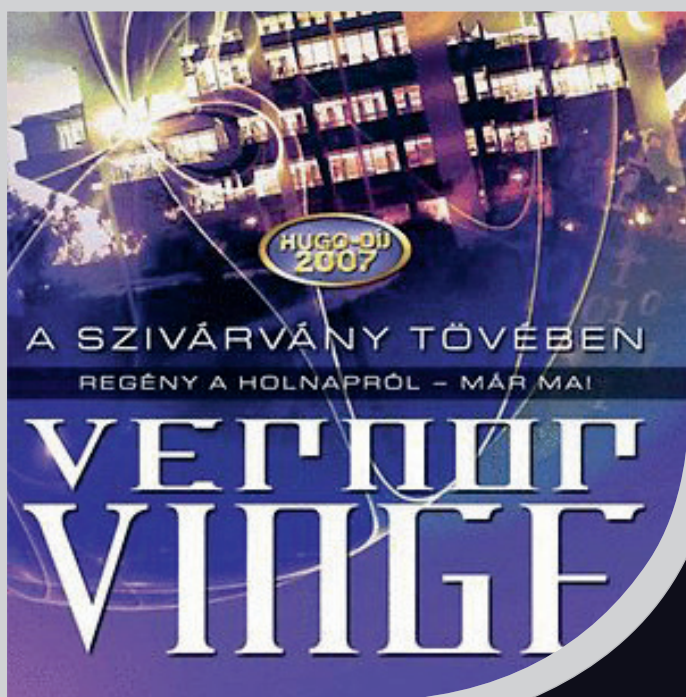
Vinge regénye egy Robert Gu nevű költő „feltámadása” utáni hetekről/hónapokról szól. Robert Alzheimer-kóros volt ugyanis, azonban a tudomány odáig fejlődött, hogy sikeresen vissza tudják hozni az életbe úgy, hogy szinte teljes életet élhessen, megfiatalítva, megokosítva, és az összes új kütyüvel ellátva. A regény háttere teljesen hihető, olyan világot vázol fel az író, amelyben az Augmented Reality alapján mindenkinek vannak olyan implantjai, beültetései, amelyekkel gépek nélkül csatlakozhat az internethez, és olyasmiket láthat, amik igazából nincsenek is ott – kvázi egy második „bőrt” húzva a szabad szemmel látható világ fölé. Azaz mondjuk beállíthatjuk magunknak, hogy ezen és ezen a

szinten Rambóként nézzünk ki, miközben a valóságban nyüzögék vagyunk. Pillanatok alatt hozzáférhetünk bármihez, így ezen világban a hackelés lehetősége is nagyon veszélyessé vált – ha meghackelik az agyunkat, az bizony szívás.

Robert tehát egy teljesen új és számára nagyon furcsa világba csöppen, és szinte azonnal belekeveredik egy világ-méretű összeesküvésbe. A cselekmény Robert eszmélése után nagyon felpörög, sokszor kapkodtam a fejem, hogy épp mi történik és kivel, ugyanis nemcsak Robert szálát követjük, hanem egy titkosügynökökből álló szövetséget is. A történet elég bonyolult, minden mondatra fontos odafigyelni, különben nagyon hamar elveszítjük a fonalat. A karakterek teljesen hihetőek, a világot is ilyesminek képzelem el pár év múlva, az internet egyre nagyobb térhódítása és a technológia fejlődése miatt. A regény 2007-ben két díjat is szerzett az írónak: megkapta érte a Locust- és a sci-fi írók körében nagyon rangos Hugo-díjat is, ráadásul jelölték Campbell-díjra is. Nem állítom, hogy túl könnyű olvasmány, viszont tagadhatatlanul izgalmas és elgondolkodtató. Akik szeretnek azon gondolkodni, hogy vajon milyen lesz a világunk pár év múlva, azoknak nagyon ajánlom.

GS ★★★★★☆

Cyberpunk vagy sem? Ez itt a kérdés



Nick Cave Bunny Munro halála

KÖNYV

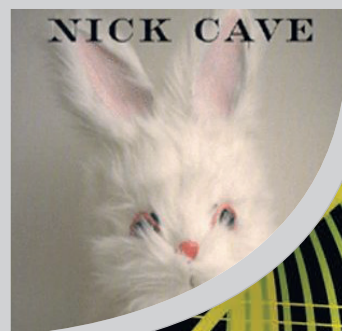
//Eskin

A KI NEM ALUDTA ÁT A KI-LENCVENES ÉVEK VÉGÉT, az minden valószínűséggel látta a rockisten, Nick Cave és a popdívá, Kylie Minogue duettjét (Where The Wild Roses Grow).

