



TELJES JÁTÉK: F.E.A.R.

2011. FEBRUÁR
1995 FORINT

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

GameStar

BATTLEFIELD

3

EXKLUZÍV ELŐZETES

Stockholmi stúdiólátogatás az EA DICE csapatánál: megnéztük, hogyan készül az év játéka

MIGHT & MAGIC: HEROES VI
TEST DRIVE UNLIMITED 2
DC UNIVERSE ONLINE
KILLZONE 3

BULLETSTORM

Végre egy játék, amely nem csupán az erőszakról és az agyatlan vérontásról szól!

francokat nem

ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Vadonatúj, eddig még sehol sem látott képek a legendás sorozat új részéről!

www.gamestar.hu

2011/02
1995 Ft

GameStar

IDG
HUNGARY



9 771787 902009

11002

Pixelezd ki magad!

A GameStar és a Pixelhősök közös előfizetési akciója

Ha most **10 920 forintért** előfizetsz 6 hónapra a GameStar magazinra, akkor a Pixelhősök című könyvet is magadénak tudhatod!



BEREGI TAMÁS

PIXELHŐSÖK

Mit kapsz most 10 920 Ft-ért?

- 6 hónapon keresztül minden hónapban egy friss GameStart a postaládádban;
- a számítógépes játékok első 50 évéről szóló Pixelhősök című könyvet;
- több mint 1000 Ft megtakarítást az újságárusi árból.

Megrendelhető:

személyesen: IDG Hungary Kft. (1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. A ép. IV. em.)
telefonon: 06-1 577-4301
e-mailben: terjesztes@idg.hu
Kérjük, hogy számlázási- és kézbesítési címeden kívül telefonszámod és e-mail címed is add meg a megrendelésnél!

Az előfizetői akció a készlet erejéig, legkésőbb 2011. március 17-ig tart, más akcióval nem vonható össze. Azon új és megújító előfizetőinkre vonatkozik, akik közvetlenül az IDG Hungary Kft.-nél rendelik meg 10 920 forintért az előfizetést. Az előfizetés időtartama alatt az előfizetés nem mondható fel. Minden jog fenntartva!

DRÁGA BARÁTAIM!

GONDOLOM, NEKTEK IS LEGALÁBB ANNYIRA UNALMAS ÉS BOSSZANTÓ, MINT NEKÜNK, amikor időről időre előjön valami nagyokos azzal, hogy hát bizony, a PC már a végnapjait éli, prüszköl, vért köhög, izzad a lába, sípol a tüdejé, szédül a lépcsőn... szóval nincs jól, döglődik. Azért is kínos ez, mert hosszú ideje próbáljuk megbékíteni azokat, akik fújnak-fújolnak a konzolokra, vagy bármire, ami szerintük kicsit is veszélyeztetné a PC-t, csak hát így nehezebb, ha valahogy mindig sikerül felpiszkálni a keményvonalas PC-katonákat. A konzolok itt vannak, maradnak, most éppen a kézi változataikból érkezik az új generáció, de ez nekünk nem fáj. Vagy éppen itt vannak (és jönnek! és jönnek!) a táblagépek is, viszont azok sem a PC ellen fondorkodnak. Az új technológiák jól megférnek a régiek mellett. Hosszasan lehet-

ne sorolni az érveket, de nekünk most az is elég volt, hogy láttuk munkában a *Battlefield 3*-at fejlesztő DICE csapatát. A stúdió vezetőivel beszélgetve világossá vált, hogy hiába termel nemzetközi szinten nagyobb nyereséget a konzolpiac, mint a PC-s (nálunk nem feltétlenül, lásd a *Battlefield: Bad Company 2* hazai PC-s eladásait), továbbra is szívükön viselik a PC-s piac sorsát, és nemcsak hogy tisztában vannak azzal, hogy mi hozható ki a konzolokból, és mi a PC-ből, ezt bizony ki is sajtolták.

Máshogy is hozzá lehet állni ehhez. Fel lehet fogni például úgy is, hogy a platform igazából egy sokadlagos valami, a lényeg úgyis maga a játék. (Bár minden platformnak megvannak a maga exkluzív címei, ez akkor is igaz.) Mi igyekszünk így hozzáállni a dologhoz, és így fér meg a GameStarban egymás mellett, békes-

ségben a PC-s tesztek mellett Xbox 360, PlayStation 3, Wii vagy akár iPhone/iPad játékeszt is. Remélhetőleg mindenki érzi, hogy a többi platform jelenléte nem a PC rovására megy. Ha valaki naprakész akar lenni a játékvilág történéseivel kapcsolatban, annak bizony néhány házzal odébb is érdemes vetnie vigyázó szeméit. Hogy hát mégis, mizu.

Ennek megfelelően remélem, mindenki talál magának olyan játékot a februári GameStarban, ami felkelti az érdeklődését. Ez most még könnyed, laza menet volt, az igazi durvulás a következő hónapban kezdődik. Elképesztő mennyiségű játék érkezik – *Crysis 2* és *Need For Speed: Shift 2* egy napon?! –, úgyhogy pihenjünk rá még most, mert később már nem lesz megállás. Hjjaj, annyi játszani-való és oly kevés idő!

mazur



CÍMLAPSZTORI: BATTLEFIELD 3

AZ ÉVEK SORÁN SZÁMOS FEJLESZTŐCSAPATTAL TALÁLKOZTUNK MÁR, de azt hiszem, külföldi látogatásaink között a stockholmi EA DICE körében töltött néhány nap volt a legkellemesebb. Nem csupán elképesztő technikai tudásuk, de őszinte elhivatottságuk, lelkesedésük, illetve a PC-s játékosok iránti hűségük is mind-mind azt sugallta, hogy következő játékuk, a *Battlefield 3* jó eséllyel pályázik az év játék címmre. Persze, talán kissé merész ezt így februárban kijelenteni, de hát láttuk, amit láttunk...



50

GameStar

TARTALOM / 02

A LEGNAGYOBB JÁTÉKMAGAZIN

BEMELEGÍTÉS

- 6 DVD-TARTALOM
- 8 ARÉNA

ÚJDONSÁGOK

- 12 HÍREK
- 24 BATTLEFIELD 3
- 32 ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD
- 34 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
- 40 TOTAL WAR: SHOGUN 2
- 42 MIGHT & MAGIC: HEROES VI
- 50 IL-2 STURMOVIK: CLIFFS OF DOVER
- 51 BATTLEFIELD PLAY4 FREE

JÁTÉKBEMUTATÓK

- 54 TEST DRIVE UNLIMITED 2
- 60 BULLETSTORM
- 66 DC UNIVERSE ONLINE
- 70 DUNGEONS
- 72 18 WHEELS OF STEEL EXTREME TRUCKER 2
- 74 PT BOATS: SOUTH GAMBIT
- 75 HEARTS OF IRON III GOLD
- 76 STACKING
- 76 RASKULLS
- 76 BREACH
- 77 MARVEL VS. CAPCOM 3
- 78 MARIO SPORTS MIX
- 79 SACRED ODYSSEY
- 79 DEAD SPACE
- 80 MASS EFFECT 2
- 82 KILLZONE 3
- 84 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

MÉLYVÍZ

- 86 HÍREK
- 90 ASUS-AUTOMOBILI LAMBORGHINI EEE PC VX6
- 90 SAMSUNG S2 PORTABLE 3 1 TB
- 91 LG FLATRON E2290V
- 91 TOSHIBA SATELLITE A660-13
- 92 LG P500
- 93 ASUS MAXIMUS IV EXTREME ÉS ASUS SABERTOOTH P67
- 94 SANDY BRIDGE „ALAPLAP-ÖZÓ”
- 96 GEFORCE GTX 560
- 98 VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

BELEMENÉS

- 100 ANDROID-OKOSÍTÓ
- 104 TÁBLAGÉPEK
- 108 MÁSVILÁG
- 112 KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL



24 BATTLEFIELD 3

Ha csak ámulsz, golyót kapsz



34 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Tanuljunk sárkányul!



54 TEST DRIVE UNLIMITED 2

Luxusélet négykeréken



104 TÁBLAGÉPEK



92 LG P500



96 GEFORCE GTX 560

18 WHEELS OF STEEL	72
EXTREME TRUCKER 2	76
BREACH	60
BULLETSTORM	66
DC UNIVERSE ONLINE	79
DEAD SPACE	70
DUNGEONS	75
HEARTS OF IRON III GOLD	84
JÁTEKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ	82
KILLZONE 3	



MARIO SPORTS MIX	78
MARVEL VS. CAPCOM 3	77
MASS EFFECT 2	80
PT BOATS: SOUTH GAMBIT	74
RASKULLS	76
SACRED ODYSSEY	79
STACKING	76
TEST DRIVE UNLIMITED 2	54

ASK DA TEAM

Mit vártok az új kézikonzoloktól? (3DS, NGP) A kérdést feltette – Pixi90

mazur

 Bár mindkettő izgalmasnak tűnik, én pedig már alkatiilag is képes vagyok iszonyatosan rápörögni minden ilyen kütyüre, nagyon valószínű, hogy ha hazaállítanék egygel, kihajítanának otthonról. Nem merem megkockáztatni.

RG

 Lövéssem sincs. Valami oknál fogva eddig elkerültek a konzolok (vagy én kerültem el őket). Pár napja beengedtem a lakásba egy Wii-t, úgyhogy az is lehet, hogy idővel megkedvelem őket.

Eskin

 Elsősorban, hogy érdekes játékok készüljenek rájuk. Még sosem volt kézikonzolom, de egy 3DS megvásárlásán nagyon elgondolkodtam, az előzetes cikkek alapján igencsak érdekes kütyü lesz.

Sophiaso

 A kézikonzolok soha nem vonzottak igazán, de kíváncsi vagyok, hogy a 3DS valóban beváltja-e majd a hozzá fűzött reményeket és ígéreket.

ender

 Mivel még nem voltam olyan szerencsés, hogy bármelyiket is láttam volna működés közben, ezért leginkább arra vagyok kíváncsi, hogy hogyan teljesítenek az új gépek valójában, az NGP tényleg olyan jó-e, mint a híradásokból tűnik, illetve a 3DS 3D-technológiája vajon hogyan működik.

Gyu

 Tökéletesen meg fognak felelni arra, ha alá akarom támasztani velük az iPadet... viccet félretéve úgysem lesz iPadem, mert Android-hívó vagyok. Úgyhogy az androidos padomat fogom alátámasztani, hogy ne billegjen.

Mayer

 Iszonyatos fejfájást várok mindkét platformtól. Az egyik a 3D-vel, a másik a kisképernyős PS3-szintű aprólékos grafikával kezd majd ki a szemem. Amúgy izgalmasnak tűnnek, csak az ár-cédulák...

Samu

 Remek kérdés, de kinek van még annyi szabad ideje, hogy a kézikonzolra is szakítson időt PC, Xbox és iPhone mellett? Így túl sokat nem várok, de azért a 3DS-re kíváncsi vagyok.

Duncan

 A kézikonzolok világa masszívan hidegen hagyott mindig is, a 3DS viszont a szenilis kijelzőjében rejlő lehetőségek miatt alaposan megmozgatta a fantáziámat. Ha tényleg annyira fullos lesz, mint ahogy hírlík, nemcsak az első kézigép, de az első Nintendo-termék is lesz, amire beruházok.

Chavalier

 Bár könnyen lehet rá PS3-as játékokat átírni, erős a hardvere, meggyőző a grafika és érdekes a hátsó tapintás, kétlem, hogy az NGP meg tudná szorongatni a térhatású kijelzővel felszerelt Nintendo 3DS-t.

Flatline

 Maradok elsősorban asztali és konzolos játékos, valahogy az átmeneti eszközök nem tudtak lázba hozni soha, bár a DS-sel nagyon jól eljártam pár napig régen. Vagy iPhone-játék, vagy asztali/konzolos játék között választanék inkább.

Disorder

 Csak a Nintendo gépének kipróbálása után tudok erre válaszolni. Ha a 3D-technológiája nem elég meggyőző számomra, akkor nálam nem tudja felvenni a versenyt a high-concept játékokat kínáló NGP-vel.

IMPRESSZUM

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

Szerkesztők:
Dragon György (Gyu) gyu@gamestar.hu
Papp Gábor (PG) gpapp@idg.hu
Kálmán Balázs (Flatline) bkalm@idg.hu
Bátyk Zoltán (BZ) bz@gamestar.hu

GameStar DVD szerkesztő:
Váraljai Krisztián (Disorder) kvaraljai@idg.hu

Szerkesztőségi asszisztens:
Vörös Lóránd (Chavalier) chavalier@gamestar.hu

Munkatársak:
Balla „Naughty” Zoltán (Duncan) duncan@gamestar.hu
Balla Ákos (Mayer) mayer@gamestar.hu
Beregi Tamás (Berr) berr@gamestar.hu
Borsos Gyula (Gulius) gborsos@idg.hu
Halász Bertalan (Boe) bhalasz@idg.hu
Páll Zsófia (Sophiaso) zspall@idg.hu
Rátfai Gábor (RG) grafai@idg.hu
Szelezcky Ádám (aDaM) aszelezcky@idg.hu

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

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

Munkatársak:
Erdi Patrik (Paca) paca@gamestar.hu
Vörös Lóránd (Chavalier) chavalier@gamestar.hu

Grafika, tördelés, cimlapterv:
Béres Gábor (Gaben) gberes@idg.hu
Lukács Gergely (Fulton) glukacs@idg.hu
Berényi István iberenyi@idg.hu
Berényi Teréz tberenyi@idg.hu

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

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

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

ÜGYFÉLSZOLGÁLTAT
 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: keniroda@idg.hu

MARKETING
 Marketing munkatárs: **Kovács Judit** jkovacs@idg.hu

KONFERENCIA
 Rendezvényszervező: **Szebeni Gabriella** gszebeni@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 hírlapkezelésitknél, az ország bármelyik postáján (információ: 06-80 444-444; hírlapelfozites@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 ajándékterjesztő megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon (nyitvatartás: H-Cs: 8.30-16.30, P: 8.30-15.00), valamint elektronikusan a mediashop.idg.hu honlapon, vagy a terjesztes@idg.hu e-mail címen.
 Megjelenik minden hónap harmadik csütörtökén.

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

Jogi közlemények: Szerkesztőségünk a kéziratokat lehetségei szerint gondozza, de nem vállalja azok visszaküldését, megőrzését.
 A GameStarban megjelenő valamennyi cikket (eredetiben vagy fordításban), minden megjelent képet, táblázatot stb. szerzői jog véd. Bármilyen másodlagos terjesztésük, nyilvános vagy üzleti felhasználásuk kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet. Az újság mellé csomagolt DVD-k, a GameStar térítésmentes ajándékai, önállóan forgalomba nem hozhatók. A DVD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal. A hirdetésekért 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 auditálja.
 Olvasóink szokásait a Nemzeti Médiaanalízis méri fel.

Ipsos GfK print-audit

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



A KINEK NEM VOLT ELÉG a múlt havi számunkban helyet kapó *The Thing* által nyújtott paraadag, az most felkötheti (és menet közben ki is moshhatja párszor) az alsógatyáját. Játékbeli karakterünk a F.E.A.R. speciális, kormány által szervezett osztagának új, rendkívüli reflexekkel megáldott tagja. Az osztag feladata a paranormális eseményekhez való kivonulás, és az ott észlelt „rendellenességek” megoldása. Miután szemtanúi voltunk egy telepatikusan irányított katonákból álló csapat véres műveleteinek, első számú célunkká válik irányítójuk megtalálása. Természet(ellen)esen a helyzet

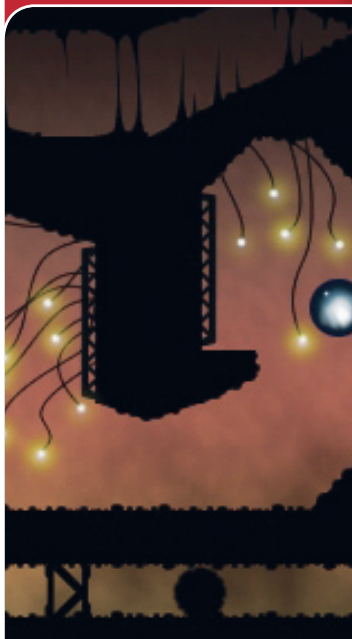
nem ilyen egyszerű; a háttérben jóval nagyobb erők állnak, amelyek felszámolása szerény személyünk feladatává válik. A Monolith Productions játéka igen érdekes történettel, akciódús jelenetekkel, és jó adag ijesztő élménnyel fogja gazdagítani mindazokat, akik eléggé rátermettek a sötétben való lövöldözésre.

HARDVERIGÉNY MINIMUM

Processzor: P4 1700 MHz
RAM: 512 MB
Szabad hely: 5 GB
DirectX: 9.0c
Videokártya: GeForce 4 Ti vagy Radeon 9000

NIGHTSKY

A *NightSky* egy ügyességi-logikai játék, amelyben egy gömböt irányítva kell a különböző világokban játszódó pályákat végigvinnünk. A 2D-s platformer szuper hangulattal rendelkezik, a képi világnak és a zenei aláfestésnek köszönhetően.



TOVÁBBI DEMÓK: ALIEN HALLWAY

PLUSZ:
3DMark 11

Játékbeutató	33:00
Másvilág	24:12
Mélyvíz	08:23
Aréna	21:28
Kerekasztal	16:10
Extra	12:39

JÁTÉKOK

Fable 3	00:00–4:27
League of Legends	04:28–9:38
Amnesia: The Dark Descent	09:39–18:52
Super Meat Boy	18:53–24:33
Crysis 2	24:35–33:00

KEREK AZ ASZTALUNK

Most már kerek a világ (ízé, az asztal), hiszen az offline GSTV is megkapta a régóta igényelt kerekasztalt. Gyu időközben Rajon Rondónak öltözött, hasonlít is, nem? Mazur és ender pedig nagyon okosakat mond, mint mindig.



MAZUR ÉS TÉL TÁBORNOK

Miután nemrég ender tábormok elindult a sarokra és azóta sem láttuk, így mazur expedíciót szervezett. De mivel ebben az északi témában a svédek a tapasztaltabbak, így Stockholmból indult a társaság a harmadik csatamezőre.



LÁTTUK A 3DS-T

Ádám bátyánk megpróbálja megmutatni, mekkora is valójában. Mi azért nézünk ennyire csodálkozva, mert nem tudjuk elképzelni, hogy 3D-ben voltaképp hogy is fest az, ami pont akkora. Az ember csak a látásának higgyen – vagy annak se.



TELJES VERZIÓS PROGRAMOK



ESET SMART SECURITY (P9EWEC)

Manapság minden számítógépnek szüksége van hatásos védelemre. Ezt a *GameStar* olvasóinak az Eset Smart Security programcsomag szolgáltatja, amely egyben vírusirtó, tűzfal és spamszűrő is. Ezért mindössze annyit kell tenned, hogy feltelepíted a DVD-melléklet Mélyvíz részlegében található Eset Smart Security kliensprogramot, majd ezek után látogass el 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 (VIP79S)

Az új VIPRE Antivirus Premium egyetlen ultrakönnyű rendszerben egyesíti a vírusirtót, a kémprogramok elleni védelmet és a tűzfalat. Az új személyi tűzfal káros URL-szűrővel és két behatolásvédelmi rendszerrel fokozza a biztonságot, amellyel a böngészőt már a káros honlapok megnyitásától is távol tartja. Az új tűzfal része egy reklámszűrő is, ami mindenki számára kényelmesebbé teszi a böngészést. A teljes védelem mindössze 29 MB memóriát fogyaszt, ezért a VIPRE lassú számítógépekre és netbookokra egyaránt ideális választást jelent. Próbálja ki a világ legjobb proaktív vírusvédelméből készült teljes védelmi rendszert, a VIPRE Antivirus Premiumot!



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 oldalra és írjuk be az aktuális havi kódot (az Antivirus Próhoz: február 15–március 31., 2011: **DWZHM-Y1WTV-8BKKB-K4GKG-8W2NH**, a Security Suite Próhoz: február 15–március 31., 2011: **8Y34P-NQWB-4-8WCKK-S8C48-EXUJF**).



PANDA GLOBAL PROTECTION 2010

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

HASZNOS PROGRAMOK

- DRIVER:** ATI 11.1 XP/VISTA, NVIDIA 266.58 XP/VISTA/7
- VIDEÓ:** K-Lite Codec Pack v6.10, DivX v7.0 VLC Player v1.1.7
- FÁJLMENEDZSER:** Total Commander v7.56a, Free Download Manager 3
- GRAFIKA:** HyperSnap-DX v6.81.05, IrfanView v4.28, Gimp 2.6.11, Paint.NET 3.5.6
- INTERNET:** Internet Explorer 8, Firefox 3.6.13
- CHAT:** aMSN v0.984, mIRC 6.35
- TÖMÖRÍTŐ:** WinRAR v3.93, WinZip 15
- VÍRUSIRTÁS, SPAMSZÜRÉS:** ESET Smart, Security, Vipre Antivirus + Anti-Spyware, Outpost Pro Security Suite
- DVD-ÍRÓ SZOFTVER:** Burn4Free v5.3
- 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 GS1102 jelű DVD-lemez behelyezése után nem indul el a kezelőfelület, bármely állománykezelő programmal el lehet indítani a főkönyvtárban található index.htm nevű állományt. A kezelőfelület Firefox böngészőre és 1024x768-as felbontásra van optimalizálva. A F.E.A.R. telepítéséhez a DVD „Teljes játék” menüpontjában található útmutató. Ha nem indul a teljes játék vagy valamelyik másik program, akkor használj más meghajtóprogramokat (DirectX, VGA-kártya driver), és/vagy próbáld ki ismerősöd gépén. 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.

CD GALAXIS



Crisis 2 Limited Edition
várható: 2011. március 25.

9 990 Ft



Dragon Age II
várható: 2011. március 11.

9 990 Ft



Darkspore
várható:
2011.
március 31.

9 990 Ft



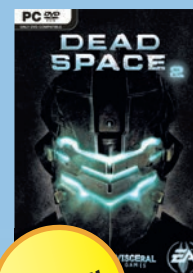
Bulletstorm
várható:
2011.
február 25.

9 990 Ft



**Shift 2
Unleashed**
várható:
2011.
március 31.

9 990 Ft



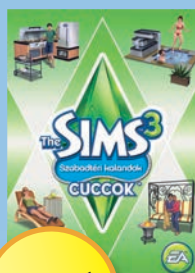
Dead Space 2
Megjelent,
kapható

9 990 Ft



Sims 3
magyar
felirattal,
árcsökkenés

8 990 Ft



**Sims 3:
Szabadtéri
kalandok
cuccok**
kiegészítő,
magyar
felirattal

3 990 Ft



**Sims
Medieval**
várható:
2011.
március 25.

9 990 Ft



Portal 2
várható:
2011.
április 22.

9 990 Ft



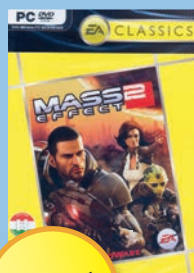
**Dragon Age:
Vérvonalak**
magyar
felirattal

3 990 Ft



**Dragon Age
Vérvonalak:
Eszmélés**
kiegészítő,
magyar
felirattal

3 990 Ft



**Mass
Effect 2**
magyar
felirattal
(angolul nem
játszható)

3 990 Ft



**Battlefield
Bad
Company 2:
Vietnam**
kiegészítő,
csak kód
(adathordozót,
DVD lemezt nem
tartalmaz)

3 990 Ft

Webáruház: cdgalaxis.hu

Személyes vásárlás: 1088 Budapest, Múzeum körút 10. (Astoria és Kálvin tér között), Nyitva tartás: Hétfő-Péntek 9:30-18:00, E-mail: web@cdgalaxis.hu

ARÉNA



KEDVES OLVASÓK!

Újabb hónap telt el, amelyben a GameStar például eljutott Új-Zélandra is (hiába no, a világalom), szerencsére jöttek érdekes levelek és képzelték el, bekövetkezett, amit titkon reméltem: Rejtő Jenő kötelező olvasmány lett! Juhé! Ja, és még valami, írjatok sok-sok levelet ide: arena@gamestar.hu

Írjatok, írjatok! Nekünk!

//Gyu

E HAVI LEVELEINK AZ ELŐZŐ HAVI GAMESTARRA REAGÁLNAK



GAMESTAR-JÁTÉKOT SZERETNÉK!

Először is a januári GS nagyon tuti lett. Másodszor arra lennék kíváncsi, hogy miért nem csináltak egy játékot ti magatok? Rengetegszer felmerült már bennem a kérdés, hogy ha valakik ennyire értenek a játékokhoz, akkor miért nem csinálnak ők is. Hiszen nálatok senki sem tudja jobban, milyennek kéne lennie egy jó játéknak. Ha értenék hozzá, meg nem lenne ennyire régi a gépem, akkor én is készítenék egyet szívesen, amit addig tökéletesítenék, amíg nálatok mindenki rá nem mondja a 100%-ot, és utána ráírnám, hogy GameStar-termék. Sajnos azonban régi a gépem és nem is értek hozzá, ezért csak történeteket írok, amiket egyszer szeretnék játék formában visszakapni (nem a pénz miatt, hanem hogy úgy érezzem, végre alkottam valami tartóssat és jót). Ezért volnék rá kíváncsi, hogy hol marad egy beleváló GameStar-játék? – **Lovas Zoltán**

Kétségtelen, hogy ha figyelembe vesszük a szerkesztőségben felhalmozódott tudást, tapasztalatot és lendületet, akkor minden bizonyosan egész jó kis játékot tudnánk összehozni, de a mi dolgunk az újság és a GSO készítése, menedzselése, szépíttetése stb. Minket azért fizetnek és azért dolgozunk esteiken, hétvégeken át, néha egész éjszékét bent töltve a szerkesztőségben, hogy a lap, a videó és az online (minden, ami a GameStar) a lehető legjobb le-



gyen. Ezt követően a magunkra szánt szabadidőnk is jócskán kevesebb, mint másoké. Így felmerül a kérdés, hogy mikor is férne bele az iszonyú energiákat lekötő játékfejlesztés az időnkbe? A játékfejlesztők hozzánk hasonlóan elfoglalt emberek és ők sem csinálnak videojátékos újságot ráérő idejükben – lévén meglehetősen el vannak foglalva. Ahogy szerencsére mi is. Egyébként szinte majd' minden régi GS-motoros vett már részt játékfejlesztésekben. A régi gép pedig nem akadály! Nézz meg néhány új, indie játékot (*Briad, World of Goo, Minecraft, Nightsky* stb.); ezeket simán fejleszthették régi gépen is.

IRGUM-BURGUM-EAUM...

Gondolom, mindenkinek, így nekem is van kedvenc online játékom, ami történetesen a *Lord of the Rings Battle for Middle Earth 2*. Megjelenése óta játszottam szinte napi rendszerességgel az online meccsokat, így volt ez idén az ünnepek alatt is. Míg nem a szilveszteri mámor elmúltá után kedvem támadt ismét játszani, de a játék nem engedett bejelentkezni. Sebjaj, volt már ilyen. Viszont aztán egy hét múlva ugyanez megismétlődött... aztán még egy hét múlva is. Hát igencsak mérges lettem és gondoltam, megnézem az EA honlapját, hátha írnak valamit és igen: „fájó szívvel tudatjuk, hogy 2010. december 31-én éjfélkor leállítjuk a szervereket és többé nem lehet online játszani, reméljük, élveztétek a játékunkat...” Puff. Hát, nem akartam elhinni, azóta is fájó lélekkel gondolok a sok emlékre és sok barátokra, akiket ott szereztem. Kérdem én, hogy miért tették ezt, hisz jóval öregebb játékoknak a mai napig aktív online tábor van, illetve miért pont az EA lép meg egy ilyen döntést, hatalmas csalódást okozva rengeteg játékosnak? Nem látok a döntés mögé, nem hinném, hogy pénzügyi dolog miatt történt, de akkor is megtörtént. Gondoltam, megosztom veled ezt, Gyu, hisz te is játszol online, így tudod, milyen lenne, ha megszűntetnék kedvenc játékod szervereit! – **Szapannos Dániel**

Miért tették ezt? Minden bizonnyal nem érte meg nekik. A játék „bevétele” oldala és a „kiadás” oldala közül az utóbbi minden bizonnyal nagyobb volt, mint az előbbi. Ha pedig egy játék az online működtetése miatt negatívba futna pénzügyileg, akkor te sem tartanád fent a szervereket, az embereket, az ügyfélszolgálatot csak azért, hogy a pénzt vigyék. Az Electronic Arts – akárcsak a többi – egy olyan vállalat, amely a profit miatt készít játékokat. Amennyiben nincs profit, úgy vagy nem csinálnak többet, vagy csökkentik a költségeket – ez esetben minden bizonnyal ez történt. Átérzem az esetedet, ugyanis mind a mai napig azt lesem, hátha az NCSoft odaadja valakinek az *Auto Assault*-ot, hogy „csak úgy” működtesse. Nekem az volt a nagy szívfájdalom, amikor megszűnt.

ERŐSZAK JOBBRÓL, ERŐSZAK BALRÓL, ERŐSZAK MÁS NÉZŐPONTBÓL

Tudom, hogy annyiszor volt ez téma, hogy az már fáj, de én mégis az „erősza- kos videojátékok” témában írom ezt a levelet. Szeretnék egy másik nézőpontot megosztani veletek, ami lehet, hogy igaz, lehet, hogy nem, de van benne valami. Általában ennek a témának eleve úgy állunk neki, hogy a játékok miatt „ámokfut” az illető, de mi van, ha csak azért játszik, mert késleltetni akarja/nem akar „ámokfutni” (ez a szó... – hát, ha vannak ugye ámokfutók, akkor igen)? Ha az alapoktól nézzük, az ember is csak állat, és az állatoknak vannak bizonyos ösztöneik, amiket megélnék. Az az ösztön, ami arra készíti az embert, hogy ne adj' Isten például öljön, talán még nem tűnt el belőlünk teljesen, és néha szeretnénk levezetni. Aki pedig végül mégis elkövet valamit szörnyűséget, az talán nem tudta teljesen levezetni a feszültségét a videojátékokon (ha ő abból a célból játszik, mert vannak ilyenek). Persze van, amikor csak szimplán kattant az ürge... Nem

Mit gondoltok, a fizetős letöltés ugyanolyan rossz, mint mondjuk a torrenttel való letöltés? – **Szilágyi Márk**

Rosszabb. Ugyanis amíg a torrentes letöltés esetén még csak rá lehet fogni, hogy az illegális letöltő „nem tudta”, hogy az illegális, lévén egy szomszédja adta a linket és ő csak rákattintott, addig a

fizetős esetében megvalósul a rosszhiszemű letöltés esete, amikor a letöltő tudja, hogy illegális holmit tölt le, hiszen azért fizet! Arról nem is beszélve, aki inkább a kalózkodnak fizet, mint a fejlesztőknek, az gyorsan nézzen magába...

Összeállítottam egy konfigurációt, ami elméletileg a legjobb, minden alkatrészhez

kiválasztottam a kategóriájában a legjobbat, de a segítségére lenne szükségem megállapítani, hogy a választott eszközök vajon „kompatibilisek-e egymással”, és vajon tényleg a legjobbak-e? (Itt egy hosszú lista következett alkatrészekkel.) – **Pályi**

Kedves Pályi, nem foglalkozunk alkatrészek kompatibilitási ellenőrzésével, hiszen ahhoz

mindenyikkel rendelkezniük kéne, amely eset nem áll fenn. Ugyanez igaz a „vajon legjobbak-e” kérdésre: a szerkesztőségben nem hevernek a procik, VGA-k, meg alaplapok tucatszám, hogy folyton mérgezzük, melyik a legjobb. Nem tudok segíteni sajnos.

A januári GameStar Arénáját olvastatva felfigyeltem a rövid kérdések közt Fröhlich

RÖVIDEN



tudom már, kitől, de egyszer hallottam, hogy mostanában azért olyan sok az erőszak, mert az embereknek nincs min kiélniük magukat, például a világháború alatt ezeket a feszültségeket levezették, és azelőtt is mindig volt valamilyen esemény, ahol az ösztönök elszabadulhattak. Persze az mind szörnyű és rossz volt, de talán szükséges? Ez inkább már filozófiai kérdés... Ami a lényeg, hogy ha ezt a szemszöveget is megvizsgálja valaki, és úgy gondolja, hogy van benne valami, leszűrheti, hogy a videojátékok nem tehetnek semmiről, akik pedig mégis azok hatására tesznek valami helytelen dolgot, azok szégyelljék magukat, és nőjenek fel! – **Tar László**

Amióta emberiség létezik, azóta létezik erőszak. Nézz csak körül: mindent keresztülfon az erőszakos magatartás, legyen az cégfelvásárlás, egy rossz becsúzás a hétköznapi pályán, egyik autó, amint lenyomja a másikat, a srácok, ahogy elveszik a kisebbek uzonnáját a suliban, urak (vagy hölgyek), akik mások szerelméért harcolnak és még végtelenségig sorolhatnám a hétköznapi erőszakot. Erőszak mindig is volt, videojátékok pedig csak 30-40 éve vannak. A társadalom, amelynek minden egyes tagja valamilyen szinten erőszakos, retteg a kollektív erőszaktól – hiszen ebből születnek a háborúk, felkelések, tömegvérengzések. Illetve ezek miatt történnek azok az esetek, amelyeket megír a média – mert azt senki sem írja meg, hogy egy napon mennyien szólnak be egymásnak a buszon, vagy mennyi uzonnát vesznek el egy-egy füles mellett a kölykök egymástól a suliban. Nem abból kell kiindulni, amit a média megír, és akkor máris jobban kiegyensúlyozott a helyzet. Régi igazság, hogy aki „egészséges” mentálisan, az nem fog bekattanni például egy játéktól. Aki pedig nem az, az így is, úgy is bekattan előbb-utóbb. A kérdés csak az, milyen eszközök lesznek a közelében, amikor „ámokfutni” kezd. Olyan társadalmakban, ahol bárki, bármikor hozzájuthat életkeletelésére szolgáló fegyverekhez, ott a bekattant emberek használni is fogják ezeket... Érdekes, hogy erre a megközelítésre mennyire kevés figyelem terelődik.

KELL EGY KIS ÁRAMSZÜNET (ÉS EGY LAPTOP JÓ AKSIVAL)

Ne féljete, nem szeretnék újabb celeb lenni, aki feldolgozza a régi jó nótát és nem is fogok fekete feszülős ruhába öltözött ninja módjára betörni a GameStar műhelyébe, hogy lecsapjam a biztosítékot, egyszerűen csak néha eszembe jut, hogy milyen jó is volt, amikor LEGO Titanicot építettem saját tervek alapján és éjszakákon át tartó asztali társasjáték-partikat csináltunk a barátokkal. Igaz, hogy el vagyunk már kényeztetve hasonló játékokkal, mint *World of Warcraft* és *Minecraft*, amelyek legalább annyira szórakoztatóak, de mégis néha hiányzik.

Ennek szellemében (és annak tiszteletére, hogy az új évezredben többet kattintottam a *Diabló*s közben, mint a Windows működése alatt) elkezdtem készíteni egy *Diablo 3*-as társasjátékot.

A térképek és a karakterek adottak voltak, a koncepciófotók segítségével erős gárdát sikerült létrehozni a sötét oldalon is, ráadásul nemcsak körbe-körbe sétálgatásról van szó, mint az átlagos asztali társasokban, hanem ez egy tényleg nem lineáris társasjáték. Néhány nap kemény munka után sikerült kibalanszíroznom a fejlődés-lootolás-gyilkolás rendszerét, még talentólistát is sikerült belecsempésznem. Most már nincs más hátra, mint nyomtatni a kártyákat, laminálni a térképet és figurákat készíteni. (Szóval azért van még min dolgozni, de már kezd összeállni a kép.)

A tesztelés már elkezdődött, a barátaim elsőre kiröhögtek, de amikor leültettem őket a gép elé néhány dobókockával és kézzel írt kártyákkal, akkor már ők is tudták, miről van szó! Sikerült az egyetemistákat visszavarázsolnom, ha csak 1-2 órára is, a jó öreg tizenegynéhány éves korba. Nehéz dolog felidézni a régi időket, de kívánom a nálam fiatalabbaknak, hogy érezzék azt az élményt, amikor a kártyák és fatáblák nagyobb örömet tudnak okozni, mint mondjuk egy tökéletesen kivitelezett fejlődés, vagy egy elfekvő boss.

Álljunk fel egy picit az erőművünk elől, tekerjük fel a grafikat a life-ra, ami még mindig gyönyörűbb, mint bármi más és üljünk össze teamspeak és Ventrilo nélkül a barátokkal (esetleg néhány sörrel) az asztal köré. Poroljuk le a szekrény tetején lévő társasjátékokat, a jó öreg papírdobozokat, hajtsuk szét a táblát és szórakozzunk igazán jól az új évben.

jobb értékelés a *Counter Strike*-é volt 99%-al. Sajnos már nincsenek meg az újságjaim, mert elajándékoztam a régieket. Kérlek, ne vedd kioktatásnak vagy ilyesmi, engem is inkább csak a kíváncsiság hajt, hogy végül is a *CS* vagy a *WoW*-e a nyertes.

Van egy nagy Excel-táblám az összes GS-teszt eredményével, abban a *Counter*



ÁLLJUNK FEL EGY PICIT AZ ERŐMŰVŮNK ELŐL, TEKERJÜK FEL A GRAFIKÁT A LIFE-RA

web4.hu

A HÓNAP BLOGGEREI



Nem maradhat ki ebből a rovatból a Három hülye által vezetett weboldal, a harmohulye.web4.hu, ugyanis a blogregényt író három „hülye” egyike Crippler, akinek a méltán népszerű Retro blogot is köszönhetjük, másuk Gyu, az Aréna teljhatalmú ura, valamint végül, de nem utolsósorban RG, aki remek cikkeket ír, ráadásul repülő is tud vezetni. Ne hagyjátok ki a blogregényt, nagyon agyament ötletek vannak benne, kíváncsi vagyok, mi fog kiszülni belőle (ráadásul ti is küldhettek rá irományokat, úgyhogy hajrá-hajrá!).

WEB4-ES ÚJDONSÁGOK



Legnagyobb örömmünk, hogy a Web4 rendszerében az egyik legjobb honlapot, az *iWorld*t felvettük körünkbe, így mostantól az *iWorld* a komoly nemzetközi hagyományokkal rendelkező MacWorldök között fog szerepelni hivatalos magyarországi MacWorldként. A (most már) MacWorld.hu néven futó honlapon továbbra is remek tesztek várhattok, up-to-date hírek és videofelvételek mellett. Gratulálunk, fiúk, csak így tovább!

Martin kérdésére, miszerint melyik játékot értékelték a legmagasabb/alacsonyabb pontszámmal. Legmagasabbnak a *WoW*-ot írtad, 98%-kal. Nekem kb. 5-6 éve jár az újság és emlékeimben halványan rémlik még, hogy volt régen egy kérdés, azt hiszem, olyan témában, hogy létezik-e 100%-os játék. Javíts ki, ha tévedek, de úgy emlékszem, hogy ott azzal érveltetek, hogy nincs, a leg-

A HÓNAP LEVELE



Régen jelentkeztem már, most megteszem, még ha némi iróniával is kezdtem a leveletem, remélem, nem haragszol meg érte. Hogy kerek legyen a sztori: december végén a feleségemmel útra keltünk és meglátogattuk a hűgát, aki Új-Zélandon él a férjével. A repülőutunk Budapest–Frankfurt–Tokió–Christchurch–Auckland útvonalon át zajlott, várakozásokkal, átszállásokkal együtt 40 órán keresztül. A GameStar decemberi számát így nem is vettem meg, csak indulás előtt egy nappal, hogy még véletlenül se olvassam végig, „jó lesz szórakozásnak a repülőre”-alapon. Budapest és Frankfurt között kezdtem el aztán olvasni, majd utána folytattam a Tokióba menő gépen. Még javában Oroszország európai felén voltunk, amikor sajnálatos módon befejeztem, pedig tényleg mindent elolvastam benne, még azokat a cikkeket is, amik annyira nem érdekelték. És így is hátravolt még több mint 30 óra... Lehet, hogy előtte kellett volna szólnom, hogy decemberben igazán kiadhattatok volna egy 500 oldalas különszámot csak az én kedvemért?...

A magazin azért túlélte az utat Aucklandig, ezt a csatolt kép is

mutatja, mert magammal vittem némi vonatozásra: a Southern line egyik végállomásán, Waitakerében fotóztam egyet magamról és a GameStarról, mondván, ennél sokkal messzebbre Magyarországtól már nem igazán juthat el a lap. Voltunk még egy kicsit odébb is, Queenstownban pár napot, ott viszont nincs vonat, így maradt ez a fotó. Kissé más téma, amely már inkább kapcsolódik a számítógépekhez: a Frankfurt–Tokió távot egy A380-assal tettük meg, Lufthansa gépen. A repülő természetesen fel volt szerelve normális szórakoztatórendszerrel, így a filmnézés mellett azzal is szórakoztam, hogy a fel- és leszállást a repülő kameráin át követtem nyomon. Elképesztő, döbbenetes élmény. Nem vagyok egy repülésmánias, sok tízezer kilométerrel a hátam mögött is inkább félek a repüléstől, mint élvezem, a Microsoft-féle *Flight Simulator* is csak amatőr szintű kalandjaim voltak, mégsem tudtam kihagyni a látványt. A gépre három kamerát szereltek fel, egyet a függőleges vezérsíkra, egyet a gép hasára (ez lefele mutat, a többi előre), egyet pedig a gép orrára. A „taxiút”, a fel- és leszállás, valamint a teljes re-

pülés időtartama alatt bármikor nézni lehet az ezek által közvetített képet, így egyfajta szimulátorérzést kelthetnek bennünk. Na meg jó adag parát bennem, de akkor is ütős élmény volt. Tovább csaponganék, egy megjegyzésem lenne a „Miért ilyen rövid ma minden játék?” című örökzöldhöz: régebben én is keveselltem a játékok által nyújtott időt, legalábbis a 10-15 órát eszméletlen kevésnek tartottam. Idén azonban a *StarCraft 2* és a *Mafia 2* által rájöttem, hogy sajnos nekem már ezek is túl hosszú időt vesznek el az életemből. A munka, család, alvás mellett a játéokra fordítható időm drasztikusan csökkent, ráadásul egyre kevésbé bírom az éjszakai játékokat. A *Mafia* első részénél például kiválóan emlékszem arra, hogy többször is hajnali háromkor mentem lefeküdni aludni úgy, hogy hatkor már kelnem kellett ahhoz, hogy beérjek dolgozni. Mostanában éjfélnél tovább már nem bírom, kell az a hat óra alvás. Emiatt aztán alig napi 2-3 óra jut a számítógépre, ami idő alatt próbálok megválaszolni a leveleket, körülnézni, mi hír a nagyvilágban, gondolni a honlapot, no meg játszani. Ennek

megfelelően a *Mafia 2* még ezzel a „rövid” játékelményrel is két-három hétig kitarított nálam, csakúgy mint a *StarCraft 2*. Ez pedig ideális hosszúnak minősíthető számomra, itt még megvannak az első küldetések apróságai a memóriában és belátható időn belül van vége a proginak. 40-50 óra játékidővel rendelkező programokat talán ha két hónap alatt tudnám befejezni, az meg nagyjából értelmetlen. Tudom jól, hogy én a szűkebb réteg tagja vagyok, jóval nagyobb azok száma, akiknek nálam jelentősen több idejük van játéokra. Csak szerettem volna megvilágítani azt, hogy nem mindenki számára baj a viszonylag rövid játékidő. Az érték/ár arány megvitatásába viszont már nem mennék bele... Ennyi lettem volna momentán. A csapongásért elnézést, a megfogalmazásért szintén, még próbálok átszokni az itthoni időszámításba és időjárás viszonyok közé, nemrég értünk csak vissza. – **IST**

Köszönjük a beszámolót, örülünk, hogy legalább egy lapszámunk eljutott Új-Zélandra, ha mi magunk egyelőre még nem is...