Nick Cave nagyon megkedvelhette az énekesnőt, ebben a regényében ugyanis rengetegszer felbukkan a neve és az egyik klipjére is történnek utalások, amit sikerült felpörögve fordítani (itt egy kicsit zokogtam, szerintem szentségtörés egy ennyire ismert számcímet lefordítani).

A regény Bunny Munróról, az igazi jóvágású és (elnézést, de) seggféjről szól, akinek öngyilkos lesz a felesége, ezért neki kell vigyáznia a fiára, miközben ügynökködködik, és hódítja a nőket ezerrel.

A sztori borzasztóan depressziós, a könyv letehetően, a karakterek nagyon erősek, minden ízében el tudom képzelni, hogy igen, vannak ilyen emberek. A kissrácért majd' megszakadt a szívem. A regény nem akar az orrunk alá dörögölni semmilyen magvas igazságot, aminek nagyon örültem, a végére viszont nagyon megkönnyebbülhetünk, hogy mi nem vagyunk ilyenek, mint a főhős. Vagy mégis?...



GS ★★★★★

Odaver. Mindenképp olvassátok el

KÖNYV

Nick Hornby A meztelen Juliet

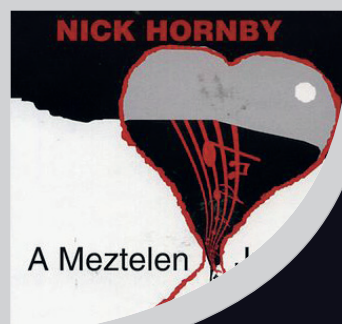
//Eskin

KIK VAGYUNK MI? NE TAGADJUK, KISEMBEREK. Valószínűleg most egyikünk sem gondolja, hogy negyvenévesen könyvelő/asszisztens/recepciósi lesz, pedig nagy az esély rá, hogy mégis.

Hornby regénye ilyen kisemberekről szól, Annie-ről és az élettársáról, Duncanról, akiknek az életében hirtelen olyan változás történik, amitől semmi sem marad ugyanolyan, mindketten rájönnek tőle, hogy mennyire elszúrták az addigi életüket. Duncan ugyanis szinte szerelmes egy sok éve nem alkotó rocksztarba, Tucker Crowe-ba, akinek egyszer csak megjelenik egy új lemeze, a címadó Meztelen Juliet. A lemez kapcsán felbolydul az életük, szakítanak, Annie pedig megismer-

kedik Tucker Crowe-val, aki voltaképp a könyv főszereplőjévé avanszálódik. Ennél a könyvnél az izgalom abban lakozik, hogy mi lesz vajon a szereplők személyiségével. Vajon tudnak változtatni magukon? Vajon megismerik saját magukat egyáltalán? Mi lesz az emberek kapcsolatával sok év után?

Ebből is érződhet, hogy ez a regény is olyan erős, mint az előbb bemutatott Nick Cave-regény, igaz, ez másképpen.



GS ★★★★★

Érdekelnek az élet nagy kérdései?

ZENE

Airbourne No Guts. No Glory.

//Gyu

TALÁLÓS KÉRDÉS: ausztrál hardrock, heavymetal banda, A-val kezdődik a neve, mi az?

Könnyű lenne rávágni, hogy AC/DC, pedig a megfejtés ezúttal nem ez, hanem az Airbourne. Azonban nem véletlenül emlegettem az AC/DC-t: nem lehet nem észrevenni a közös táptalajt, azt a közös ausztrál rockzenei bölcsőt, amelyből mind a két zenekar származik jó 30 éves különbséggel. Az Airbourne talán picit kevésbé reszelős megszólalású mind a gitárjátékában, mint énekteljesítményében, azonban a lendület, a színtiszta, lepárolt rock teljesen ugyanolyan a két együttesnél. Mintha két nemes ausztrál whisky közül kéne választani; de ne válasszunk, igyuk meg mindket-

tőt. Az Airbourne egyébként elképesztően népszerű, nemcsak zűzös, lendületes rockzenéjének köszönhetően, hanem azért is, mert rengeteg videójátékban működtek közre (*Burnout Paradise*, több *Need for Speed*-rész, *Madden NFL*, *Rock Band* stb.). A No Guts. No Glory is olyan, mint egy igazi AC/DC... izé Airbourne lemez, rebellis, szabad, őszinte, tiszta rock'n'roll. Egyszer megnézném őket élőben egymás után.