Ha csak havi egyszer ezt megcsináljuk, garantálom mindenkinek, hogy színesebb és boldogabb év elé fog nézni! Szóval húzzuk ki a konnektorból a gépet, hívjunk néhány barátot és kapcsolódjunk ki egy picit. Esetleg ha érdekelné titeket a *Diablo 3*-as társasjátékom részletesebben, ha felkeltettem az érdeklődésedet, kérlek, íratok és szívesen megosztom veletek a részleteket. – **Szaknyeri Vendel**

Egy jó tanács rögtön az elejére: mivel a Blizzard (áldassék a nevük) egy kiváló cég, elképesztően jó ügyvédekkel rendelkeznek. Így pedig ha bárkinek a fülébe jutna, hogy te *Diablo III* társasjátékok csináltál az engedélyük nélkül – nos, akkor lesz dádád... Jó tanácsom emiatt, hogy villámgyorsan nevezd át és minden, *Blizzardra utaló jelet vegyél ki belőle, főleg akkor, ha ezt még oda is adod másnak. Egyébként jómagam, aki*

nagy táblásjátékos is voltam/vagyok, csak egyet tudok érteni veled. Egy igazi „multit”, amikor 4-5 jó barát társaságában személyesen tolnak valami vidám társasjátékot, semmilyen virtuális móka nem éri utol. Azonban a virtuális móka hatalmas előnye, hogy bármikor, bárhol és bárhonnal elérhető – sajnos ez utóbbi 4-5 haverra nemigen mondható el. Igen, néha hagyjuk a gépet, dobáljuk a kártyákat, kockákat vagy bármi mást, hiszen játszani jó, s ahhoz nem mindig kell egy gép, csak néha.

A SZENTSÉGIT, FOGJANAK MÁR ÖSSZE!

Ma azon gondolkodtam, hogy szerényebb fizetésből könnyebb játszani, illetve azon tűnődtem, hogy mit kellene kitalálni a játékfejlesztőknek ennek érdekében. Vegyük alapul a PC-t: vagány játékokkal játszhatunk ugyan, de nincs erre sok

pénzünk, úgyhogy nincs sok játékunk. Egy PC nem is túl időtálló, ha azt vesszük alapul, hogy nagyon gyakran jönnek ki új videokártyák. De garancia, hogy kb. 5 évig játszhatunk jó játékokkal, igaz, azért a végén már eléggé alacsony szintű grafikával kellene operálni. De azt is megtehetem, hogy a PC árának a feléből veszek egy Xboxot, ahol nem szagat semmi, és vígan játszok, amíg el nem múlik az Xbox 360 aktualitása. A hibafaktor itt annyival nagyobb, hogy ha három LED-es lesz a kicsike, akkor valószínűleg el kell dobnom. Hogy melyik a könnyebb út, azt mindenki döntse el maga. De az is eszembe ötlött, hogy mi lenne, ha a játékfejlesztők megadnák annak a gépnek a videokártyájának, processzorának, RAM-jának típusát, amire a játékokat fejlesztik, optimalizálják, és például összefogna 5-6 fejlesztőcsoport, hogy hiába jön ki újabb kártya, ők bizony erre optimalizálnak. Az Xbox 360-nak

sincs valami hű, de nagy hardvere, úgyhogy szerintem megoldható lenne ez, és a PC-seknek nagyobb lenne az örömiük. Nem kellene évente a PC-t bővíteni, legalábbis játéktéren nem. Más kérdés, hogy a hardvergyártók a falra másznának, és lehet, hogy ettől még nem produkálnának nagyobb eladást. Lehet, hogy most hülyeséget írtam, de így valóban könnyebb lenne minden. – **Major Márk**

Kedves Márk, az emberiség második neve a fejlődés. Ha nem fejlődnének, akkor annak idején fent maradtunk volna a fán. Mindig kellene a jobb, finomabb, szebb, gyorsabb, újabb dolgok – s főleg igaz ez a számítástechnikában, ahol felfoghatatlanul gyors a fejlődés. Így aztán ha összefognának, akkor ezek a csoportok lemaradnának azokkal szemben, akik képesek fejlődni, és ez utóbbiak nyernék a piaci versenyt hosszú távon. Márk

Strike 97%-on áll. Csak a táblázatra tudok támaszkodni.

Szaszto! Lenne egy problémám a *Dragon Age: Originsszal*, amikor abban a faluban járunk, ahova rengetegen menekültek, miután a király meghalt. Amikor be akarok menni az épületbe, a töltő képernyő után a játék egyszerűen kidob az Asztra. Pedig eredeti a példány.

Kérlek, a kérdéseted a GameStar Online fórumának *Dragon Age* topikjában tedd fel, ott kaphatsz választ rá (amennyiben tudja valaki a megoldást persze).

Azt kérem önöktől, hogy mit kell tennem, hogy teljes értékű tag legyek a Facebookban? Itt elsősorban előfizetésre gondolok,

de hogyan lehet? – **Dr. Hoffman Péter Zavarban levő arc**

Kedves Péter, Facebookkal kapcsolatos kérdésekben, kérem, a Facebookhoz forduljon! Köszönöm!

Tudom, nem ide kellene írnom, ha elakadok egy játékban, de mivel te vagy a szerepjáté-

kok pártfogója és az Arénát is te szerkeszted, gondoltam, ez is jó lesz... – **Kovács Sándor**

Amennyiben bármilyen játékban elakadtok, a GameStar Online fórumában az adott játék topikjába írjátok le a kérdéseteket, az Aréna ugyanis hosszú évek óta nem foglalkozik „elakadtam XY játékban”-jellegű kérdésekkel. Köszönjük megértéseteket.

egyébként beküldött egy GameStar indulót is, íme, kommentár nélkül:

Major Márk – GameStar induló

Új hónap, új cikkek, kezemben a hatalmam,

Új hónap, új cikkek, vár a GameStarom.

Gammák istene, PC-k játécai összegyűjtek,

Gyu mester és a többi GS-tag itt van veletek.

Havonta jelentkeznek, csupa mámorral, Százhusz oldalas minőségi újsággal.

Nyitnám a szám, de mást nem kérek, Inkább lehajtom fejem és nézem a mel-lékletet.

Annyi cikk, annyi betű van;

Észre sem veszem, de már vége van.

Van Online, ahol kommentálhatunk sok mindent;

Szabadidóm a fenséges cikkolvasástól, konkrétan nincsen.

És ha néha egy Online Aréna befigyel,

Felnyomom a hangot maxra, és a szomszéd csak irigyel.

Eltelnek a napok, szememeit kinyitom,

Felülök az ágyamon

Új hónap, új cikkek, kezemben a hatalmam

Új hónap, új cikkek, vár a GameStarom!

REJTŐ, A KÖTELEZŐ

Régen jelentkeztem és most el szeretnék mondani valami érdekeseget, ami már fél éve történt, csak most jutott az eszembe. Kötelező olvasmányként adták fel a Rejtő Jenőtől (P. Howard) *Az elveszett helyőrséget*. Nálam nagy meglepetést okozott ez a könyv, mert az eddigi kötelezők nem voltak valami jók. (SPOILER!) Ez a könyv viszont nagyon vicces volt, főleg Troppaüer Hümér alakja, meg a szellemnő, a furcsa szoba, Kréta, akiről kiderült, hogy nem is hülye. A könyv tényleg le tudott kötni és kíváncsi voltam a végére. Még a testvéremnek is ajánlottam (pedig ő szokott nekem), és neki is tetszett, így több Rejtőt is elolvastott. Nálam az év legnagyobb meglepetése volt. Tényleg csak ajánlani tudom, nagyon jó! – **Horváth Péter Henrik**

Nem tudom, ki hogy van vele, de amikor én középiskolás voltam,

CSINÁLJ TE IS GS-PÓLÓT!

Tavaly novemberben készült el a méltán népszerű, hivatalos GameStar póló, ez alkalomból november óta minden hónapban meghirdetünk egy nyere-ményjátékot. A játék lényege, hogy GameStar-inspirálta pólót kell tervezni a Shirtinator weboldalon, amelyek közül a GameStar csapata választja ki a legjobbat, annak tervezőjét megjutalmazva. E havi nyertesünk **ismét Tibor Miklós** lett, neki ez úton is gratulálunk – a többiek ne csüggedjenek, tessék belevágni és jobbat tervezni nála! Ezentúl ti is megvásárolhatjátok a Miklós által tervezett pólót a Shirtinator weboldalon, amit az alanti képen is meg lehet csodálni. Természetesen ha mégsem tetszene nektek ez a minta, ti magatok is alkothattok magatoknak pólót az oldalon, ahol rengeteg (több ezer!) különféle embléma közül lehet választani, illetve sokféle pólófajta is a rendelkezésükre áll, így minden testalkathoz találhattok megfelelőt, elérhető árban. Egy egyszerűen kezelhető szerkesztőfelületen pedig ti magatok állíthatjátok be, hogy milyen legyen a kiválasztott embléma, nagyítható, kicsinyíthető, a póló színét és fazonját is megváltoztathatjátok, így minden a rendelkezésükre áll annak érdekében, hogy olyan pólót rendelhessetek meg, ami olyan, mintha rátok öntötték volna. A versenynek továbbra sincs vége, havonta várjuk tőletek a jobbnál jobb pólódizájnok: most például március

16-ig. A márciusi számban hirdetünk nyertest, aki egyedi GameStar-dizájnnal ellátott kapucnis pulcsit, sapkát és bögrét nyer. A nyere-ményekért nem kell mást tennetek, mint a shirtinator.hu oldalán a szerkesztőfelületen elkészíteni elképesztőbbnél elképesztőbb GameStar-dizájnotokat, majd save&share gombbal küldjétek el nekünk a gamestarpolo@gamestar.hu e-mail címre. A minták közül a GameStar szerkesztősége fogja kiválasztani a legjobbat, amelyet következő számunkban be is mutatunk.



A VILÁGHÁBORÚ ALATT EZEKET A FESZÜLT SÉGEKET LEVEZETTÉK

nem lehetett kapni a boltokban Rejtő-regényt, ugyanis ha jött egy új szállítmány (néhány tízezer darab!), akkor máris egész Pest megtudta és pillanatok alatt szétkapkodták. Mi azért olvastunk Rejtőt, mert imádtuk minden egyes sorát, imádtuk a szétolvasott könyveket a pad alatt eldugva visszafojtani a röhögést a poénokon, imádtuk elképzelnéni az igen extrém és mégis jópofa alakokat, igyekeztünk utánozni Dörrög Zul Dán vagy Don Fülüg Di St. James helyesírását. Rejtő az egyik legnagyobb magyar zseni volt és mi ezt onnan tudtuk, mert mindenki imádtá, olvasta és akarta a könyveit. S bár kétségtelenül dicséretes, hogy kötelező olvasmány lett, ez egyben szomorú is, ugyanis ez azt jelenti, hogy a mai generációk már nem olvasnak maguktól Rejtőt, ez pedig végtelenül szomorú. Azoknak, akik nem tudják, miről beszélek, íme egy halhatatlan idézet, ahogy egy tipikus Rejtő-könyv kezdődik: „– Uram! A késemért jöttem! – Hol hagyta? – Valami matrőzban. – Milyen szép volt? – Acél. Keskeny penge, kissé hajlott. Nem látta? – Várjunk... Csak lassan, kérem... Milyen volt a nyele? – Kagyló. – Hány részből? – Egy darabból készült. – Akkor nincs baj. Megvan a kés! – Hol? – A hátamban. – Köszönöm... – Kérem... A csapos mesélte, hogy milyen szép kés van bennem. Egy darab húszcentis kagyló ritkaság. – Forduljon meg, kérem, hogy kivegyem... – Kítartás! A kocsmáros azt mondta, hogy amíg nem hoz orvost, hagyjam bent a kést, mert különben elvérzek. A kocsmáros ért ehhez, mert itt már öltek orvost is. Régi étterem. – De én sietek, kérem! És mit tudja az ember, hogy mikor jön az orvos?

Kés nélkül mégsem mehetek éjjel haza.

- Az orvos itt lakik a közelben, és a kocsmáros triciklin ment érte. Ha szurkált, uram, hát viselje a következők mezeit.
- Hohó! Azért, mert magába szúrunk egy kést, még nincs joga hozzá, hogy megtartsa. Ez önbíráskodás! Hála Istennek, van még jog a világon.
- Nem is jogra hivatkoztam, hanem orvostudományra. A kocsmáros szerint az a recept, hogy bent maradjon a kés. Orvosi rendelet!
- Az orvos rendelkezék a saját holmijával, a kés az én műszerem!
- Hm... nehéz ügy...
- Tudja mit? Nekem is van szívem, segíték a bajon. Kiveszem magából a késemet, és beteszek helyette egy másikat. Az is megteszi, amíg a mentő jön.
- Jól van. Csak ne legyen kisebb a kés, hogy jól elzárja a sebet, mert az egészség mindennél fontosabb, és recept az recept, hiába...
- Nyugodt lehet. Egy nagy konyhakést nyomok be helyette.
- Akkor rendben van.
- Forduljon... meg... hopp!... Így..."

Rejtő Jenő – Piszkos Fred, a kapitány (részlet)

UTÓIRAT

Nem semmi, a XXI. században Rejtő Jenő kötelező olvasmány lett, foglalkoztunk az erőszak, a fejlődés témakörével, egyik olvasónk társasjátékot készített a *Diablóból*, míg mások azt kérdezték, mi miért nem készítünk játékokat. Amíg pedig összeszeditek magatokat és rengeteg újabb, érdeke-sebbnél érdeke-sebb levelet írtok, addig is maradok

Maximális tisztelettel,

Jó bulik tömege vár minket a GameStarnál (érdekes, pont tegnap olvastam újra Zsenalion király három mesélőgépéből a tömkelegekről szóló részt, egyszerűen zseniális!), nem volt ez más-ként a GameStar és az Electronic Arts közös Dead Space mozija esetében is, ahol Magyarországon egyedülként vetítettük le a filmet mozivásznon: eléggé ütött, mit ne mondjak. Persze az újságban is van rengeteg szép dolog, de hát ezt már megszokhattuk. Én indulok is a következő bulira, mert a GS-nél, ahogy mondtam: buli a zélet!

ender

Érdekes modkésztésbe kezdeni, ha azt profi szinten tudjuk művelni. Ki tudja, akár a Valve-nál is ki-köthetünk

WORLD OF LAW CRAFT – AVAGY ALPERESBŐL FEJLESZTŐ

Aki manapság egy komolyabb játék vagy modifikáció készítésébe kezd otthon, három dologra számíthat: perre, állásra vagy mindkettőre

SOKSZOR LÁTHATTUNK MÁR OLYAT A TÖRTÉNELEM SO-RÁN, amikor egy garázsból indult komolytalan projekt dollármilliárdos tüzelté nőtte ki magát. Természetesen ehhez nem elég a kiemelkedő teljesítmény, hanem szükség van egy nagy adag szerencsére, és sok esetben egy jó ügyvédre. A jelen történetünk főszereplői között zajló, szappanoperába illő eseményekről szóló pletykáktól zengett mostanság az egész internet. Az események egyik szereplője az a Blizzard, amely cég mindig teljes vállszélességgel támogatta a vállalkozó kedvű rajongók saját fejlesztéseit. Ennek bizonyításaként a megjelenő játékaiknál minden alkalommal lehetőséget teremtettek, hogy a kreatív játékosok a rendelkezésre álló eszközökkel saját kiegészítéseket, modokat alkossanak. Az elmúlt években ennek eredménye volt például a *DotA* nevű *Warcraft III*-pálya, amely minden idők legsikeresebb ingyenes, ám nem hi-

vatalos kiegészítése titulását is megszerelte. A számos világvérsenyt megjáró cím egy igen rögzös úton nemrég eljutott a Valve-ig, akik már szorgosan hegesztik a játék következő, *Warcraft*től független részét. Ebből is látszik, hogy érdemes komolyan foglalkozni a Blizzard-féle editorokkal, mert nem kizárt, hogy egy finom állás lesz a vége. Nem lehet tudni, hogy a Creation-Artist25 csapat gondolatmenete is ezen a szálon futott-e, de mindenesetre sikerült felhívniuk magukra a figyelmet. Történt ugyanis, hogy a múlt évben kiadott *StarCraft 2* szerkesztői környezetét felhasználva nekiláttak egy nagyobb projektnek, amit szerényen csak *World of StarCraft* névvel illették. Az éles eszű gamerek egyből rávágthaják, hogy ez bizony nem lehet más, mint egy *StarCraft* világban játszódó MMO. A feltevés nem téves: a rajongói csapat nem kisebb fába vágta a fejszét, mint a Blizzard két legsikeresebb játé-

kának elemeit felhasználva létrehozni a fanok által oly régen áhított masszív multiplayer *StarCraft* mókáját. A már hosszú ideje tartó fejlesztés nemrégiben jutott el arra a szintre, hogy érdemes legyen megosztani azt a közösséggel. A pillanatok alatt hatalmas sikert arató videót a szakértők dicsérettel honorálták, szemben a törvény és a jogvédők szigorú műveleteivel. Ámde a képsort rövid idő alatt eltávolította valaki, ez pedig beindította a pletykázkodásra hajlamos egyének fantáziáját, és rögtön a Blizzardra, illetve egészen pontosan az Activisionre kezdtek mutogatni. Tegyük hozzá, hogy a Bobby Kotick által vezetett céget nem érték alaptalanul a vádak, a közelmúltban történt nem túl etikus lépéseiknek köszönhetően. A pár napos csendet egy, az említett játékot készítő csapat vezetőjét érő meglepetés törte meg. Ryan Winzent felkérte a *League of Legendset* fejlesztő RIOT Games, hogy mostantól ná-



HÓVIHAR A GARÁZSBAN

Nehogy azt higgyük, hogy a Blizzard a *World of Warcraft* lemezével a kezében jött világra. Amikor a három egyetemista, Michael Morhaim, Allen Adham és Frank Pierce 1991 februárjában létrehozta az eredetileg Silicon & Synapse néven futó, szó szerint garázsceget, senki sem gondolta volna, hogy 15 évvel később övük lesz a világ legsikeresebb MMO-ja. Az eredetileg platformok közötti portolással foglalkozó cég egy szűk lyukban húzta meg magát, amíg fel nem figyelt rájuk az Interplay, akik segítségével elindultak felfelé a ranglétrán. Habár a *The Lost Vikings* is remek játék volt, az igazi áttörést a *Warcraft* első része hozta meg nekik. Innentől a cég megállíthatatlan volt, és sorban rukkoltak elő a kultuszt teremtő saját címeikkel. A ma már a világ egyik legnagyobb fejlesztőcége tehát okkal figyeli annyira a hobbiként induló próbálkozásokat, és a feltörekvő tehetségeket.



” Ahogy máskor, most is aktívan támogatjuk a felhasználók által készített térképek és modok készítését StarCraft 2 alá, ahogy ezt a múltban is tettük a stratégiai játékaink esetében – *Blizzard* ”

luk gépelje szorgosan a programkódokat. Ezek után nem kellett sok idő, és a Blizzard is felszólalt az ügyben. Feltételezhetően a Winzen úrt ért állásajánlat is motiválta őket a véleménynyilvánításra, ugyanis mint kiderült, nem ők szabotálták a projektet, mivel az nem ütközik semmilyen korlátozásba. A reakcióidőre alapozva kétséges a válasz tartalmának hitelessége; talán csak az Activision pénzügyi fejeseit kellett meggyőzni arról, hogy tán nem kéne minden emberen keresztülmenni némi profit reményében.

A történet végül boldogan végződött, Ryant meghívta a Blizzard a főhadiszállásukra, ahol talán egy még komolyabb pozíciót is felajánlottak neki. Az események nagy részét homály fedi, de ami biztos, hogy a *World of StarCraft* előtt nincs jogi akadály. Az, hogy Ryan Winzenről és csapatáról még hallani fogunk, szinte biztos; a kérdés csupán anynyi, hogy milyen körülmények között.



A Blizzard-játékok mindig megmozgatják a játékosok fantáziáját, így nem csoda, hogy a *StarCraft 2*-höz is már több ezer egyedi alkotás készült, és ez a szám folyamatosan növekedik. Sokan bevallottan csak a nagy szabadságot nyújtó szerkesztőprogram miatt foglalkoznak magával a játékkal, amelynek köszönhetően megvalósíthatják kreatív ötleteiket.

RÖVIDEN

Közelednek az új kézikonzol-generációk! Tudj meg róluk mindent!

**SONY NGP
Nintendo 3DS**



EGY-EGY GÖRBE PROGRAMOZÓPARTI VÉGÉN...

...törtétek bizony érdekes dolgok. Nyilvánvalóan a különböző játékegység megfogására gondolok, nem másra. Olyan híres modifikációnak indult játékok születtek meg hasonló kerek között, mint például a *Counter-Strike*, amelynek a fejlesztőit a Valve seperc alatt be is kebelezte. Ha már a Gabe Newell által vezényelt cégnél tartunk, érdemes megemlíteni a *Team Fortress* című vicces lövöldét, amely szintén a *Half-Life* első részének modjaként kezdte pályafutását.

Paul „Locki” Wedgewoo neve is fontos a témát illetően, ugyanis ő az, aki több híres *Quake III*-modot is letett korábban az asztalra. Miután úgy gondolta, hogy ebből akár meg is tudna élni, összedobta a Splash Damage néven futó fejlesztői csapatot. Az *Enemy Territory: Quake War* is jegyző cég jelenleg a Bethesda számára fejleszt, de erről még nem árultak el semmit.



Nagy hiányosságot pótol a Sony, amikor az eddig magányosan álldogáló analóg karnak egy párt adtak. Rengeteg játék kezelése válik ezáltal egyszerűbbé, nem beszélve a PlayStation 3 konzolon futó játékok kényelmesebb portolhatóságáról.

A Sony a modern telekommunikációs eszközökben ma már mindennaposnak mondható funkciókat is beleszűfolta az NGP-be. Bluetooth, GPS, 3G-modem és Wi-Fi segít abban, hogy helyzetüinktől függetlenül minél interaktívabbak legyünk. Ezen szolgáltatások a kötelező közösségi opciókkal kiegészítve szinte már egy okostelefont is kitesznek, de mint tudjuk, a Sony oda külön tervezi a betörést.

Új adathordozót dobna piacra az NGP megjelenésével: az NVG névre hallgató flashmemória fogja felváltani a Go! esetében csúfosan debütált letöltési rendszert. Mivel az NGP kompatibilis a korábbi PSP-címekkel, egy olyan tervezet is született, miszerint az új konzolt megvásárló játékosok hozzájuthatnak a korábban már beszerzett UMD-s címekhez.

i A Sony bevallása szerint az NGP olyan látványt képest produkálni, mint a piac jelenlegi legerősebb konzolja, a PlayStation 3. A kijelző méretének és a hardver-specifikációk tudatában erre maximális mértékben számíthatunk.

Érdekes módon a Sony nem a saját fejlesztésű SLCD-technológiáját alkalmazta, hanem egy hasonlóan jó minőségű, az előző PSP-generációknál négyszer több pixellel büszkélkedhető OLED-kijelzőt, amely által minden eddigi hordozható konzolnál nagyobb részletességgel találkozhatunk. Ennek hatalmas előnye a nagyobb színhűség és alacsonyabb fogyasztás.

Bár valószínűleg nem ezeken a hangszórókon fogjuk élvezni kedvenc filmjeink térhangzását, de mindenképpen említésre méltók a sokkal jobb minőséggel működő sztereó hangforrások. A komolyabb minőségre vágyók számára természetesen rendelkezésre áll egy szabványos jack csatlakozó.

Jelentős újtátnak nevezhető az extra érintőfelület bevezetése a készülék hátoldalán. A teljesen új lehetőségeket teremtő multitouch-felület számos játékban lehet hasznos kiegészítő, például verekedős játékok esetén az összetettebb kombók elérésének érdekében.



Ha erőművet szeretnél otthonra, ne keresgélj tovább

Sony NGP – Ezt neked, Paks!

A PSP Go! csúfos bukása óta várják a konzol rajongói a megváltást jelentő PSP 2-t, amelyről oly sok pletyka keringett már az internet legmélyebb bugyraiban, hogy azokkal több ponton is meg lehetne rekeszteni a Dunát. Az első PlayStation Phone-ről szóló információmorzsák után jogosan gondoltuk, hogy a Sony a PSP brandet átmozgatja a mobilszegmensbe, amely

az utóbbi időben az összes hordozható céleszköznek komoly kihívója lett. Legnagyobb szerencsénkre a japán vállalat más metódus szerint gondolkozott, így ennek eredményeképpen született meg a Next Generation Portable, vagyis az NGP. A nemes egyszerűséggel következő generációs „hordozhatóknak” titulált eszköz szinte minden ízében forradalmi nevezhető, így nem csoda,

ha egy igazi gamer nyáltermelését hevesen beindítja. A fejlesztési elv több fő elemből áll: újfajta kezelőfelület, közösségi kapcsolattartás, helyalapú szolgáltatások, valamint a valós és virtuális világok összefonása. Természetesen a hangzatos, ám 2011-ben kicsit sem egyedi célok mellett hardveres tekintetben is új szintre emelték gépüket.



A 2008-ban bejelentett, igen hányatott sorsú játékról alig hallottunk valamit az utóbbi években. Az eredetileg a Darkworks gondozásában készülő cím meglehetősen ígéretes alkotásnak indult, ám tökéletesen feledésbe merült. Az információs állóvizet egy ubisoftos alkalmazott nyilatkozata kavarta fel, miszerint a játékot átadták a cég Sanghajban található stúdiójának, akik az alapoktól újraírták az immáron kizárólag Xbox Live Arcade és PlayStation Network rendszerekre szánt művet. Erre az információra csak napokkal később

reagált a Ubisoft, egy szakértőjük kijelentette, hogy a vállalat nem tud ez irányú törekvésekről, hanem továbbra is bolti disztribúcióra szánja a túlélőhorrorát. A francia úriember szerint a digitális terjesztésre utaló sorokat viccnek szánta a kollégája. Őszintén bevallom, nem vagyok szakértője a francia humornak, de ez távol áll az általam ismert poén definíciójától. Az, hogy a játék körül történik valami, kétségtelen, ám ezek az események maximum tudatos marketingeszközként foghatók fel, rábírva az embereket, hogy beszéljenek róla. Nos, ez sikerült nekik.

I Am Alive ...vagy mégse?



ANDROID-KOMPATIBILITÁS

Régóta köztudott, hogy a Sony szeretne Android-fronton is nagyot alkotni. Ennek öröme hozták létre a PS Suite nevezetű rendszert, amelynek segítségével androidos telefonokon első körben PS 1, de későbbiekben egyedi fejlesztések is játszhatóvá válnak. A végső cél egy semleges környezet megteremtése, ezáltal biztosítva a platformjaik közötti könnyed átjárást. Az első árulkodó jel a Google rendszerére már elkészült játékok NGP-n való futtathatóságának lehetősége.

A specifikációkon végigfutva nem is tudja az ember, melyik adat láttán eresse még lejjebb az állát: az előlapon 16 millió színnel operáló, 960x544 felbontású érintésérzékelő OLED-panel terpeszkedik a maga 5 hüvelykes méretével, amely az előző generációk 4,3 hüvelykjéhez képest is kellemes növekedésnek mondható. A készülék lelkeként szolgáló négymagos, ARM-architektúrájú Cortex-A9 processzorral és a mellé társított bivalyerős grafikus vezérlővel egy olyan szörnyeteget kapunk kézhez, ami az összes ma piacon lévő okostelefont és kézikonzolt körberöhögi. A vezérlés javításának érdekében immáron két analóg karral ügyeskedhetünk, kiegészítve egy, a hátlapon lévő érintőfelülettel, amely hasonlóan működik, mint a laptopokon megszokott touchpadek. A Sony Move mozgásérzékelős csodájából megismert gíroszkóppal is megtoldották az NGP-t,

bár kérdéses, hogy egy hordozható eszköznel mennyire lesz ez a funkció használható. Az elő- és hátlapi kamerák mellett a 3G, Wi-Fi és GPS hármas már szinte alapelvárnak tekinthető, így ezekkel is gazdagabb lett a készülék. Az adathordozó kérdésében is több változtatást vitt véghez a Sony, így az UMD a Go! idején kezdődött száműzetését még egy darabig biztosan élvezheti. Szerencsére a kizárólag digitális terjesztés ötletét ezúttal elvetették, így az újonnan bevezetett flashalapú NVG kártyákon juthatunk hozzá a kedvenc játékainkhoz.

A szoftver is teljesen átalakult, innentől kezdve LiveArea néven hivatkozhatunk rá. A több főképernyővel rendelkező rendszert kifejezetten az érintőképernyős vezérléshez alakították ki, így könnyedén navigálhatunk a kötelezőnek mondható közösségi funkciók, játékok és egyéb szolgáltatások között.

A fejlesztők és a gamerek számára is nagyszerű hír, hogy a PlayStation 3 játékok szinte nagyobb változtatás nélkül átültethetők NGP-re. Ez ráadásul azt jelentheti, hogy a már megjelent PS3-címek mellett a jövőbeli fejlesztéseket szimultán kiadhatják mindkét platformra. A korábbi PSP-címek sem merülnek teljesen feledésbe: a PlayStation Network rendszeréből letölthetőket egyszerűen futtathatjuk. Ezt egy emulált környezet fogja lehetővé tenni számunkra, de ez nem fog gondot okozni az NGP-nek, köszönhetően a hardverének az elődökhöz viszonyított többszörös számítási kapacitásának.

Sajnos a megjelenés még igen messze van, de az ígéretek szerint ez év végén, még a karácsonyi szezon előtt megkezdik a forgalmazást. Akik a fa alá egy mini atomerőművet terveztek, minden bizonnyal a Sony konzoljában meg is találják a megfelelő alanyt erre.



„Felismertük és reagáltunk a hordozható eszközök piacának radikális változásaira. Ennek eredménye lett az NGP.”

Andrew House, a Sony Computer Entertainment Europe elnöke

HA TE MONDOD



A legtöbb gamer el sem tudja képzelni, mi lenne, ha nem tudnák pár évente egy-egy újabb kaland keretein belül autók tucatjait eltulajdonítani. A *Grand Theft Auto* sorozat nagyon hamar kultikussá nőtte ki magát, habár eleinte még a megjelenés is kérdéses volt. A minősíthetetlen irányításra és optimalizációra hivat-

kozva a kiadó nem kívánt a játékkal foglalkozni, de egy véletlenül előkerülő bug megtetszett a stábnak, és folytatták a munkálatokat. A megőrzött mesterséges intelligencia agresszív tette a rendőröket, amely egy adrenalinlöketekben gazdag üldözéssé kerekedett ki. Ez úton is köszi, kedves bug, most az egyszer szeretünk téged!

Grand Theft Auto

Egy élet autólopás nélkül

Még egy ok, hogy hálásak legyünk a rendőreinek!



Nintendo 3DS-részletek

Január végén Amszterdamban a Nintendo egyik rendezvényén a megjelenési dátum mellett számos részletet is tisztázott a cég a tavalyi E3-on bemutatott 3DS kapcsán.

A Nintendo mindig is híres volt innovatív megoldásairól, elég, ha csak a Wii sikeréig tekintünk vissza. Most ismét nagy fába vágta fejszéjét a vállalat: elsőként rukkoltak elő 3D-kijelzővel szerelt kézi konzollal, amely ráadásul speciális szemüveg használatát sem igényli.

A technológia alapját a két szemnek külön képet vetítő képpontok adják, amelyekből az agyunk összeállít egyet, ezáltal megteremtve számunkra a mélység érzetét. A módszer egyik legnagyobb hátránya, hogy csak egy bizonyos szögből néző játékos számára keletkezik térhatású illúzió. Maga a 3D-funkció testre szabható, annak mértékét szabályozhatjuk, vagy akár ki is kapcsolhatjuk. A játékok mellett filmeket is nézhetünk, hála a Nintendo és néhány filmgyártó cég közötti megállapodásoknak. A mérnökök három kamerát is elhelyeztek a 3DS-en: a belső a hagyományos fényképezést teszi lehetővé, míg a hátsó, párban elhelyezettek funkciója a térhatású képek rögzítése.

A térhatású megjelenítő bemutatásán kívül több érdekességgel is szolgált számunkra a fent említett rendezvény, például kiderült, hogy a közösségi szolgáltatások integrálására már a Nintendo is nagy hangsúlyt fektet, így a cég a Wii családi hangulatát ki fogja terjeszteni nagyobb tömegekre. A Street Pass nevű funkció lehetővé teszi az egymáshoz közel lévő eszközök közötti kommunikációt, ezáltal a játékosok egyéb beavatkozás nélkül beszélgethetnek egymással, így pedig elkerülhetjük a játékosok „névjegyeit”, vagy akár játékbeli tárgyakat is könnyedén megszerezhetünk. Az internetes elérést is automatikus kezeli az eszköz, így amikor szabadon elérhető Wi-Fi-hálózatot észlel, létrehozza a kapcsolatot. Az Egyesült Királyságban még ennél is tovább ment a cég, és szerződött egy fizetős hotspotokat üzemeltető társasággal, így a 3DS-tulajdonosok ingyen használhatják a cég hálózatát.

A kiadáskor elérhető szoftvekről nem kaptunk túl sok információt, ám a Nintendo szerint júniusig 30 címet fognak kiadni Európában. Az új nevek mellett olyan klasszikusok feldolgozását kapjuk meg, mint a *Zelda: Ocarina of Time* vagy a *Super Street Fighter*

A Nintendót is elkapta a 3D-láz, de ők komolyan is veszik

2004



2006



2009



MEGJELENT a Nintendo által csak „nagy GameBoy” névvel illetett hordozható konzol, amely két kijelzőjével és érintésérzékeny vezérlésével új lehetőségeket teremtett a fejlesztők számára. Már ekkor nyilvánvalóvá vált, hogy az exkluzív játékokkal, és nem a hardverrel kívánják eladni a DS-t.

A NINTENDO EGY RÁNCFELVARROTT VÁLTOZATOT IS KIADOTT KÉSŐBB, amely a könnyebb, vékonyabb, valamint jobb kijelzőkkel szerelt DS Lite személyében látott napvilágot. A sorozat legkelendőbb tagjaként 85 millió darabot sikerült eljuttatni a játékosokhoz.

KÉT KAMERA, MEMÓRIAKÁRTYA, ZENELEJÁTSZÁS, ONLINE FUNKCIÓK. Ha röviden össze akarnánk foglalni a leginkább a PSP ellen szánt DSi-t, akkor így tennénk. Később kiadták ennek egy nagyobb kijelzővel felszerelt változatot, amely Dsi XL néven futott be.

Activision-átalakulások

Címek a süllyesztőben

Az Activision-Blizzard friss pénzügyi jelentése szomorú híreket tartalmazott több készülő játékkal kapcsolatban. A *True Crime: Hong Kong* ígéretesnek tűnő akciójáték mellett a *Guitar Hero* és *DJ Hero* sorozatokat is elkaszálna a vállalat. Utóbbiak száműzése érthető, lévén a ritmusjátékok már közel sem olyan népszerűek, mint pár évvel ezelőtt, ám a *True Crime*

törtélete igen váratlan fejlemény, főleg azért, mert már félig elkészült. A leépítések mellett egy új stúdiót is nyitott a kiadó, amelynek a feladata többet között a *Call of Duty* játékok közösségei számára készült, speciális szolgáltatások kialakítása lesz. Reménykedjünk, hogy a „szolgáltatás” alatt nem egy havidíjas multiplayer-rendszert értenek, ami már többször is pletyka tárgya volt.





TOP 3 ELADOTT KONZOLOK

A Nintendo DS-sorozat, amely hardveres tekintetben sohasem volt vezető pozícióban, innovatív megoldásainak és kiváló exkluzív játékaiknak köszönhetően magasra vezeti az összesített konzoleladási listát. A Sony PlayStation 2 sikereit is felülmúló eszközből eddig 145 millió darabot értékesítettek, ám a szám valószínűleg a 3DS megjelenésével ismét meredeken növekedésnek indul, köszönhetően a masszív marketinghadjáratnak.

IV 3D. A hardveres lehetőségek kiaknázására felhozható a *Steel Diver* elnevezésű tengeralattjárós alkotás példája, amelynek érdekessége az eszközbe épített giroszkóp használatának lehetősége, interaktívabbá téve a térben való nézelődést. Legnagyobb szerencsénkre a DS és DSi címek is játszhatók lesznek a legújabb generáción, mi több, az említett szoftverek az említett konzolokra

kiadott játékok tulajdonosai számára ingyen elérhetővé válnak digitális formátumban is. A Nintendo bejelentése szerint a 3DS ára 250 dollár lesz az Egyesült Államokban, míg 230 font körül alakul az angoloknál. A beruházni vágyóknak hazánkban 75 000 forintot kell fizetniük a csomagért, amelyben a konzol mellett memóriakártya, töltő, valamint egy dokkoló kapott helyet.

3D-TARTALOM INGYEN

A NINTENDO NEM VOLT REST MEGÁLLAPODÁST KÖTNI KÜLÖNBŐZŐ TELEVÍZIÓS SZOLÁLTATÓKKAL, amelyek eredményeképpen a konzol tulajdonosai ingyen juthatnak hozzá 3D-s tartalmakhoz, többek között az EuroSport jóvoltából. Az angol piacot főként komolyan vevő japán vállalat az ország legnagyobb 3D-adásokat közvetítő társaságával is tárgyalásokat folytat, akik a sikeres együttműködés esetén kezdetben rövidebb, térhatású anyagokat tennének közzé. A nagyobb filmkiadásokat sem felejtette ki a sorból a Nintendo, így reményeik szerint idővel akár teljes filmeket is nézhetünk konzolunkon, egy digitális disztribúciós rendszer jóvoltából. Amennyiben a Nintendo ilyen tempóban szervezi partnerei kapcsolatait, a 3DS egy komplett multimédiás eszközzé nőheti ki magát.



MEGJELENÉS: 2011. MÁRCIUS 25.

SOHA ENNYI ÚJÍTÁST NEM TUSZKOLT BELE A NINTENDO EGY ÚJ HARDVERGENERÁCIÓBA. A teljesség igénye nélkül: 3D-megjelenítés és -fényképezés, giroszkóp, rengeteg online funkció és exkluzív anyagok érhetők el a 3DS-ben. Ha a Nintendo véghezviszi a terveit ezzel az eszközzel, aligha lesz képes valaki felvenni velük a versenyt, legalábbis piaci részesedés tekintetében. Már most több 3DS-t rendeltek elő, mint annak idején a Wii-t, ami minden tekintetben kimagasló eredmény. A játékosok már megtisztelték bizalmukkal a múltán híres vállalatot, most már csak a fejlesztőcégeken múlik, hogy milyen minőségben tudják kihasználni a konzol által nyújtott lehetőségeket.



A GTA-klón MMO az elesést követően hamar felállhat

APB: Reloaded

Egy MMO-t csak egyszer lehet kiadni...

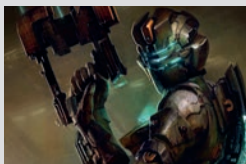
Kivéve, ha úgy hívják, hogy *All Points Bulletin*. A Reloaded Productions valamiért készletét érzett a látványosat bukó EA játék kipofozására, majd újbóli kiadására. A dolgot olyannyira komolyan gondolták, hogy a zárt béta-tesztelés

már robot, amelynek a keretein belül tengernyi dolgot változtattak meg a félkésznek sem mondható eredeti APB-ben. Az ezúttal ingyenesen játszható, mikrotranzakciókkal megspékelt játék valamikor ez év első felében várható.



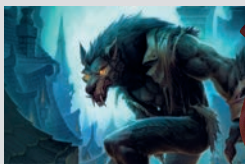
OLVASÓI TOP 20

- 1 **ÚJ!** **DEAD SPACE 2**
2011. JANUÁR 90%
- 2 **↓** **CALL OF DUTY: BLACK OPS**
2010. NOVEMBER 90%
- 3 **↔** **WORLD OF WARCRAFT: CATAclySM**
2010. DECEMBER 89%
- 4 **↓** **STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY**
2010. AUGUSZTUS 93%
- 5 **↑** **NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT**
2010. NOVEMBER 88%
- 6 **↓** **BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2**
2010. MÁRCIUS 90%
- 7 **↔** **CIVILIZATION V**
2010. OKTÓBER 89%
- 8 **↑** **TEAM FORTRESS 2**
2007. OKTÓBER 95%
- 9 **↑** **FIFA 11**
2010. SZEPTEMBER 90%
- 10 **↓** **TRON EVOLUTION**
2010. DECEMBER 85%
- 11 **↓** **CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE**
2007. NOVEMBER 95%
- 12 **↑** **F1 2010**
2010. OKTÓBER 83%
- 13 **↔** **LEFT 4 DEAD 2**
2009. DECEMBER 91%
- 14 **↔** **MEDAL OF HONOR**
2010. SZEPTEMBER 88%
- 15 **↑** **ASSASSIN'S CREED 2**
2010. MÁRCIUS 92%
- 16 **↔** **STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2**
2010. NOVEMBER 69%
- 17 **↑** **CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2**
2009. NOVEMBER 93%
- 18 **↑** **MAFIA II**
2010. AUGUSZTUS 85%
- 19 **↓** **WOW: WRATH OF THE LICH KING**
2008. DECEMBER 95%
- 20 **↔** **PRO EVOLUTION SOCCER 2011**
2010. OKTÓBER 86%



DEAD SPACE 2

Még mindig szeretünk megjedni, így a *Dead Space 2* remek szórakozásnak tűnik.



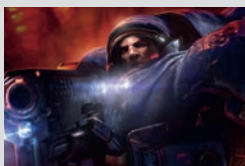
WORLD OF WARCRAFT: CATAclySM

Deathwing egy nagyon szerethető lény. Nem is csoda, hogy a *WoW* folyamatosan az élmézőnyben szerepel.



NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

Az új *Need for Speed* még most is magabiztosan veszi a toplistás kanyarokat. Kérdés, kitart-e a következő váltásig. (*Shift 2*, érted, haha!..)



STARCRRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

Látszólag nem csak ender nyomja ezt a noname játékot. Ő, várjunk csak...



Operation Flashpoint: Red River

Meg sem állunk Tádzsikisztánig

Miért is tennénk, ha mi vagyunk az amerikai hadsereg katonái?... A Codemasters csapata harctéri félszimulátorukban érdekes helyszíneket próbál felvonultatni, így kerül majd sor többek között az említett ország virtuális megszállására.

A fejlesztők bevallása szerint a játékot megpróbálták a kérések alapján kialakítani, de a túlzott szimulátoros megközelítés a limitált idő, technológia és célközönség tekintetében nem volt kivitelezhető. Véleményük szerint az ízig-vérig realisztikus programok legnagyobb hátulütője, hogy a nem professzionális szinten játszó emberek számára hamar unalmassá válhatnak. A *Red River* a csapatmunkáról, az élvezhető ütemű meccsekről szól, kiegészítve a már bevett szokásnak tekinthető tapasztalati pontrendszerrel. Utóbbi egyértelműen a kasztrendszer használatára utal, amely leginkább a *Bad Company 2*-t juttathatja eszünkbe. Ami ezek tudatában mégis meglepő, hogy a játék nem tartalmaz klasszikus multiplayer módokat, csupán kooperatív elvégezhető küldetéseket.

AZ ÉLMÉNY MINDENEKFELETT

A Codemasters azt hangoztatja, hogy ebben a részben minden eddiginél jobban koncentrálnak arra, hogy egy pillanatra se legyen élvezhetetlen a játék. Külön kiemelték, hogy ez alkalommal még jobban figyelnek a konzolon való játszhatóságra. Reméljük, tényleg sikerül a *Dragon Rising* sokszor lapos momentumait száműzni, és közben megtartani a félszimulátor-jelleget.



Az év egyik legjobban várt kooperatív játéka!





NA DE MIKOR JÖN KI VÉGRE?

Igen sok pletykálkodás volt a megjelenési dátum körül mostanában, ám egészen ez ideáig nem született hivatalos álláspont. Az eddig köztudatban lévő tavaszi célkitűzés immáron meghiúsulni látszik, lévén az MMO-knál megszokott béta-fázisok is csak nagyon zárt körben, alig pár száz szerencsésel zajlanak. A pénzügyi jelentésekből már lehetett következtetni a játék kisebb csúszására, ám a szoftver weboldalán a fejlesztők ténylegesen is megerősítették, hogy még idén, de csak április 1. után kezdehetjük meg kalandjainkat a Galaxisban.



Star Wars: The Old Republic

Részletek a flashpoint-rendszeréről

A BioWare által szorgosan épülő MMO dungeonrendszere merőben eltér az eddig látottaktól, ugyanis a fejlesztők bevallása szerint a minél interaktívabb környezet megteremtése a cél. A más játékokban látott

dungeonök legnagyobb problémája, hogy rendkívül unalmassá tudnak válni a sokadik újrajátszást követően. Az *Old Republic*-ban rengeteg olyan változó elemmel találkozhatunk, amely nemcsak az elérhető küldetéseket

és tárgyakat befolyásolja, de akár a főellenségek képességeit is. Ez azt jelenti, hogy egy adott instance bármikor tartogathat számunkra újdonságot, csupán szemfülességünkön múlik a harcok végkimenetele.

„A számok, Mason!” A megjelenés óta **161** II. világháborúra elegendő játszma naponta **1,1 trillió** lövéssel **3,4 milliárd** előtt nyil

129 069-szer futottak körbe a játékosok a Földet **28 494 020** játékost zúztak le Tomahawkkal

5 671 102 megnyert tétmeccs, ami a győzteseknek összesen **147 milliárd** COD pontot jelent

Minderről pedig **43 millió** videót készítettek a felhasználók, amelyeken aztán ment a vitázás, dicsekvés, ezerral. A számok pedig tovább nőnek.

CALL OF DUTY BLACK OPS

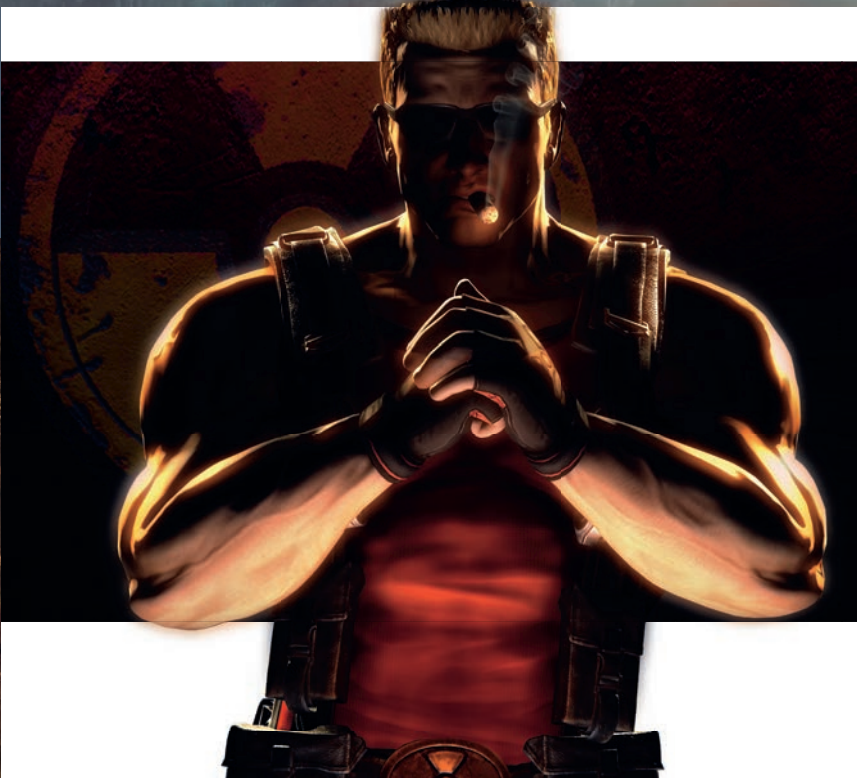
A megölt emberek száma 9x több, mint a Föld lakossága

A leghalásosabb killstreakek: MORTARS, GUNSHIP, NAPALM STRIKE, CHOPPER GUNNER, ATTACK DOGS, SENTRY GUN, ATTACK HELICOPTER, ROLLING THUNDER, VALKYRIES

A 3 legnépszerűbb fegyver: Famas, AK74u, Gall

A 3 legnépszerűbb perk: Marathon, Sleight of Hand, Lightweight

1 273 209 731 lelőtt légi jarma **994 665 956** felrobbantott auto **5 124 592 368** headshot **242 316 815** keselés **591 779 577** kivégzés **+50** Payback **7 127 942 471** COD pont a contractokért **PAID**



Duke Nukem Forever

A Sivatagi Sas végre harcba indul

Megtörtént az, amire senki sem számított ebben az évtizedben: nem kisebb bejelentéssel rukkolt elő a *Duke Nukem Forever* aktuális fejlesztője, a Gearbox, mint magával a megjelenési dátummal. A leginkább meglepő tény az, hogy nem kell további éveket várunk, ugyanis május hatodikán minden idők legnagyobb tesztoszteronbombája landol a boltokban. A több mint 12 évig készülő alkotás által megjárt kiadókat

és fejlesztőket felsorolni is nehéz, de mondhatjuk, hogy a játék végül részben hazatalált. Az a Gearbox készítette el végül a már ténylegesen boltba kerülő verziót, amelynek az alapítója az eredeti *Duke Nukem*-csapatból vált ki, még 1997-ben. Nehéz azt mondani, hogy nincsenek nagy elvárásaink a májusban megjelenő játékkal kapcsolatban, de már az is jelentős teljesítmény, hogy megjelenik.

DIRT 3

Régi idők emlékére

Aki annak idején játszott a **Colin McRae Rally sorozattal**, az tudja, milyen volt egy vérbeli monacói verseny a változó talajtípusokkal, vagy épp a finn rali, legendás havas szerpentinjeivel. A *DiRT 3*-ban a fejlesztők ígérete szerint több pontban is visszatérnek a gyökerekhez. Először is újra középpontba kerül a rali, amely a játék 60%-át hivatott kitenni. Ez a hivatalos WRC-licenccel megfűszerezve igazi mókának ígérkezik. Az előző részhez képest kétszer annyi pályát és új országokat is kapunk, amelyek között a már említett Finnország mellett többek között Kenya és Norvégia is megjelenik. Új játékmódokkal is gazdagodunk, amelyek közül az egyik legérdekesebb a Ken Block által bevezetett Gymkhana, amelyet magyarul leginkább autósbalettként jellemezhetünk.



megjelenés:
**Május
24.**



Végig figyelemmel követtük a fórumokat, blogokat, gameroldalakat, annak érdekében, hogy a *DiRT 3* még inkább megfeleljen a közösség elvárásainak – **Matt Horsman**, dizájnmenedzser, Codemasters

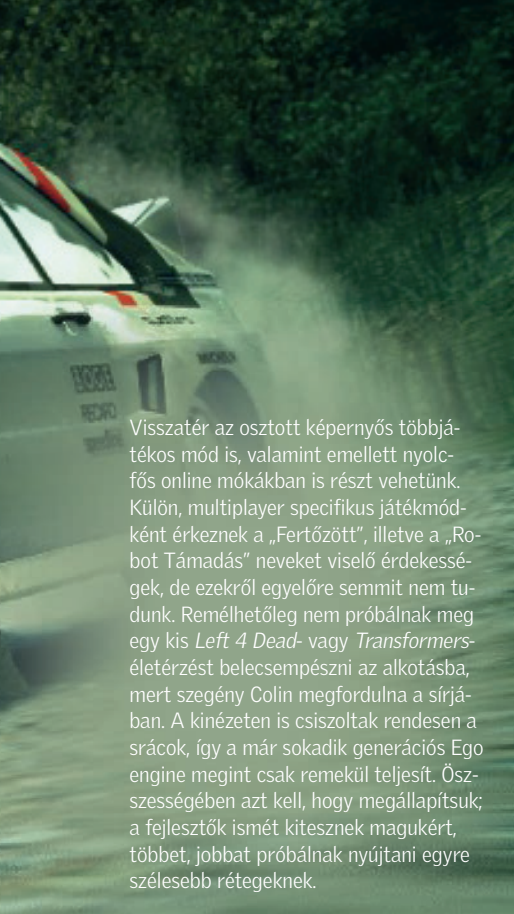


Battlefield: 1943

Hol volt, hol nem volt...

...és a végén nem is lett. Történt ugyanis, hogy a játékot fejlesztő DICE – ügyesen a *Battlefield 3* bejelentése elé pozicionálva – kijelentette, hogy nem lesz PC-s változata a háborús FPS-üknek. Többszöri ígéretés, eltolás, és még több hallgatás után szólalt fel a cég, amikor már szinte teljesen feledésbe merült a projekt. Sajnálatos, hogy az egykoron teljes vállszélességben a PC-t támogató svéd csapat így megfeledkezett rólunk, de egyben valahol érthető is. A *Bad Company 2 Onslaught* DLC-vel egyetemben eltörölték a készülő következő részhez, így reményeink szerint a kimaradt mókák visszaköszönek majd az ősszel érkező produktumban.





Visszatér az osztott képernyős többjátékos mód is, valamint emellett nyolcfős online mókákban is részt vehetünk. Külön, multiplayer specifikus játékmódként érkeznek a „Fertőzött”, illetve a „Robot Támadás” neveket viselő érdekességek, de ezekről egyelőre semmit nem tudunk. Remélhetőleg nem próbálnak meg egy kis *Left 4 Dead*- vagy *Transformers*-életérzést belecsempészni az alkotásba, mert szegény Colin megfordulna a sírjában. A kinézeten is csiszoltak rendesen a srácok, így a már sokadik generációs Ego engine megint csak remekül teljesít. Öszszességében azt kell, hogy megállapítsuk; a fejlesztők ismét kitesznek magukért, többet, jobbat próbálnak nyújtani egyre szélesebb rétegeknek.



HA TE MONDOD



RÖVIDEN

A BATTLEFIELD 1943 A KONZOLOSOK KÖRÉBEN IGEN NAGY SIKERT ARATOTT, így a rekordidő alatt megtörtént 1 millió vásárlással sikerült megszerezniük a leggyorsabban fogyó Xbox Live és PlayStation Network cím titulusát.



Portal 2

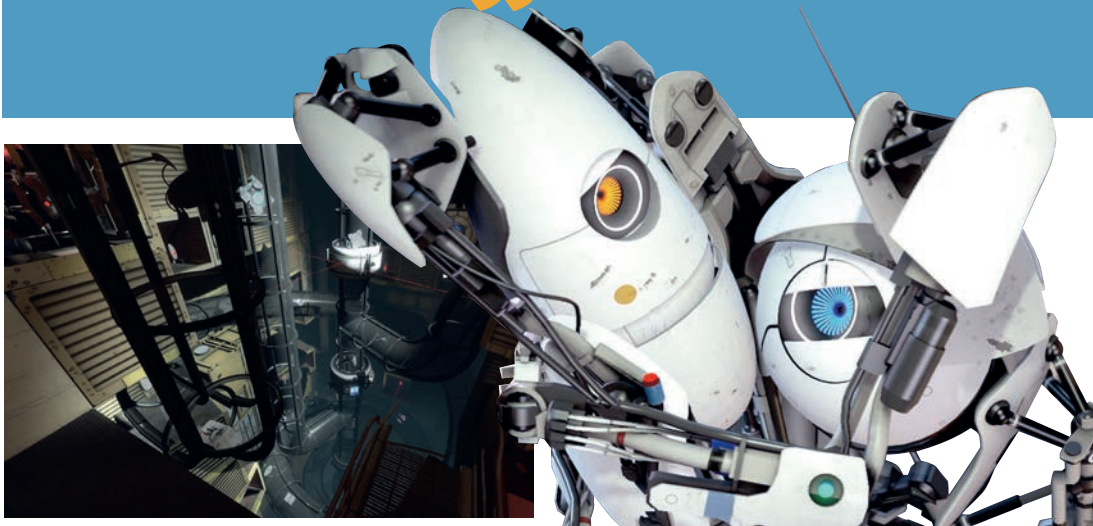
Nem játék a kooperatív mód

Mint az köztudott, a program lehetőséget biztosít majd kétfős kooperatív mód játszására is, ám az ilyen jellegű pályák sikeres végigvitele emberpróbáló feladat lesz. Egy ügyes partner mellett szükségünk lesz az egyjátékos módban szerzett komoly tapasztalatokra is, különben csúfos végünk lehet. GLaDoS sem könnyíti meg a helyzetet, sőt, szúrós beszólásaival el is vonja figyelmünket az éppen elélni kerülő akadályokról. A feladványok komplexitása megköveteli a hangkommuni-

kációt a felek között, amelyre a Valve külön fel is hívja figyelmünket. Legtöbb esetben szükség lesz a négy portál szimbiózisára, így akár egy rossz kattintás életünk végét jelentheti. A *Portal 2* kooperatív módja olyan innovatív megoldásokat alkalmaz, amelyek tényleg csak maximális koncentráció esetén teljesíthetők. Érdemes tehát okosan játszótársat választani, különben nem kevés idegőrlő percet szerezhetünk magunknak, a sokszor rengeteg előzetes tervezést igénylő pályákon.



Az első rész szinte csak techdemónak tűnhet a folytatáshoz képest



Crysis 2 Xbox 360 multiplayer

demó béta

Először tapasztalhatta meg a nagyközön-ség élesben, hogy mire is képes a CryEngine 3 konzolon

Komoly elvárásokat támasztva töltöttük le a január 25-én megjelent multiplayer demót, s fenemód kíváncsiak voltunk rá, mit bütykölt a Crytek az elmúlt néhány évben. Az első találkozás azonban nem sikerült kifogástalanra. Egyetlen térképet (Skyline) lehetett kipróbálni, ami egy viszonylag érdekes környezetet takart. Különböző funkciójú ter-meket, szobákat és tetőtéri lakásokat nyitott egybe és kötött össze az elvonuló

inváziós sereg nyomában járó rombolás. Kidőlt válaszfalak, eltört csővezetékek – amelyekből ömlik a víz – árulkodnak arról, hogy nagyobb horderejű esemény történt a városban. Örömteli, hogy nem-csak véletlenszerűen dobálták le a terep-tárgyakat a pályatervezők, hanem tényleg logikus felépítésű, hiteles környezetben vadászhatunk az embertársainkra. Azt is díjaztuk, hogy a fejünk felett folya-matos harcot vívnak a vadászgépek és



Dead Space 2-nap

Január 29-én egy hűvös szombati napon szkafanderbe öltözött mérnökök nyögéseitől és mutálódott emberi tetemekből született szörnyek üvöltéséről volt hangos egy gigantikus ürälomás és a Corvin Mozi első emelete is. A Isaac Clarke visszatérését gyűlt össze megünnepelni a tömeg. Mi egy kisebb különítménnyel képviseltet-tük magunkat a helyszínen, dereka-san állva az olvasók rohamát, miután beláttuk, hogy GameStar-pólot visel-ni nem épp a legjobb álca. A kiállított konzolokon a *Dead Space 2*, valamint a *Dead Space: Extraction* játékokat lehetett kipróbálni, feltéve, hogy talált valaki épp szabad gépet,

vagy hajlandó volt kivárni, amíg sorra kerül. Sokan döntöttek úgy, hogy meg-méretnék magukat a *Dead Space 2* többjátékos módjában is, erre regisztráció után külön moziteremben nyílt lehetőségük. A hatalmas vásznon, ha lehet, még félelmetesebben festettek a válogatott ocsmányások. A nap folyamán két különböző idő-pontban is levetítették a *Dead Space: Aftermath* animációs filmet, ami to-zódott az erőszakban, szinte minden filmkockájáról csöpögött a vér, s bár a megvalósítás távol állt a tökéletes-től, arra mindenféleképpen alkalmas-nak bizonyult, hogy kedvet csináljon egy kis nekromorfapritáshoz.



helikopterek, tehát zajlik az élet. A látótávolság viszont lehetne leheletnyit nagyobb is, mert így csak a közeli felhőkarcolókat szúrják szemet.

A demó két játékmódban biztosított bepillantást. A Team Instant Action lényegében a Team Deathmatch átnevezve, a Crash Site pedig egy területfoglalás móka, ami földönkívüli landoló kapszulák védelme köré épül. A játékmenet a *Halo* és a *Call of Duty*-k szerelemgyerekére emlékeztet. Megtalálhatók benne a testre szabható, kiegészítővel felszerelhető kasztok (a kiegészítőket, mint a hangtompító vagy a reflextávcső, előbb fel kell oldanunk, majd a csomagot annak megfelelően állítsuk össze, hogy az segítse játékunkat és ne akadályozza), a percek (páncélzat, erő és álcázás kategóriában) és még a killstreakek is (három egymás utáni ölést követően radart, 5 után légicsapást, 7 után pedig egy repülő alkalmatosságot kapunk, ami a pálya felett köröz és ellenfeleinket irtja), valamint az állványokról letörhető, magunkkal cipelhető gépgyűjűk is. A percek kategóriáiban játéktípusból és eredményeinktől függően lépünk szintet, a cserébe kapott pontokat pedig új percekre (csoportonként hétre)

költhetjük. Ehhez bizony fraget is kell gyűjtenünk, amit akkor kapunk meg, ha felszedjük a lelőtt ellenfelek által elhullajtott dögcédulákat. Az agyatlan mézszárlást taktikusabb lövöldözéssé szelídítő nanoruha tulajdonságai közül a páncélszilárdítás és az álcázás ugyanúgy energiát fogyaszt, mint a sprint, a szökevény vagy pöröly erősségű csapásaink.

A *Crysis 2* javára írható még a pixelpontos hitbox és az is, hogy kill cam mutatja az összes elhalálozást gyilkosunk szemszögéből. Ezzel könnyedén ki lehet majd szűrni a csalókat. Most pedig jöjjön a feketeleves! Említettem már, hogy a *Crysis 2* grafika tekintetében csalódot okozott. Az újraéledésnél és gyors fegyverváltásnál kévsé betöltődő, egyébként magas felbontású textúráknál viszont sokkal jobban zavart a viszonylag alacsony framerate, hogy hosszú perceket kellett várni egy-egy játszma elindulására, és hogy időközönként fagyott, ami konzolon ritka, mint a fehér holló. A helyzetet egyedül az menti meg, hogy az exkluzív multiplayer demó lényegében béta volt, tehát joggal feltételezhetjük, hogy a végső változaton nehezebben sikerül majd fogást találnunk.



The Darkness II

Ősszel villanyoltás

A Top Cow Productions képregény-sorozatából készülő játék első része 2007-ben még elkerülte a PC-t, a folytatást azonban már nem ússzuk meg. A 2K Games bábáskodása mellett a Digital Extremes-nek az ősz folyamán kell leszállítania a kész játékot, amelynek történetét a díjnyertes képregényíró, Paul Jenkins jegyzi. Ebben a szerelmét veszített egykori maffiózó,

Jackie Estacado hatalma kiteljesedését, valamint a fény és a sötétség harcát élhetjük majd át. Hőstink mindkét kezében fegyvert cipel, ráadásul az ellenfeleit még a sötétség borotvaéles fogakban végződő négy démoni karjával is meg tudja ragadni és cafatokra tudja tépni. Mindezt a rajzolt füzetek képi világát (graphic noir technika) idéző látvány mellett.



Duty Calls

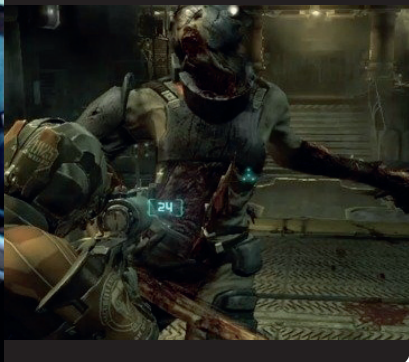
Szinte mint az eredeti

A Bulletstorm médiahadjárata több mint sikeresnek bizonyult. A *Halo* szériával kezdődő viccelődés nem fejeződött be, így a jókedvű EPIC összedobott egy alig pár perc alatt végigjátszható *Call of Duty*-paródiát. Habár a játék rövid, tartalmaz minden olyan *CoD*-elemet, amelyből az irónia ördögi eszközével viccet le-

het csinálni. A leginkább a túldramatizált jeleneteket kifigurázó, ingyenesen letölthető alkotásuk osztatlan sikert aratva, alig pár nap alatt 1,3 millió játékoshoz jutott el. Nagyon reméljük, hogy más fejlesztők is követik ezt a példát, látva, mennyire hatásos tud lenni egy jól össze-rakott promóció.

RÖVIDEN

ÉPPHOGY MEGJELENT A JÁTÉK, MÁRIS KÉSZÜL HOZZÁ AZ ELSŐ LETÖLTHETŐ TARTALOM, *Severed* alcímmel. Szerencsére nemcsak pár új fegyvert kapunk, hanem a *Dead Space: Extraction Point* nevezetű lövölde folytatásának szánt pályákat is. Az előzményben megmenekülő karaktereket kell biztonságba helyezni az egyelőre kizárólag Xbox 360 és PlayStation 3 konzolokra érkező rövid epizódban.



BATTLEFIELD

KIADÓ Electronic Arts **FEJLESZTŐ** EA DICE **RÖVIDEN** A legendás *Battlefield*-sorozat harmadik része, a DICE Frostbite 2 motorjával, egyjátékos kampánnyal és szokásosan erős multival. **MEGJELENÉS** 2011 ősz

Stockholmot látni és megfagyni – avagy Battlefield 3-at látni és lehidalni *elő //mazur*

A Z ÉVEK SORÁN SZÁMOS fejlesztőcsapattal találkoztunk már, de azt hiszem, külföldi látogatásaink között a stockholmi EA DICE (Digital Illusions Creative Entertainment) körében töltött néhány nap volt a legkellemesebb. Nem csupán elképesztő technikai tudásuk, de őszinte elhivatottságuk, lelkesedésük, illetve a PC-s játékosok iránti hűségük is mind-mind azt sugallta, hogy következő játékuk, a *Battlefield 3* jó eséllyel pályázik az év játéka címre. Persze, talán kisére merész ezt így februárban kijelenteni, de hát láttuk, amit láttunk... és az alapján, hogy előző játékuk – az egyébként kiváló és számos díjat nyert *Battlefield*:

Bad Company 2 – mellett a *Battlefield 3* minden lehetséges szempontból nagyságrendekkel kifinomultabb, pedig csak durván egy év van a két megjelenés között, az egyértelműen segít megelőlegezni a bizalmat.

NEM BAD COMPANY 3

Kezdjük a legfontosabbakkal: a *Battlefield 3*-at (hiába az iménti összehasonlítás) teljesen külön kell kezelni a *Bad Company*-sorozattól. Személyében a *Battlefield 2* méltó utódját üdvözölhetjük majd, és az, hogy a *Battlefield: Bad Company 2*-vel is akadnak fontos hasonlóságok (például a kidolgozott sztori és egyjátékos kampány), csupán a ter-



...a következő lehetőségnél pedig forduljatok balra



Sam Fisher előbb azért bekukucskált volna...

FIELD 3

mészetes evolúciót jelzik. A DiCE számára az elsődleges cél az volt, hogy a *Battlefield 1942* óta felgyűlt tudást mind-mind felhasználják, és a technika-
világ páratlan Frostbite 2 engine segítségével 2011 legjobb FPS-ét készítsék el. Bullshit? Ha az előbb hallgattuk volna végig a fejlesztők különféle prezentációit a Frostbite 2 képességeiről, az animációkról, a fénykezelésről, a hangrendszerrel, valószínűleg unott arccal firkálgatunk vagy nyomkodjuk stikában a telefonunkat, arra gondolva, hogy ha annyi svéd koronánk lenne, ahányszor a nagyokat mondó fejlesztők csillogó szemmel ecsetelték nekünk soron következő „spectacular, groundbreaking, breathtaking” játékokat, akkor már

megvehettük volna magunknak a Nobel-múzeumot (avagy 2-3 pohár sört, a kettő ugyanis durván egy árban lehet arrafelé). Nem így történt: Patrick Bach, a játék vezető producere rövid bevezető után felfűtött egy messziről is elég vészjóslónak tűnő PC-t, majd durván negyedórányi akciót nézhettünk végig a *Battlefield 3* egyjátékos részéből. Mire vége lett, és egy hatalmas robbanás szőnyegként gyűrte fel az egész tájat, hogy ezzel lakótelepnyi emeletes házak egész sorát döntse egymásba, érdemes volt végigtekinteni a teremben ülő újságírók arcán: tátott szájak és őszinte döbbenet mindenütt, illet még senki sem látott. Ezek után nyilván feszült figyelemmel hallgattuk végig, hogy mégis

mi a tők ez a Frostbite 2 engine és hogy képes ilyesmit produkálni?!

TECHNOLÓGIA MINDENKÖLÖTT?

Ennek ellenére nem a technológia a lényeg. Miközben néztük, ahogy az első küldetés kezdetén egy páncélozott csapatszállítóban utazik az egységünk és hallgattam, amint a katonák egymást szívatják („téged lelőni igazán keresztényi dolog lenne – kár, hogy ateista vagyok”), majd embereink kiugráltak a járműből és szépen felpörögtek az események, az jutott eszembe, hogy hosszú ideje először érzem egy új technológián, hogy valóban kihát a játékelményre is: nem csupán felvágós „úgyse-fog-futni-

a-gépeden” jellegű csilivili, hanem egy valóban hihető világ felépítésének szolgálatában áll. Nem hiába: a Frostbite 2 engine-t három éve fejleszt a DiCE, és ez volt az első alkalom, hogy megmutatták a motor képességeit. Három éve álltak ellen a marketingeseknek, csak hogy amikor eljön az idő, az eredmény annál nagyobbat szóljon. Most jött el ez az idő.

MIÉNK ITT A CSATATÉR

A *Battlefield*-sorozat játéktörténelmi jelentősége elvitathatatlan. A *Battlefield 1942* (2002) volt az első, amely valódi háborús hangulatot tudott teremteni: nem sokkal a *Medal of Honor: Allied*



ANT? MIFÉLE ANT?

Az EA sportjátékainak animációs motorja a Frostbite 2-ben



TÖBB SZEMPONTBÓL IS KÖNYVEBBÉ teheti egy fejlesztőcsapat életét, ha egy több országon átívelő, hatalmas kiadvállalat része: jogosan merült fel a DiCE tagjaiban a kérdés, hogy vajon miért is ne használnák ki az Electronic Arts erőforrásait ahhoz, hogy a Frostbite 2 motort a lehető legtokéletesebbé tegyék. A *Battlefield 3* animációhoz tehát az EA Vancouver 20 mérnökének ötvenny munkáját, az ANT technológiát használták fel, amelyet eredetileg az Electronic Arts sportjátékaihoz (*FIFA*-, *NBA*-, *NHL*-sorozat) fejlesztettek. Az ANT-et természetesen alaposan át kellett szabni a Frostbite 2 (és úgy általában az FPS-ek) igényeinek megfelelően, ez Tobias Dahl és animátor csapatának felelőssége volt. Megérte a fáradozást, hiszen az ANT-nek köszönhetően minden eddiginél részletgazdagabb, folyamatosabb és élethűbb lett a *Battlefield 3* katonáinak mozgása: ahogy a képeken is látható, voltaképp korlátlan számú frame-ből állhatnak még a legegyszerűbb mozgásfázisok is, illetve az ANT révén akárhány animációs fázis illeszthető egymásba.

15
BATTLEFIELD
JÁTÉK 9 ÉV
ALATT

Assault után érkezett, szóval magasra volt téve a mérce... de másban volt kíváncsi. A *MoH:AA* inkább egyjátékos módban volt elképesztően hangulatos, a *Battlefield 1942* azonban csak a multira összpontosított és addig elképzeltetlen, 64 fős csaták kellős közepébe hajított bennünket. Azonnal a LAN-os és netes multi partik kedvence lett, nem véletlenül. Emlékszem még, amikor annak idején egy (szokás szerint teljesen szétcsúszott) LAN-partin valaki bedobta, hogy itt ez a „béef” vagy mi, nézzünk már rá... Nagy duzzogva kiléptünk a *Quake*-ből, aztán... ránéztünk, nagyjából egészen másnap estig, megállás nélkül. Márpedig ha ez itt a *Battlefield 3*, nem pedig az összesen 15 (!) ilyen-olyan *Battlefield*-játék egyike, akkor sejthető, hogy a DICE legalább ezt tűzte ki célul most is.

A MULTI NEM ELÉG?

Felmerül a kérdés, épp a *Battlefield*-hagyományok miatt, hogy kell-e egyáltalán egyjátékos mód? A *Battlefield*-játékok történetében (ha nem számítjuk

a *Bad Company*-féle elhajlást a főcspástól) ez az első alkalom, hogy a DICE erre vetemedik, de mindenki biztos lehet benne, hogy ha nem érezték volna magukat készen rá, akkor lazán átugrották volna. A csapat különféle tagjai más-más kontextusban, de egyöntetűen állították, hogy elsősorban a Frostbite 2 által nyújtott eszköztár révén minden ediginél több lehetőségük van arra, hogy egy dokumentumfilmszerű, realiztikus élményt adjanak át, de ugyanígy nem okoz problémát számukra az sem, hogy filmszerű, dramatizált jeleneteket akaszsanak egymásra. Ez lehet a kitörési pont a *Call of Duty*-val szemben, amely egyértelműen az utóbbi mellett tette le voksát: kap is érte a játékosoktól hideget, meleget. Rengetegen vannak, akik számára tökéletesen kielégítő a *Call of Duty*-játékok csúcra járatott akciófilmjellege, amikor a tempó csak minimálisan lassul le itt-ott, hogy a játékos épp-hogy kifújhassa magát, de aztán máris ezerrel dübörög tovább. Mások számára a *Call of Duty* éppen emiatt komolytalan: ha már filmszerűség, akkor nem

mindegy, hogy egy Michael Bay-féle popcornmozit nézünk, vagy egy lassabb folyású, de sokkal intenzívebb háborús filmet. A hasonlat persze sántít, mivel egy FPS esetében össze-síttben nyilván sokkal többet ér az akció, mint drámai erő, de a DICE szerint valahol a kettő között van a tökéletes recept: Patrick Bach, a *Battlefield 3* vezető producere szerint nem akarnak olyan játékot készíteni, ami nem más, mint egy véget nem érő gitárszólo. Na, vajon melyik játékra utalt ezzel?

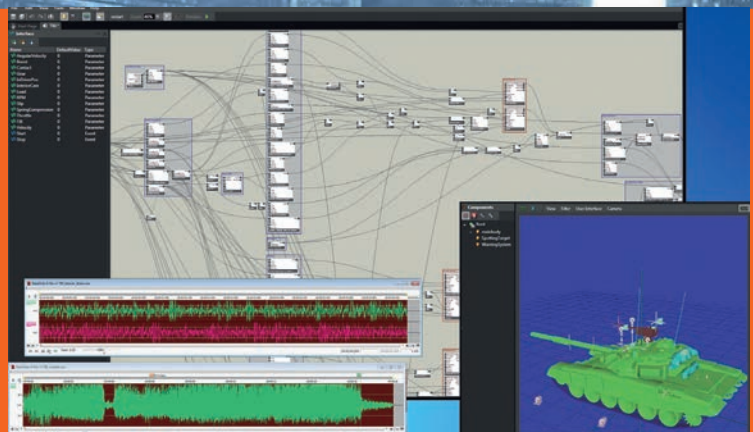
Elsődleges tüzelési módban rakétát lő, másodlagosan leviszi a lakásárakat



A PUSZTÍTÁS SZIMFÓNIAJA

Tankot látni és meghal(la)ni

STEFAN STRANDBERG a DICE játékaik hangjáért felel: vele találkozni nem mindennapi élmény volt. Nem csupán elképesztően profi, de már-már ijesztően fanatikus is, így nem csoda, a Frostbite 2 hangrendszerének komplexitása zavarba ejtő. A lényeg, hogy el lehet felejteni a pisztolylövés.wav-ot, illetve a náciatonameghal3.wav-ot, mivel nem (csupán) egyesével felvett effektet pakoltak a játékba, hogy azok szépen, külön-külön megszólaljanak, amikor épp szükség van rájuk. Bár a svéd hadsereg révén az összes fontosabb fegyver hangját rögzíthették (egyenként 18 mikrofonnal), nem voltak elégedettek a végeredménnyel: ehelyett inkább alapeffekteket keverték ki, amelyekből a játék egy rettenetesen összetett algoritmus segítségével számolja ki, hogy a játékos pontosan mit is halljon. Ugyanaz a robaj például az alapja egy egyszerű pisztoly és egy gépfegyver hangjának is, csak éppen a hangrendszer az adott fegyver sajátosságai, a környezet, a távolság és megieyek figyelembevételével effektjezi. A végeredmény megdöbbentően hiteles: a gép által számolt hang életszerűbb, mint a 18 mikrofonnal felvett hang bármelyike.



i A 2002-es *Battlefield 1942* óta a kiegészítővel együtt a DICE 15 *Battlefield*-játékot adott ki, amelyekből összesen 30 millió példány talált gazdára.

ROMBOLNI CSAK PONTOSAN, SZÉPEN

A Frostbite 2 egyik legfontosabb része az, amire a DICE csupán mint „Destruction 3.0” hivatkozik: a tereptárgyak minél látványosabb pusztítása. Az első, még csak konzolra megjelent *Bad Company* játékban debütált a lehetőség (elpusztítható falak, tárgyak), amit a *Bad Company 2*-ben sikerült még ma-

gasabb szintre emelni (lerombolható, összeomló házak). A *Battlefield 3* egyjátékos és többjátékos részének is meghatározó eleme lesz a csatátér átfelműlése, de a csapat igyekszik megmaradni a „hihető” tartományban: nem folyamatos földrengések közepette haladunk előre, miközben szakadékká növekvő repedések futnak végig az aszfalton, hogy aztán teljes épületeket nyeljenek el – ugyan-

így nem fogunk lépten-nyomon megállni és minden egyes házat módszeresen lerombolni (bár elképzelhető, hogy igény volna rá). Viszont akadt egy emlékeze-

tes mozzanat a demó során: mesterlövész kezdte fizedelni csapatunkat egy toronyház valamelyik felsőbb emeletéről, úgyhogy kénytelenek voltunk va-



A ROMBOLÁS KICSIBEN és nagyban egyaránt fontos része a *Battlefield 3*-nak, multiban és az egyjátékos küldetések során egyaránt. Már a *Bad Company 2*-ben is láttunk házakat összeomlani, úgyhogy ezúttal a nagyobb részletgazdagság volt a cél. A fenti képeken jól látható, ahogy az épületbe csapódó lövedék lebontja a homlokzatot, kitérnek az ablakok, és a gomolygó füstben záporoznak a törmelékek.

**A DICE SZÁMÁRA AZ ELSŐD-
LEGES CÉL AZ VOLT, HOGY
A BATTLEFIELD 1942 ÓTA
FELGYÚLT TUDÁST MIND-
MIND FELHASZNÁLJÁK, ÉS
A TECHNIKAILAG PÁRATLAN
FROSTBITE 2 ENGINE SE-
GÍTSÉGÉVEL 2011 LEGJOBB
FPS-ÉT KÉSZÍTSÉK EL**



lami magasabb pontot elfoglalni, hogy onnan próbáljuk meg leszedni a nyavalyást. Sikerült is fellépcsőzni egy szomszédos háztetőre, de még mindig nem voltunk elég magasan, úgyhogy nem nagyon volt lehetőség nyílt tűzpárbajra: ehelyett ránk hárult a felelősség, hogy a lehető legrövidebb időre kidugjuk fejünket és egy jól irányzott rakétával lőjük meg a lakást, ahonnan a szabad világ elensége igyekezett a fejeseket osztani. A látvány egyszerűen bámulatos volt: nem lettünk volna a szomszédok helyében, mert ugyan a becsapódó rakéta csak a mesterlövész által elfoglalt pecót szedte rípiyára, de ahogy az épület homlokzatán végigfutottak a lökéshullámok, egymás után robbantak ki a környező lakások ablakai. Nem vagyok benne biztos, hogy egészséges dolog ilyen látványban gyönyörködni, pedig ez csak egy része az élménynek. Nyilván fele ennyire sem lett volna hatásos a robbanás a megfelelő megvilágítás nélkül – a fény megcsillant a szétrepülő üvegszilánkokon, a nagyobb törmelék pedig megtörték a napsugarakat –, márpedig a fénykezelésről szintén bőven volt mesélnivalójuk a DiCE-os fejlesztőknek.

A HÁBORÚ NAPOS ÉS ÁRNYÉKOS OLDALA

A dinamikus fény- és árnyékezelés már a *Bad Company 2*-ben (pontosabban a Frostbite motor előző változatában) is benne volt, illetve igen meggyőzően mű-

ködött, de voltak vele problémák. Például az, hogy rendkívül hosszadalmas művelet volt a megfelelő megvilágítási értékek kiszámolása – egy pálya esetében egy teljes napnyi renderelést jelentett az, ami most valós időben, menet közben történik. Próbáltunk értőn bólogatni, miközben olyan kifejezések röpködtek, mint „deferred lighting” és „real-time radiosity”, de Ars Grönlund valószínűleg leszűrhetette, hogy a helyiségben tartózkodó újságírók figyelmi görbéje meredeken zuhan, úgyhogy inkább egy valós példát vettünk elő. Külön dobozban látható az a szerkesztőfelület, amelyen a fejlesztők különféle „probe”-ok (a 26. oldalon a középső képen látható gömbök) segítségével minden egyes fényforrás tulajdonságait megadhatják, például olyasmiket, hogy miképpen hassanak egymásra, vagy a velük kontaktusba kerülő tereptárgyakra. Ezek egészen bonyolult összefüggések is lehetnek – nem véletlenül állítják a DiCE-osok, hogy egyetlen ilyen gömb (avagy probe) több információt tartalmaz, mint amennyit a *Bad Company 2* egy egész pályája. Ez mind szép és jó, és igen, egy sikátorban végigrohánó katona sisakján nyilván megcsillan a napfény, de hogy milyen komplex összhatásokra is kell gondolni, az akkor vált világossá, amikor Lars rakétákat kezdett lövöldözni az ég felé. Az első rakéta fekete füstcsíkot

**MEJELENÉS:
2011. ŐSZ**



INTERJÚ: Patrick Bach



Amiket leginkább meg szeretnénk kérdezni, arra úgylis „erre még nem válaszolhatok” lenne a válasz...

Próbálok nem túl sokat elárulni, inkább egy kis ízelítőt adni azzal kapcsolatban, milyenek is szeretnék a *Battlefield 3*-at, amikor majd megjelenik. A legfontosabb tudnivaló, hogy ez a *Battlefield 2* folytatása lesz. Már több mint öt éve jelent meg, akkoriban nagyon nagy siker volt és muszáj hangsúlyoznom, hogy ez annak a játéknak a következő része – nem *Bad Company 3*-at csináltunk, hanem egy tősgyökeres *Battlefield* játékot. Sok játékos, régi felfogásmód, repülő, miegyéb.

Mi a legfontosabb különbség a korábbi részekhez képest?

Talán az elsődleges az, hogy lesz egy komoly egyjátékos kampány is, nem csupán multira kihegyezett verzió. Nem kell aggodni, nem fogja szétforgácsolni az erőnket a single kampány, sokkal többet dolgoznak most csak a multi részen, mint ahányan az egész

Battlefield 2-n – a teljes csapat közel négyszer nagyobb. Nagyon rajta vagyunk, hogy a lehető legjobb multiplayer-élményt biztosítsuk.

Párhuzamosan fejlesztitek az egyjátékos kampányt és a multit?

Tulajdonképpen több mint két csapatunk van, tehát nem csupán a single és a multi rész különül el. Sajnos azt nem árulhatom el, hogy milyen meglepetések vannak a tarsolyunkban, de több dologra fókuszálunk nagy erővel, nemcsak erre a két részre. Sokat kommunikálnak egymással a fejlesztők, hiszen nyilván azt szeretnénk, ha a harcéri élmény ugyanaz lenne single-ben, mint multiban. A játékméletnek is lehetőleg minél hasonlóbbnak kell lennie, így tényleg sok energiánk és munkánk van benne, hogy minél közelebb tudjuk hozni a kettőt. Több mint 160-an dolgoznak a játékon, ez nagyon nagy szám.