GS ★★★★★

Szintiszta, lepárolt rock'n'roll az AC/DC hazájából

ZENE

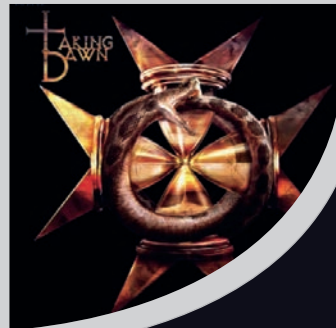
Taking Dawn Time to Burn

//Gyu

SZERENCSÉRE 2010-NEK IS MEGVAN A SAJÁT ROCK'N'ROLLJA: picit koszosabb, picit kegyetlenebb, durvább,

mint a 80-as években volt a glamour és glitter idején, kicsit több a lábdob, kicsit keményebbek a riffek – de ettől még a dallamok fülbemászóak és a megszólalás igencsak zűzös. Nyugodtan állíthatjuk, hogy bár a Taking Dawn 2010 hardrockját játssza, ez még néhány éve igencsak a heavymetal kategóriába tartozott volna. Nagyon érdekes dalokat lehet hallani, többszörös áthallással olyan kiváló zenekarok munkássága iránt, mint például a Soilwork, vagy akár több, progger elemet magában hordozó bandát is emlegethetnének. Ennek ellenére a

lemez meglepően homogén (debütáló albumról van szó), profi és érett, olyan fordulatokkal, kiállításokkal, dupla gitárokkal, amelyekre csak egy speciális stílusmegnevezést adhatunk: komplex hardrock. Számomra nagyon kellemes meglepetés volt ez a lemez, kicsit koszos, kicsit progger, kicsit komplex és nagyon igényes, dallamos, igazi, korszerű rockzene. Még több ilyen, himnikus dalokkal teli lemezt kérünk, kedves Taking Dawn!



GS ★★★★★

Csak így tovább, Taking Dawn, várjuk a további lemezeket!

ZENE

Madonna Sticky & Sweet Tour

//Gyu

A POPZENE NAGYASSZONYA sokunk szerencséjére vado-natúj lemezzel jelentkezett.

Ez az a kategória, ahol nem tudom eldönteni, hogy a CD-hez adták a bónusz DVD-t, vagy a DVD-hez jár a bónusz CD, mindenesetre ez a típusú koncertkiadvány számomra nagyon szimpatikus. Manapság minden normális háztartásban van lejátszó, így aztán főleg egy koncertfelvétel esetén igencsak hasznosabb a DVD két ok miatt is: egyrészt rögzíti a látványt is, másrészt sokkal több anyag fér el rá, mint a maximum 70+ perces CD-re. A koncertet magát Buenos Airesben vették fel, ahol Madonnát egyébként is istennőként tisztelik, főleg, amióta eljártot-

ta az Evita főszerepét. Modernebb slágerek, frissebb feldolgozások mellett olyan klasszikusok is elhangzanak, mint a La Isla Bonita, Like a Virgin, Don't Cry for Me Argentina (az Evitából), s olyan vendégek is fellépnek, mint Justin Timberlake, Timbaland vagy Kanye West. Madonna ki is jelentette, hogy szerelmes lett a Buenos Aires-i közönségbe – ez a hihetetlen szeretet érződik is az egész felvételen.



GS ★★★★★

Madonna-koncert Buenos Airesből CD-n és DVD-n is. Kell ennél több?

ZENE

Ratt Infestation

//Gyu

MUTÁN MEGHALLGATTAM EZT A LEMEZT, nekem senki sem mondhatja, hogy a 80-as évek nem tértek vissza.

Több mint 10 év után az első Ratt lemez az Infestation, amely talán csak a banda 1986-os Dancing Uncercoveréhez hasonlítható – a különbség csak az, hogy azóta majd' 25 év telt el és a stúdiótechnika és a megszólalás „picit” fejlődött.