A *Battlefield*nek megvannak a maga jellegzetességei, jól megfogható identitással rendelkezik. Ettől függetlenül összevetitek a többi nagy



FPS-sel – akár kimondva, akár ki-mondatlanul?

Lehetetlen, hogy ne hasonlítsuk össze a *Battlefield*-et a már megjelent, hasonló stílusú játékokkal. Nem utánozni szeretnénk őket, hanem a *Battlefield*-ben megszokott dolgokat továbbvinni. Persze, kívághatnánk sok mindent, a beleélést, bármit, amit esetleg más játékok nem tartottak fontosnak. Netán jobban is fókuszálhatnánk a gyalogos hadviselésre, amitől kissé talán gyerekesebb lenne. Szeretnénk továbbra is felnőtt játékként folytatni a *Battlefield 3*-at, a különböző kasztok, a stratégia, a járművek, mind-mind a kompetitív versengést, csapatmunkát erősítik. Ha másokat utánoznánk, nem lenne az igazi a játék. Én legalábbis biztos vagyok benne, hogy nem akarnék játszani vele.

Mik a *Battlefield 3* legkomolyabb fegyvertényei, amelyek miatt bátran vállaljátok a megmérettetést?

A *Battlefield* játékokat eleve a kő-papír-olló elvnek megfelelően hangoljuk, gyakorlatilag nincs „mindent verő” egység. Másrészt az új részben nemcsak az óriási

csatateretek kapnak szerepet, hanem a városi hadviselés is, ahol jóval szűkebb környezetben kell majd helytállniuk a játékosoknak. Tudjuk, mitől volt jó a *Battlefield 2*, rengeteg olyan dolgot hozunk vissza, ami bevált, lesz olyan is, amin javítottunk, mert esetleg nem volt az igazi, plusz kidobtunk olyanokat is, amelyek egyáltalán nem működtek a visszajelzések alapján. Néhányan nagyon fognak örülni, amikor megjelenünk a teljes listával, hogy mi lesz a játékban, mások pedig lehet, hogy kevésbé. Igyekezzünk minél nagyobb réteget kielégíteni, ám természetesen elkerülhetetlen, hogy lesznek, akik csalódnak. Nagyon sok energiánk van a kutatásban, de sajnos nem mehetnek mélyebben ebbe bele.

PC-n marad a 64 szereplős multi?

64 játékos csak PC-n tud egy időben játszani. Konzolon 24-en játszhatnak. A konzolos architektúra limitációja sajnos a sávszélesség, ami PC-ken nem probléma. Mivel az a célunk, hogy minden játékosnak ugyanolyan jó legyen a játékélmény, ezért döntöttünk úgy, hogy 24 játékosban maximalizáljuk a konzolos változatot. Mivel továbbra is dedikált szervere-

ket alkalmazunk a játékok lebonyolítására, azaz rengeteg adatot mozgatunk a környezeti változások és a játékmenet miatt, konzolon kissé nehezkessé válna az adattömeg feldolgozása. Többen jelezték, hogy hiányolták a 64 játékos PC-n, míg konzolon szinte senkinek nem kellett több játékos.

Bár mindig is elköteleztetek voltak a PC irányában, nem gondoltatok, hogy konzolon is kezd kialakulni egy hasonlóan „hardcore” FPS-rajongó réteg?

Öt évvel ezelőtt nem nagyon volt még lehetőség rá, hogy komolyan vegyük a konzolos hardcore-nak titulált játékosokat. Azóta fejfeljődött a konzolos játékkultúra is, és nem csupán az (a *Halo* játékosok most biztosan nem értenek egyet...) örömködős családi játékok, hanem a komolyabb skillt igénylő játékok is előtérbe kerültek. Így ma már ugyanúgy lehet valódi hardcore játékos konzolon, mint PC-n.

De a szívetek csücske ugye továbbra is a PC? Ugye, ugye, ugye?

A PC-s játékosok nagyon fontosak számunkra. A *Bad Company 2*-t nem terveztük PC-re, aztán mégis kiadtuk, mert rengetegen mondták a *Battlefield*-communityből, hogy szeretnék játszani vele. A *Battlefield 3*-nál alapvetően PC-re fejlesztettük az egészet, így pont fordított a helyzet. Az egész motor, meg minden feature teljesen PC-optimalizált, nagyon erős gépekre terveztük őket, de remekül skálázha-

tóan. Azt mondanám, hogy az alacsony specifikáció a konzolos szint, onnantól felfelé pedig a csillagos ég a határ, azaz a legszebb grafikai módban nincs még gépünk, ami jól tudná futtatni a játékot teljes grafikai pompájában. Mint korábban kijelentettem, fontos, hogy akár PC-n, akár konzolon játszik a játékos, a hardcore közönséget ugyanúgy megtalálja platformtól függetlenül.

A PC-n belül nyilván hatalmas különbségek vannak. Mennyire skálázható a Frostbite 2?

Egy játék fejlesztésének a nehéz része az, hogy rengeteg géptípuson jól fusson. A hangdizájnert sráckokat említhetném az egyik példaként: rengeteg energiájuk megy el arra, hogy úgy tömörítsék a fájlokat, hogy akár sima tévé hangszórókon is jól hangozzanak, míg természetesen a 7.1-es rendszeren meg még jobban kell szólni. Ez ahhoz kapcsolódik, amit korábban mondtam már, ha pénzt költesz arra, jó hangrendszered, jó videokártyád, erős gép legyen, akkor szeretnéd visszakapni azt a játékélményben is. Máskülönbén kérem vissza a pénzed és kicsit becsapva éreznéd magad, hogy hé, ezért fizetem? Nagyon büszkék vagyunk arra, hogy rendkívül jól skáláztuk a játékot és azok számára is nagyon jó élményt nyújt majd, akiknek esetleg nincs annyira erős gépük.

Esetleg a konkrét gépigényről mondanál még valamit? Ugyis ezt fogják kérdezgetni az olvasók...

„Erre még nem válaszolhatok.”





húzott maga után (a rakéták már csak ilyenek), de még mielőtt a füst lassacskán szétaradt és eltűnt volna, repült utána a következő, amely egyrészt felkavarta az előző rakéta füstcsíkját, másrészt belülről megvilágította azt – elképesztően élethű látványt nyújtva ezzel.

A demó mindenestre egy katonai tárgyalás képeivel kezdődött, úgyhogy rögtön kiderült: valami itt nagyon csúnyán félresikerül majd.

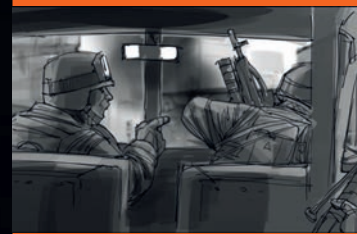
„WE DANCE LIKE MARIONETTES, SWAYING TO THE SYMPHONY OF DESTRUCTION”

Ami a hangokat illeti, Stefan Strandberg és csapata lenyűgöző munkát végzett. Arról már esett szó, hogy milyen merész módon építi fel a játék a hangok millió variációját (*Id. külön dobozban*), de ha valahol, hát itt ez tényleg nemcsak felvágás a technológiával, hanem a játékmenetre is szoros kihatással van, úgyhogy sosem volt még fontosabb egy jobbfajta hangfalrendszer vagy – amennyiben tekintettel lennénk a környezetünkben élőkre is – fejhallgató beszerzése. Stefan szerint a legfontosabb, hogy bár a hangok önmagukban is rendkívül sok információt tartalmaznak, a rendszer igyekszik intelligensen szelektálni,

kiemelni számunkra az adott helyzetben legfontosabbakat. Nemcsak arról van szó, hogy egy ház belsejében pontosan halljuk ellenfelünk lépteit (a *Bad Company 2*-ben már ez is tökéletesen működött), hanem azt is hallani fogjuk, amint egy tank csöve felénk fordul. Sőt! Egy hosszabb sorozatnál hallani fogjuk azt is, amikor a fegyver a túlhevülés határán van, hallani fogjuk, hogyha egy tankkal emelkedőn döngötünk felfelé és erőlködik a motor... Összességében tehát sokkal inkább benne leszünk a harctéri helyzetben, és ahhoz, hogy magabiztosan mozogjunk a golyózáporban, sokkal több

DRÁMA!

A katonák nem örülnek, ha meglövik őket



MATTIAS HÄGGLUND feladata, hogy storyboardokon keresztül segítsen a fejlesztők számára belőni, hogy egy-egy jelenet milyen érzelmi töltettel rendelkezzen. Ezekon a vázlatokon egyik társunkat lövik meg éppen (azt kiáltja: „Aj som fan!”), és nekünk kell fedezékbe vonszolnunk. Mivel nem tudunk svédül, megkérdeztük, mit jelent hogy „Aj som fan!” – finoman körülírták nekünk: a katona nem örül, hogy meglőtték. Valóban drámai!



i A *Battlefield: Bad Company 2*-vel kapcsolatban sokan vádolták meg a DiCE-t azzal, hogy nem érkezett kellő tempóban elegendő új tartalom a játékba, illetve rengeteg játékos hagyta abba a multit, amikor elérte a szinthatárt. Patrick Bach beismerte, hogy elszámolták magukat: nem gondolták, hogy ekkora siker lesz a multi és milyen, ilyen gyorsan elérik a maximális szintet. A *Battlefield 3* multijánál mindkettőre kiemelt figyelmet fordítanak.

esélyünk lesz a túlélésre is. A demó során volt egy jelenet, amikor egységünk egy többsávos autótűt fölötti hídon rohant át, és menet közben keveredett tűzpárbajba. Tisztán lehetett hallani, ahogy pattogtak körülöttünk a golyók, vagy épp fennakadtak a felüljáró korlátjának rácsain. Hasra vetettük magunkat (igen, lehet hasalni), és letámasztott gépfegyverünkkel próbáltuk rövid sorozatokkal ritkítani a felénk rohanó ellenséges katonákat, amikor pedig már úgy tűnt, hogy minden elveszett, hatalmas megkönynyebbülés volt a hátunk mögül érkező helikopter rotorjának hangja, főleg amikor megállt fölöttünk a levegőben, felszívották a gépágyú és a lezúduló üres töltényhüvelyek csilingelve pattogtak mellettünk az aszfalton.

EGY LEGÉNY, A TALPON

Mindenképp említésre méltó, hogy az utóbbi évtized három legnagyobb PC-s FPS-sorozata (a *Medal of Honor*, a *Call of Duty* és a *Battlefield*) közül csupán a *Battlefield* mögött áll (nagyraoszt) ugyanaz a csapat. A tagjaik közt szinte mindenki megtalálható, aki az első rész (nem csupán az első *Battlefield*, de szellemi elődje, a *Codename: Eagle*) készítésében részt vett. A *Medal of Honor: Allied Assault* kilépett fejlesztői alapították az Infinity Wardot és alkották meg a *Call of Duty*-szériát, amely mára a Treyarch kezébe került – a legutóbbi *Medal of Honor* pedig nem bukkott meg ugyan, de a két aktuális ellenlábás, a *Call of Duty: Black Ops* és a *Battlefield: Bad Company 2* sikerét nem sikerült megközelítenie. Hogy

mi jön most? Lesz új *Call of Duty*, ez olyan biztos, mint hogy az Activision vezére, Bobby Kotick sem fogja a közeljövőben jótékony célra szétszórni vagyonát. De hogy mire lesz képes az „igazi” Infinity Ward nélkül a Treyarch, azt csak találgatni lehet. Ahogy a *Medal of Honor* sorsát is, hiszen a *Danger Close* nem igazán tudta kamatoztatni a rábizott örökséget (pedig a DiCE is besegített nekik).

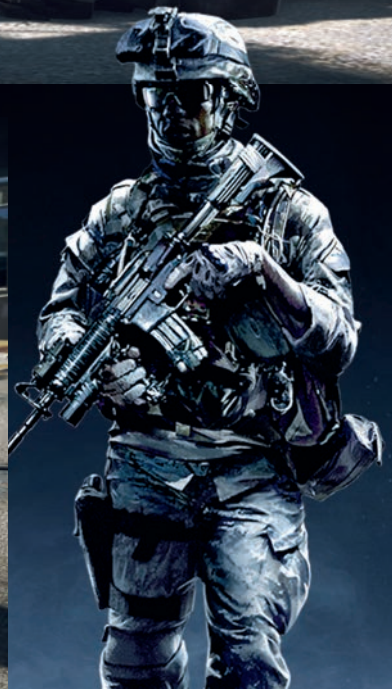
JÖN, JÖN, DE MIKOR?!

Az Electronic Arts az utóbbi időben az „okos enged” elvét követve diszkréten kisasszézott az év végi játékhisztériából – idén inkább egy brutális első negyedévvél gondoskodott nekünk az írnavalórlól, nektek pedig játszanivalórlól. A DiCE sem gyakran engedte be a *Battlefield*-játékokat a

karácsony előtti hónapok darálójába. A *Battlefield 3* azonban ebből a szempontból is hadviselést hoz: megjelenés tekintetében konzolon szembeszáll az Xbox 360 egyik legnagyobb sikervárományosával, a *Gears of War 3*-mal (tényleg, a második rész lassan kijöhetne PC-re, NEM?!), PC-n pedig természetesen az új *Call of Duty*-val. A *Bad Company 2* idején elmaradt a nagy megmérettetés, mert azért alapvetően mások, más-hogy jött a kettő. De hiába volt nagyobb siker a *Call of Duty: Black Ops*, azért a *Bad Company 2*-ből is elpatlant vagy hatmillió példány – Magyarország pedig a PC-s eladások tekintetében a *Bad Company 2* egyenesen agyonverte a *Call of Duty*-t. Mi lesz itt, ha egyszerre jön a *Battlefield 3* és az új *Call of Duty*? Háború. **GS**



Az abroncsokat az életem árán is, értettem!



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/battlefield-3



Ezio ügyesen használja a Leonardótól kapott új fegyvert, az edzett spanyol acélból készült agyelszívó berendezést

Az ilyen helyzetekben elgondolkodtató, hogy vajon a célnak megfelelő stylistot választottuk-e a ruhánk megtervezéséhez



ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

KIADÓ Ubisoft **FEJLESZTŐ** Ubisoft Montreal **RÖVIDEN** Az *Assassin's Creed* sorozat legutóbbi epizódja, a *Brotherhood* című, reneszánsz Rómában játszódó akciójáték PC-s verziója. **MEGJELENÉS** 2011. március 25.

Leonardo da Vinci esete a görgős egérrel

//Duncan

A BROTHERHOOD EGYIKE VOLT A TAVALYI ESZTENDŐ NAGY DURRANÁSAINAK, és az egybehangzóan pozitív kritikák mellett egy olyan dicsőséges címet is begyűjtött, mint a Ubisoft történetének leggyorsabban fogyó terméke Európában. Érdekes mérföldkő továbbá, hogy az *Assassin's Creed* széria ezzel a nagy ugrással érte el a 20 millió eladott példányt. A kiadó sandbox TPS-e felcseperedett, és bár néhány hónap késéssel, de ellátogat a PC-s monitorokra is.

ELŐRE ÉS VISSZA

A GameStar rendszeres olvasói számára nem titok, hogy az *Assassin's Creed* eme epizódjára mindenképpen érdemes várni. Ezio Auditore kalandjai ott folytatódnak, ahol az első rész után abbamaradtak, percekkel Rodrigo Borgia életének megkímélése, és másodpercekkel az Éden almájának megszerzése után, Róma szívében. Desmond Miles tehát újfent Ezio Auditore bőrébe bújva folytatja bizarr történelemóráját, egy még a korábbiaknál is kacifántosabb, izgalmasabb és kalandosabb utat végigjárva. A nagy kérdés természetesen ilyenkor mindig az, hogy miben lesz más a PC-re érkező verzió a konzolozhoz képest, hozzá tudnak e adni a fejlesztők bármit a korábban már a fél világ által megtapasztalt élményhez.

TÖBBET, KEVESEBBÉRT

Bár az esetek többségében a késedelmesen érkező átiratokban igyekeznek komolyabb extrákat is felkínálni a türelmetlenül várakozó PC-s közönségnek, az *Assassin's Creed: Brotherhood* kapcsán ez igen nehéz feladat. A kanadaiak eleve annyi újdonságot építettek a *Brotherhood*ba, hogy valódi kihívás lenne bármilyen játéktechnikai extrával kiegészíteni mindazt. A térkép, amelyen navigálva kalandról kalandra, kihívásról kihívásra járjuk Róma utcáit, tele van küldetésekre mutató ikonokkal, ábrákkal vagy összegyűjthető apróságokat jelző szimbólumokkal. Már önmagában az alaptörténet hossza is imponáló, ám a tömegtelen mellékszálal és minijátékkal együtt a *Brotherhood* hosszú napokig tartó, tartalmas szórakozást ígér. A meglepő újdonságok sorát olyan elemek gyarapítják, mint a kiképezhető fejedelmecsapat (minden egyes tagot mi sorozunk be, majd missziókra küldve fejlesztjük őket igazi hőssé), a Borgia-féle titkos fegyverek elpusztítása, vagy a számtalan ókori épület és műemlék felújításának lehetősége. A történet folyamán számos ismert karakter újra feltűnik, sőt, konfliktusok és ármány árnyékolja be rendünk harcát a gaz templomosok ellen. Macchiavelliről gyanús dolgok derülnek ki, Leonardo da Vinci tervrajzokat gyárt a Borgiáknak, La Volpe saját barátait figyelteti, Vágási Feri pedig balhé-



Hiába gyakorolt, Isti mégis elvettette a „borotválás” feladatot a fodrászvizsgán. A vizgabiztos szomorúan csóválta a fejét



Az új többjátékos kaszt a fagyaltárus bácsi, aki habverővel is képes ölni





Az ilyen helyzetekben elgondolkodtató, hogy vajon a célnak megfelelő stilylistot választottuk-e a ruhánk megtervezéséhez



Új, keményebb, nehezebben legyőzhető ellenségek jelennek meg a színen

ba keveredik Lenke néni vegyesboltjában. El tudjuk képzelni, hány órák játékidővel számolhatunk majd, ha mindehhez hozzáadjuk a konzolra eddig még be sem jelentett *The Da Vinci Disappearance* című kiegészítőt, ami a most érkező verzióhoz alapban jár, és még egy egyjátékos kiegészítést tartalmaz.

TÖMÖR GYÖNYÖR

Amikor egy játék PC-s átiratáról beszélünk, néhány klasszikus rizikófaktort kiemelten kell kezelni, ilyenek például az irányítás, a grafika és a gépigény. A rendelkezésünkre bocsátott játszható előzetes verzió alapján az elsövel semmi probléma nem lesz, ami nem is csoda, hiszen a montreali srácoknak már bőséges tapasztalatuk van az egérrel és billentyűzettel megoldott irányítás terén. Erre a tapasztalatra azért is lesz most szükség, mert bár az ugrálás-kapaszkodóshetven méterről homlokossal padkára zuhanós ügyességi részek továbbra is olyan egyszerűek, mint voltak, a harcrendszer azért bonyolódik az *Assassin's Creed II*-höz képest. Paradox módon bonyolódik és egyszerűsödik is, egyidejűleg. Egyfelől új, keményebb, nehezebben legyőzhető ellenségek jelennek meg a színen, az utcai harcokban így egyszerre küzdünk lovaskatonák, alabárdosok és városőrpa-



A PC-játékosok számára további extrát jelent, hogy a játék támogatja az Nvidia 3D Vision és az AMD Eyefinity technológiákat. Előbbi a 3D-megjelenítést, utóbbi a több monitoros játékot teszi lehetővé.

rancsnokok ellen. Másfelől viszont Ezio képességei immár lehetővé teszik, hogy egyszerű mozdulatokkal, gyakorlatilag egyetlen gombnyomással hajtson végre kivégzessorozatokat, amelyek során lényegében bárkit egy szempillantás alatt kardélre hány. Nem akarom elkiabálni a dolgot, ám úgy tűnik, ez a kifinomultabb harcrendszer kiválóan irányítható lesz a jó öreg PC-s beviteli eszközökkel.

RÓMA UTCAI

A vizuális megjelenés már egy izgalmasabb kérdés, hiszen a jelenleg korszerűnek mondott asztali konfigurációkhoz képest a mostani játékkonzolok technikailag egyre elavultabbak, vagyis elvileg a monitoron szebben kellene, hogy fessen a *Brotherhood*. Erre biztos számíthatunk is, mert az *AC2*-höz hasonlóan a *Brotherhood* is látványosan szebb lesz az Xbox 360-on és PS3-on látott élménynél, aminek az oka elsősorban a hatalmas textúrákban és az ezekre pakolt hatásos grafikai effektusokban keresendő. Ezio ruhájának bőrpántjaitól kezdve az ablaküvegeken át az utolsó falrepedésig, minden az apró részletekig kidolgozott, összességében igen sokat adva a környezet hitelességéhez. Néhány új technikai megoldásnak köszönhetően az árnyékok és a fények

alaphangon élethűbbek lesznek, így a játék, bár konzolon is nagyon szép volt, de PC-n kirívó lesz. Ezzel összefüggésben a gépigényről is megnyugtatható dolgokat állíthatok: tökéletesen az elvárható szinten mozog, sőt ezúttal kevesebb töltségi időre is számíthatunk.

KARDÉLRE HÁNY?

A mostani írásunk alapját képező előzetes verzióban a többjátékos módot nem volt alkalmunk kipróbálni, de nagyon izgalmas kérdés, hogy a konzolplatformokon oly nagy sikert elért multiplayer vajon mennyire válik majd be itt. Ebben a tekintetben elkényeztetnek minket a fejlesztők: mindkét konzolos DLC-t alapban kapjuk, valamint rendelkezésünkre áll összesen három többjátékos pálya (Mont St-Michel, Pienza, Alhambra), négy új többjátékos mód és négy új többjátékos karakter. Szintén a kedvünkben próbálnak járni azzal, hogy kiiktatták a DRM-védelmet, vagyis nincs szükség folyamatos internetkapcsolatra, tehát végre az Irakban állomásozó amerikai katonák is kardozhatnak kedvükre. Manapság, amikor a sandbox játékok PC-s megjelenéséért petíciókat kell szövegezni, a *Brotherhood* igazi ajándék lesz. Ha pedig megérkezik, az elsők között fogjuk kibontani.



Egy rövid betekintés a Cirque du Soleil sajátos edzés módszereibe



A bliccelő fiatalember trükkös módszerrel próbálja elkerülni a villamos megállójában örködő közterület-felügyelőket

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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



ELDER SCROLLS V: SKYRIM

KIADÓ Bethesda Softworks **FEJLESZŐ** Bethesda Game Studios **RÖVIDEN** A Bethesda legendás, nyitott játéktérű RPG-jének ötödik epizódja. **MEGJELENÉS** 2011. november 11.

Öreg tekercs nem vén tekercs
//Duncan

A MIKOR 1994-BEN MEGJELENT A BETHESDA ELSŐ VALAMIRE VALÓ JÁTÉKA, az *Elder Scrolls: Arena*, még 3.5"-es floppyn is meg lehetett venni, a borítóján pedig egy tangás szőkecsém homorított nem túl szimpatikus társaságban, ízléstelenül narancssárga naplemente előtt. Kimondani is rettenetes, de azóta már 17 év telt el, és ez az idő bőven elég volt arra, hogy a széria a világ egyik legmegbecsültebb és legrajongottabb szerepjátékává nője ki magát.

A TÖRTÉNET ÉRTELMÉBEN

Hozzávetőleg kétszáz esztendővel járunk az *Oblivion* eseményei után; a Birodalom a király meggyilkolását követően polgárháborúba sodródott. Az északi tartomány, Skyrim, amelyet emberöltőkkel ezelőtt a telepések először népesítettek be a Tamriel kontinensen, most lángokban áll. A központi kormányzattól elszakadni kívánó hegyvidéki népek és a velük szemben álló, a központi kormányzathoz lojális erők vívják elkeseredett harcukat, éppen úgy, ahogy az öreg tekercs megmondta. Csakhogy a próféciaikban más is megjósoltatott, a hegyek komor, havas bérceinek istene, Alduin eljövételéről, aki sárkány formájában tér vissza, világunk elpusztításának gyarló szándékával. A játék hőse egy dovahkiin, vagyis sárkányszülőtt, az utolsó azon kalandorok sorában, akiket az istenek Alduin elpusztítására kentek fel. Főszereplőnk – az *Elder Scrolls* játékokban szinte már megszokott módon – a legnagyobbakra jellemző helyszínen, vagyis a sítten indítja karrierjét, akár Nelson Mandela, Mahatma Gandhi vagy 50 Cent.

MAGAS HEGYEK KÖZÖTT, HOL A TENGER HUPIKÉK

Skyrim az *Oblivion*nak helyet adó Cyrodiil tartomány északi szomszédja, magasan fekvő, nagyrészt sziklás, hóval borított vidék, orrszörrepszító hideggel és libasorban támadó buckalakókkal. Területe földrajzilag valamelyest kisebb ugyan, de a játékban nagyjából ugyanakkora lesz, mint az *Elder Scrolls IV* bejárható világa volt – tehát elképesztően hatalmas, mintegy 41 négyzetkilométer. Őt nagy, az eddig látottaknál méretesebb városba látogatunk majd el, és ezek mellett számtalan kisebb település, falu, tanya, továbbá több mint 130 felderítésre váró barlang is felbukkan.



Bal kézben varázsbott, jobb kézben varázskard. Melyikkel fogsz lepacsizni a medvével?

ii

A Bethesda 2004-ben ingyenesen letölthetővé tette az *Elder Scrolls* első részének, az *Arenának* a 3,5"-ös floppyverzióját, majd 2005-ben egy Limited Edition verzióban a CD-set is, bár ezen lecserélték az eredetihez készült borzalmas artworkot.



A *Crysis*ből importált superpáncélt, de világítani csak fáklyával tud a lúzer



Döntött törzsű evezés, mellhez húzás, a végén pedig fűrész. Kész is a barbár hát



Ha támadni akarunk, az arcunk, ha menekülni, akkor viszont a valagunk mutasson az ellenség felé



Bár hátasok ismét lesznek, de a korábban már meglátogatott helyekre lehetséges a gyorsított utazás is, a lusták telepörtje, ami a terület méreteit figyelembe véve persze elengedhetetlen.

JELSZÓ: SZABADSÁG

A játék bizonyos értelemben nemcsak az *Oblivion*, de a *Fallout 3* folytatása is, hiszen a fejlesztőcsapat bevallása szerint posztapokaliptikus kreálmányukból is rengeteget merítettek az alkotómunka során. A legfontosabb törekvés ezúttal a kötöttségek megszüntetése. Mint emlékeztető, az *Oblivion*ban a játék nem a karakteralkotásról, hanem néhány óra elteltével, egy amolyan bemelegítést követően kérdezett rá arra, hogy milyen karakterosztályba sorolnánk a hőst. A Bethesda dizájnerei most gondoltak egy nagyot, és ezt a momentumot egy az egyben kiszélték a készülő alkotásukból. A *Skyrim*ben ugyanis egyáltalán nem lesznek kasztok, hőstünk kitalálásakor pusztán a fajunkat kell meghatározni, ami bár önmagában befolyásolja néhány tulajdonságunkat, de szinte semmiféle kötöttséget nem jelent. Ezzel együtt létrehoztak egy, az eddigiekénél változatosabb fejlődésrendszert is. Lesznek főbb képességcsoportok (az *Elder Scrolls* terminológiájában ezeket hívjuk skilleknek), ezeken belül tovább-

bi specializációk, egyes nagyon konkrét tuningot biztosító – a *Fallout*ból örökölt – percek. A fegyverek vonatkozásában például három fő képességet tudunk fejleszteni: a kétkezes, az egykezes, valamint az íjászfegyverek ismeretét. A képességfa közelebről teszi lehetővé a fegyverkategóriák specializációját, a tömértelen kisebb extrával pedig hőstünk harcstílusát tehető igazán egyedivé. Összesen egyébként több mint 280 eljárási perckel lesz a játékban.

MÁGIKA

Ugyanez a szemlélet jellemzi a mágiahasználat kitanulásának mechanikáját is. A fejlesztők szerint az eddigi rendszerrel az volt a probléma, hogy az egész szisztéma túlságosan hajazott egy jól megírt exceltáblára és a játékosnak az volt az érzése, hogy ezen halad előre celláról cellára. Ezúttal viszont saját képünkre formálhatjuk a mágia, tulajdonképpen egyedi varázslatokat hozva létre, amelyeket kombinálhatunk és kedvünk szerint turbózzhatunk különféle módokon. Így nemcsak vizuálisan, de hatásukat tekintve is alapvetően különböző varázslatok jöhetnek ki például a tűz elemét választva. A kombinációs lehetőségeket tovább bővíti, hogy ezentúl ad hoc jelleggel dönthetjük el, me-

lyik kezünkben milyen fegyvert vagy pajzsot viselünk, és melyiket kívánjuk varázslásra használni. A mágia használatához minimum egy szabad tenyérnek rendelkezésre kell állnia, kétkezes varázslás esetén pedig még ütősebb mágia tudunk életre kelteni. Ehhez készült egy új gyorsmenü is, elősegítve a szinte azonnali fegyverváltást, mindig az aktuális harci szituációnak megfelelően.

CSATA ÚJDRAGONDOLVA

Valljuk be, az *Elder Scrolls* játékok eddigi csetepatéi szórakoztatók voltak ugyan, de a valódi fegyveres közelharchoz nagyjából annyi közük volt, mint egy alsó tagozatos szellembunyónak a matekóra utáni nagyszünetben. A Bethesda tehát elővett egy rakás valódi küzdelemről szóló videót, tanulmá-



ELDER SCROLLS SZTORI

Hajnalok hajnalától az RPG deléig



A SKYRIM SZÁM SZERINT A SZÉRIA ÖTÖDIK EPIZÓDJA LESZ,

de az elmúlt 17 évben már több mint 14 játék jelent meg az *Elder Scrolls* univerzumához kapcsolódóan. Ezek egy része persze nem klasszikus RPG volt, illetve nem is PC-re, hanem hordozható játékkonzolra jelent meg. Az elsőt, az 1994-es *Arenát* még egy korábbi játékuk, a *The Terminator: Rampage* motorja mozgatta, véletlenszerűen generált környezettel szórakoztatva a játékosokat. A '96-os *Daggerfall* már valódi 3D-s környezetet produkált, és Bruce Nesmith vezető dizájnere elmondása szerint akkoriban annyira gyönyörűnek számított, hogy ő személy szerint meg volt győződve arról, hogy soha senki nem fog ennél szebb szerepjátékot csinálni. Ezután 6 év szünet következett, a *Battlespire*-t és a *Redguard*-ot leszámítva nem jelent meg új játék a sorozatból, egészen a 2002-es *Morrowind*-ig. Ez, vagyis a brand harmadik epizódja kapott ugyan számos negatív kritikát (például a kiábrándítóan nagy gépigény miatt), de sok dicséret is (többek között a szép grafika és a nagy, nyílt játéktér okán), egészében véve 90 százalékos tornászva fel magát az összesített szakmai vélemények alapján. Innen már nem volt megállás, jöttek a kiegészítők, majd a 2006-os *Oblivion*, amely megérdemelten ért el hatalmas erkölcsi és anyagi sikert. A sztori nemcsak a Bethesda sorsát határozta meg, de feltehetően az RPG műfajára is óriási hatást gyakorolt.

nyozta őket és hosszú tanakodás után egy csomó változtatást eszközölt a játék harcrendszerében. Az ötödik részben először is nem lehet majd 80 kilométer per óra sebességgel hátrálni úgy, hogy közben a kardunkkal hadonászunk a minket üldöző szörnyek irányába. A Benny Hill-szerű jeleneteknek inentől vége, ha le akarunk gyilkolni valakit, ezt a megoldást el lehet felejtani. Ha támadni akarunk, akkor az arcunk, ha menekülni, akkor viszont a valagunk mutasson az ellenség felé, így a tisztesség.

A másik fontos momentum a Havoc Behavior motor, ami a kiegészítők közötti lökdösődést és a karakterünket érő fizikai hatásokat hivatott modellezni, kiegészítve ezt látványos vizuális effektusokkal. A blokkolás, az elhajlás, az egyensúly megőrzése így minden eddiginél fontosabb lesz a túlélésünk szempontjából, hiszen ha eltalálnak, nemcsak az elmosódó kép és velünk forgó táj miatt leszünk bajban, hanem azért is, mert a földre zuhanva képtelenek leszünk védekezni a felénk irányuló csapások ellen. Talán az is a *Fallout 3* öröksége, hogy a brutali-

tás jegyében lesznek majd speciális kivégzések, amiket főszereplőnk egy-egy gazember elpusztításakor visz véghez, nagyon kegyetlen módon. Ezeket azért integrálták a játékba, mert a gyilkolást az *Oblivion*-ban túlságosan erőtlenné érezték, ami nem is alaptalan: ha ledöftünk valakit, a szúrás lendületével szinte hang nélkül esett el, semmi halálhörgés, siralom. Ezzel most azt szeretnék tudatosítani a játékosokban, hogy a rettenetes erejű csapatok nyomán nem tömeggyártású robotok, hanem emberi életek pusztulnak el. A Havoc Behaviornek egyébként egy másik, számunkra talán kevésbé látványos, de elképesztően komoly haszna is van, hogy tudniillik nagyon megkönnyíti a fejlesztők dolgát a karakteranimálás terén, vagyis az egyébként lehetségesnél jóval nagyobb számú mozgássorozatot kapunk majd a kész játékban. Aki emlékszik még az *Oblivion* NPC-inek viselkedésére, bizonyára tudja, hogy a mozgáskultúrájuk alapján szegények inkább tűntek a kirakatba állított próbababáknak, semmint eleven emberi lényeknek. A Havocnak köszönhetően ez alapvetően megváltozik, lát-

ványosan jobb és több dinamizmust kapunk, nemritkán még az interakciók során is, hiszen az emberek sokszor még beszélgetés közben sem fogják majd abbahagyni az egyébként folytatott tevékenységüket.

HANYAS VAGY, TE DISZNÓ?

Akárhogy is fejlődünk, nyilvánvalóan nem tanulhatunk ki minden mesterséget az elérhető legmagasabb fokon. Ez még akkor is így van, ha egyébként nem korlátozzák a karakterünk által elérhető legmagasabb fokozatot, pusztán egy 50-es, elméleti maximumot adnak meg, ami fölött már csak aránytalanul hosszadalmas és áldozatkész munkával lehet fejlődni. A varázsigák és egyéb, saját gyártású tárgyak előállításának a *Skyrim*-ben is komoly szerepet szánunk a Bethesda-nál. Egyelőre sok részlet erről nem árultak el, mindössze annyi bizonyos, hogy képzettségalapú (például kovácslás) és attól független (például főzés) is lesz, és Todd Howard állítása szerint ezen a téren jó néhány kisebb változtatásra is számítani kell, amelyekhez a *Fallout 3*-ból szerzett tapasztalataikat hasznosítják.



Nem akarlak megbántani, tesó, de hangszálak nélkül hiába nyitogatsz a szád



4.a osztály rendkívül utálta Vilma nénit, a tornatanárt, mégis nagyon hiányolták, amikor meglátták a helyettesét, Grumbuvumbut



Én vagyok az a droid, akit keresel



Az *Elder Scrolls* játékokban a főhős hagyományosan a börtönből, vagy valamilyen fogságból kezdi a játékot. Hogy miért, erre még nem született egyértelmű magyarázat, bár valószínűsíthetően a hagyományörzés végett ez a jövőben sem fog változni.

AKIKET A GÉP IRÁNYÍT

A *Fallout* játékokban jól bevált az a megoldás, hogy hősiünk csatlósokat szervezhet maga mellé, akik a harcokban tettelegesen is támogatni tudják. Immár az *Elder Scrolls*ban is lesznek ilyen támogatóink. A kalandok alatt ve-lünk kapcsolatba kerülő NPC-eket illetően a fejlesztők számára a dilemma magától értetődő: vagy mélyebb szemé-lyes kapcsolatot és tartalmasabb háttértörténetet dolgoznak ki a játékos és a világ lakói között, de erősen korlátozzák ezzel a kialakítható barát-ságok számát, vagy megelégszenek a valamelyest felszínesebb emberi vi-szonyokkal, bővítve a játékban opció-nálisan kialakítható haverságok menyinyiségét. Hosszas tétovázást követően az utóbbi mellett döntöttek. Ez nem is baj, mert bár konkrét adatok a szóba jöhető partnerek számáról nem hang-zottak el, de sokat elmond, hogy né-hány hónapja a fejlesztők még azt tervezték, hogy az utunk során szó szerint bárkit magunkkal hívhatunk, akivel csak találkozunk. Jól hangzik, bár az kétséges, hogy a sarki zöldségespult mögött ácsorgó néni mekkora lelkesedéssel viseltetne egy ilyen ajánlat iránt.

SUGÁRZÓ TÖRTÉNET

Egy új és meglehetősen ígéretes öt-let a történetmeselésben a Bethesda *Skyrim*hez kidolgozott, Radiant Story nevű fejlesztése. Összintén szólva ez egy általam már régen várt és szívből üdvö-zölt megoldás, amelynek egyik alapele-me, hogy a játék valamennyi, gép által irányított szereplője kap egy egyszerű viselkedési logikát és egy ehhez tartozó napi rutint. Vagyis Józsi bácsi, aki reg-gel nyolckor még általában vígan horkol a kunyhójában, délben már a szőlőtö-kék árnyékában markolja a horolót, este hatkor elmegy vásárolni, ezután zuhany-zás nélkül besétál kedvenc kocsmájá-ba, majd kilenckor már újra az ágyában horpaszt. Minden egyes figurát felru-háznak egy-egy ilyen konstans szerep-pel, és mi az ezekből felépített világba kapcsolódunk be a saját jelenlétünkkel és tetteinkkel. Kardshogtatás ellensé-geket, megsegítés barátokat termel, és az egyes lakókkal való kapcsolatunk mi-nősége szinte már a ránk vetett pillan-tásokból érezhető lesz. Ha rámosolyogsz a világra, a világ visszamosolyog rád, mint tudjuk. A fejlesztők egy ijesztő-en gyakorlatias példával illusztrálták a rendszer működését: ha egy szóváltást



AZ ELDER SCROLLS SOROZATBAN EDDIG KÍNOSAN MELLŐZTÉK A SÁRKÁNYOKAT. A BETHESDA MOST NEMCSAK AZ IZGALMAS SZTORI MIATT VETTE ELŐ A TÉMÁT, HANEM AZÉRT IS, MERT VÉGRE ADOTT A TECHNIKAI KIVITELEZÉS LEHETŐSÉGE

ÍGY NEVELD A SÁRKÁNYODAT

Hatalmas árnyék a talpad alatt

TODD HOWARD SZERINT A SÁRKÁNY MINT JELENSÉG VALAHOL A BIOSHOCK BIG DADDY-JE ÉS A HALF-LIFE HELIKOPTERE KÖZÖTT VAN. Hogy ezt a gyakorlatban miként kell elképzelni, az már egy izgalmasabb kérdés. Egy minden eddiginél tisztelettel parancsolóbb és rettenetesebb bestiát kívánnak megformálni, aminek a játékos még az árnyékától is azonnal összerosálja magát. Darwin forogna a sírjában, ha meglátná ezeket a tűzokádó, pikkelyes, repülő gyíkokat, de a Bethesda-nál a sárkányok kidolgozására külön csapatot állítottak rá. Az ő feladatuk az állatok külsejének, a mesterséges intelligenciájának és úgy általában teljes dizájnjának elkészítése. A megvalósítás pedig ennek megfelelően példa nélküli. A lények mérete hatalmas lesz a játékban, reptében képesek egész utcákat lángba borítani, de a földre szállva gyalogosan is tudnak harcolni. Több fajtájuk is lesz, méretükben, képességeikben és életerejükben is eltérők. A „sárkánykiáltások” megszerzéséhez muszáj lesz pusztítanunk őket, amihez előre is sok szerencsét kívánunk. Az egyelőre nem tisztázott, hogy a megidézésük esetén (mert erre is nyílik mód) mennyire szólhatnak bele az irányításukba.

Az új grafikai motornak hála a vérték kidolgozása sem hagy majd kívánnivalót maga után



Dr. Conan nagy gonddal készül a súlyos elefantiasisban szenvedő páciens jobb karjának amputálására



NAME Bendu Olo LEVEL 9 RACE Dark Elf

ILLUSION 24 CONJURATION 26 **DESTRUCTION 56** RESTORATION 24 ALTERATION 21

The School of Destruction covers the harnessing of elemental energies. This skill makes it easier to cast spells like Fireball, Ice Spike, and Lightning Bolt.

MP 180/180 HEALTH 240/240 STAMINA 100/100

KÉPEZD MAGAD!

Killek és percek, szabadon

A KARAKTERFEJLŐDÉS SZABADSÁGÁNAK JEGYÉBEN MÓDOSÍTOTTÁK A KÉPESSÉGEINK KITANULÁSÁNAK MÓDSZERÉT.

A fő tulajdonságok mellett körülbelül 280 – a *Fallout 3*-ban látottakhoz hasonló – perk tanulható ki, ami szinte lehetetlenné teszi, hogy két ugyanolyan erejű és tudású karakter jöjjön létre a világban. A varázslatok esetében például öt iskola közül választhatunk: destruction, restoration, illusion, alteration és conjuration. 85 varázslat áll rendelkezésre, amelyeket ráadásul többféleképpen is használhatunk, attól függően, hogy az adott szituációban mi a legelőnyösebb. A lángokból így aztán lehet tűzgolyó, tűzcsapda vagy akár lángszóró is, sőt képesek leszünk egyidejűleg mindkét kezünkkel aktivizálni ugyanazt a mágikus trükköt, ezzel is fokozva az erejét.

követően meggyilkolunk egy árust Riverwoodban, néhány nap múlva már az örököse, például a húga fogja vezetni az üzletet. Amennyiben azonban a megölt fickónak lett volna egy elintézetlen ügye (mondjuk egy kintlévőséggel kapcsolatban), amelynek megoldására éppen minket akart felkérni, akkor ez a küldetés is a testvérere öröklődik. Logikus, hiszen attól, hogy az úr meghalt, még a probléma megmarad, és az ilyen játékokban a gondokat csak egy ember tudja úgy megoldani, mi magunk. Igen ám, de ha a hölgy tudja, mit követ-

tünk el, esze ágában sem lesz szóba állni velünk, csak akkor léphetünk vele kapcsolatba, ha ő ennek valamiért hatalmas szükségét érzi. Egy kevésbé drasztikus példa mutat rá az ennél hétköznapibb interakciók életszerűségére. Tegyük fel, egy nagyváros főutcájának közepén jut eszünkbe megszabadulni egy kétkezes buzogánytól, mert a becsomagolt sajtos-sonkás szendvicsek már nem férnek el tőle a zacsuban. Lehet, hogy a fegyver napokig ott hever majd az út porában érintetlenül és az sem kizárt, hogy egy kiscyberk rögvést megpillantja és készségesen utánunk hozza, de még az is előfordulhat, hogy többen is meg akarják majd szerezni, és a vitájuk tettelességig fajul. Az emberek logikájának, programozott életvitelének és memóriájának hármasa teszi majd *Skyrim* világát élővé és működővé.

VÉGTELEN TÖRTÉNET

A Radiant Story azonban nem csak ennyit jelent. Ez egy eszköz is, hogy a fentiek felhasználásával és egyfajta véletlenszerű generátorral a gép annyi színvonalas és szórakoztató küldetést készítsen saját magától, amennyit csak kívánunk. Ennek köszönhetően tehát a történetírók is koncentrálnak a sztori mintegy 20 órányi játékidéjűre tervezett fővonalára, a rendszer ugyanis leveszi róluk azt a terhet, hogy apró-cseprő ügyek kieszelésével bíbelődjenek. Plusz, mivel a program naplózza minden mozdulatunkat, ezek a feladatok rugalmasan idomulnak az általunk alakított eseményekhez, például soha nem vezetnek majd olyan helyszínre, amelyeket korábban már bejártunk és kipucoztunk.

i

A föld alatti kalandozásnak fontosabb szerepe lesz, mint korábban bármikor. Az *Oblivion* barlangrendszerit egyetlen ember tervezte, míg a *Skyrim*ben ugyanezt a feladatot egy nyolcfős csapat végzi.



Soha nem fogom megérteni, hogy ezekben a nyomorult játékokban vajon mi a frászért éppen a pókoknak kell megnőniük hat méter hosszúra és másfél méter magasra



AZ OBLIVION EGYIK GYENGE PONTJÁT AZ ARCOK JELENTETTÉK, AMELYEK ÚGY FES-TETTEK, MINTHA VIASZBÓL FORMÁZTA VOLNA ŐKET EGY AMATŐR SZOBRÁSZ, DE RITKA BETEGSÉGE MIATT CSAK A FÜLCIM-PÁJÁT HASZNÁLHATTA VOLNA HOZZÁ

A HÍRES EGYFEJŰ

Se nem mágia, se nem kard, mégis öl, mi az? A válasz az északi barbárok csatkiáltásszerű hatalomszava, a dragon shout, aminek kitanulása a *Skyrim*ben az egyik fontos feladatunk lesz. Elvben nem kötelező megismernünk és használnunk őket, de egyrészt igen szórakoztatók, másrészt alaposan megkönnyítik a dolgunkat egy-egy vértengerben úszó téli éjszakán. A legenda szerint a sárkányszülte kalandornak ezen csata-üvöltések megismeréséhez a Világ torka nevű hegyet kell megmásznia, ahol egy titokzatos szekta fogja megtanítani neki a sárkányok nyelvén kiáltó-zást. Tamriel világában ez a tudás nagyon ritka. Manapság nyilván fent lenne a Wikipedián, vagy legrosszabb esetben is RAR-ba csomagolva tölthetné le bárki fél megával, de a hegyekben az adatforgalom nehezekebb, így kénytelenek leszünk legyilkolt sárkányok lelkéből és szörnyektől hemzsegő romvárosok domborműveiből kinyerni ezeket a titokzatos varázsigéket. Minden litániához három szó szükséges, amelyek kutatása végigkíséri kalandunkat, és amelyekhez a készítőik egy külön „sárkánynyelvet” is megalkottak. A kiáltások hatását tekintve fontos megjegyezni,

hogy nem mindegyik kapcsolódik közvetlenül a sárkányokhoz, sőt többségüknek pusztán annyi köze van ehhez a nemes lényhez, hogy az ő nyelvén hangzik el. Az egyik drasztikusan lelassítja az idő múlását, a másik lehetőséget ad a tökéletesen észrevétlen lopózásra, a legnagyobb hatalmúak között viszont lesz olyan is, amely egy, a parancsainknak engedelmeskedő, hús-vér sárkányt képes megidézni.

SZÖRNYTELENÍTÉS

A környezet és a figurák ábrázolásához egy vadonatúj motor készült, a Creation. Ennek hála nemcsak a főhősünk arca, de a játék valamennyi szereplője összehasonlíthatatlanul élethűbb, mint eddig bármikor a sorozatban. Annak idején az *Oblivion* egyik gyenge pontját éppen az arcok jelentették, amelyek nagyjából úgy festettek, mint ha viaszból formázta volna őket egy amatőr szobrász, de ritka betegsége miatt csak a fülcimpáját használhatta volna hozzá. Egyszerűbb érzelmek kifejezésére alkalmasak voltak ugyan ezek a modellek, de hiteles mimikára nem, így a képzelet alkotta világhoz szinte semmilyen értéket nem tudtak hozzáadni. A *Skyrim* már egészen más minőséget



Így fest, amikor a készítőik tréfából szellemeket helyeznek el a sajtóanyagoknak szánt képeken

produkál. A bőrfelületek (és nemcsak az arcok, hanem például az izmok, a karok, a hát) a *Fight Night Round* című boksztéték minőségét előlegezik meg, ami ebben a relációban igazán nagy szó. Ami a környezetet illeti, a Bethesda nem akart egy szimpla hófödte placcot elénk vetni játéktérként, mivel a havas régiók köztudottan nem tartoznak a játékosok nagy kedvencei közé. A képet árnyalva ezért napos, zöldellő erdőkkel tarkított vidékek is bőséggel akadnak majd, és ehhez már nem elégedtek meg a SpeedTree nevű licencelt megoldással (ezt használták az előző részben), hanem fejlesztettek erre a célra egy saját platformot. Érdekes apróság, hogy az időjárás dinamikusan változtatja a vidék arcát, vagyis a téli tájkép nem egy állandó és változatlan fehér csendéletet jelent, hanem a hótakaró méretének folyamatos változását függően attól, hogy mennyi csapadék hullik alá. Az

idilli élmény érdekében egyébiránt az eseménytelen határjárás közben teljesen kikapcsol a HUD is.

SOKAT ÍGÉR

A PC-seknek igazán hízelgő, hogy a fejlesztői beszámolók szerint ezen a platformon látványosan szebb lesz a játék, egyrészt a nagyobb felbontású textúráknak, másrészt pedig a nagyobb látótávolságnak és az alaposan feltornászható grafikai részletességnek köszönhetően. A fejlesztés során alapvetően ebből a platformból indulnak ki, noha a *Skyrim* természetesen konzolra is megjelenik majd. Igazi bomba lesz ez az év végére, és a magas hegyek között elég nagyot fog szólni. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/elder-scrolls-v-skyrim



TOTAL WAR: SHOGUN 2

KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ Creative Assembly RÖVIDEN A japán Onin háborúk után játszódó, a sógunátusért folyó küzdelmet feldolgozó stratégiai játék. MEGJENÉS 2011. március 15.

Csonkoltak térdtől lefelé? Katana dolog

//Duncan

A *Total War: Shogun 2* azért is nagyszerű dolog, mert én már játszottam vele, ti pedig még nem. A kiadó ugyanis egy szimpatikus gesztussal a rendelkezésünkre bocsátotta a játék újságíróknak szóló próbaverzióját, amelyben nemcsak a szárazföldi és tengeri csatákat próbálhattuk ki, de alapos betekintést nyerhettünk a kampányba is. Március idusán megnyílik a pokol.

MAGENHEIM HIDEYOSHI

Ha valakinek kétsége lenne a *Total War* sorozat kiemelkedő világtörténelmi szerepét illetően, annak felhívom a figyelmét arra a tényre, hogy a Creative Assembly sorozatának mind az öt tagja (nem számolva a kiegészítőket) 87 százalék fölötti átlagot produkált a Gamerankings kritikai összesítő portálon. A most megjelenő epizód ráadásul az egész TW-sztori gyökeréig nyúlik vissza, ami nem akármilyen zamatot ad a Nyugat-Sussexben hegesztett alkotásnak. Amilyen mókásnak tűnnek ma már a 10 éve még ámulattal figyelt *Shogun* képkockái, annyira izgalmas mindazt ma, teljes pompájában vizsgálni. Gondoljunk bele, milyen is lenne a Szomszédok 1080p felbontásban, 3D-ben. A legendás teleregény olyan, eddig rejtett részleteire derülne fény, mint Julcsi eltitkolt pattanásai vagy Mágénheim doktor kopaszodá-

sának progressziója, hajszálról hajszálra. Na, képzeljük el ugyanezt, csak samurájokkal!

AZ ELSŐ BENYOMÁS

Mivel több ízben közöltünk már előzetest a játékról, a sok-sok apró részlet helyett most a gyakorlati tapasztalatokról és a játékelményrel kapcsolatos, legfontosabb észrevételekről számolnék be. Az már első blikkre feltűnő, hogy az új játékmotort kiválóan optimalizálták: egy közepes gépen minimális grafikai butítással is tökéletesen játszhatók még a legnagyobb ütközetek is. Az animációk folyamatosak és aprólékosan kidolgozottak, mind közvetlen közelről, mind távolról nézve hitelesen keltik egy brutális méretű vérontás illúzióját. A környezet is szebb a korábbiánál, a hegyek, a talaj és a várak egyaránt kifinomultabbak, realisztikusabbak. Amit pedig a csatatéren látunk, azt nem adja vissza egyetlen előzetes videó vagy trailer sem. A játék alkotói a csatákból kiölték a romantikus, élénk színpompát, a *Shogun 2* világa szürke, sötétben csillogó, fenyegető. Naginatak pengéje sújt le a lemenő nap fényében megvillanó páncéldőre, hasadnak a vértek, a pusztítás után pedig nyöszörgő, hörgő sebesültek és sajtófotóba illő hullarengeteg marad. A hangok és a zenék természetesen szintén nagyszerűek, kiválóan egészítik ki a korabeli japán kultúra egyedi formavilágát, amit mind a menüben, mind az épü-

letek és a ruházatok tekintetében zavarba ejtő alapaossággal tárnak elének. Zárójelben megjegyzem, hogy az első részből jó pár muzsikát változtatás nélkül másoltak át, ami nemcsak költségkímélő megoldás, de a játék atmoszférájára is kedvező hatással van. A sorozat rajongói közt gyakran elhangzik az észrevétel, hogy a játék első része volt a legjobb, legegységesebb és éppen ezért talán legélvezetesebb *Total War*. Ennek magyarázata igen egyszerű: a *Shogun* egyetlen nép jellegzetes, színes és gazdagon dokumentált kultúrája köré emeltek, ellenben a többi *Total War*-al, ame-

Még jó, hogy nem hoztunk muskétákat





Készek vagyunk fogadni a halak kapitulációját

lyek nem egy konkrét náció folklórája, hanem egyes történelmi periódusok korrajzára épültek. A rajongók teljesen jogos elvárását a Creative Assembly mérlegelte, majd egy elképesztően letisztult, karakteres és pompás dizájnban manifesztálta. Ez a menüre és persze a stratégiai térképre is igaz.

EZT TUDJA A KICSIKE

A birodalommenedzsment több tekintetben is tartogat meglepetést a sorozat régi rajongóinak. Klánunk irányítása immár némileg összetettebb stratégiát igényel, hiszen az egyes városokban felhúzható épületek száma erősen korlátozott. Egy tartományban pusztán két-három létesítmény építhető, így szinte kizárt, hogy akár egy nagyobb központban is 8-10 különböző csapatot előállíthassunk. Nagyon jól meg kell majd fontolnunk, hol lesz íjászdojo, hol lovarda, katanakovács, templom vagy éppen kereske-

delmi központ. Egy modern hadsereg felállításához minimum 3-4 tartományban kell a csapatokat összeszednünk, és akkor még nem gondoskodtunk például nindzsák vagy buddhista szerzetesek lakóhelyéről. Az eddigi unott kattintgást felváltja az átgondolt országépítés – az egyébként immár teljesen forgatható stratégiai térképen.

NA KI A KIRÁLY?

A játékban a célunk köztudottan a klánunk élén álló daimjó győzelemre segítése a sógunátusért folyó küzdelemben. Ő és családtagjai, örökösei gondoskodnak a vérvonalról, így mindenképpen megfontoltan kell eljárunk, ha harcba küldjük őket. Parancsnokaink fejlődése az eddigi gyakorlatnál komplexebben megy végbe, hiszen immár nem egy pusztá csillagozás mutatja tudásukat, hanem minden szintlépésnél magunk választhatunk nekik tanácsadókat és további extra tulajdonságokat. Ilyenkor dönthetünk arról, hogy a testőrségükből szeretnénk-e szinte elpusztíthatatlan alakulatot kovácsolni, vagy a

tengeri és szárazföldi hadvezetésben kívánjuk-e őket extra képességekkel felvértezni, esetleg a birodalom irányításához adnánk nekik hasznos eszközöket. Számos nagyon konkrét, a harcmezőn a gyakorlatban alkalmazható tudás is csak így sajátítható el, például a lovasságunk csak akkor képes ék formációban rohamozni, ha a had élén álló tábornokot korábban már megtanítottuk erre a taktikai lépésre. Izgalmas megoldás.

ÁRMÁDIA

A *Shogun 2*-ben elképesztően sokféle katonai egység van, ami számomra is csak akkor vált világossá, amikor a játékba épített enciklopédiában végigpörgettem a kiképezhető alakulatok listáját. A hagyományos gyalogos fegyvernemek (no-dachi, naginata, katana, jari) mellett számtalan speciális, egy-egy klánhoz kötődő, csak általa előállítható csapat van, plusz rendelkezésünkre állnak tábornoki egységek és egyéb, korábban nem látott különlegességek. A *Shogun* világában eddig a stratégiai térképre száműzött, egyetlen szám-

adattá degradált hajócsaták immár teljes pompájukban tündökölnek, csakúgy, ahogy az *Empire*-ban tették. A hatalmas úszó erődítmények tatján íjászregek ontják egymásra a nyílzáport, a csáklázáskor pedig kardokkal felszerelt harcosok ugrálnak át az ellenséges bárkákra. A harc kimunkált, mindenütt tökéletesen animált párbajokat, élet-halál küzdelmet, a hajók oldalába szorult nyílveszőket hoz.

SZÉP TAVASZ LESZ

Immár tehát nemcsak a kiadó ígéreteire, meglepően erőtlen előzetes videókra és fejlesztői naplókra kell hagyatkoznunk, amikor a *Shogun 2*-be helyezük minden bizodalunkat. A játék során egyetlen pillanatig sem éreztem, hogy képes lenne majd bármiben csalódást okozni, ráadásul a kipróbált buildhez nyugodtan adjunk hozzá még vagy nettó másfél hónapnyi fejlesztést. Ha az angol urak ezt az időt sörözéssel és meccsnézéssel töltik, alighanem akkor is a *Shogun 2* lesz az egyik legjobb stratégiai játék, ami eddig készült. GS



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

MIGHT AND HEROES VI

KIADÓ Ubisoft FEJLESZTŐ Black Hole Games RÖVIDEN Kőrökre osztott stratégiai játék fantasy környezetben, egy csipetnyi szerepjátékos fejlődésrendszerrel megfűszerezve. MEGJENÉS 2011. tavasz

Biztos, hogy jók az angyalok?

//Chavalier



Interjú
Zsuffa István-
nal az 48. ol-
dalon

i Azért szimbolizálja végül a Griffin dinasztia az orosz, mert a *Heroes V*-öt fejlesztő Nival munkatársai szláv nevekkkel látták el a hősöket, amire az Ubisoft végül rábólintott.

MAGIC

JANUÁR VÉGÉN LEHETŐSÉ-
GÜNK NYÍLT MEGLÁTOGATNI
A BLACK HOLE SRÁCAIT, aki-
ket az Ubisoft választott ki arra a fel-
adatra, hogy elkészítsék a nem is oly
rég még *Heroes of Might & Magic* né-
ven ismert széria hatodik felvoná-
sát. Ha pedig már ott jártunk, akkor ki
is próbáltuk a játékot. Magáról a láto-
gatásról bővebben egy külön szövegdo-
bozban olvashattok.

AMIKOR A GRIFFEK REPÜLNI TANULTAK

A Hetedik sárkány korának 564. évében járunk, négy évszázaddal a *Heroes V* eseményei előtt, a második Vérholdfogyatkozás idején, Kha Beleth, a Démonúr felemelkedése alatt. Ekkor nyílnak meg másodjára Sheogh kapui, s újra démonok özönlik el a világot. Az arkan-
gyalok egyik legendás tábornoka vissza-
tér halálából, és semmitől sem riad visz-
sza annak érdekében, hogy visszanyerje
erejét, uralma alá hajtja egész Ashant,
és egyszer, s mindenkorra végezzen ősi
ellenségeivel. Képes bárkin átgázolni,
aki az útjába áll, egyedül a feltörekvő
Griffin dinasztia tagjainak állhatatossá-
gával és találékonyságával nem számol.
Pavel, a család feje életét veszti a démo-
nok elleni küzdelemben, a lelkét pedig
elragadja és saját céljaira használja fel
az arkangyal. Pavel egyetlen gyermekét
húga, Sveltana neveli fel. A nekromanta
évekig marad Slava oldalán régensként,
amíg az ifjú nagykorúvá nem serdül, sa-
ját családot nem alapít, és át nem ve-
szi a hercegség irányítását. A felesége
négy gyermeket szül neki, de házassá-
gon kívül is születik utóda attól a nő-
től, akit mindig is szeretett, de nem ve-
hetett nőül. Ez az öt ifjú Griffin fog köz-
ponti szerepet játszani a történetben,
ők állnak majd a frakciók élére.

SZÜRKE ÉS SZÜRKÉBB

Mindnyájuknak megvan a maga ke-
resztje és története, amelyeket élvezet
lenne egy tábornóz lobogó lángja mel-
lett finom sültet falatozva és jófajta itó-
kát kortyolgatva végighallgatni. Itt van
például Sandor, a törvénytelen gyer-
mek, aki akaratán kívül keveredik politi-
kai cselszövésbe. Amikor a családja ne-
vét nem hagyja sárba tiporni, és szem-
beszáll Gerhardttal, a koronához közel
álló Wolf dinasztia fejével, számúzik a

birodalomból. A vadonba el-
kíséri apja ork fegyvermes-
tere, aki szárnyai alá veszi, s
kiváló harcost, idővel pedig
törzsfőnököt farag belőle.
Vagy vegyük például Antont,
aki alig 21 évesen veszi át
az uralmat a hercegségben, miután egy
merénylő végez apjával. A fény sár-
kányistenének megszállott követőjeként
mindenkire eretneként tekint, akinek
hite gyengébb a sajátjánál. Anastasya
története még tragikusabb: élete láng-
ját egészen fiatalon Anton oltotta ki,
aki meg volt győződve róla, hogy húga
kulcsszerepet játszott apjuk meggyilkolá-
sában. A halálból nagynénje, Sveltana
hozza vissza, majd szintén ő vezeti be a
lányt a nekromancia titkaiba. A negye-
dik gyermek, Kiril úgy asszisztál apja és
húga meggyilkolásához, hogy fogalma
sincs róla, miért teszi. Egy angyal jelenik
meg előtte, azt ígérve, hogy ha elkísé-
ri az alvilágba, ott választ talál minden
kérdésre, és megtudhatja, ki áll a család
elleni cselszövés háttérében. Az ötödik,
s egyben utolsó gyermek kilétét egyelő-
re ugyanúgy homály fedi, mint a frakci-
óét, amelynek az élére állhat. Jómagam
az elfekre tippelnék, de ez csak megér-
zés, semmi több.

A másik négy frakciót viszont már ismer-
jük: az embereket (Haven), az élő-
holtakét (Necropolis), a démonokét
(Inferno) és a közelmúltban leleplezett
orkokét (Stronghold). Utóbbiak Ashan
világában nem ugyanazt a szerepet töl-
tik be, mint a legtöbb fantasyben. Szü-
letésüket a Hét Város varázslóinak kö-
szönhetik, akik az első Vérholdfogyat-
kozás idején a vesztesre álló háború
menetét úgy fordították meg, hogy el-
ítéltek testébe démonvért fecskendez-
tek. A démonok legyőzését követően az
orkok nem akartak többé rabszolgaként
élni, fellázadtak uraik ellen és kívívták
szabadságukat. A nekromanták sem
olyanok, ahogyan azt megszokhattuk.
Nem akarják elpusztítani az életet, nem
akarják zombisereggel leigázni a vilá-
got, a céljuk csupán a halhatatlanság el-
érése. Undorodnak a halandó népekre
jellemző alantas ösztönöktől.
Úgy vélem, ebből már számotokra is nyil-
vánvalóvá vált, hogy a *Might & Magic:
Heroes VI* szakít a fantasyklisékkel, ku-
kába hajtja a dualista (jó-rossz, fekete-
fehér) világfelfogást, ezek helyét pedig

**Dön-
téseink kö-
vetkezései
jelentős hatással
lesznek a játék-
élményre**



Stargate: Origins

ASHAN NEMZETEI

Világháború másként



**ERWAN LE BRETON ÉS RICHARD DANSKY FEKTETTE LE ASHAN VILÁ-
GÁNAK ALAPJAIT** még a *Heroes V* fejlesztésének korai szakaszában. Az állandó hely-
színeként szolgáló Szent Birodalmat úgy osztották fel, hogy egyes hercegségeit meg lehessen
feleltetni a világháborús Európa vezető hatalmainak. Példának okáért a Falcon dinasztia a
briteket a Greyhound a franciákat, a Wolf a németeket, a Griffin pedig az oroszokat jelenti.
Utóbbi létrejöttében nem kis szerepet játszott a moszkvai Nival fejlesztőcsapat is.

AHOL EMBER MÉG NEM JÁRT

Egy fekete lyuk mélyén

EGY HIDEG JANUÁRI REGGELEN ENDRÉMAN ÉS NIGHTWOLF KOLLÉGÁKKAL ELŐRE EGYEZTETETT IDŐPONTBAN KERESTÜK FEL SZÁLLODÁJUKBAN AZ UBISOFT MUNKATÁRSAIT és az őket kísérő

külföldi újságírókat, akikkel együtt átbuszoztunk a Black Hole Games stúdiójához, ami a Lágymányosi híd pesti hídfőjének közelében található. Rövid ismerkedés és szívélyes üdvözlés után került sor egy hosszabb prezentációra, amit Erwan Le Breton, Ashan társalkotója, a játék producere, s egyben az egész *Might & Magic* franchise teljhatalmú ura tartott. Ugyanazt a formáját hozta, aminek már korábbi interjúkat és fejlesztői naplókat megtekintve tanúii lehetünk, csak ezúttal élőben. Nem emlékszem még egy producere, aki ennyire a sajátjának érezte volna az általa felügyelt projektet, s ekkora lelkesedéssel, beleéléssel beszélt volna arról, amit ő és a csapat csinálnak.

Miután közelebről is megismertett bennünket Ashan világgával, és a *Might & Magic: Heroes VI* legnagyobb újtásának tartott morális rendszerrel, idegvezetésre került sor. Betekintést nyertünk egyebek mellett a grafikusművészek, a pályatervezők és a tesztelők munkájába is. Minden szobában, minden asztalon pedáns rend uralkodott, ezért azt gyanítottuk, hogy az érkezésünk előtti órákat takarítással tölthették.

Túránk következő állomása a szálloda volt, ahonnan elindultunk. Itt készítették elő számunkra a gépeket, amelyeken a játék egy korábbi verzióját próbáltuk ki. Saját tapasztalataimról a cikkben számolok be részletesen, de talán az is jelent valamit, hogy a téma iránt kevésbé érdeklődő EndreMan és Nightwolf kollégákkal is képes volt a monitor elé szegezni a játék.



átadja egy érettebb, mondhatni felnőtt megközelítésnek, amiben nincs helye egyértelmű jónak és gonosznak. Egy paladin könnyedén végezhet egy ártatlan koldussal, csak azért, mert nem elég elkötelezett hívő, egy nekromanta pedig véget vehet egy haldokló szenvedéseinek, átsegítve lelkét a túlvilágra, ahol örök béke és nyugalom vár rá.

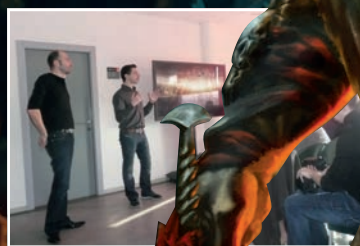
KÉT DOLGOT ÍGÉRHETEK, VÉRT ÉS KÖNNYEKET!

A mintegy háromnegyed órás prezentáció során számtalan érdekességet és új információt tudtunk meg a játékról, amelyek közül az egyik legfontosabb az ún. morális rendszer, amihez hasonlóval a múltban csak szerepjátékok esetében találkozhattunk.

Mielőtt belemennék a könnyek és a vér útjának részletesebb magyarázatába, mindenképpen ki kell tennem arra, hogy az Ubisoft évekkel ezelőtt úgy döntött, hogy sem Enroth (*Heroes of Might & Magic I-III*, *Might and Magic I-IX*), sem Axeoth (*Heroes of Might & Magic IV*) világára nem tart igényt. A kiadó azt találta ki, hogy inkább újraindítja a birtokába került franchise-t egy új, ismeretlen világon, amely az Ashan nevet kapta a kereszttségben Asha, minden sárkányok anyja után. Ashan történetének egy pontján komoly harc dúlt

a sárkányok között, kiontott vérik nyomán üszkös föld maradt csupán. Asha könnyek között tört ki a szeretett világ pusztulása láttán, földre hulló könnycseppjei pedig új esélyt adtak az életnek. Asha könnyei és a sárkányok tüzes vére szimbolizálja tehát azt a két erkölcsi felfogást, amely mentén majd döntéseket hozhatunk a játék során.

Ha egy példán keresztül szeretném szemléltetni a két morális állásfoglalás közötti különbséget, akkor arra kérnélek benneteket, hogy a következő szituációt képzeljétek magatok elé: sétáltok az utcán, s egyszer csak azt látjátok, hogy egy számotokra ismeretlen emberre rátámad egy rabló, birokra kel vele és ki akarja csavarni táskáját a kezéből. Mit tennétek? Ha a véretekben felhorkanó harci kedvre hallgatva a gazfickó után vetnétek magatokat, addig üldözétek, amíg utol nem érnétek, aztán jó alaposan helybenhagynátok, hogy soha többé ne jusson eszébe másoknak ártni, akkor a vér útját követnétek. Ha viszont megpróbálnátok lebeszélni a rablót szándékáról, vagy azt látva, hogy kést ránt, közé és áldozata közé vetnétek magatokat, ha az üldözés helyett az áldozat mellett maradvá vigaszt próbálnátok nyújtani neki, akkor az út, amelyre lépnétek, a könnyeké lenne. Ám egyik megoldás sem jelenti azt, hogy a jó vagy



i Kezdetben még úgy nézett ki, hogy a Nival kapja a megbízatást a *Might & Magic: Heroes VI*-ra is, ám az oroszok elképzelései a folytatásról nem egyeztek azzal, amit a Ubisoft tervezett.

a gonosz oldal mellett köteleznének el magatokat.

A próbajáték során ez a gyakorlatban úgy festett, hogy az ellenséges Wolf dinasztia egyik vazallusát legyőzve választás elé kerültem: életben hagyom, s ezzel azt kockáztatom, hogy esetleg később, a történet folyamán egyszer csak újra felbukkan, és ismét rám támad, vagy inkább ott helyben kivégeztem. Rövid vívódás után úgy döntöttem, inkább száműzöm, s ha a sors úgy hozná, hogy útjaink ismét kereszteződnének, hát állok elébe. Egy másik alkalommal ork szövetségeseimtől megtudtam, hogy fogságba ejtette az ellenség sarját. Mivel nem vettem volna a szívemre egy gyermek halálát, azt tanácsoltam neki, hogy váltságdíj fejében engedje szabadon.

Ezek bizonyultak a könnyek útján megtett első lépéseimnek. Ha a vér útja állna közelebb hozzám, akkor a dolgok kimenetele is másként alakult volna. Egyébiránt az is beleszámít majd a mérlegbe, hogy a magukat megadni szándékozó szabadcsapatokat hagyjuk-e kerekelt oldani, vagy harcra kényszerítjük őket némi tapasztalati pont eredményében.

Döntéseink következményei jelentős hatással lesznek a játékélményre is, hiszen annak függvényében, hogy az Igazság Csarnokában – ahol a személyünk meg-

mérettetik – épp melyik oldal felé billen a mérleg, az általunk választott hős előbb-utóbb új, homlokegyenest eltérő képességekkel gazdagodik. Ha a Haven várból indulunk ki, akkor varázsló típusú hősökből – aki besorolása szerint pap – inkvizítor (vér) vagy gyóntató (könnyek) lehet. Hírnevünk függvénye az is, hogy melyik terület varázslatai válnak erősebbé, ha már ún. advanced class kategóriába lép hősünk. A fény szférájába tartozó varázslatok (például a gyógyítás) a könnyek, míg a tűz alapvetően pusztító szférájába tartozó bűvigék (például a tűzlabda) a vér révén válnak hatékonyabbá. Választásunk a hősünk küllemére is hatással lesz majd, de ez inkább csak apró vizuális plusz, nem olyasmi, aminek nagy jelentőséget kellene tulajdonítani. Az már sokkal fontosabb kérdés, hogy a frakciónként négy térképből álló (összesen 20+1 bevezető és egy oktató), történetileg összefüggő kampányokat vagy a könnyek, vagy a vér útján haladva teljesítjük-e, vagy időnként átrándulunk-e a másik oldalra is. A különböző befejezéseket rejtő utolsó két térkép megnyitásához legalább az egyik kampányt más morális felfogás mellett kell végigjátszanunk.

A NAGY TALÁLKOZÁS

Kitartásokat dicsérendő, ha idáig sikerült eljutnotok a cikkben, hiszen még

egy mondatot sem ejtettem a játékélményről. Előrebocsátom, hogy a bemutatott során egyedül a prológust játszhattuk végig, valamint bepillantást nyehettünk egy kései bossharcba is több ezer egységgel, de erről majd később. A prológust megelőzi még egy tutorialtérkép, de ezt tényleg csak azoknak ajánlom, akik még soha életükben nem játszottak a sorozat egyetlen tagjával, vagy még csak hasonló játékkal sem. Egy tapasztalt játékosnak is legalább két órájába kerül majd a prológus teljesítése, ami az egyik legkisebb térkép a játékban. Az egyik fejlesztővel beszélgetve tudtam meg, hogy ennél akár ötször nagyobb térképek is vannak, amelyekhez még földalatti barangolás is társul. Könnyedén előfordulhat tehát, hogy a *Might & Magic: Heroes VI* egyetlen térképével végezni tovább tart, mint napjaink legtöbb játékával. A szavatossággal tehát nem lesz gond, főleg annak tükrében, hogy térképszerkesztőt is mellékelnek a játékhoz, illetve, ha még időben elkészül, akkor egy másik szerkesztőt is, amivel átvezető mozikat készíthetünk a játék motorjával. No de vissza a prológushoz!

A frakció kötött (Haven) és a hős is, aki a fiatal Slava herceg. Feladatunk a szomszédos Wolf dinasztia megsegülése volt, akiknek az emberei nem átalottak betörni a területemre és zaklat-

ni hú alattvalóimat. Ehhez ugyebár ütöképes seregbe lett volna szükségem, ami viszont nem kevés erőforrást emészt fel. Ha már az erőforrásoknál tartunk, akkor elárulhatom, hogy vegyes érzelmekkel fogadtam számuk csökkentését. Természetesen megmaradt az aranykőfa triumvirátus, ám a régebbi játékokra jellemző, további négy nyersanyagból (kristály, drágakő, higany és kén) csak a kristályt tartották meg a fejlesztők. Tetűket azzal indokolták, hogy egyrészt pokolian nehéz volt úgy balanszolni a multiplayer térképeket, hogy egyik frakció se kerüljön fölénybe a többivel szemben a fellelhető erőforrások számára szerencsés eloszlása miatt. Másrészt pedig úgy tapasztalták, hogy mindenki csak azokra az erőforrásokra koncentrált, amelyekre szüksége volt, így a kellelénél ritkábban robbant ki konfliktus egy-egy bánya uralása miatt. Ennek vették elejét azzal, hogy mindenkinek ugyanazokra a nyersanyagokra lesznüksége, ráadásul a lelőhelyek elfoglalása sem a hagyományos módon zajlik. Ez utóbbi meg is lepett, hiszen hiába tettem rá a mancsom az ellenség egyik fűrésztelepére, a következő körben már ismét az ő zászlaja díszelgett rajta. Ekkor vált világossá számomra, hogy a térképet zónákra osztották fel, amelyek felett egy-egy erőd elfoglalásával és megtartásával gyakorolhat-

A térképet zónákra osztották fel, amelyek felett egy-egy erőd elfoglalásával és megtartásával gyakorolhatjuk hatalmunkat



Csata előtt mise? Hát nincs sehol egy jófajta örömtanya?





A rávász, az agyas, a kétszínű, az átlátszó és a csontkollekción

juk hatalmunkat. Igencsak értékeltem azt, hogy amint uralmam alá hajtottam az első erődöt, azonnal megjelent a lobogóm az összes lelőhely felett kítűzve, s nem kellett további köröket arra pazarolnom, hogy mindet meglátogassam egyenként. Persze ez csak akkor lehetséges, ha a lelőhelyeket már semmilyen ellenfél nem védi.

A váramat a kipróbálás során csak a második szintig fejleszthettem, ez pedig behatárolta, hogy a frakció teremtményei közül melyeket vehetem fel a seregembe. Harcos, számszeríjász és papnő áll a rendelkezésemre, a soraikat pedig néhány orkkal, hárpíával és furcsán vonagló csápos démonnal tudtam feltölteni. Apropos, vár, lehetőségünk lesz teleportkaput építeni mindegyik várukba, amelynek következtében villámgyorsan ott teremhetünk fő seregünkkel, ahol épp a legnagyobb szükség van rá. A várbéli ügyek menedzselése (építkezés, seregtoborzás stb.) külön ablakban zajlik, de nem külön képernyőn, ez pedig mindvégig kellemetlen hiányérzetet okozott nekem. Örömteli, hogy már kívülről szemlélve meg lehet állapítani egy várról, milyen fejlett és milyen melléképületeket húzott fel a tulajdonosa, de szemöldökráncolásom csak nem akart szűnni még órák múltával sem. Ha már az erődök elfoglalását említettem, akkor esetleg illene arról is néhány szót ejtenem, hogy miként is fest a csata a gyakorlatban.

A négyzetrácsos térkép két oldalán sorakoznak fel a csapatok (a csata előtti elhelyezkedésükbe csak egy külön erre szolgáló képesség elsajátítása után nyúlhatunk bele manuálisan). Általában azok a lények kezdenek, amelyeknek a

legmagasabb a kezdeményezőértékük. Amikor épp az én csapataimra került sor, akkor választhattam, hogy mihez kezdek: mivel a hős aktívan kiveszi részét a csatából, akár közvetlenül megtámadhattam vele valamelyik lénycsoportot, de persze varázslás mellett is dönthettem. Egyik kedvencem az a varázslat, ami maximalizálja az okozott sebzést, ezt többnyire számszeríjásaimon alkalmaztam. Felettébb hasznos, hogy ha kiválasztottuk, hogy kivel támadunk és hogyan, akkor a kurzort az ellenség fölé mozgatva láthatjuk, hogy mekkora sebzést viszünk be, s ez mennyi áldozattal jár majd.

Tapasztalataim szerint a távolsági harcokat érdemes mielőbb semlegesíteni, utána pedig közelharcosokat. Ha utóbbiak az erős, de lomha fajtából származnak, akkor még lehet időnk a támogató csapatok kiiktatására is. Minden egység típus rendelkezik fejleszthető passzív képességekkel, némelyik pedig aktívakkal is. Ez lehet egy különleges támadási forma, esetleg gyógyító varázslat, ártalmas átok, és még millió más, amit nem láttam. Egy csata folyamán korlátozott alkalommal lehet őket elsűníteni, és körönként csupán egyszer. Hasonló korlátozást tapasztaltam a hősi képességek és varázslatok esetén. Egyrészt a varázslatokra elpuffogtatható manakészletünk minden, csak nem kimeríthetetlen, másrészt egy-egy hősi képességet aktiválva ugyanaz csak adott számú kör után lesz ismét használható. Ügyesen ki van ez találva. Az elfoglalt erődöket, várakat megőrizhetjük eredeti formájukban, de akár át is konvertálhatjuk választott frakciónk színére; utóbbi azzal jár, hogy a régi épületeket leromboljuk, az eredeti



Csokolom, forró gulyásért jöttünk



A TITOKZATOS ÖTÖDIK

Mit rejthet a lepel?



KITARTÓ FAGGATÓZÁSUNK ELLENÉRE SEM SIKERÜLT KIHÍZNI A FEJLESZTŐKBŐL, MELYIK FRAKCIÓ LESZ AZ ÖTÖDIK,

ahogy azt sem, hogy egyáltalán miért tartják még mindig titokban a kilétét. Ha abból a feltételezésből indulunk ki, hogy a régi frakciók (Academy, Dungeon, Sylvan) valamelyike tér vissza, akkor is érhet bennünket meglepetés, hiszen a lények mintegy felét újakkal helyettesítették. Ugyanakkor nem zárhatjuk ki annak a lehetőségét sem, hogy egy egészen új népcsoportról van szó. A prezentáció alatt nem kis derűtséget okozott az, hogy a *Raving Rabbids*-ből ismert kerge nyulak helyettesítették a titokzatos frakciót.

Jakosokat elűzzük. Ez a cselekedet a vér útjára kívánkozik, egyértelmű.

Mellékküldetések is akadnak szép számmal. A prológusban ilyen például István története, az egykori Griffin hercege, aki a halálból tér vissza, hogy szembeszálljon a portyázókkal, de ezzel a frászt hozza valahavolt népére. Vissza kell hát teszékelni őt a sírjába, s mivel nem megy szép szóval, elkerülhetetlen a harc. A küldetéseket teljesítve és a csatákat megnyerve jutalomban részesülünk, általában pénz és tapasztalati pont közül választhatunk (ha rám hallgattok, az utóbbi mellett döntőtök, aranyat más-hogy is lehet szerezni). Időnként valamilyen hasznos tárgy (fegyver, páncéldarab, ékszer stb.) is a birtokunkba kerülhet, amelyekből elég sokat tudunk magunknál hordani. Némelyek szettet alkotnak: ha ilyeneket aggatunk a hős-

re, akkor a hatásuk fokozódik. Következék hát a már meglehetősen tápos Inferno sereg várt parancsaimra, amit egy hatalmas barlangban (az elődökhöz hasonlóan a térképek egy részén föld alatti járatokat is fel fogunk tárni) vezettem csatába valami ellen, aminek már a pusztá látványától kirázott a hideg. Leginkább talán ember és rovar keresztezésére emlékeztetett, puffedt altestéből éles karmokban végződő izelt lábak és egyéb, ismeretlen rendeltetésű nyúlványok álltak ki, felsőteste pedig egy nőé volt, mellesben erős, arcban ronda. Utóbbiból három is akadt három fején, amelyeket három nyak emelt a magasba. Tűhegyes fogaik közül csúfondáros vigyor kíséretében öltögették rám hosszú nyelvüket. Már csak ezért is végeztem volna vele. Kezdeti magabiztosságom aztán már az első kör alatt elpárolgott, mivel ökelme 65 000 életpontját lenullázni nehezebb feladatnak bizonyult, mint gondoltam volna. Csapásai nyomán a legerősebb lé-



Két láb jó, négy láb rossz. Értve vagyunk?



A morális rendszer megalkotásakor a Jade Empire-ből merítettünk ihletet. A könnyek útja a nyitott tenyérnek, a vér pedig a zárt ökölnek felel meg.
Erwan Le Breton, Ubisoft, producer

nyeim is szászásával hullottak, az idő és a körök múlásával pedig szellemek siettek a segítségére, amelyek gyengébbek voltak ugyan a tavaszi lepkefingnál is, de pillanatok alatt begyógyították a bestia sebeit. Ha a többi bossharc is ilyen lesz, akkor nem lehet majd okunk panaszra, hiszen taktikázni lehet és kell is. Sokszor egy egész csata múlhat azon, hogy adott körben épp tűzlabdát robbantunk-e valamelyik dög arcába, vagy inkább csapatainkat acélozzuk meg testben és lélekben.

JÓ LESZ EZ?

Mindent összevetve pozitív tapasztalatokkal álltam fel a gép mellől. *A Might & Magic: Heroes VI* grafika már most meggyőző, ahogy a zenék és a szinkronhangok is. A hiányzó ajakszinkronba feleslegesen kötnék bele, hiszen még a bemutatás előtt szótartak, hogy az általunk kipróbált verzióhoz még nem adták hozzá. Hiányzott a jól megszokott városnézet, illetve az egérkurzorral sem voltam teljesen elégedett, mert sokszor nem elég látványos a reakciója ahhoz, hogy egyértelműen el tudjam dönteni, kezdhetek-e valamit adott tereptárggyal a térképen, avagy sem. Tetszetek viszont a sosem látott új teremtmények, és az is, hogy a modelleket módszeres aprólékosággal készítették el (a régiekét is), animációjuk pedig többnyire hibátlan. Egyedül az volt zavaró, hogy győzelmi mámorukban heves rángatózás uralkodott el rajtuk. Viszont mindenkifelett óriási cuppanós puszi jár a fejlesztők feje búbjára, amiért teljes mértékben a játékos kezébe adták a hős fejlesztését. A régi epizódokban mindig gyűlöltem, hogy szintlépéskor véletlenül kellett választanom, sokszor maradvale azokról, amelyeket hasznosnak ítélttem. Ennek egyszer, s mindenkorra vé-

ge. Ha oly messzire akarok galopponzni a térképen, mint senki más, akkor már a kezdetek kezdetén rágyúrhatok a Pathfinder képességre, vagy választhatom azonnal a Diplomacy-t, ami megkönnyíti a tárgyalásokat az esetleg csatlakozni kívánó szabadcsapatokkal. A képességeket három nagy csoportba gyűjtve találjuk meg. Az elsőben javasolt olyanokat találunk, mint amiket már korábban is felhoztam példaként, de ezeket is további kategóriákra bontották a fejlesztők függően attól, hogy közvetlenül a hóst, a csapatokat, a birodalmat stb. kívánjuk-e tápólni. A második nagy csoport a különböző szférákba sorolt (például tűz, víz, föld, levegő, fény) varázslatokat tartalmazza, nincs könyvtár, nincsenek frakciókhoz kötött varázslatok, azt tanulhatunk meg, amit akarunk, csak győzzük ráaldozni a képességpontokat. Pillanatnyilag a harmincadik a legmagasabb elérhető szint, s mivel ennél jóval több képesség, varázslat közül választhatunk, egyetlen végigjátszás nem lesz elég ahhoz, hogy mindent megtapasztaljunk. A harmadik csoportba pedig frakciónként, hóstípusonként (harcos-mágus), valamint morális beállítottságtól (kőnyelk/vér) függően egészen egyedi varázslatok kerültek. Ha mindehhez még hozzávesszük, hogy az erőforrásokért vívott küzdelem élesebb, mint valaha, a területfoglalás módja pedig előnyére változott, akkor azt kell mondanom, minden esély megvan arra, hogy nemcsak méltó folytatás, hanem a sorozat egyik legjobb darabja szülessen meg a Black Hole bábáskodása mellett. GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/might-magic-heroes-vi



INTERJÚ: Zsuffa Istvánnal a Black Hole kreatív igazgatójával

K Kérlek, foglald össze néhány mondatban, hogy miként kerültél kapcsolatba a játékfejlesztéssel, mióta dolgozol a Black Hole-nál, milyen korábbi játékok fejlesztésében vettél részt, s végül, de nem utolsósorban, hogy mi a feladatod a Might and Magic: Heroes VI fejlesztése során.