Többször is értekeztem már arról, hogy a dallamos rockzene, a 80-as évek hajmetálja, glamje, AOR-ja viszatér. A Ratt tökéletes bizonyítékot ad erre: elképesztő Ratt-hangzás, kórusok, fülbemászó dallamok, húzós kórusok, ugyanakkor kemény megszól-

alás – tiszta 80-as évek, csak közben úgy szól, mint amit 2009/2010-ben vettek fel. Egyedüli ellentmondás talán csak az lehet, hogy az 50-es éveiket közelítő vagy akörül járó zenészek már nehezen tudják a nagy hajú imázt nyomni – s talán jobb is, mert a dallamos rockzene második eljövetele már tényleg csak a zenéről szól majd. A külsőségek maradjanak mindörökké a 80-as években.



GS ★★★★★

A Ratt jobb, mint valaha – dallamos rockzenei élvezet ez a lemez!

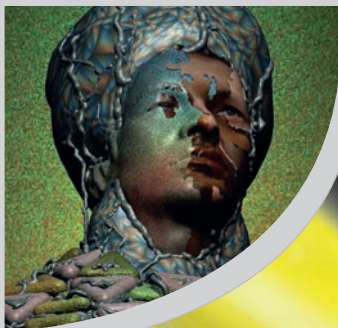
Yeasayer Odd Blood

ZENE

//mazur

ÖRÖM VOLT A YEASAYER ELŐSŐ LEMEZÉNEK KRITIKÁIT OLVASNI, olyan vadabbnál vadabb jelzőkkel próbálták fogást találni rajtuk a zeneértő okosok. Kedvencem talán a „psichofolk” volt, amiből a „psichico” persze teljességgel vitathatatlan, mert sokadik hallgatás közben is fel-feltör a kényszer, hogy döbbenetesen susogjunk magunk elé: ezek tényleg nem normálisak. Nincs ez másképp most sem, bár az Odd Blood valamivel könnyebben fogyasztható, mint az All Hour Cymbals volt. Ez mondjuk nem válik kárára, mert továbbra is aktív részvételt igényel zenehallgatási szempontból, háttérzenének nem is tudnék elképzelni alkalmatlanabbat (talán az új The Dillinger Escape

Plant), de hát éppen emiatt szereti, aki szereti. Most például sokkal hangsúlyosabb az elektronika, ami a Yeasayer olvasatában annyit tesz, hogy Ibiza-dizsből pikk-pakk képesek triphopba csusszanni, közben persze sokszorosan bebugyolálva zajokkal és effektekkel. A dallamok persze (szinte mindig) a helyükön vannak, a hangszerelés azonban fontosabb. Elképesztően tömény cucc, a szó minden lehetséges értelmében.



GS ★★★★★

Ezek tényleg nem normálisak

Serj Tankian Elect the Dead Symphony

ZENE

//mazur

MEREDEK ARC EZ A SERJ TANKIAN, de nehéz nem szeretni. A System of a Down frontembereként híresült el, aztán egy rakás miniprojektbe ölte szabadidejét, kiadott egy verseskötetet, állatjogi aktivista lett, még játékenét is írt (Stranglehold). Amikor a SoaD nagyjából kihozta magából a maximumot a Mezmerize/Hypnotize lemezekkel, ő maga pedig meghatározatlan időre szabott ki, várható volt az első „igazi” szólóalbum – ez lett a 2007-es Elect the Dead, amelyből most az aucklandi szimfonikusok hathatós segédelmével koncertlemez is készült. A hangzás néhol izgalmasan új utakat keres, de inkább csak céltalanul bolyong: bár a progresz-

szívtól nincs is olyan messze a klasszikus zene (és az Elect the Dead azon a vonalon mozgott), a lemez felemás érzéseket hagy az emberben. Néhol egészen új szintre emelkedik egy-egy jól ismert szám, és érezni lehet, hogy miért is támadt ez az ötlet a vonósokkal meg a fehér öltönnyel – máskor viszont „ezt miért kellett” érzés gyötri az embert. Rajongóknak így is, úgy is megéri, de mindenki más legyen kicsit elnéző.



GS ★★★★★

Izgalmas próbálkozás, felemás eredménnyel



ÚJ AXE TWI2T
AZ ILLAT, AMELY VÁLTOZIK

WWW.AXE.HU

KERESD MEG, KINEK A SZÍVÉT NYITJA A KULCSOD!

Gyere el az alábbi AXE partik valamelyikére és bulizz együtt a március végén megválasztott új AXE angyalokkal!

- április 24. szombat: Szombathely, Romkert Club
- április 30. péntek: Budapest, Cafe Del Rio
- május 1. szombat: Tát, Ice Beach
- május 7. péntek: Miskolc, Rockwell Klub
- május 23. vasárnap: Siófok, Palace
- június 12. szombat: Agárd, Nádas Dance Club

Tartsd fenn a lányok érdeklődését!

A bulikon kapsz egy kulcsot is, amellyel nincs más dolgod, mint megkeresni, hogy kinek a szívét nyitja – a többi már csak rajtad múlik!

1. A bejáratnál kapott kulcsoddal cserkészd be a lányokat, akiknél AXE „fénylakatot” látsz.
2. Próbáld bele a kulcsodat a lakatba.
3. Ha passzol a kulcs, a lakat villogni kezd. Újdonsült barátoddal azonnal menjetek az AXE-bázishoz és regisztráljatok. Regisztráció után indulhatsz újabb hódításokra!
4. Ha nem illik bele a kulcs a lakatba, folytasd tovább a keresést, amíg meg nem találsz egy párost.

FIGYELEM, FIÚK! LEÁLLÁSI TILALOM!

Nem érdemes tétlenkedni! A túlzottan félnék, bártortalannak tűnő versenyzőket a szexi bombázókból verbuválódott AXE angyalok veszik kezelésbe. Ahol csak feltűnnek, minden félnék srácot segítenek ellenállhatatlan hódítótá válnak.

WWW.AXE.HU

PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS

A legendás Prince of Persia májusban érkező legújabb epizódja, a *Prince of Persia: The Forgotten Sands* időben a *The Sands of Time* és a *Warrior Within* között játszódik, és továbbra is az „Idő homokjának” témáját járja körül. Perzsia hercege bátyja királyságába, a titokzatos Azadba utazik, ahol lángokban áll a királyi palota, a királyságot pedig a betört ellenség fenyegeti. Hercegünk ügyesebb harcos és akrobata, mint valaha, és csodálatos képességei is tovább gyarapodtak, így már nemcsak az időt, de a saját környezetét is képes befolyásolni. Az *Assassin's Creed 2*-ben megismert Anvil motorral hajtott játékban továbbfejlődött a harcrendszer, a grafika pedig önmagáért beszél.

KÖVETKEZŐ
SZÁMUNK
MEGJELENIK:
MÁJUS
20.



ALPHA PROTOCOL

Az ígéretesnek mutatkozó játékban egy titkosságúnok bőrébe bújva, saját stílusunkban vihetjük végig a játékot, legyen az csendben lopakodós vagy géppisztollyal kaszálgatós. Ha igaz, lesz még benne többek között fejlett párbeszédrendszer, fejleszthető képességek és sok-sok magányos nőszemély...



ALAN WAKE

A történet szerint Alan Wake sikeres horrorregény-író volt, ám felesége halála után elvesztette „műzsáját”. Álmainak rémes teremtményei egyszer csak valóságossá válnak, és rászabadulnak Bright Falls álmos városkájára. Alan egyetlen szövetségese a fény – ahogy leszáll az est, hősiünk nincs többé biztonságban.



BLUR

A *Project Gotham Racing* hagyományaival szakító *Blur* az árkád autóversenyes kategóriáját színesíti felfegyverezhető, páncélozott járgányaival, ahol versenytársainkat mocskos módszerekkel takaríthatjuk el utunkból.



SPLIT/SECOND

A *Pure* készítőinek következő játéka, a *Split/Second* egy hamisítatlan arcade autóverseny a köbön, olyan speciális pályákkal, ahol előre tudjuk, hogy milyen események fognak bekövetkezni, így akár változtathatunk is rajtuk.



ÚJ NVIDIA-KÁRTYÁK TESZTJE

Májusban konkrét számadatokból értesülhettek arról, mire képes az NVIDIA új GeForce generációja, és megvizsgáljuk, hogy van-e értelme SLI-ben használni két csúcscategóriás GTX 480-ast.

KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK:

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

A feledés homályába merült *Prince of Persia* sorozat megújult erővel tért vissza. Az *Idő homokja* alcímet viselő részben teljesen átdolgozott grafikával megáldott pályákon kell átverekedniünk magunkat, amelyet számtalan új csapda fog megnehezíteni. A harci részek teljes átdolgozása, a szemét gyönyörködtető keleti stílusú pályák és stílusos muzsikák ismét hosszú időre szeretnének a gép elé szegezni minket. A *Prince of Persia: Sands of Time*-ban először alkalmazták az idővisszatekerés lehetőségét és annak idején totálisan odavoltunk érte – bár lehet, hogy legtöbbünk csak Farah miatt, aki ugyebár a maharadzsza lánya és sokat segít nekünk kalandjaink során.