V A nyolcvanas évek vége óta játszom számítógépes játékokkal (C64-gyel kezdtem), de a játékfejlesztésben dolgozni csak 1999-ben kezdtem, egy garázs-fejlesztőcsapat tagjaként. A Black Hole-t a barátaimmal közösen alapítottuk 2001-ben, de a közös munkát 2000 nyarán kezdtük el. A Heroes VI esetében az ötletek kitalálása és a részletes műlködést leíró dizájnok kidolgozása mellett (amelyet természetesen nem egyedül végzek) a játék grafikai és élvezhetőségi részeivel is foglalkozom.

K Felteszem, jól ismered az előző részeket is. Elárulnád, hogy melyik volt a kedvenced?

V Egyértelműen a harmadik rész az, ami számomra magasan kiemelkedett a mezőnyből. Utána sorrendben az ötödik, a második, végül az első, de ez utóbbit is élveztem (de itt meg kell említenem a Commodore 64-es Kings Bounty-t is, ami az egész Heroes-sorozat elindítója volt, és ami az egyik nagy kedvencem volt annak idején). A 4. rész viszont hatalmas csalódás volt, nem is játszottam végig.

K Maradva az elődnel még egy kérdés erejéig, mit emelnél ki mint a legmarkánsabb változást az ötödik részhez képest?

V A két legfőbb, számomra egyenrangú újítás a hősök fejlesztése, illetve a kontrollterületek bevezetése.

Az előbbi egyik része egy, a Heroes sorozatban eddig teljesen új skillrendszer, ami sokkal nagyobb szabadságot ad a játékosoknak, mint az eddigi részek, a másik része pedig a reputáció változása a cselekedeteink függvényében.

Utóbbi nem más, mint a bejárható terület elfoglalható épületeinek hozzárendelése kontrollépületekhez

(várak és erődök), amelyek sok esetben meg fogják könnyíteni az egy területen található bányák, dwellingek és más, hasonló épületek védelmét és menedzselését.

A fentiek mellett van még egy komoly újítás, amiről azonban még nem beszélhetek... És persze számtalan egyéb kisebb-nagyobb dolog, mint például a változó kinézetű (és végre külön női és férfi) hősök, a varázslatkeresek és varázssítalok, a fajonként egyedi katapultok, nagyon sok eddig sosem látott épület és így tovább.

K Mindannyiunk oldalát fúrja a kíváncsiság, hogy mégis mivel sikerült felhívnotok magatokra az Ubisoft figyelmét. Miben tudott a Black Hole többet nyújtani, mint az előző részt jegyző Nival?

V Azért nem a Nival folytatta a 6. részt, mert a csapatuk a Heroes V befejezése után egy másik, saját játékon kezdett dolgozni. A Black Hole-ra elsősorban a stratégiai játékos múltunk miatt esett a választás.

K Hányan dolgoztok a játékon?

V Jelenleg nagyjából százan A Black Hole-nál több mint ötvenen (programozók, grafikusok, teszterek, dizájnerek), a velünk szorosan együttműködő két magyar outsource-cégnél, a 3Mages-nél (konceptrajzok, 3D-modellek, textúrák) és a Puppetworks Animation Stúdió-nál (animációk) nagyjából harmincan, a többiek pedig a Ubisoft oldalán, ők főleg a dizájn és a játék történetén dolgoznak. A játék zenéjét pedig az a Rob King és Paul Romero írják, akik az összes eddigi Heroes-rész zenéjét is szerzték.

K Miért lett előzmény a Might and Magic: Heroes VI, miért nem az ötödik rész történetét folytattátok tovább?

V Ez a Ubisoft döntése volt, és a történettel kapcsolatos okai voltak, de a részleteket nem ismerem, mert ezt a döntést még a Black Hole bevonása (2008 vége) előtt hozták meg.





K Nem kis meglepetést okozott (a kellemesebb fajtából), hogy tettenknek, döntéseinknek morális következménye van a játék során. Honnan jött ez az ötlet?

V Szerettünk volna a Heroes VI-ban az eddigieknél jóval komplexebb hősfajlódást, és emellett sokkal több döntést a játékosok kezébe adni. A reputációs rendszer ennek a része.

K A fekete-fehér, jó és rossz helyét átvették a szürke különféle árnyalatai. Többé nem lehet egyértelműen megmondani, melyik frakció képviseli a jó eszméit és melyik a gonoszsgot Ashan világában. Ezáltal az egész játék érettebb benyomást kelt. Úgy gondolod, hogy a megcélzott közönség is felnőtt az évek során?

V Azok közül a játékosok közül, akik még a Heroes I-gyel kezdték a Heroes-sorozatot, sokan ma is fontos tagjai a Heroes-rajongótábornak. Ahogy mondd, ők már felnőttek, és valamivel komolyabban várnak, mint a korábbi részek. Ezt fogja szolgálni a történet is, ami a 6. rész esetében jóval komolyabb, komplexebb és valóságközelibb lett.

K Melyik a kedvenc frakciód, és miért?

V Nincs egyetlen kedvencem. Az eddigi részekből a 3. rész Stronghold és Dungeon várait szerettem legjobban... most viszont új kedvenceim vannak, az új Stronghold, az új Inferno és leginkább az 5. faj.

K Amikor megszabadultatok az ismert teremtmények egy részétől és újakkal helyettesítettétek őket, akkor milyen elgondolás mentén tettétek ezt? Mi volt ennek a célja?

V Egyrészt frissíteni szerettük volna az unalomig ismert lényeket, másrészt játéktechnikai megfontolások is vezettek, mert voltak konkrét ötleteink, amelyeket korábbi lényekkel nem tudtunk volna megvalósítani.

K Meg tudnád saccolni, hogy megközelítőleg hány órát kellene szabaddá tennünk ahhoz, hogy végigjátszszuk az összes kampányt?

V Ez nagyban függ a nehézségi szinttől, amin játszol, és attól, hogy milyen a játéktípusod. De azt mondanám, hogy a kampány végigjátszásához 80-100 játékorára lesz szükséged.

K A próbaverziót játszva komoly hiányérzet fogott el, amikor a váramra kattintottam. Eltűnt a teljes képernyőt elfoglaló városkép, nem gyönyörködhettem úgy a fejlesztések során növekvő településben, mint korábban. Miért döntöttetek úgy, hogy egy kisebb ablakkal helyettesítitek a megszokott városnézetet?

V Az általad látott vár nem a végleges volt, többek között még ez is készítés alatt áll. Teljes képernyős vár viszont valóban nem lesz. Ez egy Heroes ismerő játékosnak először visszalépésnek hangzik... de meglepő módon rendkívül meg tudja gyorsítani a multiplayer játékokat, amelyek eddig híresen lassúak voltak a korábbi Heroes-játékokban, és mindez úgy, hogy rövid játék után az ember megszokja és természetesnek érzi.

A várak fejlődésében egyébként ugyanúgy lehet majd gyönyörködni, mert a Town Screenen most is látni fogod a városod fejlődését, méghozzá szép, a játéktérképtől független grafikával.

K A másik pont, ahol kötözködni támad kedvem, a kurzor interaktivitását érinti. A látogatásra érdemes helyszínek fölé mozgatva nem változik szembetűnően. Ez így marad, vagy még a megjelenés előtt szándékotokban áll változtatni rajta?

V Nem, ez még változni fog. A verzió, amivel játszottatok, prealfa-verzió volt, és sok minden még nem volt készen benne.

K Nincs mit szépitni rajta, a PC-s játékok dobozos eladásai néhány kivételtől eltekintve siralmasan alakulnak szerthe a világban. Mit gondolsz,

még mindig elég népes és hűséges rajongótáborral rendelkezik a Heroes of Might and Magic-sorozat ahhoz, hogy megtérüljön a befektetés?

V Bizunk benne, hogy a Heroes neve, és az általunk készített VI. rész minősége sikeressé fogják tenni a játékot.

K A hazai játékosok sokszor az alapján döntenek egy játék megvásárlása mellett, hogy készült-e hozzá honosítás valamilyen formában. Mire számíthatnak a Might and Magic: Heroes VI esetében?

V A honosítást a kiadó végzi, de mi úgy tudjuk, hogy a magyar piacra lesz magyar feliratos verzió.

K Azt már tudjuk, hogy a Might and Magic: Heroes VI többszereplős játékmóddal is rendelkezik majd, de csak az online-ra korlátozódik majd, vagy reménykedhetünk LAN-támogatásban és a baráti társaságok nagy kedvencének számító Hot Seat mód felbukkanásában is?

V Hot Seat mód biztosan lesz a játékban, ez a Heroes szerves része. Másrészről sajnos nem mondhatok a multiplayererről, de a Ubisoft hamarosan sok mindent (sok újdonasgot is) felfed majd ezzel kapcsolatban.

K Bár ezúttal a Heroes sorozat hatodik tagjára a főszerep, nem szalaszthatom el az alkalmat, hogy meg ne kérdezzem, számíthatunk-e a jövőben az Armies of Exigo folytatására. Mondhatsz ezzel kapcsolatban bármi biztatót?

V Nagyon szeretném, ha az Armies of Exigo valamilyen formában tovább élne. Sokat ötleteltünk már ezen, de egyelőre (hasonlóan a HVI kiegészítőhöz) erről még korai lenne beszélni.

K Végezetül üzennél valamit a GameStar olvasóinak?

V Remélem, hogy minél többen kipróbálják majd a Might and Magic: Heroes VI-ot, és azt is, hogy tetszeni fog nekik.





Időjárásjelentésünket hallják: Esni fog!



Kört, vagy ferde X-et löjek, főnök?

IL-2 STURMOVIK: CLIFFS OF DOVER

KIADÓ Ubisoft **FEJLESZTŐ** 1C: Maddox Games **RÖVIDEN** Az angliai légi háború kellős közepén találja magát a bátor játékos vagy az angol, vagy a német oldalon repülve. **MEGJELENÉS** 2011. március

IL-2 es sorozat, második világháborús légi csaták IL-2 nélkül!

//Gyu

HADD KEZDJEM EGY MAXIMÁLIS ELLENTMONDÁSSAL: a játék címe IL-2 Sturmovik:

Cliffs of Dover ugyan, de egy szál **IL-2 Sturmovik** sincs benne. Mázlinkra a doveri sziklák legalább benne vannak, bár repülni azokkal sem lehet (hehe). Aki nem érzi át ennek fontosságát, annak hadd mondjak egy hasonlatot: ez olyan, mintha egy film címe Batman: A legnagyobb kaland lenne, és Batman nem is szerepelne benne.

KUTYÁK HARCA, KUTYÁKÉ!

A *Cliffs of Dover* 1940 kulcsfontosságú légi harcát szimulálja az angol és német légierő között, amelyek 1940. július 10-e és október 31-e között zajlottak; maga az angliai csata 1941 májusában záródott le végleg. Ez volt az emberiség történelmének első olyan katonai kampánya, amely kizárólag a levegőben zajlott (persze földi egységek és kiszolgálók közreműködésével). Mintegy 2800 Luftwaffe és 650 RAF repülőgép harcolt a csata során egymással. A történészek úgy tartják, hogy az angliai csata volt a németek első nagyobb veresége a második világháborúban, s egyben fontos fordulópontja is volt a háború végkimenetelének. Rengeteg módon megörökítették már ezt a harcot, de az *IL-2 Sturmovik* „módszertanával” még nem.

A játék több ezer órányi munkával, a legapróbb részletekbe menő pontossággal készült, valós életből vett repülő modelleket tartalmazza; több mint egy tu-

cat, történelmileg hitelesen kutatott és modellezett, legendás angol, német és olasz repülőgéppel repülhetünk majd. Ezek mellett további 13, hasonlóan akkurátusan modellezett, MI által kontrollált repülőgép is megtalálható a játékban. A kampányban a játékos mind a brit légierő tagjaként, mind pedig a német oldalon is beülhet a pilóta székébe. A multiplayer módban a deathmatch-szerű free-for-all mellett több egyéb mód is lesz, egészen az órákig is eltartó 128 fős, tömeges légi csatáig bezárólag.

LONDONBAN, SEJ, VAN SZÁMOS UTCÁ ÉS MINDEN UTCÁN TÖBB SAROK (ÉS BOMBATÖLCSÉR)

A *Cliffs of Dover* története új környezetben, London, dél-Anglia, észak-Franciaország és Belgium körzetében zajlik. A hatalmas térkép történelmi városokat, falvakat, repülőtereket, radarállomásokat ábrázolja majd a lehető leghitelesebben. Emellett azoknak, akiknek a történelmi hűség nem elég, egy igen jól kezelhető missziószerszám is rendelkezésükre áll majd, amellyel extrém küldetéseket is készíthetünk a játék keretein belül. A brit kampány 20, a német kampány 19 küldetésből áll majd, valamint lesznek gyors bevetések is (szám szerint 18). A szóló küldetések száma 5, míg a multis küldetéseké 7 – ezek természetesen a kampányon és a multiplayeren kívül értendők.

Mindehhez DX10-et és DX11-et is támogató, vadonatúj grafikus motor is jár, illetve természetesen a megszokott módon a játék nehézségi fokozata is állítható lesz. Három nehézségi fokozat áll majd rendelkezésünkre az elitist, amely még az eredeti IL-2 pilótákat is megizzasztja majd; a challenging, amely tapasztalt valós és virtuális pilótáknak való; végül, de nem utolsósorban pedig az Almost Communitarian, ahol a repülőgépek szinte maguktól repülnek.

MAGYAR VÁLTOZATOK

Sajnos a Magyar Királyi Légierő nem képviselteti magát a játékban (ismét), azonban idehaza két verzióban is megvásárolhatjuk a *Cliffs of Dover*. Lesz gyűjtői kiadás is a „sima” mellett (Edition for the Few), amelynek a tartalma az alapjátékon felül egy szövetből készült, pilótáknak szóló menekülőtérkép az angliai csata stratégiai pontjainál, a Spitfire I repülőgép pilóta kézikönyvének hiteles másolata (a RAF-pilóták ezt használták az angliai csatában és a RAF-múzeumban őrzött eredeti dokumentum alapján nyomtatták újra) és egy 150 oldalas, gyűrűre fűzött, minden részletre kiterjedő pilótakézikönyv.



Húzdjon le, jogosítványt forgalmít kérek!

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: [szavazz és értékelj!](http://gamestar.hu/jatek/IL-2-sturmovik-cliffs-of-dover)



BATTLEFIELD PLAY4FREE

KIADÓ Electronic Arts **FEJLESZTŐ** DICE/Easy Studios **RÖVIDEN** Ingyenes, kizárólag online többjátékos móddal rendelkező, modern környezetben játszódó háborús FPS. **MEGJELENÉS** 2011. tavasz

Ingyenes is, fizetős is, *Battlefield* is. Itt az EA új mikrotranzakciós lövöldéje!

//Disorder

ÉVRŐL ÉVRE JOBBAN FÓKUSZÁL az Electronic Arts a mikrotranzakciós játékok piacára, így nem csoda, hogy egyre több hasonló fizetési módszerrel rendelkező alkotást készítenek. Pár éve már láthattuk a *Battlefield Heroes* néven futó próbálkozást, amely a kezdeti sikerek ellenére kivívta a játékosok ellenszenvét, a finanszírozási rendszerben történő drasztikus változtatásoknak hála. Az EA most újra harcba száll, ám a meszerű stílust modern hadszínterekre cserélték, majd összemixelték a sorozat többi tagjának elemeivel.


STABIL ALAPOK

A játék motorja a 2005-ös *Battlefield 2* felújított, átdolgozott változata, így az alkalmi játékosokat megcélzó ingyenes produk-

tumoknál alapkövetelménynek számító alacsony gépigény adott. Ehhez hozzájön a számtalan, már kész pálya, amelyek természetesen visszaköszönnék a *Play4Free*-ben. Feltételezhetően a későbbiekben, tartalmi frissítések keretén belül további *Battlefield 2*-területeket is megkapunk, hála a teljes kompatibilitásnak. Az említett játék mellett a jelenleg is hatalmas népszerűségnek örvendő *Bad Company* szériából is emeltek át elemeket, így a szintlépési rendszer, a fegyverek, valamint a különböző kasztlak meglete nem lehet meglepetés a rutinos *Battlefield*-játékosok számára. Érdemes megemlíteni a két ágra, valamint több lépcsőfokra osztott specializálódási rendszert is, ahol a szintlépéskor kapott pontjainkból kasztlaktól függően fejleszthetjük a meglévő képességeinket, vagy akár újakat is szerezhethetünk. Az első ág a felszereléseinket, illetve járműves tulajdonságainkat turbózza fel, míg a második magára a harci helyzetekre összpontosít. Így szert tehetünk például nagyobb létramászási sebességre, különböző járművek pontosabb kezelhetőségére, vagy akár fizikai állapotunk javítására. Az ezen a rendszeren keresztül kiosztott pontjainkat bármikor újraoszthatjuk, egyelőre külön anyagi vonzat nélkül. Fontos változás a *Bad Company 2*-höz képest, hogy a szintlépés kasztlaként külön-külön megy, így ha egy másik karaktert is szeretnénk a maximumon tudni, akkor bizony kreálnunk kell egy új katonát. A fegyverarzenál sajnos nem hasonlítható a legutóbbi *Battlefield*hez, de

ez is egy olyan eleme a játéknak, amelyet az EA minden bizonnyal folyamatosan bővíteni fog. Extra viszont az előzőkhöz képest, a teljesen testre szabható kinézettel rendelkező karakterek létrehozásának lehetősége, amely persze szorosan összefügg a kreditrendszerrel.

DRÓTKÖTÉLEN

Bár a fejlődés és a játékon belül szerezhető kreditek gyűjtése a *Heroes*-hoz hasonlóan némileg gyorsítható (ha rászánunk néhány forintot), ennek ellenére valószínűleg nem fogunk tudni rajzfilm-karakter-kinézeteket vásárolni. A fizetési rendszer teljes egészében a játék érájához igazodik, így csakis korhű fegyverekre, felszerelésekre, esetleg extra táskahelyekre költethetünk. A jelenleg futó béta alapján egyelőre nem állíthatjuk biztosra, de az első jelek szerint nagyobb lesz az egyensúly az ingyen, illetve pénzért játszó emberek között, mint ahogy az a *Heroes* utóbbi időszakában volt. A *Play4Free* remek mókának ígérkezik azok számára, akik alkalmanként szeretnének néhány kör erejéig egy virtuális öszvecsapás részévé válni, de aki komolyabb szórakozásra vágyik, mindenképpen a *Battlefield 3*-ba fektesse a pénzét. 

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj!
gamestar.hu/jatek/battlefield-play4free



THE GEMEMANIA



ÚJ KLASSZIKUSOK



ELKÉPESZTŐ ÁRON

IA

THE GEMEMANIA

THE GEMEMANIA

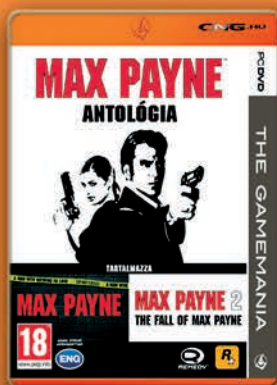
ESZTŐ ÁRON

ÚJ KLASSZIKUSOK

ELKÉPESZTŐ ÁRON

ÚJ KLASSZIKUSOK

ELKÉPESZTŐ ÁRON



THE GEMEMANIA



ENNYIÉRT MINDENKI JÁTSZIK!

2490,-



Civilization III. GOLD
Civilization IV.
GTA: Trilógia
Street Fighter IV.
Bionic Commando
MAFIA
Max Payne: Antológia
GTA: Vice City
Commandos: Ultimate
Stronghold 2. Deluxe
BioShock
PREY
Elder Scrolls IV: OBLIVION
Sid Meier's Railroads
JUCED 2
Warhammer: Dawn of War
Warhammer DoW: Dark Crusade

IA

THE GEMEMANIA

THE GEMEMANIA

ESZTŐ ÁRON

ÚJ KLASSZIKUSOK

ELKÉPESZTŐ ÁRON

ÚJ KLASSZIKUSOK

ELKÉPESZTŐ ÁRON

BEMUTATÓK

A legújabb tjei //BZ



62 BULLETSTORM

Lőj messzebb, lőj többet, durrants nagyobbat!

ÓDA, S VISSZA A JÁTÉKTALAN FEBRUÁRHOZ

Dragon Age 2, mondd, merre vagy?
Merre terjesztéd ki szárnyadat?
Lelkem hő vágya érted dobog,
Vártalak, de dobozod felém nem robog.

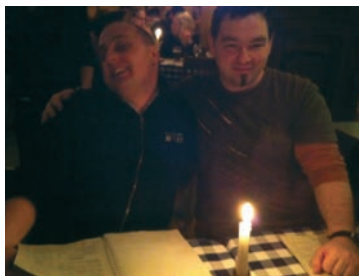
Csalatkozámm benned, annyi szent;
Pedig mennyi kaland vár, mennyi hent,
Miről írhattam volna e számba'
De nem repült sült sárkány a számba.

Bulletstorm is van, mondta Mazur
De Xboxot nekem nem adott az úr
Killzone 3 is érkezett későn,
De hiába, ha nincs Pléjsztésőn.

Mi marad hát nekem? Zord idő,
Várok, csak sóhajts és tüdő.
Bevezetőt írok, nem marad semmi más:
Játék nélkül maradt a rokker entitás.

KULISSZA

A híresen szabadelvű Stockholmban sikerült az egyik szemfüles GameStar-rajongónak lencsevégre kapni ezt a meghitt gyertyafényes momentumot. Nemhiába, a *Battlefield* előzetes anyagai az acél-szíveket is képes meglágyítani. Az érintettek mindent tagadnak, de persze mindhiába.



66 DC UNIVERSE ONLINE

A pizsama és a sztreccshacuka sose megy ki a divatból

ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTJAINK

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

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

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

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

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

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

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

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

TOVÁBBI BEMUTATÓK

- 51 BATTLEFIELD PLAY4 FREE
- 54 TEST DRIVE UNLIMITED 2
- 60 BULLETSTORM
- 66 DC UNIVERSE ONLINE
- 70 DUNGEONS
- 72 18 WHEELS OF STEEL EXTREME TRUCKER 2
- 74 PT BOATS: SOUTH GAMBIT



- 75 HEARTS OF IRON III GOLD
- 76 STACKING
- 76 RASKULLS
- 76 BREACH
- 77 MARVEL VS. CAPCOM 3
- 78 MARIO SPORTS MIX
- 79 SACRED ODYSSEY
- 79 DEAD SPACE
- 80 MASS EFFECT 2
- 82 KILLZONE 3
- 84 JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ



TEST DRIVE UNLIMITED 2

KIADÓ Atari FEJLESZTŐ Eden Games RÖVIDEN Szikrázó kék ég, vakító napsütés, tengerpart, a pórnép számára megfizethetetlen luxusautók és folyamatos hiányérzet.

Nagy fehér ember menni Ibiza, vezetni nagyon-nagyon drága autókat

//RG



A TEST DRIVE SOROZAT a játékvilág egyik nagy öregje, hiszen a maga 23 évével többet élt meg, mint sokan a GS-olvasók közül. Az első része C-64-en látott napvilágot és igen hamar népszerű lett a játékosok körében. PC-n három évvel később, 1990-ben lehetett vele játszani, mégpedig a harmadik résszel. Innentől kezdve mélyrepülés jellemezte a sorozat egymást követő darabjait, hol rossz, hol pedig még rosszabb folytatások képében. Ez a folyamat egészen a 2006-ban megjelent *Test Drive Unlimited*ig tartott, amellyel a vonzerejét veszített cím főnixmadár módjára született újjá az önmaga által táplált leégések hamvából. Bár számos kifogást lehetett emelni a *TDU* ellen is, de azt nem lehet vitatni, hogy – főleg kiváló multis lehetőségei okán – még ma is népszerű a kormánytekergetős játékosok között.

ELŐÉTEL: FEKETELEVES

Vannak ezek a viccek, amelyek úgy kezdődnek, hogy „van egy jó, meg egy rossz hírem, melyikkel kezdem?” Általában erre az a válasz, hogy a „rosszal”, tegyük

hát mi is így, és essünk túl hamar azon, amiért nem lehet őszinte a mosolyunk a *TDU2*-vel kapcsolatban. Elsőként a grafikán találhatunk fogást, mert teljesen olyan, mintha az első részt látnánk viszont, pedig ez nem így van. Valahogy úgy kell ezt elképzelni, mint az egyetértő ikreket, hogy ha együtt látjuk őket, akkor fel tudunk fedezni köztük eltéréseket, de ha külön-külön találkozunk velük, akkor fogalmunk sincs, hogy éppen melyikük jön szembe. Így aztán a teljes objektivitás érdekében ismét feltelepítettem az első részt, hogy valóban lássam a különbségeket, így pedig már lényegesen árnyaltabb a kép, de a kezdeti lelkesedésünkre így sincs jó hatással az a képi világ, amivel szembesülünk. Kiemelném azonban, hogy nem a látvány által okozott hangulattal van probléma, hanem azzal, hogy továbbra is kopottasnak tűnik az egész környezet, mintha valaki az Eden Gamesnél rosszul állította volna be a színtelítettséget. Ezt leginkább azok fogják megélni, akiknek nincs lehetőségük HD-minőségben és/vagy teljes grafikai részletességgel játszani a játékot, ugyanis fájó hiány a következménye min-

den egyes olyan kattintásnak, amely talavoltabb visz minket a very high beállítástól. Ami azonban érdekes, hogy lakott területeken belüli kocskizáskor még izmosabb konfigurációknál is olykor-olykor érezhetően 30 alatt marad az fps-érték, ami egy autós játék esetében talán az egyik legkellemetlenebb dolog, ami történhet. Második problémánk az irányítással és a fizikával lehet. Egyrészt felejtünk el a billentyűzetes autókázást, mert az annyira élvezhetetlen, mint a Fásy Mulató. Egy merő kinszenvedés, magába foglalja a sikertelenségek tömkelegét és a feleslegesen légtérbe ordított szitokszavak tucatjait, csak terápiás jelleggel kísérjük meg így a játékot, kudarctűrő képességünk és önfegyelmünk növelésére. Amennyiben a játékot szimulátornak szánták volna, abban az esetben ezen a jelenségen nem csodálkoznánk, de erről szó sincs, így pedig felfoghatatlan, hogy billentyűzettel miért ilyen kilátástalan a helyzet. Gamepaddal vagy kormányval lényegesen más a szitu, így sokkal könnyebben tudunk boldogulni, de előtte még meg kell barátkoznunk a furcsa fizikával. Nem tudom, hogy az első rész óta mi változott, de valami nagyon elbarmolhattak a fejlesztők, mert ilyesmivel fizikával a budget kategóriában induló autós produktumok rendelkeznek. Ha például sodródni kezdünk és ellenkormányzunk, akkor úgy állunk vissza a megfelelő irányba, mintha járművünk orrára egy madzag lenne kötve, amit egy nagy, láthatatlan kéz hirtelen meghúzza visszaránt minket a helyes irányba. Idővel mindez megszokható, de off-road versenyeknél jó lett volna, ha legalább néha kilincssel előre tudunk kijönni egy-egy kanyarból. Harmadrészt az egyik legfájóbb problémával szembe-

sülünk, mégpedig azzal, hogy az autók hangjai nem sikerültek túl jóra. A csatogós lepkéről és porszivórról vett hangminták egyáltalán nem adják vissza azt az akusztikus gyönyörűséget, amelyet a játékban szereplő autók motorjai a valóságban kiadnak, ezzel pedig a játékélmény egyik legfontosabb tényezőjéről kell lemondanunk, amit nehezen tudunk elviselni. Nos, végére értünk a legnagyobb problémáknak, hiányosságoknak, a továbbiakban már csak apróbb rinyálások fordulhatnak elő, de a fókuszban mindenképpen az lesz, hogy mit kínál számunkra a *Test Drive Unlimited 2*.

FŐFOGÁS: MEDITERRÁN FANTÁZYERŐS SZINTLÉPÉSEL

A játékot Ibizán kezdjük, ahol modern elektronikus dallamok kíséretében éppen a gondtalan fiatalság rázza a fenekét egy luxusvillában. Ekkor tudjuk kiválasztani a számunkra legszimpatikusabb figurát, aki majd a játék során megszemélyesít minket, nyálasképp, trendi srác, kerekfenekű szőke csajszi vagy éppen mikrofonfrizurás afroamerikai figura képében. A későbbiekben majd lehetőségünk lesz emberünket valamelyest testre szabni, de erről bővebben a *dobozok egyikében* olvashattok. A választást követően azonnal felbukkan egy mély dekoltázsú hölgyike, aki teljesen a garázsba kalauzol minket, ahol már ott lapul a nekünk szánt ajándéka, mégpedig egy tűzpiros Ferrari. Ne legyünk hát restek, azonnal pattanjunk is be, és taposuk tövig a pedált. Pár perc bohóckodás után azonban kellemetlen meglepetésben lesz részünk, de nem igazán szeretném spoilerezni a sztorit, elég annyit, hogy innentől veszi kezdetét a karrierünk. Jópofa megoldás, hogy immár belső nézetű



A távoli atomvillanás sem veheti el a figyelmünket a vezetéstől



VÁGJ BELE! Mr. Garrison beajúlna



AHOGYAN AZ A TEHETŐSEBB NÉPEK rétegében igen megszokott, lehetőségünk van karakterünk ábrázátát a saját ízlésünknek megfelelőre szabni, amihez csupán annyit kell tenni, hogy ellátogatunk valamelyik plasztikai sebészetre, ahol a dokinő sűrű hűmögések közepette kezelésbe vesz minket. Bár a lehetőségek első látásra egészen tágnak tűnnek, senki ne várjon *Elder Scrolls*-szintű karakteralakítást, itt nem lehet Chuck Norris virtuális megfelelőjét megalkotni, mivel a játék elején kiválasztott avatárunkból dolgozunk.

AKKOR ÉS MOST

TDU vs. TDU 2



EGYMÁS MELLÉ TÉVE A KÉT JÁTÉKOT, egyértelműen látható a grafikai fejlődés, de külön-külön megtekintve őket, nem annyira. Pedig a *TDU2* egyértelműen szebb lett és pont annyival, ahány év a két rész között eltelt, de egy *Need for Speed: Hot Pursuit*hoz hasonlítva mégis kopárnak, fakónak tűnik a színvilág, ami nem adja eléggé vissza a mediterrán, illetve óceánparti hangulatot.



módban veszünk részt az eseményekben, amit ezúttal nevezünk FPW (first person walker) módnak. Ezáltal mindent szépen bejárhatunk, bökláshatunk a boltokban, saját rezidenciá(i)nkon vagy az autószalomonokban. A versenyeket az úgynevezett Solar Crown sorozat keretein belül rendezik meg, amelyeket a tévé közvetít és csinos csajok, vagy éppen összevissza tört srácok konferálnak fel attól függően, hogy milyen jellegű megmérettetésről van szó. Mindebből már látható, hogy a játéknak van sztorija is, amely kábé annyira erős és akkora szükség van rá, mint Sebeők Jánosra, de nem is azon van a hangsúly, hanem az autózáson és a fejlődésen. Bizony, a *TDU2*-ben szinteket lépünk, egészen hatvanig, amelynek elérésére számos lehetőségünk van, karakterünk ugyanis négyféle, egymással szorosan összefüggő értékmérők mentén fejlődik. Egyrészt pontokat kapunk a versenyek megnyeréséért (Competition). Másrészt közösségi tevékenységünkért (Social), erről Duncan kolléga fog értekezni, tekintve, hogy a teszt idején még nem tudtam csatlakozni a *TDU2* szervereihez. Harmadrészt a játékkeret felfedezve is pontokat kapunk (Discover), ilyenkor az üzleteket,



KISEBB ESÉLYEL FOGUNK BEVÁGÓDNI A BOKROK KÖZÉ, VAGY FELTEKEREDNI A VILLANYKAROKRA

autószalomonkat, elszórta elhelyezkedő roncsokat megtalálva kapjuk a pontocskákat. Utolsóként a gyűjtögetés (Collection) segítségével növelhetjük a szintünket, autók, saját rezidenciák, ruhadarabok vásárlásával. Mondani sem kell, hogy ez a legdrágább lehetőség, hiszen a játék luxusvilágában még egy igénytelen sofőrsapka is többszáz dollárt kóstál, nem is beszélve a sokszázezer dolláros kéglíkről és autókról. Pont ezért, immár a F.R.I.M.-nek nevezett rendszer segítségével pénzt kapunk az ugratásokért, driftelésért és a többi autó melletti szorosan elhaladásért is. Láthatjuk tehát, hogy a lehetőségek igen szélesek, sőt ilyen téren a single és az online játékmenet kapcsolódik is egymáshoz. Érdeemes tudni, hogy csak a megfelelő szint elérése után szakadunk ki az ibizai környezetből és utazunk el Hawaiira, ami tulajdonképpen az első részből is ismert Oahu modernizált változata. Maguk a versenyek jórészt az első részhez hasonló módokat tartalmaznak, tehát birokra kelhetünk a stopper ellen, checkpoint-rendszerű áthaladásokkal, vagy nekiveselkedhetünk a gépi ellenfeleknek is, elérendő célként természetesen mindenki előtt beérve. Traffipax módban

a felállított kamerák előtt kell minél nagyobb sebességet elérve elhúzni, győztesként az állhat a dobogóra, akinek általában a legnagyobb sebességet sikerült hozni. Újdonságként bekerült az elimination is, amelynél minden egyes kör végén kiesik az utolsó, illetve egy olyan megmérettetés is rendelkezésünkre áll, amelyben megadnak egy minimális sebességet, amit túlhaladva pontokat kapunk, a pozitív eltérés arányában. Amint látható, nem beszélhetünk túl sok újdonságról, a *TDU2* egyértelműen az első részben is látott és jól bevált rendszerre épül, ami egyáltalán nem rossz, és így legalább egyből tudjuk, hogy mi a feladatunk. Megmaradtak még továbbá a mellékküldetések, ahol például gyomorrontásos csajt fuvarozhatunk haza, vagy egy fotós megbízásából a szigetek megfelelő pontjain a megfelelő autót kell lefotóznunk. Apró újdonság, hogy minden egyes versenyprogramban van egy főellenfelünk, akivel a futamok megnyerése után összemérhetjük az erőnket és megnyerhetjük az autóját. Amennyiben ez megtörténik, ő magába roskad, vagy éppen nekiall nyavalyogni, miszerint nem érti, hogy ez hogyan történhet meg vele. Az persze már más



EGY MINDENKI ELLEN, MINDENKI EGY ELLEN

Duncan a multi világjáról

NOHA AZ EDEN GAMES VADIÚJ metroszexuális-képzőjéről RG kolléga számol be bővebben, a többjátékos módról én is ejtenék néhány szót. A *Test Drive Unlimited* már az első részben is hozott izgalmas megoldásokat ezen a téren, hisz mint emlékszünk, a szigeten barangolva, online kapcsolat esetén bármiikor beleütközhattünk más játékosokba. Őket aztán versenyre hívhattuk ki, sőt, a megmérettetés útvonalát mi magunk jelölhettük meg. Itt sokkal többről van szó, az aszfalt és a *Sims* online ötvezetőéről, amely az újjazdag nyár felhőtlen élményét rajzolja a monitorra.

NINC S VÁLASZTÁS

Mint ismeretes, a *TDU2*-ben karakterünk fejlődése a szociális tevékenységünktől is függ, tehát bármennyire is szeretnénk, a multis játékmódok használatát aligha mellőzhetjük ezen a gyönyörű vidéken. A szintlépésekhez szükséges közösségi pontok gyűjtögetésére számos megoldás van. A legegyszerűbb többjátékos mód, ha a térképen elhelyezett versenykiírásokra jelentkezünk, amelyek annak megfelelően jelennek meg, hogy a garázsunkban milyen kategóriájú verdák pihennek. Ha csak egy autónk van, igen korlátozott lesz a mozgásterünk, de ha már egy szép nagy kastélyban lakunk, istállónkban 30 gyönyörű járgánnyal, a térképet elborítják a potenciális viadalok. Ezekbe a kiírásokba belépve lényegében külön játékként kezdődnek a küzdelmek, a fejlesztők által meghatározott és napról napra változó versenyútvonalakon. Érdemes észben tartani, hogy bizonyos

meccseknél nincs meghatározva semmilyen kritérium a benevezhető autókra vonatkozóan, de azért nyilván nem Trabanttal érdemes elindulni.

A másik, sokkal érdekesebb multis lehetőség, amikor a *TDU2* online társadalmának tagjai által összeállított összecsapásokban veszünk részt, vagyis olyan küzdelmekben, amelyek szabályait és útvonalát más játékosok alkották meg. Ha bemegyünk egy közösségi központba, ott egyrészt megtalálunk egy rakás illetőt, akikkel interakcióba léphetünk, másrészt bogarászhatunk az aktuális versenykiírások közül. Ha például egy időmérő szimpatikus lesz, kipróbálhatjuk magunkat rajta, majd miután meghunyászkodva tudomásul vettük, hogy csak a 4000. helyet értük el összesítésben, értékelhetjük a játékos-társunk által meghatározott versenykiírást. A poén itt az, hogy amikor játékot kreálunk, magunk állíthatjuk be a megdönteni hivatott időrekordot, és ha valaki lassabbnak bizonyul, a nevezési díja a mi zsebünkben landol, de ha gyorsabbnak, a győzelemért járó díját nekünk kell kicsengetnünk. Nagyon jó ötlet, tapaszt érdemel.

KLUBHÁZ, ÁLLAMI TÁMOGATÁS NÉLKÜL

Érdekes megoldás még a klubház, ahová több okból érdemes bekukkantani. Ez az online szocializáció talán leglényegesebb eleme a játékban, hiszen ezekhez a csoportokhoz csatlakozva (amelyek közül egyidejűleg mindössze egynek lehetünk tagjai) olyan jutalmakhoz is hozzájuthatunk,

amelyekhez egyébként semmilyen más módon nem. Így indulhatunk például olyan versenyeken, amelyek magányos farkasként nem elérhetők, sőt olyan autót is megszerezhetünk kölcsönbe, amelyeket nem lehet megvásárolni. A klubtagoknak megvan a maguk pozíciójuk a klubon belül, választhatnak kincstárnokot és elnököt, ráadásul ennek a kis közösségnek a kasszáját is saját vagyonukból kell feltölteniük.



A
TEST DRIVE
UNLIMITEDBEN
MÉG A MAGNUM
CÍMŰ SOROZATBÓL
ISMERŐS MR. HIGGINS
KUCKÓJÁT IS MEG
LEHETETT
TALÁLNI.



kérdés, hogy alapvetően nincs is szükségünk a verdájára és tulajdonképpen csak a helyet foglalja a garázsunkban. Amúgy sem nagyon tudtam, hogy mit kezdjek egy rózsaszín Mustanggal, amin szép nagy, rúzsosított szájakat formázó matricák éktelelnek.

KÖRET: KIPUFOGÓCSŐBEN SÜLT BURGONYA

Az autós játékok szíve-lelke a gépjármű-felhozatal, amire ismét nem lehet panaszkodni. A soktucatnyi (százhoz közeli) modellből álló autópark tartalmazza a négykerekeűek szinte összes olyan darabját, amelyek garantáltan serkentik a nyálmirigyek működését. Persze a kezdetek kezdetén mindössze három járgány közül választhatunk, de azok sem holmi Trabantok, hanem a klasszikus, mára már kultikusnak tekinthető autócsoportok, amelyek esetében számomra nem volt kérdés, hogy a Lancia Delta HF Integrals lesz a jó választás. Ugyanakkor ismét lehetőségünk van az autószerelőknél az aktuálisan még meg nem fizethető vasak kipróbálására is, ami ta-

lán az első résznek is az egyik legjobb újítása volt. Tényleges vásárlás esetén mindenképpen érdemes valóban menni egy kört a lehetséges alternatívák minden egyes darabjával, mert verseny közben komoly meglepetések érhetnek minket és akkor már késő azon gondolkodni, hogy a Golf GTi helyett mégis inkább az Alfa Mitót kellett volna megvenni. A játékban háromféle vezetési mód közül választhatunk: bekapcsolhatunk mindenféle vezetési segédletet, ekkor a program sokkal toleránsabban fogadja az elkövetett marhaságainkat, kisebb eséllyel fogunk bevágódni a bokrok közé, vagy feltekeredni a villanykarókra. Arany középutként a Sport fokozat funkcionál, ahol már nagyobb felelősséget követel meg az autózás, de még itt is kapunk némi segítséget, a legképzettebbek viszont mindenképpen a Hardcore megoldást választják, ahol nincs bocsánat. Furcsaság, hogy a közvilágítás oszlopainak csapódva olyan az élmény, mintha betonfalnak ütköznénk, illetve a versenyek közben kiververt jelzőtáblákat szorgos kezek azonnal visszahelyezik a helyükre, így a követke-

ző körben már minden egyes kicsapott STOP tábla ugyanolyan hetykén mered az égnek, mintha mi sem történt volna. A gépjármű-felhozatal teljesítmény és funkció alapján is több kategóriára tagolódik, így külön kell kezelni a klasszikus autókat, a SUV-eket (városi terepjáró) és a modern sportautókat is, a versenyeket is ezen kategóriáknak megfelelően szervezik. Kinézetre az autók mind kívül, mind belül nagyszerűen sikerültek, de továbbra sem törnek, csupán karcolódnak, illetve lógatják az első lökhárítójukat. A motorozás szerelmesei viszont egyértelműen pórul jártak, mert a kétkerekeket ezúttal száműzték az utatról, de szinte biztosak lehetünk benne, hogy a mai trendeknek megfelelően, DLC formájában fognak visszatérni. Helyettük viszont bekerültek a SUV-k, AUDI Q7, Range Rover, Hummer H3, Mercedes ML 320 stb. képeben, sőt nekik külön földutas hálózat került kialakításra a szigeteken, ahol az sem elképzelhetetlen, hogy traktor jöjjön szembe velünk. Ahogyan korábban már volt róla szó, az FPW módnak köszönhetően ezúttal valóban körbejárhatjuk az

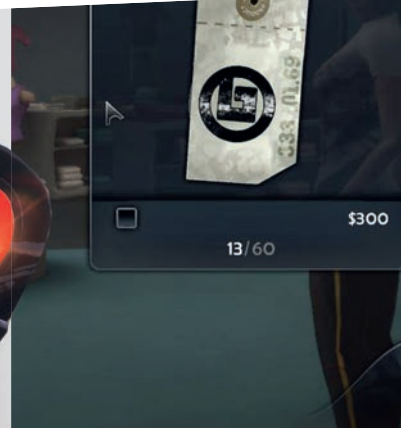
FOTÓZZ!
Fényképező mód



MOSTANÁBAN az autós játékokban egyre divatosabb fotómód a *Test Drive Unlimited 2*-t sem kerülte el, itt is lehetőségünk van saját kedvünkre alakított állóképeket készítenünk, amelyeknél beállíthatjuk a kontrasztot, a kamera szögét, a szintelítettséget és még a mélységélességet is, de akár azt is, hogy a fotón látszódn-e a sofőr vagy ne.