GYERE KEMPELNI!

GAMESTAR TÁBOR 2010.

Idén is hagyományosan színvonalas programokkal várjuk a kedves érdeklődőket.

Versenyek! Mesés nyeremények! Egy hét önfelelt móka, kacagás!

NONSTOP LAN-PARTY

Találkozz a többi GameStar-olvasóval!

Találkozz a GameStar szerzőivel, és mondd el nekik, hogy mennyire szereted őket! (Vagy nem!)

Ők is örömmel elmondják majd Neked, hogy mennyire szeretnek Téged! (Vagy nem!)

Időpont: 2010. augusztus 1-7.

Helyszín: REGATTA AKTIV ÜDÜLŐKÖZPONT (2015 Szigetmonostor, Horány Duna sor 8.)

Részvevők száma: 50 fő

Jelentkezés és további információ:

<http://www.gamestar.hu/tabor>

telefon: 06-1-577-4373;

e-mail: esemeny@idg.hu

Minden jog fenntartva!



***Ha 2010. május 21-ig**

befizeted a tábor részvételi díját, úgy a helyszínen egy dobozos, PC-s **Battlefield: Bad Company 2-t** kapsz tőlünk ajándékba!

Mire számíthatsz?

- mármint a **NONSTOP LAN PARTY** mellett?
- **Extreme Tuning Show!**
- **Modding bemutató:** az egyik szerencsés táborlakó gépét ultradögösre csinosítjuk!
- szexi **AXE** angyalok látogatnak meg minket, hogy vajon felnézünk-e a monitorból?
- **GS LIVE** élő adás a tábor ideje alatt: főszerepben a táborozókkal!



A részvételi díj **39 000** forint.
Ez tartalmazza a szállásdíjat, a napi három étkezést, emléktárgyakat, életre szóló élményeket, színvonalas társaságot.

A jelentkezési határidő:

2010. július 14.



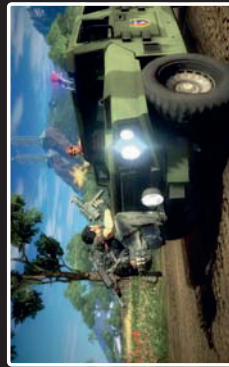


Teljes DVD-tartalom **GameStar** 2010. ÁPRILIS



PLUSZ

E havi Plusz rovatunk a ismét a könnyes nosztalgia, s ugyanakkor a jövőbe vetett remény mentevára. A hamarosan újrainduló GamePro számból szemezgettünk.



DEMÓ

Demó létezőre gigantikus, több mint harminc négyzetkilométeres (!) játéktérrel a Just Cause 2 próbaverziója pártját ritkítja. Pörgős és látványos akció, óriási robbanások és porba hulló díktátorszobrok. Nagyon ajánlott!

DEMÓK

Us And Them: Cold War
Scourge of War:
Getysburg
Mount and Blade:
Warband
Just Cause 2

GSTV HÍRSÓ

Játékvideók
Másvilág
Mélyvíz
Aréla
Kerekasztal

JAVÍTÁSOK

The Settlers 7
Warcraft III: The Frozen Throne
Risen
NBA2K10
Hearts of Iron 3

MINI JÁTÉKOK

Count on Me
Fishface
Extreme gardening
Jump, Copy, Paste
Maru
Paper Dreams

TÉNYEZ

Driver: ATI v102, Nvidia 196.21
Video: VLC Player, KLite Codec Pack, DivX

File Manager: Total Commander, FlashGet
Audio: Winamp
Grafika: HyperSnap-DX, IrfanView, GIMP, Paint.NET
Internet: Internet Explorer 8, Firefox 3.5, SmarFTP
Chat: aMSN, mIRC
Tömörítő: WinRAR, WinZip
Vírusirtás, spam: NOD32, Vipre Antivirus +
AntiSpyware, Outpost Pro Security Suite
DVD-író szoftver: Burn4Free
Irodai programok: OpenOffice