Ha eltekerném a kormányt, akkor nekimennék ennek a fának?



ÉJSZAKA MEGJELENŐ CSILLAGOK ÉS A REFLEKTOROK FÉNYÉBEN ELSUHANÓ FÁK... HANGULATOS

autószalonban a kínálatot, és úgy mustárgathatjuk a drágábbnál drágább személygépjárműveket, ahogyan a való életben is tennénk.

ITAL: MOTORLAJOS HORDÓBAN ERJESZTETT FÜGEPÁLINKA

A különböző felületeken történő közlekedés megtanulására háromféle iskolát vehetünk el, aminek aprócska szépség-hibája, hogy az égvilágon semmiféle gyakorlati haszna nincs. Kicsit az lehet az érzésünk, hogy valamiféle kényszer alapján került bele a játékba, miután valamilyen ataris góré bekiabált a fejlesztőknek, hogy „figyeljtek már, srácok, tegyetek már bele iskolát is, mert miért is ne?!", ők pedig beletették, de fogalmuk sem volt, hogy miféle tartalommal töltsék meg, ezért ilyen „ahogy esik, úgy puffan” alapon összeválogattak mindenféle semmitmondó feladatot.

Természetesen autóinkból nem hiányozhat a rádió sem, jelen esetben kétféle adó közül választhatunk, de igazából pontosan annyit hallgattam őket, mint amennyit egy Vidám Vasárnapból szoktam megnézni, azaz 20 másodpercet, aztán inkább kikapcsoltam és behangoltam kedvenc internetes rádiómat, amivel mindjárt jobb lett. Ennél sokkal fontosabb, hogy immáron egyediséget vihetünk a tulajdonunkba került járműpark darabjaiba, mivel megjelent a matricázhatóság lehetősége, ahol ízlés szerint ragaszthatunk betűket, számokat, zászlókat, vicces figurákat vagy akár nonfiguratív ábrákat is a különböző karosszériaelemekre. Nem hajthatunk végre jelentősebb optikai változtatást, de a motort, futóművet, váltót és a féket a tuningműhelyben szintén babrálhatjuk. A játék viszonylag egyszerűen, csomagban kínálja a tuningszintek lehetőségét, amelyek hozzáférhetősége a karakterünk aktuális szintjétől függ.

Nem értem, miért, de az autóinkat csak akkor tudjuk eladni, amikor megtelik a garázsunk, vagy a kiszemelt darabra éppen nincs elég pénzünk és be akarjuk számíttatni egy, már meglévő autónkat. Így tulajdonképpen bele vagyunk kényszerítve egyfajta ingatlanvásárlási spirálba, hogy a meglévő verdáinkat el tudjuk helyezni. Mindennek a tetejébe a főellenfelettől elnyert kocsikát még eladni sem tudjuk, így az előbbieken említett rózsaszín Mustang azóta is ott rohad a garázsom egyik szegletében.

DESSZERT: HAWAII GYÜMÖLCSTORTA, FÜSZOKNYÁS TÁNCMUTATVÁNNYAL

Az elején már érintettük a grafikai kivitelezés témáját, de akkor csak a negatívumokkal foglalkoztunk, most itt az ideje kiemelni azt is, ami valóban jó. Újdonságként megjelent a napszakok dinamikussá változása, ami egy hegytetőről metekintve valóban pazar látványt nyújt, akár napfelkeltéről, akár naplementéről legyen szó. Az éjszaka megjelenő csillagok és a reflektorok fényében elsuhanó fák, természetből kirakott kerítések látványakor kedvünk lenne lehúzni az ablakot, hogy beengedjük a langyos tengerparti levegőt, amelyet a kabócák motorhangot is elnyomó zaja tölt meg. Ugyanez igaz a viharok esetére is: lenyűgöző látványt nyújt a viharfelhők gyülekezete és elvonultukkal a napfényben nedvesen csillogó, tócsákkal megtűzdelt aszfalt látványa sem rossz. Leginkább azonban az a legjobb, amikor valamely magaslatról letekintve magunk alatt láthatjuk a mérgező zöld növényzetből kiemelkedő bokrokat és a szigetet körbevevő mélykék tengervizet, illetve a horizontot körbefutó inverziót. A hangulattal tehát nincs baj, Ibiza n a dombtetőről leereszkedve a városokba szépen követhető, ahogyan a bokros területeket fel-

váltja a hotelek, tengerparti kecók tömkelege, Hawaii-on pedig a nyílegyenes, kilométereken át tartó aszfaltcsíkok mellett gyér növényzet adja meg a kellő romantikát. Kár, hogy mindez csak akkor ütős, ha legalább 150-nel suhanunk, ez alatt már igencsak látszik, hogy továbbra is steril a környezetünk.

FŐÚR! FIZETEK!

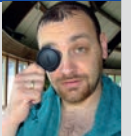
Amint látszik, a TDU2 olyan, mint ahogyan annak idején a felvilágosodásról mint nemzetközi eszmerendszerről tanultuk, azaz igen változatos képet mutat. Egyrésztől siralmas hibák és hiányosságok tapasztalhatók, másrésztől viszont érezhető a fejlesztők igyekezete, mert mégsem egyszerű dolog az ezerkilométeres úthálózat lemodellezése és játékba illesztése, ráadásul mindezt úgy, hogy az egész szigetet be tudjuk járni a kezdetektől fogva, és mégsem szembesülünk töltötgetéssel. Szánalmas, hogy az egyetlen eredeti hang az a játék elején hallható Ferrari motorjának felbörgése, ami csupán elékn lógatott csali, hogy utána szép nagyot koppanjunk, ezzel ellentétben viszont a bőséges autóválaszték és a szépen kidolgozott járműpark igazán csodálatra méltó. Az azonban biztos, hogy a Test Drive név kezdi visszanyerni régi csillogását és bár messze nem azt hozza, mint amit a hőskorban nyújtott, egyre jobb úton jár, különös tekintettel a multis részre, amely számos újdonságot és szokatlan feature-t tartalmaz. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazas.ertekelji.gamestar.hu/jatek/test-drive-unlimited-2

GameStar

RG
Alakul, de még mindig lehetne jobb.



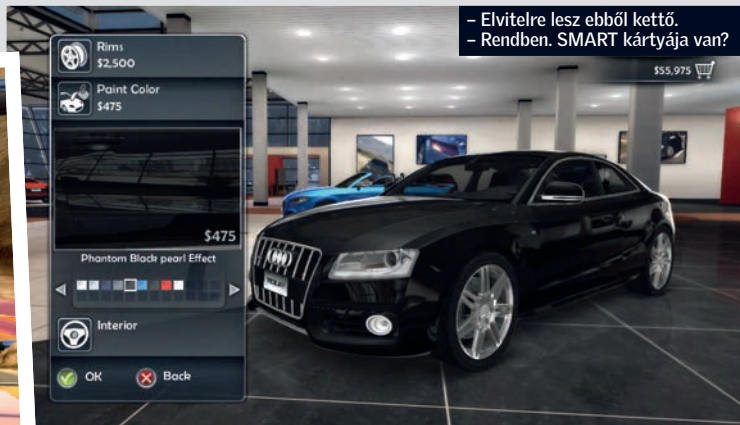
HARDVERIGÉNY:

C2D 2.2 GHz / AMD Athlon X2 4400+, 2 GB RAM, GeForce 8800/Radeon HD 3870, 14 GB HDD, Windows7/Vista/XP SP2

- rengeteg autó
- kiváló multis lehetőségek
- hatalmas bejárható terület
- szegényes grafika
- furcsa fizika
- igénytelen motorhangok

79

Don't drink and drive!



BULLETSTORM

KIADÓ Electronic Arts **FEJLESZTŐ** People Can Fly/Epic Games **RÖVIDEN** A People Can Fly és az Epic egy olyan FPS-t hozott össze, ahol több mint száz módon tudjuk kicsinálni az ellenfeleinket.

Végre kiélheti magát a bennünk szunnyadó szadista állat

//Mayer

MI A BAJ NAPJAINK First Person Shooter-eivel szereztem? Leginkább az, hogy mindenki a *Call of Duty* és a *Halo* rangjából formált tortából szeretne egy-egy nagyobb szeletet. Ezért az alkotók hajlamosak az említett két nagyjából meríteni ötleteket, ami valljuk be, kevés igazán eredeti FPS-t eredményezett az utóbbi években. Bevallom őszintén, nekem hiányoznak azok a régi szép idők, amikor *Quake*-ben és *Unreal Tournament*-ben hülyültünk az elképesztő fegyverzenával rohangálva és egymást lödözve.

A *Bulletstorm* ezeket az időköt idézte meg nekem.

RÉSZEG ŪRKALÓZOK KALANDJAI

Az Epic és a People Can Fly alkotásában az a pláne, hogy a játék fitytyet hány napjaink kommersz FPS-irányelveinek. Már a játék megjelenését megelőző marketinghadjárat is ezt helyezte reflektorfénybe. A *Bulletstorm* nem arról szól, hogy megmentjük a világot, vagy Amerikával megnyerjük a háborút. Ez a játék azoknak készült, akik örömeiket le-

lik abban, ha virtuális gazfickók hátsó bejáratait tölthetik meg annyi golyóval, hogy az lángra kapjon, és a program még külön pontozza is ezt. De hogy mennyire is lesz ettől egyedi és élvezhető a játék, az hamarosan kiderül, előbb nézzük meg, hogy milyen játszótérre dobnak le minket hentelni az alkotók. A *Bulletstorm* valamikor a 26. században játszódik, egy olyan jövőben, ahol militáns kiskirályok irányítják a háttérből a dolgok menetét. Akinék ez nem tetszik, az megismerkedhet azzal a különleges alakulattal, amelynek főszereplőnk, Grayson Hunt



STORM

is a tagja. A csapattal történő találkozás természetesen fájdalommentes és gyors elhalálozást jelent mindenki számára. Gray profinak számít a szakmájában, azonban ez nem jelenti azt, hogy esze is van neki elég. A nagyszájú pofának ugyanis soha nem tűnik fel, hogy gyakorlatilag olyan ártatlan embereket segít át a túlvilágra, akik csak élni kívánnak a szólásszabadság intézményével. Miután leesik a tantusz Gray számára, összerúgja a port megbízójával és a galaxis peremére menekül a bajtársai-val. Az évekig tartó bujkálás során Gray profi katonából iszákos úrka-lózza degradálódik, ám amikor egyszer ismét összefut az őt és társait átverő Sarrano

tábornokkal, hirtelen felindulásból megtámadja ellenfele úrhajóját. Az akció végén mindkét úrjárgány a közeli Stygia bolygóján landol, amely tele van mutáns, felfegyverzett örültekkel, akik vendégszeretből karót kaptak érettségire. Ha ez nem volna elég baj, Gray bajtársainak száma is drasztikusan lecsökken az első néhány perc után, és csak legközelebbi barátja, Sato Ishi éli túl, ám ő is csak úgy, hogy a hajó orvosa még halála előtt cyborgot csinál a szerencsétlenből. Ha pedig még mindez nem volna elég, kiderül, hogy a gyűlölet tárgya,

Sarrano is túlélte a reunion party-t, és egy lepukkant épületben várja, hogy evakuálják a bolygóról. Gray és Sato

elindul tehát, hogy befejezzék, amit elkezdtek.

ELSŐ LÉPÉSEK A SZADIZMUS FELÉ

Maga a történet idáig tartott igazán, mert innentől kezdve semmi egotrengető nem fog történni azon kívül, hogy durván végigszántjuk az egész bolygót. (Bár azt eddig is tudtuk, hogy drámai fordulatokra és komoly jellemfejlődésre nem számíthatunk a *Bulletstorm*ban.) De tekerjük csak szépen vissza magunkat az elejére. Szerettem azt, amikor egy játékban interaktívan mutatják be az irányítást, és nincs külön gyakorlópálya, ahol elmagyarázzák, hogy mi hogyan működik. Ezen a téren a *Bulletstorm* esetében nem lehet panasz, hiszen folyamatosan adagolják az újabb képességeket és az ezekhez

**A
FEGYVER-
TŐL ÉS KÖRNYE-
ZETTŐL FÜGGŐEN
SZÁMOS MÓDUNK VAN
ARRA, HOGY EGY EL-
LENFELET LIKVIDÁL-
JUNK**



BEMUTATÓ BULLETSTORM



szükséges tudást, illetve órákkal a játék megkezdése után is lesz új alapképesség, amit el kell sajátítanunk. Elsőnek persze löni tanulunk meg, bár külön poén az egészben, hogy rögtön részegen teszszük ezt. Egyébként nem is igazán értettem, hogy mi folyik éppen a képernyőn: alig néhány másodperc indítottam el a játékot, és máris szellemképes látvány

fogadott. Azt hittem, be van kapcsolva valami 3D-feature, csak éppen a monitor nem támogatja azt, és hiába kerestem az opciók között a 3D-mód kikapcsolását, nem lettem sehol. Kellett azért néhány másodperc, amíg leesett, hogy a karakterem felöntött a garatra és azért lát kettőt. A lödőzés és egyéb kommersz FPS-ekből ismert irányítás elsajátítása

után jöhettek az olyan finomságok, amelyek a játék szadista kreatív gyilkolásához szükségesek, de ezeket csak később részletezem. A *Bulletstorm* tehát alapvetően jó tanárként bánik velünk, sokáig fogja a kezecskénket, rendszeresen ad tippeket, ha valami nem menne elsőre, és gyakorlatilag észre sem vesszük azt a folyamatot, ami alatt megtanuljuk a játék működését. A gond azonban az, hogy ugyanez nem mondható el a beleélés elősegítésénél. Az első órában gyakran tör meg cutscene az iramot, ráadásul nem az izgalmasabb fajtából. Volt olyan, hogy egy jelenet után elsétáltam egy ajtóhoz, megnyomtam egy gombot és egy újabb előre rögzített jelenet következett. Szerencsére ez abbamarad egy idő után, de egyáltalán nem sikerült elérnie a fejlesztőknek, hogy hamar érdekelni kezdjen engem a világ, amibe csöppentem.

SZABADON ENGEDJÜK AZ ÁLLATOT

Szerencsére minden korai sérelemért kárpótolt minket a skillshotrendszer,

ami az Epic és a People Can Fly nagy dobása. Ez az, ami igazán érdekessé és izgalmasá teszi a *Bulletstorm*ot. A rendszer lényege, hogy fegyvertől és környezettől függően számos módunk van arra, hogy egy ellenfelet likvidáljunk. Ráadásul a különböző mozdulatokért cserébe pontokat kapunk, ezek mennyisége pedig attól is függ, hogy mennyire nehéz kivitelezni az adott gyilkosságot – ha csak szimplán megölünk egy ellenfelet, kapunk érte 10 pontot. Azonban mindjárt más lesz a helyzet, ha egy kicsit játszuk a szadistát. A standard lövöldözés mellett további három mozdulat

**DR. WHIT
„MECHANIC”
OLIVER**

**GENERAL
SARRANO**

**RELL „LE PEW”
JULIAN**

ISHI SATO

**TRISHKA
NOVAK**



**KIK
OKOZZÁK
A
VIHART?**



A *Bulletstorm*ot népszerűsítő marketingkampány részeként *Call of Duty* paródiának szánt *Duty Calls* játékot eddig több mint 1,25 millióan töltötték le.



áll rendelkezésünkre annak érdekében, hogy minél változatosabbá tegyük henteselési folyamatainkat. Hatalmasat rúghatunk ellenfeleinkbe vagy a kezünkre erősített eszköznek a segítségével egy energianyálbot használva magunkhoz is ránthatjuk őket, illetve akár oda is csúszhatunk hozzájuk és elkaszálhatjuk az ellent.

Mindhárom esetben a levegőbe kerülő ellenfelek lelassulnak, így könnyebben szórhatjuk rájuk az ölmet, vagy ké-

szíthetjük elő a terepet a komplexebb kivégzések következő lépésére. Így akár 25 pontot is kaphatunk, ha magunkhoz rántunk egy ellenfelet, majd elrúgjuk magunktól és így löjük szitává, de bizonyos összetett skillshotokért akár 100+ pontot is kaphatunk. Ezekért a pontokért fejlesztéseket, fegyvereket és töltényeket vásárolhatunk, az új fejlesztésekkel és fegyverekkel pedig újfajta skillshotok válnak kivitelezhetővé, amelyekkel még több pontot érhetünk el. A játék folyamatosan hajt előre, és minden sarkon csak arra vártam, hogy mikor is tudom kipróbálni az újabb képességeket, például amikor a csávónak minden végtagját lelövöm a helyéről. Nagyszerű ez a szabadságérzet, amit az ellenfelek kicsinálása felett kapunk. Bár ez elég erősen korlátozódik abban az esetben, ha egyszerre hatan rotnak ránk, és nem nagyon van idő arra, hogy bonyolult mozdulatokat hajtsunk végre. Persze idővel remek tömegoszlató eszközök is rendelkezésünkre állnak, azonban így is rázós lesz az út, amíg már rutino-

BOTRÁNY!

A februári megjelenés előtt érkezett egy bomba, amit a Fox News dobott le. Az amerikai csatorna nem először tesz ilyet: korábban a *Mass Effect*ben átéltető úrlényszex miatt kezdtek hisztizni. A *Bulletstorm*ot főleg a trágársága, az erőszakosságra való buzdítása és a szexuális utalásai miatt kezdték szapulni. Hogy egy hozzáértő személy is részt vegyen a pofozásban, meghívták Carol Lieberman pszichológust észosztónak. A hölgy felhívta a figyelmet arra, hogy egyre több videojáték fonódik össze az erőszakossággal és a szexszel, sokan pedig éppen az ilyenek láttán kapnak kedvet ahhoz, hogy a való életben is imitálják virtuális tetteiket. Az EA válaszában visszafogottan csak annyit mondott, hogy a kiadó hisz az alkotói szabadságban. Emellett a játékot a 18 éven felülieknek való kategóriába sorolta be az ESRB, a kiadó pedig ezt tiszteletben tartja.



GRAYSON HUNT



Primary objective: a 4. métró építkezési munkálatainak motiválása



Az ingyenröntgen az Egészségügyi Minisztérium ajándéka

san nyomjuk az egyik gonosztevő nyakába az időzített bombát, és rúgjuk be a társai közé, hogy ott mosolyogva felrobbanjon és magával vigye a túlvilágra a haverjait is. Ugyanez a szabadságérzet azonban nem igaz a pályakialakításra. A *Bulletstorm* ugyanis pont annyira lineáris, mintha most kimennék a konyhába, meginnék egy kávé és kiírná a HUD-om, hogy küldetés teljesítve. Sajnos felfedeznivaló olyannyira nincs, hogy csak megyünk szobáról szobára és takarítjuk az utat magunk előtt. Ráadásul a játék folyton megmondja, hogy mit is kell csinálni: az úttorlasz világít és egy hatalmas gomb jelenik meg rajta, jelezvén, hogy ezt bizony meg kell rúgni, vagy az energianyalábbal magunkhoz kell rántani. A zárt ajtók vagy liftek mellett ott villog a gombocská, hogy ezt akkor most tessék megnyomni. Pedig annyira örültem volna, ha csak egy picit eltévedhettem volna.

VAN ZSÁKOMBAN MINDEN JÓ

Meglepő lehet, de a *Bulletstorm* azon kevés játékok közé tartozik, ahol a mesterséges intelligenciát nem érheti egy rossz szó sem, ugyanis a buta mutánsoknak nem kell gondolkodniuk, csak löniük meg rosszat tenniük, hogy könnyedén kezelésbe vessük őket. Illetve mégis van egy komoly problémám az MI-vel, ez pedig nem más,

mint a társunk, Sato Ishi. Egyszer igazán komoly nehézségek árán éppen egy *Mercy* névre hallgató skillshoton dolgoztam. Ellenfelünket ebben az esetben tökön kell löni, de annyira, hogy térdre rogyjon. Ez az egyik legnehezebb produkció, hiszen pontosan kell célozni egy folyton mozgó és rohangáló ellenfelet, mindemellett pedig nem is szabad túl sok golyót juttatni a szervezetébe, mert még a végén meghal. Nomármost, nem egyszer fordult elő, hogy már éppen úton voltam fejbe rúgni a szerencsétlent, amikor jött a társam és szimplán lelőtte, ezzel pedig teljesen elrontotta a skillshotomat, és egy mezei 10 pontos Killt regisztrált a rendszer. Szegény idősebbik Sato Ishi feleségét felemlegettem párszor.

Fegyverek terén egyébként szűkös ugyan a kínálat, azonban mivel mind egyiknek van egy normál és egy merőben eltérő Charged lövése, az opciók száma magasra ugrik. A hétköznapi karabinerünk például fel tudja húzni magát olyannyira, hogy egyszerre több mint 100 golyót kieresztve magából szételvasztja a célszemélyt, illetve a pisztolyunk egy olyan lövedéket is ki tud löni, ami petárdaként felrepíti az ellenfelet, majd az égben szétrobbantja őt. Bár azt meg kell hagynom, hogy a mesterlövészpuska használata nagy fájdalom ebben a játékban. A *Bulletstorm* sniperében az a pláne, hogy miután meghúztuk a ravaszt, elkísérhetjük a golyót az útján és irányíthatjuk is, ha az ellenfelek esetleg elmozdultak volna a helyükről. Ez igencsak hasznos funkció, ugyanis ellenfeleink előszeretettel



Egyik lábam itt a másik

térnek ki a golyók elől, a gond azonban az, hogy a kameranézetből nehéz megítélni a távolságot, és könnyedén mellénavigálhatjuk a lövedéket. Ha mindenki 3D-ben játszaná már ezt, akkor semmi gond nem volna, de így sajnos sikerült az egyik kedvenc fegyvernememet ebben a játékban teljesen ellehetetleníteni.

PSZICHOPIATA RANDIVONAL, MIBEN SEGÍTHETEK?

Gondolom, mostanra már leesett, hogy a *Bulletstorm* sikere egyetlen lábom áll vagy bukik, ez pedig a skillshotrendszer. A történetet észre sem vesszük, a világ szép ugyan, de mindig elmarad a „Váó”-faktor és a karakterek is kifejezetten irritálóak tudnak lenni, bár hozzá kell tenni, hogy a trágárságuk né-



Á, ilyet már láttam az Egri Csillagokban!



„Azt kérdik az emberek, hogy mégis honnan jött az inspiráció? Igazából onnan, hogy egész életünk során játékokkal, filmekkel, könyvekkel és képregényekkel tömtük magunkat. Atari 600-tól kezdve Turokig, minden élményünk bekerült ebbe a játékba.”

Cliff Bleszinski, Epic Games, Vezető dizájnér

i A Halo 3 legendás „Believe” trailerét is kiparodizálták a Bulletstorm készítője. A felvétel végén a halottnak vélt Crayson Hunt látványos hanyásba kezd. Mindvégig Chopin szól a háttérben.

A KEDVENC SKILLSHOTJAINK:

BULLET KICK – A legalapvetőbb skillshot, ezt fogjátok produkálni a legtöbbet. Rántsd magadhoz az ellenfelet, ahogy elért hozzád, rúgj bele egyet, majd töltsd meg golyókkal.

SADIST – A Flail Gun ragadós időzített bombájával semlegesítjük ellenfelünket. Amíg az mozdulni sem bír, és várja, hogy a bomba pittyegése véget érjen egy nagy durranással, mi egy másik fegyverrel fejen lövünk, vagy lelőjük a mélybe.

MERCY – Lövünk ellenfelünket az érzékeny pontjukon. Igen, ott a lábuk között. Precízen adagoljuk a löszert, nehogy sokat kapjon szegény és idő előtt elhalálazzék. Ha már nem bírja a golyók csiklandozását, térdre rogy. Fájdalmuk enyhítése érdekében mutassuk be arcuknak a bakancsunk talpát.

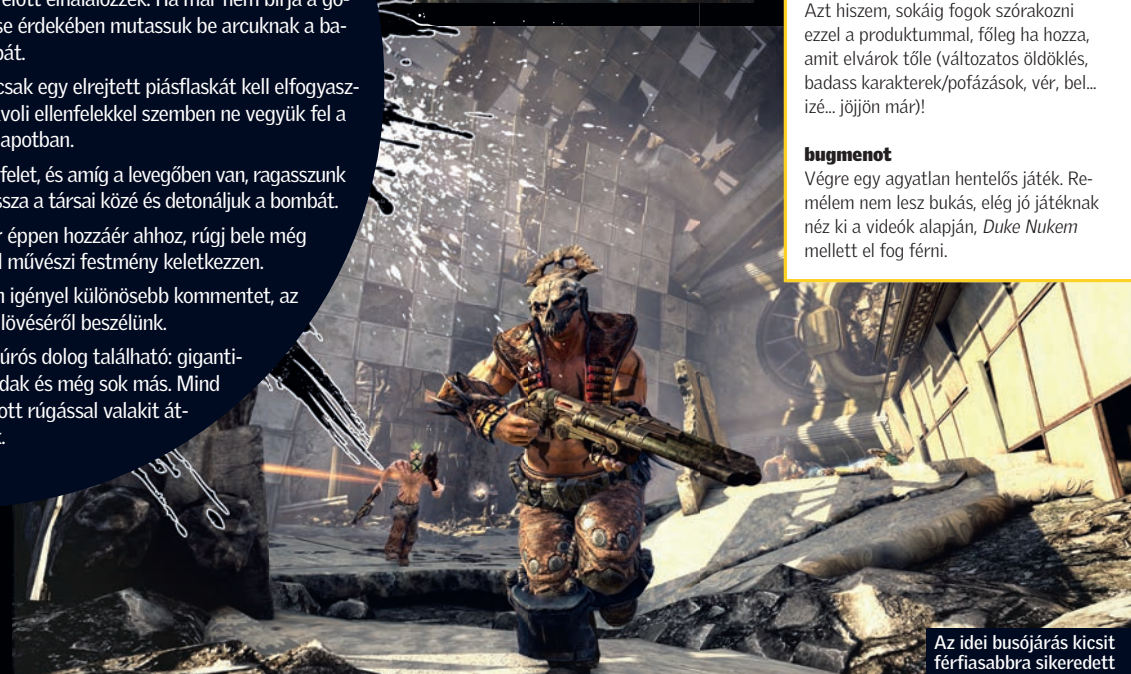
INTOXICATED – Könnyen elérhető skillshot, hiszen csak egy elrejtett piásflaskát kell elfogyasztanunk, majd részegen lelőnünk valakit, Vigyázat, távoli ellenfelekkel szemben ne vegyük fel a harcot illuminált állapotban.

HOMIE MISSILE – Rántunk magunkhoz egy ellenfelet, és amíg a levegőben van, ragasszunk rá egy Flail Gun bombát. Ha ez megvan, rúgjuk őt vissza a társai közé és detonáljuk a bombát.

GRAFFITI – Rúgj valakit a falhoz, majd amikor éppen hozzáér ahhoz, rúgj bele még egyet, hogy darabokra hulljon és a vérből művészeti festmény keletkezzen.

HEADSHOT – A jó öreg és nagy kedvenc. Nem igényel különösebb kommentet, az akciójátékok egyik legmenőbb lövéséről beszélünk.

VOODOO DOLL – A bolygón számos szúrós dolog található: gigantikus kaktuszok, betonból kiálló acélrudak és még sok más. Mind csak arra vár, hogy egy jól irányzott rúgással valakit át-szúrj rajtuk.



Az ideai busójárás kicsit férfiasabbra sikeredett

telezni, mert több ember közreműködését is igénylik. Kifejezetten izgalmas játékmód ez, azonban nagyon szükséges, hogy jó csapatmunka legyen a társak között, ennél fogva Teamspeak, illetve PS3-on és Xbox 360-on a füles és mikrofon használata javasolt.

A másik izgalmas multiplayer mód az *Echoes*. Ez nem a klasszikus értelemben vett többjátékos mód, hiszen egyedül henteljük magunkat végig a pályákon; a lényeg az, hogy a single player kampány adott pályaszakaszain mehetünk újra végig, ám a játék méri az időt, és hogy mennyi skillshotpontot érünk el. A végén egy globális toplistán tekinthetjük meg, hogy hol járunk a többiekhez képest, illetve a haverjainkkal is összemérhetjük magunkat.

LE A KALAPPAL, KHM, FEJJEL!

Összegezzük tehát, hogy mit kapunk a *Bulletstorm*-mal a kezünkbe. A játék alapjait tekintve egy hétköznapi sci-fi FPS, tele vicces káromkodásokkal, lapos karakterekkel és egy gagyi történettel. Ami miatt azonban valóban kiemelkedik társai közül, az a skillshotrendszer, ami bizony tényleg jól működik. A buta MI, az izgalmas fegyverzet és a különleges képességeink mind elősegítik azt,



hogy egy hatalmas virtuális játszótérre váljon a játék, ahol kedvüncre szórakozhatjuk ki magunkat, hogy majd sötétedéskor nyugovóra térjünk. Kár, hogy túlzottan is lineáris a játék és igazi felfedezői élmény nincs, pedig egy ismeretlen bolygóra zuhanva ez magától értetődő lenne, illetve az is problémás, hogy a társaink intelligenciája is a mutáns ellenfelek agyi kapacitásával vetekszik, így gyakran csak útban vannak. A különböző sadista kivégzések azonban rendre mosolyt fakasztanak az arcunkra, és hát ez a játék tényleg nem szól másról, mint hogy szórakoztasson bennünket. Csak megyünk előre, és azon elmélkedünk, hogy az első szembejövő ürgét belerúgjuk-e egy elektromos kerítésbe, vagy tegyük inkább a nyakába egy bombát, lövünk tőkön, és végül robantsuk fel. **CS**

TI MONDTÁTOK

PHOENIX

Nagyon szkeptikus voltam eleinte a játék sikerét illetően, nem tűnt különlegesnek, amolyan „tipikus Cliffy B-játék”, de a demót kipróbálva rájöttem, hogy tényleg elég szórakoztató ez az egész.

bashka

Azt hiszem, sokáig fogok szórakozni ezzel a produkttal, főleg ha hozza, amit elvárok tőle (változatos öldöklés, badass karakterek/pofázások, vér, bel... izé... jöjjön már!)

bugmenot

Vége egy agyatlan hentelős játék. Remélem nem lesz bukás, elég jó játéknak néz ki a videók alapján, *Duke Nukem* mellett el fog férni.

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

www.gamestar.hu/jatek/bulletstorm

GameStar

MAYER

Ez a felnőttek *World of Gore*-ja, csak inkább úgy nevezhetnénk, hogy *World of Gore*.



HARDVERTICÉNY:

Core 2 Due 16 Ghz, 1,5 GB RAM, 256 MB VGA RAM, GeForce 7600 / ATI Radeon HD 2400 Pro

- + Kreatív és vicces skillshotok
- + Skillpontokon alapuló fejlődés
- + Pofás káromkodások
- Túlzottan lineáris
- Néhány skillshot érthetetlenül nehéz

80

Felfrissülést hoz az FPS piacra

Mazur megint a helyemre állt a parkolóházban!



Ez nem a nyolcadik kerületi rendőrkapitányság

DC UNIVERSE ONLINE

KIADÓ Sony Online Entertainment **FEJLESZTŐ** Sony Online Entertainment **RÖVIDEN** A DC képregény-univerzum világában játszódó MMORPG, amelyben te is egy lehetsz a hősök vagy éppen a gonosztevők közül, és bejárhatod a képregényekből ismert helyszíneket.

Mentorod Batman, a haverod pedig Superman? Akkor már te is superhős vagy //EndreMan

GOTHAM, A BŰN VÁROSÁ... Ahogy repülünk felette a társaimmal, innen messziszíról nézve egész nyugodtnak tűnik. Közlebről már nem ez a helyzet – háború dől, amelyet nemcsak a nagy közös ellenséggel, hanem jó emberi szokáshoz híven egymás között is vívunk. De nem lapulhatok egy sarokban, mert a nagy erő nagy felelősséggel jár, ezt már megtanultam. Igaz, nem születtem hősnak, családi háttér sem tett az éjszaka lovagjává, mint Bruce-t, most mégis itt vagyok, hogy megtegyem, ami a kötelességem. Kisé elbizonytalanodom néha, hogy képes-e legyőzni mindazt, ami rám vár, de ekkor csak magam mellé pillantok, és látom, hogy velem repül Clark. Ettől megnyugszom, hiszen mégiscsak ő az Acélember...

2010 nem az MMORPG-k éve volt, még akkor sem, ha év végén megjelent a régóta várt *WoW*:

Cataclysm. Azonban idén jogosan reménykedhetnek az online szerepjátékok rajongói, hisz máris eljött hozzánk 2011 egyik legjobban várt címe, a *DC Universe Online*. A Sony Online Entertainment nem kezdő a szakmában, több játékuk is mérőföldkő volt a maga idejében, elég, ha csak az *Everquestre* vagy a *Star Wars Galaxies-re* gondolunk. A cégnél ismét úgy döntöttek, hogy nem a semmiből hoznak létre egy új világot, hanem egy jól ismert univerzumba kalauzsolnak el minket. Ezúttal ez nem más, mint a DC képregények világa, városai, ami azért nagyszerű, mert nem kisebb nevek élnek ebben a létsíkban, mint Superman, vagy a mindenki által ismert bőregér, Batman vagy Joker.

AZ ÚGY VOLT, HOGY...

Ha valaki a jól ismert hősök valamelyikét szeretné megszemélyesíteni, akkor el kell keserítenem, ők legfeljebb csak a társaink lesznek a küldetések során. Aggodalomra mindazonáltal semmi ok: a küldetések igen nagy százalékában velünk tartanak a DC hősei. A *DC Universe Online* során a játékos-társainkkal együtt népesítjük majd be Gotham sötét

A bal felső 4-es nem az igazi!



i Az amerikai képregények „aranykorának” az 1930-tól 1950-ig tartó időszakot tekintjük. Ekkor váltak igazán népszerűvé a képregények, és ekkor született meg a klasszikus szuperhős-karakter típusa. Superman-képregény 1938 júniusában jelent meg először, Batman pedig 1939 májusában.



A mi utcánk girbegurba, minden sarkon áll egy... rendőr



Akkor három fánkot és egy kávét kérek!



TELJESEN ÚJ, EDDIG SEHOL SEM LÁTOTT DOLGOKAT TUDUNK TESTRE SZABNI HŐSEINKEN

tét vagy Metropolis fényes utcáit. Felmerülhet a kérdés bennünk, hogy hogyan lehetséges, hogy minden második ember az utcákon szuperhős?... A magyarázat szövevényes: a nem túl távoli jövőben egy bizonyos Lex Luthor és kedves barátai által vívott háború a hősök és főleg Superman ellen a végéig járja. Az intróban szereplő város egy hatalmas csatamező, s Luthornak sikerül a legyengült Supermant törbe csalni és megölnie egy kriptonitlándzsával. Győzelmének azonban két másodpercig sem örülhet, mert ekkor támadja meg a Földet Superman régi ellensége, Brainiac. Luthor rájön, mekkorát hibázott ösellsége megöklésével, hisz a háború mind a hősöket, mind gonosz társait megtizedelte, így nincs, aki szembe tudjon szállni Brainiac seregeivel. Ezért egy szerkezettel összegyűjti a saját idősíkjában lévő hősök erejét, majd visszamegy a múltba, mielőtt a háború megtörtént volna, és figyelmezteti a hősöket a veszélyre. Ezenkívül pedig szabadjára engedi a szuperképességeket, amiket magával hozott, hogy a hét-

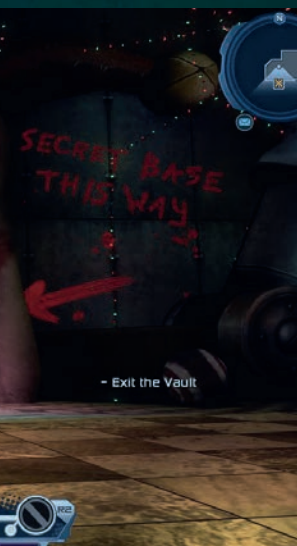
köznapni emberek is olyan hősöké váljanak (ezek leszünk mi), akik majd készen állnak Brainiac eljövételére. Természetesen nem mindenki akar fényes páncélt hős lenni, úgyhogy akik aggódtak, azokat megnyugtatom, gonosz célokra is felhasználhatjuk majd jobbnál jobb adottságainkat.

ADD MEG A KÉPESSEGED, MEGMONDOM, KI VAGY

Akik minden RPG-ben órákat töltenek el karaktergenerálással, azok szerintem most egy hétre el fognak tűnni. Ezúttal nem közhelyezek: valóban annyi beállítási lehetőség áll rendelkezésünkre, hogy még nem láttam két ugyanolyan karaktert, de hasonló se sokat, pedig már három hete járom Gotham utcáit. Teljesen új, eddig sehol sem látott dolgokat tudunk megváltoztatni a hőseinken; első lényeges választás a mentorunk. Ő fog végigvezetni minket a játék nagy részében, tőle kapjuk fő küldetéseinket, és úgy egyáltalán, az ő meglátásain keresztül szembeesülünk a világgal. A jó oldalon többek között Batman, Superman és Wonder

Woman, a rosszaknál pedig Joker, Lex Luthor és Catwoman susoghatja a füllünkbe, hogy mit és miért kell megtenniünk. A második igencsak szokatlan, de ebben a játékban nagyon fontos kérdés, hogy milyen „utazási” képességgel rendelkezzen a hősünk. Hisz hogyan is néznénk ki a szép rózsaszín-zöld palástunkban, és kívül hordott alsógatyánkban, ha nem tudnánk repülni, szuper gyorsan futni vagy szuper fizikumunknak köszönhetően falon mászni?... Le merném fogadni, hogy a játékosok 80 százaléka a repülést fogja választani. Ezekon kívül a harci stílusunkat, valamint azt is meghatározhatjuk, hogy milyen különleges képességünk legyen. A harci stílus lehet valamilyen harcművészeti ág, fegyverspecializáció, de lehet szupererő is vagy villámgyors ütések. Különleges képességünk lehet mágia vagy valamilyen elementáris erő, illetve akár mindenféle extra szerkezettel is elláthatjuk magunkat, ha az tetszik jobban. Például ha se nem repülünk vagy futunk, illetve szupererőt sem akarunk, hanem különleges harci tudást és technikai kütyüket választottunk, akkor egy

Batmanszerű hőst hoztunk létre, de ha a szupererők, tűzidézés és repülés a szimpatikusak, akkor azt is kiválaszthatjuk, és így egy Supermanszerű karakterünk lesz. Ha ehhez még hozzávesszük a kinézet módosításának ezernyi lehetőségét, bőrszínek, ruhák, hajak, testalkatok stb., akkor még én is könnyen kiszámíthatom azt, hogy igazán változatos karaktereket hozhatunk létre. Ez a változatosság nemcsak a karaktergenerálásra jellemző, hiszen a képességeinket a továbbiakban is olyan szerteágazó módon fejleszthetjük tovább, hogy a véletlenül két ugyanolyan karaktert is generálnánk, a játék során szinte biztosan azok is teljesen különbözővé válnának. Ami a további fejlődést illeti, fontos megjegyezni, hogy a többi MMO-val ellentétben a játékosok nem kényszerülnek grindelésre, ha fejlőd-



A SÖTÉTSÉG VÁROSA

Gotham City

BATMANNEK ÉS JOKERNEK IS IDE KELL CÍMEZNÜNK A RAJONGÓI LEVELEINKET.

A város hatalmas, és a rajongók nagyon sok ismert épülethez ellátogathatnak benne, kezdve az Arkham elmegyógyintézetől egészen a Waynetech irodaépületéig. Sokkal komorabb, nyomasztóbb helyszínekkel találkozhatunk itt, mint a játék másik nagyvárosában, hiszen nemcsak a már említett Joker, de többek között a Madárijesztő, Bane vagy a Pingvin küldetései is ide szólnak. Egyik sem lesz egy vidám séta: csatornákat, elhagyatott sikátorokat, vagy örült cirkuszokat kell bejárniuk, hogy elkapjuk ezeket az elmebeteg bűnözőket. A rendőrőrsön természetesen a jó öreg Jim Gordon is megtalálható, aki bizony nem restell küldetésekkel keseríteni életünket. Szerencsére, mivel egy MMO-ról beszélünk, lehetnek, sőt kellenek is mellénk társak, akikkel kézen fogva botorkálhatunk majd a sötétben.



ni, erősödni akarnak. A játékmenetet a fejlesztők teljesen úgy építették fel, hogy ezt elkerüljék.

(LE)KEZELÉS

Amikor új hősömmel először megmozdultam, rögtön feltűnt valami: nincs a képen egérkurzor! Bizonytalan mozdulattal a kontroller felé nyúltam... és nem bántam meg! Ezt az MMO-t bizony teljesen másként kell kezelni, mint ahogy azt megszokhattuk, és ez bizony nagyon tetszett. Nemcsak arról van szó, hogy a játék PlayStationön is megjelent, és ezért konzolos a kezelése... nem. Itt nem a megszokott skillbar-alapú kezelés áll rendelkezésünkre, amiben kijelölöm a targetet, ráklikkelek a skillre és örülök magamnak, hanem egy beat-em-up szerű bunyós játék kezelését oltották MMO-s környezetbe. Nem azt mondom, hogy mostantól minden MMO ilyen legyen, de nagyszerűen illik ez egy szuperhősös játékba, ahol rengeteget kell boksolni, rúgni stb. Bár egérrel is elboldogulunk, de ha valamihez, hát ehhez a szoftverhez fokozottan ajánlott egy kontroller beszerzése. Nem meglepő módon a játékban nagyrészt küzdeni fogunk, de ezen a téren a legkisebb panaszunk sem lehet. A fentebb említett karaktertervezéstől függően kialakított hőseink teljesen egyedi stílusban téríthetik jobb belátásra az ellenfeleinket. Nincs is annál jobb, mint amikor egy csapat különböző hős, a saját képességeivel egyszerre ront rá az ellenfelekre. Repülő karaktereink a levegőből lecsapva érkehetnek, miközben szupergyors társaink a földön sorozzák a gonosztevőket. Ezalatt a technikai képzettségű haverjaink ágyúkat szerelnek fel, hogy segítsenek nekünk, de ne fe-

ledkezzünk meg elementalista barátainkról sem, akik éppen ránk gyújtják az egész kócerajt.