HÁTTÉRKEPEK

Medal of Honor
Brink
God of War III
Ether Saga Online
Just Cause 2
Cabal Online
STALKER: Call of Pripyat
Splinter Cell: Conviction
Civilization V
Final Fantasy XIII
Red Steel 2
Transformers: War for Cyberton
Sam and Max

PC DVD ROM
ONLY DVD-COMPATIBLE

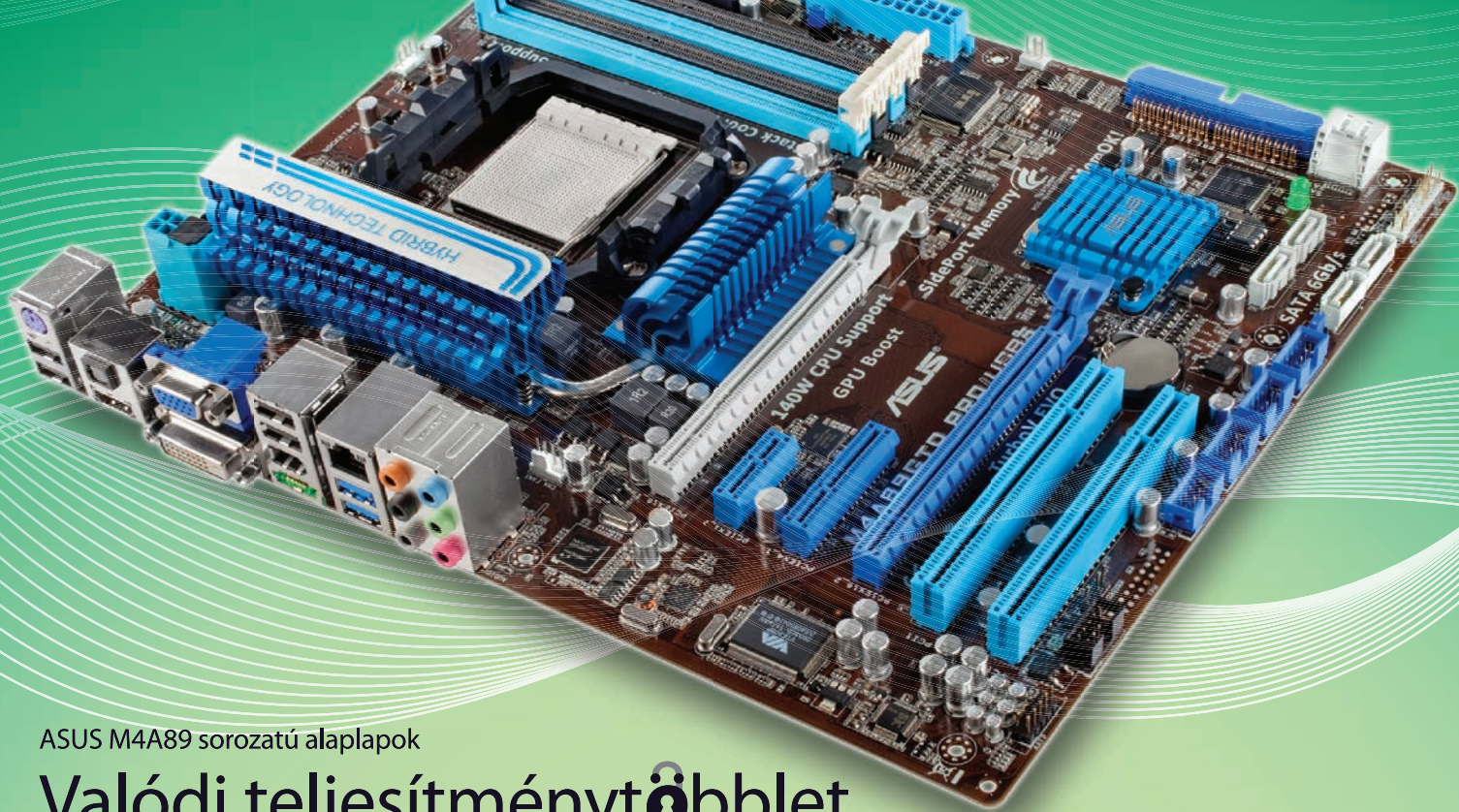
GameStar

INFERNAL

16+
www.pegi.info

PLAYLOGIC®

IDG GS1004



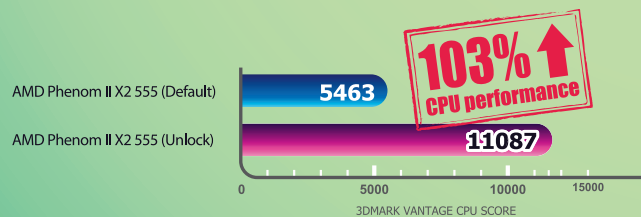
ASUS M4A89 sorozatú alaplapok

Valódi teljesítménytöbblet

Érezte már az izgalmat, amikor extra teljesítményt sikerült kihoznia a számítógépéből? Ha például videoszerkesztéssel vagy egyéb számításgépes feladatokkal foglalkozik, bármikor jól jöhet a megnövelt teljesítmény. Az új ASUS M4A89GTD PRO sorozatú alaplapokkal ez minden eddiginél egyszerűbb. Ami még lényegesebb, hogy a teljesítmény növelése kockázatos és hozzáértést igénylő módszerek nélkül is megvalósítható a Core Unlocker és Turbo Key technológiákkal. Mindezen túl az AMD legújabb alaplapok készlete, az AMG 890GX CrossFire támogatása két ATI CrossFire-kompatibilis videokártyát egyetlen, hihetetlenül erős grafikus kártyaként használhat a még gyorsabb és lenyűgözőbb grafikus megjelenítés érdekében. Az alaplapon található két USB 3.0 csatlakozó és a SATA II 6Gb/s szabvány támogatásával minden eddiginél gyorsabb fájlátviteli sebességet érhet el.

Valódi teljesítménynövekedés: Core Unlocker

Az egyedi Core Unlocker szolgáltatás azonnali teljesítménynövelést kínál mindössze egy kapcsoló átkattintásával. A Core Unlocker aktiválja a megfelelő AMD processzorokban a letiltott processzormagokat, így a kétmagos processzor pillanatok alatt három-, vagy akár négymagos processzorrá válik. A plusz magok nemcsak a rendszer teljesítményét növelik, de a processzor tuningolhatóságát is javítják - akár 103 százalékkal.



Automatikus finomhangolás: Turbo Key II

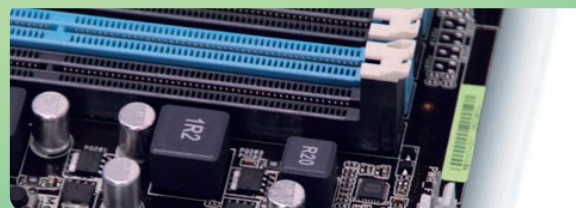
A Turbo Key II technológia lehetővé teszi, hogy a rendszert maximális teljesítményre gyorsítsa anélkül, hogy a rendszer stabilitását veszélyeztetné. Nincs szükség rendszermonitorozásra és a feszültségek, órajelek figyelésére – mindössze egy kapcsolót kell átkapcsolni az alaplapon. A Turbo Key II intelligensen figyeli és optimalizálja a processzormagokat, így a lehető legjobb eredményeket érheti el aggodalom nélkül.

Extra grafikus teljesítmény: GPU Boost*

Az integrált grafikus mag tuningolásával még jobb grafikus teljesítményt érhet el. A GPU Boost felhasználóbarát kezelőfelületén mind a feszültségeket, mind az órajeleket egyszerűen, valós időben állíthatja. Ami még ennél is nagyszerűbb, hogy a beállításait könnyedén elmentheti, és később visszatöltheti, így minden feladatot optimális beállításokkal végezhet el.

Villámgyors adatátvitel: SATA 6 GB/s és USB 3.0 támogatás

A SATA II 6 GB/s szabvánnyal kompatibilis merevlemezek használatával a hagyományos SATA II lemezekhez képest akár kétszeres adatátviteli sebességet érhet el. Az M4A89GTD PRO/USB3 alaplapon található USB 3.0 portok pedig az USB 2.0-nál tízszer gyorsabb adatátviteli sebességet biztosítanak. Ez annyit jelent, hogy egy 25 GB méretű HD video másolása kevesebb, mint 70 másodpercig tart, egy 4 MB méretű dal pedig egy századmásodperc alatt másolható.



*Elérhető az M4A89GTD Pro alaplapon (integrált grafikus kártyával).



ÚJ AXE TWIST

AZ ILLAT, AMELY VÁLTOZIK

WWW.AXE.HU