INDULJUNK A JÁTSZÓTÉRRE

Bármelyik oldalt is válasszuk a kezdéskor, Brainiac egyik ostromhajójában kezdünk, amely éppen a Földhöz közelít, majd miután egy rakás robotot „átprogramoztunk”, a pálya végén megjelenik Superman vagy Lex Luthor. Ők segítenek nekünk lejutni a Földre, pontosabban abba a két városba, ahol ténykedni fogunk. Megjelenítésükben a sokat látott Unreal Engine 3 segít majd, ami még mindig képes szépet varázsolni elénk, és egy MMO-kban ritkán látott dologgal is találkozhatunk: bizonyos tárgyak a fizikának megfelelően reagálnak, dobálhatók, felvehetők. Ez a feature természetesen főleg a főellenségek bűvőhelyén nyithat meg számunkra nagyon sok lehetőséget a küzdelmek során. Lezuhanó tetők, ellenségekhez vágható robbanó hordók, csapdák... Amennyire megszokottak egy egyszemélyes játékban, annyira újdonságok itt.

EGY HŐS NAPJAI

.....Végre megvan! Most elkapjuk! A Madárijesztő már régóta riogatja az ártatlan embereket, de ennek vége, megtudtuk, hogy hol rejtőzik. Egy csatorna... hát persze. Találó. Egy ilyen féregnek ott a helye. Társaimmal lassan leereszkedtünk egy közeli lejáraton, arcunkon éreztük meg először a csatorna meleg, bűzös levegőjét. Egy kisebb patkánycsapat futott szét, ahogy megzavartuk város alatti birodalmukat. Ne aggódjatok, veletek semmi bajunk, mi most nagyvadra jöttünk vadászni. Lassan haladni kezdtünk előre, és mindenki nagyon koncentrált, mert tudtuk, hogy a Ma-

A FÉNY VÁROSA

Metropolis



METROPOLIS A FÉNY OTTHONA, csillogó felhőkarcolóival, kínai negyedével, hatalmas tereivel első ránézésre igencsak hívogató. Itt Superman lakik, Lex Luthor társaságában, az ő világnézetük pedig általában sokkal pozitívabb, mint Gotham lakóinak. (Bár általában Joker is elég víg, igaz, kissé alternatív módon.) Metropolis küldetései kevésbé komorak, míg a másik városban előszeretettel alkalmaztak horrorelemeket a küldetések felépítésekor, addig itt kicsit harsányabb, hősiesebb küldetésekkel találkozhatunk. Ne csodálkozzunk, ha lépten-nyomon a Justice League csapat tagjaival fogunk összefutni, sőt egy küldetésben még démonok is megszállják őket. A Time Square-t idéző sugárutak között megtaláljuk még Superman, illetve bocsánat, Clark Kent munkahelyét is, a Daily Planetet.

A KARAKTEREK SZINKRONJAI, MOZGÁSAI, RÁJUK JELLEMZŐ VONÁSAI ZENIÁLISAK!



Batman is szereti a PVP-t

Álmaimban Amerika visszainteget

i A DC Comics 1934-ben alakult meg National Allied Publications néven, és ekkor lett a világ vezető képregény-kiadóinak egyike. A „DC” szó eredetileg a „Detective Comics” rövidítése volt, később pedig hivatalosan is a cég nevévé vált.

A madárijesztés mától tilos!



Ha játékosok nem mentik meg a Földet, akkor a pusztulás sorsára jut – Chris Cao, SOE, Game Director

dárijesztő birodalmában nem minden az, aminek látszik. Ám végre itt van, helyes, elég a gyáva rejtőzködésből, ideje, hogy a rémálmaid ismét hosszú időre eltűnjenek Gotham Cityből. A kisése szűk hely miatt a repülő társaim is a földön vették fel a küzdelmet a Madárijesztő hatalmas alakjával. Persze az ellenfelünk nagysága csak egy újabb illúzió volt, de amit az agy valóságnak hisz, úgy is éli meg, ennek ellenére nem volt szabad, hogy elhatalmasodjon rajtunk a félelem. Végül minden igyekezete ellenére győztünk... Mégsem ünnepeltünk hangosan. Bár a Madárijesztő jó időre visszakerült az Arkham elmegyógyintézetbe, ezt az estét sokáig nem feledtük. Mert megmutatta, mitől félünk a legjobban, olyan dolgokat, amikről talán magunk sem tudtunk. Elmebeteg röhgége sokáig visszhangzik még álmainkban, és csak remélni tudom, hogy elmúlik ez az orrfacsaró csatornabűz, amely azóta is itt van az orromban...”

A fő küldetissorozat alatt a jól ismert gonosztevőkkel, illetve ellenkező oldalon a hősökkel kell elbánnunk a DC univerzum karaktereinek segítségével. Gyakorlatilag minden ellenfélnek remek kis saját története van, és az összekötő küldetéseken kívül mindig társunk lesz a bajban egy jól ismert hős vagy bűnöző. Tulajdonképpen a játék nagy része már-már egyedül is játszható az

egymásra épülő küldetések miatt, persze a főellenfeleknél nem árt, ha többen vagyunk. A főellenségek búvóhelyei a játék legjobb részei, mindegyik nagyon hangulatos, remekül illeszkedik a képregényekben látottakhoz. A karakterek szinkronjai, mozgásai, jellemző vonásaik megjelenítési módja szó szerint zseniális. Persze ez a minimum, ha egy ilyen jól ismert világban kalandozhatunk. A séma sokszor azonos, de cseppet sem unalmas: a rendőrkapitányságon (vagy alvilági klubban) kapunk egy küldetést egy jól ismert karaktertől, majd miután valamelyik nagyvárosban, az utcákon, sok-sok bunyóval utánajártunk a dolgoknak, eljuthatunk egy titkos búvóhelyre. Míg a városi utcák közösek és bárki szembe jöhet velünk a szerverről, addig a titkos főellenség-búvóhelyek instance-rendszerben épültek fel. Nagyon fontosak még az ún. „alert” küldetések, amelyeket csak csoportban teljesíthetünk, és amelyekben a fő sztorihoz kapcsolódó dolgokban kell részt venniük. Ezek folyamatosan, a karakterünk szintjétől függően nyílnak meg számunkra. Itt a legfontosabb a csapat összehangoltsága: már a legelején meg kell határozzuk, hogy milyen szerepet fogunk betölteni a küldetésben: sebziünk, védünk vagy támogatjuk a csapatot (DPS, tank, supporter). Az első ilyen küldetés a titokzatos 51-es körzetbe vezet el minket, ahol Brainiac csa-

patai éppen a titkos katonai támaszpontot támadták meg. Természetesen PVP-tartalom is helyett kapott a játékban. Itt a sima arénák mellett – ahol a szokásos területfoglaló vagy CTF-játékmódokat találjuk meg – úgynevezett „Legends” játékmódban is részt vehetünk. Ebben az esetben a küzdelem erejéig nem a saját karakterünkkel, hanem egy híres DC-karakterrel lehetünk. A jó oldalon például Robin vagy Batman, a másikon pedig Joker vagy Harley Quinn is elérhetővé válik. Ezek szintén a jól ismert játékmódokon alapulnak, de remekül feldobták őket a híres karakterekkel. A raidek 30-as szinttől válnak elérhetővé.

MAGYARÁZOM A BIZONYÍT-VÁNYT

A legjobb dolog a játékban, hogy el mertek szakadni a megszokott dolgoktól, és bátran nyúltak egyedi ötletekhez, megvalósításokhoz. Jó kicsit elmerülni a képregények világában az unalomig ismert fantasykörnyezetek mellett. Bár a high-end tartalom a dolgok mai állása szerint még bővítésre szorul, szerintem nincsen ezzel semmi probléma. Egy MMO-t egyébként is folyamatosan fejlesztenek, és a Sony már a megjelenés előtt biztosította a játékosokat, hogy jó ideig folyamatosan extra tartalommal fogja bővíteni a játékot. Képregényrajongó játékosoknak kötelező! **GS**



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

GameStar

ENDREMAN

Igazi képregényhangulat! Superman segít, ha baj van, mi kellhet még?



HARDVERIGÉNY:

2.4+ GHz Dual Core Processor, 2 GB RAM, NVIDIA 7800GTX+ vagy ATI x1300+ videokártya, Windows XP 32 bit, 30 GB HDD

- + DC képregényvilág
- + hangulatos főküldetés-sorozat
- + remek irányítás
- ...inkább csak kontrollrel
- kezelhetetlen menürendszer
- pár gyengébb grafikai rész

85

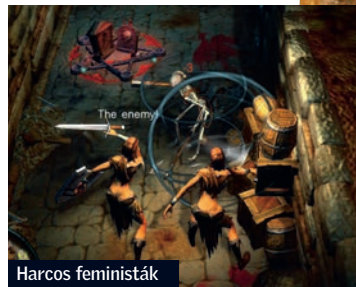
Megéri benézni pár napra Gothambe



Melyik marha hagyta a kulcsot a zárban?



Gonosz vagyok, de a szívem hatalmas



Harcos feministák

DUNGEONS

KIADÓ Kalypso Media **FEJLESZTŐ** Realmforge Studios **RÖVIDEN** Szerepjátékos elemekkel és humorral fűszerezett fantasy stratégiai játék, amiben a föld mélyén építjük fel egy birodalmat.

Gonosznak lenni fárasztóbb, mint hinnénk

//Chavalier

DEIMOS, AZ ALVILÁG RETENTHETETLEN URA, ezernyi goblin, csontváz, zombi, pokolkutya, vámpírdenevér és más teremtmények parancsolója, a legdögösebb szulkubusz szerelme egy napon azon kapja magát, hogy csavaros eszű tanácsadója biceg elé a hírrel, hogy Calypso – az említett szexdémon – azon mesterkedik, hogy kiebrudalja őt föld alatti birodalmából, s elfoglalja helyét a trónon. A figyelmeztetés későn érkezik és persze süket fülekre talál, a csábos leányzó mit sem sejtő szerelme karjaiból kibontakozva távozik a közeli viszontlátás ígéréssel, de közben megnyitja a kalandozók serege előtt az összes felszínre vezető járatot, akik elözönlik az alagutakat, majd az őrségen átverekedve magukat, egyenesen a dungeon szívének megsemmisítésére törnek. Calypso egy utolsó üzenetben szakít Deimossal, akit nek menekülnie kell. Az alvilág volt ura túléli a hősinváziót, s végül a felszínhez legközelebb eső járatokban húzza meg magát, egyetlen röpke nap alatt az alvilági urak hierarchiájának csúcsáról a legaljára kerülve. A feladata innen nem más, mint visszaszerezni hatalmát, megbosszulni az árulást és kézre keríteni Calypsót, akit utána a térdére fektetve jó alaposan elfenekelhet.

HISZEN EZ A DUNGEON KEEPER 3!

Általában mindenféle humorra vevő vagyok, de ezen a ponton a fejem fogtam

és kétségbeesetten bámultam a monitort, miközben azt a gondolatot ízlelgettem, hogy bizony végig kell játszanom a *Dungeons* egyszemélyes (multi nincs) kampányát, s még utána írnom is róla. Összeszorított fogakkal, a „Nyugi, csak nyugil!” mantrát ismételve vettem hát rá magam a játékra, mondván, essünk túl mielőbb ezen a kellemetlenségen.

Nem telt bele sok idő, és fenntartásaimat feledve, egy bő tízest utazva vissza az időben, hűséges goblinszolgákat utasítottam alagutak fúrására, termeket alakítottam ki és rendeztem be, tucat-szám tettem el láb alól az egyre terebélyesedő birodalmamba behatoló hősöket, anyatigrisként védelmeztem a katakomba szívével jelképező mágikus szerkezetet. Minden úgy nézett ki, ahogy egy gonosz nagyúr birodalmát elképzeljük: levágott halandók vére festette vörösre a padlót és a falakat, vigyorgó koponyák, kovácsoltvas kandeláberok szabdalják fel a sötétséget, legyőzött és megalázott hősök senyvedtek a zsúfolt tömlőcökben, ládáimból pedig mázsaszám csordult ki az arany. Otthon éreztem magam egy rég nem látott környezetben, amihez mindmáig kellemes emlékek kötnek.

VAGY MÉGSEM?

A felületes szemlélő teljes joggal hihetné azt, hogy a *Dungeons* valójában a *Dungeon Keeper* régóta esedékes harmadik része,

hiszen külségeiben szinte ugyanolyan. Azonban a dolgok mélyére kukkantva kiderül, hogy a müncheni fejlesztőcsapat valami egészen újat és egyedít alkotott, miközben tagadhatatlanul inspirációt merített a Bullfrog klasszikusából. A koncepció teljesen más, példának okáért semmi dolgunk a szörnyekkel, nem kell foglalkoznunk az igényekkel, nem kell edzenünk őket, jó szülőként meghallgatnunk, hogy mi nyomja a szívüket. Azért élnek, hogy szolgáljanak bennünket, nem pedig fordítva. Sem toborozni, sem irányítani nem tudjuk őket. Ahhoz, hogy egyáltalán a leghitványabb de nevérek a szolgálatunkba álljanak, meg kell találnunk a lakóhelyüket és ellenőrzésünk alá kell vonnunk. Amennyiben ez nem állna közvetlen összeköttetésben járatainkkal, akkor csak ki kell jelölnünk egy szakaszt a szolgálainknak, akik rövid úton átfúrnák magukat, ha nem kellene minden egyes megtisztított mező után a zsákmányolt arannyal vagy urukhoz, vagy a katakomba szívéhez sietniük. Az összeköttetés önmagában még nem elég, a padlóra felfestett pentagrammokkal kell kiterjesztenünk uralmunk körzetét. Ha ez a két feltétel teljesül, s letörjük a kezdeti ellenállást, akkor behódolnak nekünk, s a jövőben – feltéve, hogy elég erőforrás áll a rendelkezésünkre – stratégiaileg fontos helyekre olyan pentagrammokat tudunk felfesteni, amelyeknél mindig egy adott szörnyecsoport ver tanyát. Ők aztán nem kóborolnak el semerre, csak teszik a dolgukat, kielégítik a harc-





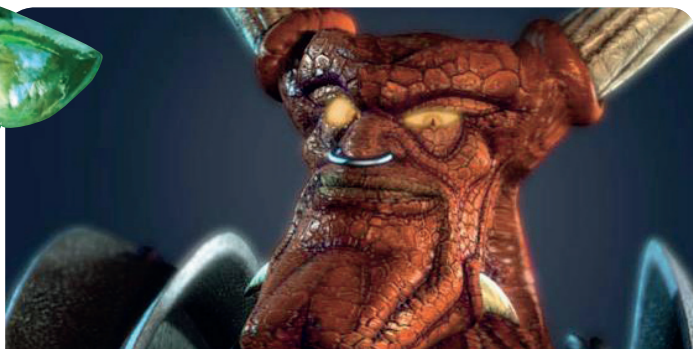
Olyan katakombákat hozunk létre, ahol a hősök jól érzik magukat



Menyasszony nélkül az oltár előtt – lelépett a hűtlen cafka

HORNY, MERRE VAGY?

A *Dungeon Keeper* jövője



HA MÁR ITT VAN NEKÜNK A DUNGEONS, elkerülhetetlen, hogy feltegyük a kérdést, mégis mi a helyzet az Electronic Arts birtokában lévő *Dungeon Keeper* franchise-zal. Annak idején a *Dungeon Keeper 2* lemezein volt egy trailer, amiből kiderült, hogy a *Dungeon Keeper 3: War of the Overlord* már felszíni csatákat is tartalmazni fog. A játék végül sosem készült el, Horny pedig évekig szunnyadt elfeledve, mígnem 2008 telén ismét elővette az EA az ötletet. A kínai NetDragon céggel kötött megállapodást egy, csak az ázsiai ország területén elérhető MMO, a *Dungeon Keeper Online* fejlesztéséről, amiben már helyt kapott az előbb említett felszíni harc és kalandozás lehetősége is.

ra vágyó hősök igényeit. A *Dungeons*ben ugyanis úgy juthatunk egyről a kettőre, ha olyan katakombákat hozunk létre, ahol a hősök jól érzik magukat, arannyal tömik meg az erszényüket, különböző szörnyeket győznek le, amelyek kellő kihívást nyújtanak, de nem túl erősek (a szintjüket a kazamata szívében tudjuk lélekenergiáért cserébe a hősökéhez idomítani), ha a figyelmüket megragadó, olykor egészen rettenetes műtárgyakban gyönyörködhetnek, ha életveszélyes csapdákat semlegesítenek, titkos tudást tesznek a magukévá, és így tovább. Kasztjuktól és szintjüktől függ, hogy elégedettségmérőjük mennyi idő alatt telik meg; amint elérik ezt a pontot, a legközelebbi kijárat felé veszik útjukat, s ha nem figyelünk rájuk, akkor bizony meglépnek az aranyunkkal. A *Dungeon Lord*unkkal, vagyis Deimossal lehetőleg még időben nyakon kell csipnünk, és csatában le kell győznünk őket. Azonnali jutalmunk némi arany (részben a sajátunk), illetve minimális lélekener-

gia, ami az arany és a presztízs mellett a harmadik erőforrás. Ahhoz, hogy még több lélekenergiához jussunk, tömlőcbe kell vetnünk az adott hőst, hogy az utolsó cseppig kifacsarjuk belőle. Ilyenkor vagy megvárjuk, amíg egy goblin érkezik a magatehetetlen hősért, vagy mi magunk teleportáljuk rács mögé.

GYÉMÁNT EZ...

Már panaszkodtam a történetre, de ettől függetlenül tetszett a három fejezetre bontott kampány, mégpedig a másodlagos céloknak köszönhetően. Nem kis kihívást jelent úgy teljesíteni az egyes missziókat, hogy nem csupán a fő küldetésre koncentrálunk, hanem a többi felsorolt feltételnek is megfeleljünk. Azokat érdemes mindenképpen megcélózni, amelyek nemcsak egyszer felhasználható varázstekercseket, hanem Deimos fejlesztéséhez szükséges attribútum- és skillpontokat is adnak. Az ilyenek ösz-

i Annak ellenére, hogy a német kritikusok sem magasztalták az egekig, a *Dungeons* debütálását követően azonnal a német PC-s játékeladási lista élére került. A Kalypso Media kiadásában megjelent játékok közül eddig csak a *Sins of a Solar Empire* büszkélkedhet ezzel az eredménnyel.



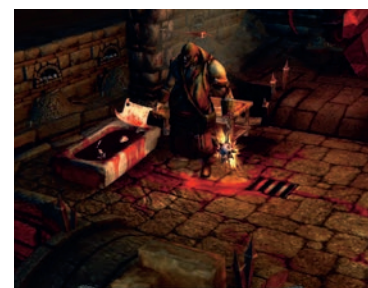
Főnök, vegyünk már egy denevért!

szettebb és javarészt időre teljesítendő mellékküldetéseket takarnak a zombikirály elhunyt szerelme sírjának ápolásától, szökevények begyűjtésén át a szörnyövi anyagi támogatásáig. Pusztán varázstekercseket általában adott számú goblin megidézéséért, vajatok fúrásáért, ellenséges szörnyek és hősök legyőzéséért, és erőforrások (arany, lélekenergia, presztízs) felhalmozásáért kapunk. Deimos fejlesztése az RPG-standardok szerint zajlik, egyrészt erején, kitartásán, ügyességén, intelligenciáján javíthatunk, másrészt passzív skillek és egy csokorra való varázslat közül válogathatunk. Tetszett még, hogy időnként bosszarcokra is sor kerül, sőt némelyikük megalázó veresége után hű szolgánkká és a katakomba szívének megidézhető őrzőjévé válik. Legalább nem kell szüntelenül oda teleportálni, ha valaki meg akarná támadni.

...DE CSISZOLATLAN

Az viszont bosszantott, hogy nem határozhattam meg, milyen sorrendben végezzék feladataikat a goblinok, nem mozgathattam a szörnyeket a térképen, mert gyökeret vertek a saját kis pentagrammájuknál (de legalább néhány perccel elhullásukat követően friss dögök lépnek a helyükre), és hogy pokolian hosszúra nyúlik egy-egy alagút kifűrése, majdnem olyan hosszúra, mint a töltési idő. Deimos szótlanságánál (miközben a többi karakter szinkronja és szövege fenomenális) is jobban zavart, hogy annyit rohagáltam vele, mintha futár lenne, nem pedig nagykutya az alvilágban. Nem lehet automatizálni, hogy csapja fejbe és vesse tömlőcbe a távozni készülő hőseket, felügyelje és gyorsítsa az építkezést. Nem bántam volna, ha nemcsak vele lehetne kinyitni és bezárni a felszínre vezető kapukat, amilyeneken át a hősök érkeznek, hanem a kezelőfelületen néhány kattintással is kivitelezhető lett volna ugyanez. S ha még azt is meghatározhatam volna, milyen időközönként érkezzenek újabb látogatók, tánca is perdlütem

volna örömben. Bosszantó hiányosságok ezek, amelyek sokak kedvét el fogják venni a játéktól, pedig jóval több van ebben a koncepcióban, mint amennyit végül kihoztak belőle. **GS**



AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/dungeons

GameStar

CHAVALIER

Nem csak azért érdemes esélyt adni neki, mert nincs hasonló játék a piacon.



HARDVERIGÉNY:

Windows XP/Vista/7, 2.0 GHz processzor, 2 GB RAM, 256 MB grafikus kártya

- hosszú kampány, ötletes küldetések
- frenetikus poénbombák
- kellemes emlékeket idéző
- bugyuta történet
- hiányzó automatizmusok
- nincs multiplayer

70

Egy jó koncepció nem épp hibátlan kivitelezése



18 WHEELS OF STEEL EXTREME TRUCKER 2

KIADÓ ValuSoft **FEJLESZTŐ** SCS Software **RÖVIDEN** Nem túl féktelen száguldás a sarkvidéktől Indián át az ausztrál szavannákig.

Put the pedal to the metal

//RG

A 18 WHEELS OF STEEL SOROZATOT régi ismerősként köszönhetjük, akárcsak az *Extreme Truckert*, amelynek első része 2009 utolsó negyedében telepedhetett a merevlemezeinkre. Az akkori alapötlet igazán jó volt, különös tekintettel a kengurus földrés

road trainnek nevezett, sokvontatmányos szörnyetegeire. A játékmennel azonban az SCS ha nem is öngölt, de mindenképpen kapufát lőtt, mert igen hamar meg lehetett unni a repetitív fuvarokat és kihívás nélküli kormánytekergetést. Joggal vártuk tehát, hogy a fejlesztők a második részben kezdjenek

valamit a kifogásolt problémákkal. Mindenkint megnyugtatók, nem tették.

NEM TALÁLKOZTUNK MI MÁR VALAHOL?

Szeretnék ezernyi újdonságról beszámolni, de sajnos csupán egyet tudok említeni, miszerint az első rész 3 helyszíne mellett most még kettőt tehetjük tiszteletünket. Így tehát a korábban már megismert Tuktoyaktuk beszakadó jegű fagyos világa, a világ legveszélyesebb útvonalaként funkcionáló bolíviai Yungas Road és Ausztrália mellett immáron meglátogathatjuk Bangladesht és Montana erdeit is. Eme két új helyszín visz némi újdonságot a dologba, főleg India, ahol időnként szűk utcákon kell kóvályognunk kamionunkkal, rakományként 4-5 háromkerekes segédmotorral. Amennyiben a GameStarnak lenne olyan tesztje, ami maximum ezerkét-száz karakteres lehet, akkor akár be is fejezhetném, hiszen nincs több újdonság, amit a második rész felmutathatna. A korábbi 18 WoS-részekből ismerős menedzselős résznek továbbra sincs nyoma sem, így ismét csak annyi áll ren-



Egy konténer jegesmedve leszállítva



Alapanyagot viszünk a diktatura építéséhez

delkezésünkre, hogy a játék adja a feladatokat, mi pedig választunk, hogy melyiket fogadjuk el. Minden sikeres teljesítés után tapasztalati pontokkal gazdagodunk, amelyek segítségével az addig lezárt fuvarozási területek, illetve újabb és újabb szállítmányok érhetőek el. A dolog szépséghibája, hogy ismét a kiegyensúlyozatlanság iskolapéldájával van dolgunk, mert a lehetséges öt helyszín elég gyorsan feloldható, így kb. 2-3 óra alatt elfogy a puszkapor és onnan-



Európában egy szerelvény hossza maximum 18,75 méter lehet, ilyenkor egy „L” betűt kell a pótkocsy végére rakni, ami a mögöttes lévő járművezetőket tájékoztatja a hosszabb előzésről.

AZ SCS ÉS A SOFTLAB-NSK

Mi lenne velünk nélkülük?



AZT HIHETNÉNK, HOGY VONATOS, HAJÓS VAGY ÉPPEEN KAMIONOS

Játékot fejleszteni merő ráfizetés, holott ez nem igaz. Ezek a szoftverek ugyanis valós igényeket elégítenek ki, igazi hiánypótló alkotások, amelyeket szívesen vesz a kezébe mindenki, aki szereti ezeket a témákat. A kamionos játékok piacán igazán meghatározó tényezőként két fejlesztői gárda van jelen, egyrészt az SCS Software, akiknek a *18 Wheels of Steel*, illetve az *Eurotruck Simulator* és vele együtt értelemszerűen a *UK Truck Simulator*, *German Truck Simulator* játékokat köszönhetjük, valamint a Softlab-NSK, akik a *Hard Truck* és a *Rig 'N Roll* megalkotásáért felelősek. Mindkét csapat színvonalas és megfelelő szórakozást nyújtó játékokkal büszkélkedhet, de az SCS az utóbbi időben egyrészt aktívabb, másrészt jobban a kedvében jár a játékosoknak, akik ezt számos modifikációval hálálják meg, így nyújtva meg a játékok élettartamát. A Softlab-NSK legutóbbi nagy dobása a *Rig 'N Roll* lett volna, ami tele volt jobbnál jobb ötletekkel, de a megvalósítás mégis olyan lett, hogy csupán a középszerűsége volt elegendő, így a játék gyorsan el is tűnt a süllyesztőben. Igaz, az SCS legutóbb kiadott *Extreme Trucker 2*-je (amelynek tesztje szintén ebben a számban olvasható) sem hagy maradandó nyomokat, de ettől függetlenül nem rossz, sőt elvileg ebben az évben még az *Euro Truck Simulator* második részét is kézhez kaphatjuk.



Az előbb átfutott előttem egy kétfejú víziló, istenuccse



Jókor romlik el a fék, mondhatom...

NAGYON HANGULATOSAK AZ EGYES HELYSZÍNEK, AHOGY A HŐMÉZŐKÖN LÉPTEN-NYOMON FELBORULT AUTÓKKAL, KAMIONOKKAL TALÁLKOZHATUNK, MELLETTÜK VILLOGÓ MENTŐAUTÓKKAL

tól kezdve semmiféle készletet nem érünk arra, hogy folytassuk ezt az egészet. A szerencsétlen program néha megpróbál felrázni minket unalmunkból és már a küldetés kezdetén jelzi, hogy útközben majd tankolni kell, de még ebben sincs igaza, mert nincs olyan útvonal, amit bejárva meg kellene állnunk, pótolni az elpőfékelt kőolajszármazékat.

Pedig ilyenkor nagyon rafináltan, nem is teli tankkal indít minket utunkra.

VIGYÁZZ! LÉGFÉK!

Igazából azt nem értem, hogy egy fejlesztőcsapat, amely olyan játékokat tud létrehozni, mint a *18 Wheels of Steel*, valamint az *European Truck Simulator*, és olyan ötletekkel rendelkezik, mint ame-

lyek az *Extreme Trucker* alapjait is adják, miért nem fogja ezt az egészet és gyúrja össze egy jól működő, teljes egészet alkotó, minden téren szórakoztató produktummá, amit minden kamionkedvelő játékos boldog mosollyal az arcán játszhat. De legyen elég a savazásból, mert van azért néhány olyan jópofaság is, ami miatt nyomokban szerethető ez az egész. Egyrészt továbbra is nagyon hangulatosak az egyes helyszínek, ahogy a hőmézőkön lépten-nyomon felborult autókkal, kamionokkal találkozhatunk, mellettük villogó mentőautókkal. Nekünk is oda kell figyelniük, mert könnyen hasonló sorsra juthatunk, ha a megrepedezett jégpáncélra hajtván beszakadunk, elbukva a fuvart. Indiát is szépen elkészítették, jópofák a járművek is, a tetejükön csücsülő emberekkel, illetve szépek a pálmafás utcák. Ugyanez vonatkozik a Yungas Roadra is, amit a széles panoráma jellemez. Csak éppen az előző részhez képest az égegyadta világon semmi változás nem történt, ami egyszerűen megenyhedhetetlen és arra enged következtetni, hogy a fejlesztők igazából nem is törődnek a játékosok igényeivel. GS

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

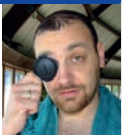
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!

gamestar.hu/jatek/18wos-extreme-trucker2

GameStar

RG

Minimum íz, ráadásul no cukor.



HARDVERIGÉNY:

2.2 GHz CPU, 1 GB Ram (2 GB RAM Vista/7), GeForce FX vagy jobb/ATI 9600, 1 GB HDD, Win7/Vista/XP

- ötletesek az új helyszínek
- sokféle rakomány
- elmebeteg pontrendszer
- gyorsan megunható
- ugyanolyan, mint az első rész

65

Gázolaj van eladó!





PT BOATS: SOUTH GAMBIT



KIADÓ Akella **FEJLESZTŐ** Studio4 **RÖVIDEN** Déli tengerek, fűszoknyás lányok, ukulelesző, fekete-tengeri nyaralás – helyett angol, olasz, szovjet és német hajók, romboló, konvojok és folyton mellétrafáló torpedók.

Azoknak, akik égető hiányát érzik a dicső magyar haditengerészetnek.

//Gyu

VALAHA MI IS TENGERI NÉP VOLTUNK, ám mára csak lovas nemzet maradtunk, vagy az sem. A *PT Boats*, amely ezzel a rész-sorozatátta nőtte magát, a Földközi-tengeri csaták emlékeit eleveníti fel szimuláció segítségével. Mindazok, akiknek a hadihajó szó említésére megdobbannak a szívük, most örömtüzet gyújthatnának, ha... Na jó, egy apró örömfáklyát azért lehet.

LEGYEN AKKURÁTUS

Igen, e harci szimulációnál ez az alap: legyen minél valóságközelebb. Bár a vízpermet nem csap az arcunkba, azért a csónak/hajó táncol a habokon, emiatt a célkereszt nehezen kezelhető, a lőszer gyorsan fogy, a fegyver melegszik, a torpedó mellémeleg – mint a valóságban. A kis torpedóhajók vezetését nagyon élveztem, ugyanis a könnyű csónakokkal amolyan raliautós stílusban lehet csúszkálni, ami önmagában is nagy móka; kár, hogy az akkurátus szimulációban nincs „körverseny” bónuszként. A játékban irányíthatjuk a harci eszközöket, ám a mesterséges intelligenciára is rábízhatjuk őket, valamint a stratégiai térképek segítségével az egész hajóegységet is vezényelhetjük – körülbelül ez a szoftver lényege. A legnagyobb kihívás egyértelműen az, amikor mi magunk akarjuk a fegyvereket kezelni. Gondoljunk

csak bele, egy több tucat fős hajót irányítunk egyedül, úgy, hogy a parancskóra és a taktikára is ügyelni kell, ráadásul közben szinte az összes fegyverzetet mi magunk kezeljük. Igen érdekes a dolog, lévén egy idő után az ember úgy érzi magát, mint egy szuperhős – egy mindenható hajót irányító ember, aki száz kézzel kormányoz, céloz, parancsot ad és lö. Kétségtelen, hogy szingliben másképp nehéz megoldani a dolgot, bár én jobban örültem volna egy jobb parancskiadási módszertannak.

A KAPITÁNY KIADJA A PARANCST, A LEGÉNYSÉG ESZI A NARANCST

Nagyon hiányzott az a lehetőség, hogy a legénységet instruálni lehessen – persze, rá lehet bízni az MI-re a dolgot, de a kapitányok igazi parancsosztogatási képessége nincs benne a játékban, pedig az nagyon frankó lenne. Ilyesmikre gondolkodok, mint például: „csak akkor lősz, ha parancsot adok”, vagy „ha 900 méternél közelebb kerül, akkor tűz!”, esetleg „spórolj a lőszerrel, csak egyes lövéseket adj le” és még sorolhatnám. Persze az MI el-lövöldözget, de ilyenkor feleslegesnek érzi magát az ember, és nem egy hajó kapitányának. Hatványozottan igaz ez egy flottamanőverre, ha az ember nem feltétlenül akar személyesen minden egyes hajóra átugrani, csak mondjuk utasítá-

sokat adna nekik. Nos, ilyenkor tényleg kéne növeszteni egy tucat kart és egy tucat monitort.

Most pedig lássuk az újdonságokat az előző részhez, a *PT Boats: Knights at Sea*-hez képest: polírozott grafika (ráfért), továbbfejlesztett MI, új, autentikus egységek, mint az IL-2 Sturmovik, D-3 torpedóhajó, HE-111 H-6 torpedóvető bombázó, JU-88 bombázó, Navigatori olasz romboló, Condottieri olasz csatahajó, Swordfish brit torpedóhajó és még sok egyéb. Emellett még új kampányt is kapunk, amelynek az első részében a mediterrán hadszíntéren harcolunk a szövetségesek vs. olasz/német erők csatában. Ezután egy érdekes, egyedi színtérré kerülünk át, amelyről keveset tudni: a Fekete-tengerre, ahol a szovjet és a német haditengerészet csatái elevenednek fel, Szevasztopol tengeri bombázásától Novorosszjszk és az előbb említett Szevasztopol között kommunikáció és kapcsolat megszakításáig. Ez egy olyan fejezete a második világháborúnak, amely kevésbé ismert, úgyhogy ha másért nem, ezért érdemes kipróbálni a játékot. Összefoglalva úgy gondolom, a *Knights at Sea*-hez képest lényeges a fejlődés, de még mindig lehetne felhasználóbarátabb és informatívabb a játék – vagy beépíthetnének valamilyen könnyebb/nehezebb fokozatot. II. világháborús tengeri csata-rajongóknak viszont kötelező. [G](#)

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

GameStar

GYU

Egyedülálló játék a maga kategóriájában, de van még hova fejlődni – viszont az irány jó.



HARDVERIGÉNY:

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

- + javított grafika
- + jobb MI
- + érdekes fekete-tengeri kampány
- széteső irányítás
- több tucat kéz kéne hozzá
- nem elég felhasználóbarát

74

Kétségtelen javulás



For the Motherland néven második kiegészítő készül, amelyben a tervek szerint megjelenik a partizán hadviselés, támogatja a többmagos processzorokat, illetve a rezsimeket puccs révén is megdönthetjük.

BEJÁRÓ HEARTS OF IRON III GOLD



HEARTS OF IRON III GOLD

KIADÓ Paradox Interactive **FEJLESZTŐ** Paradox Interactive **RÖVIDEN** Rendkívül összetett második világháborús stratégiai szimuláció és annak kiegészítő lemeze egy csomagban.

Aranykeresztet a vaskeresztre!

A NNAK IDEJÉN A HEARTS OF IRON III több hónapos elfoglaltságot biztosított a műfaj rajongói számára, s bár akadtak hibái, joggal felemlegetett hiányosságai, a viszonylag szűk, ám annál lelkesebb közösség kitarított mellette, és számtalan alkalommal kísérelte meg újrajátszani az emberiség ismert történelmének eddigi legnagyobb fegyveres konfliktusát, a második világháborút. Azok, akik nem ragaszkodtak ahhoz, hogy vaskalapos professzorok módjára 110 százalékos pontossággal tartsák magukat a történelem valós eseményeihez, átlagon felüli diplomáciai, gazdaságszervezői és hadvezetési képességek birtokában a százegynéhány nemzet valamelyikének színében az érintett felek valamelyikének irányába bilenthették a mérleg nyelvét. A Royal Air Force alulmaradhatott a Luftwaffe vadászaival szemben az angliai csatában, a Kriegsmarine tengeralattjárói prédára éhes farkasok falkájaként cincálhatták szét a szövetséges hadiflottát stb. A siker kulcsa az erőforrások optimális felhasználásában rejlett. Nem lehet például hosszabb távon sikeres háborút vívni a frontokon, miközben a hátsószámban éhínség tombol és az ellenzék hatalmunk megdöntésére készül.

SEMPER FIDELIS – ÖRÖK HŰSÉG

A közelmúltban jelent meg a *Hearts of Iron III Gold* kiadása, ezen apropóból tehát leporoltam kitüntetésekétől roskadozó

egyenruhám, elővettem gondosan elzárt marsallbotomat, majd billentyűzetet ragadtam, hogy beszámolhassak arról, miben is több ez, mint a normál kiadás. Elsősorban a *Semper Fi* című kiegészítő jelenti esetünkben a különbséget, no meg néhány kedély- és hibajavító tapasz. A hely kevés, az idő sürget, mazur kivégzéssel fenyeget, így a lovak közé csapok, jöjjenek az újdonságok. Végre vannak győzelmi célok mind a szövetségesek, mind a tengelyhatalmak számára (például egy-egy ország, kulcsfontosságú város elfoglalása), amelyekből kezdés előtt 15-öt ki kell választanunk, s ha egy tucatnyit kipipáltunk ebből, máris megnyertük a játékot. Multiban pedig már nem elég, hogy a szövetségesek és a Komintern legyűrjék a tengelyhatalmokat, a háború utáni világ képét az ő ideológiai összecsapásuk dönti el, így akár az is bekövetkezhet, hogy az Elképzelhetetlen hadművelet (Churchill 1945-ös terve a Szovjetunió megtámadásáról) végrehajtására kényszerülünk. Felettből hasznos fejlesztésnek bizonyult, hogy a térképen grafikus megjelenítést kapott a parancsnoki láncolat, a csapatok, csapategységek hierarchikus felépítése, amibe drag & drop módszerrel piszkálhatunk bele bármikor. Az MI ugyanis az alapjátékban és most a kiegészítőben is hajlamos volt a főhadiszállásához rendelni a friss erőket, eszébe sem jutott utánpótlást küldeni a frontra, ahol szerencsétlen bakáink már bakancstalpon és nadrágszíjon éltek.

Törekedhetünk végre a légi és a tengeri főlény megszerzésére is: néhány kattintással beállíthatjuk, hogy például a britetek esetében a szárazföldi csapatok a szigetek védelmére rendezkedjenek be, a haditengerészet és légierő pedig kezdjen offenzívába. Utóbbiakat a külön erre a célra megalkotott légi és tengerészeti térkép módokra kapcsolva követhetjük nyomon.

A játék stratégiai mélységét növelik az olyan jutalmak és büntetések, amelyek akkor lépnek életbe, ha bizonyos stratégiai vagy történelmi feltételeknek eleget teszünk. Előbbi alatt értem például a Tajvani szoros feletti kontroll megszerzését és megtartását mondjuk a németek színében, utóbbi pedig takarhatja Sztálingrád ostromát és bevételeit szintén horogkeresztes lobogó alatt.

KIVÉGZŐOSZTAG ELŐTT

A legtöbb fejlesztés (beleértve a manuálisan kiválasztható hadszínteret) a helyzet magaslatára szinte soha el nem jutó MI hiányosságait hivatott palástolni, mégpedig meglepő hatékonysággal. Egyrészt örömteli, hogy a játékos könnyebben veheti észre és javíthatja ki, ha az MI elront valamit, de ha a Paradox valaha is felhasználóbarát és szelebbebb körben is befogadhatóvá szeretné tenni a *Hearts of Iron III*-hoz hasonló játékeit, akkor több erőforrást kellene szánnia az MI érdemi fejlesztésére. Elkötelezett rajongói persze így is imádni fogják. **GS**

//Chavalier

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: [szavazz és értékelj!](http://gamestar.hu/jatek/hearts-of-iron-3)

GameStar

CHAVALIER

Inkább ezt érdemes választani a normál kiadás helyett.



HARDVERIGÉNY:

Windows 2000/XP/Vista, 2,4 GHz processzor, 2 GB RAM, NVIDIA GeForce 8800/ATI Radeon X1900

- kihívásból jeles
- összetettségéből is
- hasznos újítások
- nem lett szebb
- könnyebb se nagyon
- az MI sem okosodott

85

Csak vérnyomáscsökkentővel ajánlott

XBOX LIVE-AJÁNLÓ



Még hogy babázni csak a lányok szoktak!

STACKING

CHARLIE BLACKMORE, MINDEN matrjoska babák legkisebbike előtt váratlanul felkínálkozik a hőssé válás lehetősége, amikor a Báro néven ismert gaz iparmágnás a család adóssága fejében rabszolgamunkára kötelezi a testvéreit. A Double Fine a szomorkás történet köré egy csodálatos világot épített háztartási eszközökből és mindannyiunk padlásán porosodó, rég elfeledett játékokból. A babák lakta világban a bőröndök skatulyából, a gőzhajók kéményei pedig cigarettaszálakból állnak. Se karjuk, se lábuk, szereplőink gesztusai mégis kifejezők. Charlie apró mérete a legnagyobb előnye: bármelyik másik babába belefér, így átveheti egy nagyobb baba felett az irányítást, azzal beugorhat egy még nagyobb figurá-

ba, és így tovább. A babák egyedi képességei pedig ennek megfelelően összeadódnak. Például a szafarin belebújva a medvébe káoszt és pánikot okozhatunk. A lényeg, hogy megtaláljuk a megfelelő babát a megfelelő feladatra. Kár, hogy a fájdalmasan rövid, alig néhány óras játékidő miatt nem a legjobb az ár/érték arány. **GS**

GameStar
85
Ár: 1200 MS pont

BREACH

A HAMVÁBA HOLT SIX DAYS in Fallujah fejlesztői egy kisebb költségvetésű, komoly kiadói támogatást sem igénylő projekttel próbálnak a víz felszínén maradni. A látottak alapján erős a gyanúm, hogy ez kevés lesz. A Breach koncepciója papíron jónak tűnik: multiplayer FPS fedezékrendszerrel, rombolható környezettel, bővíthető felszereléssel, és öt térképpel, amiről hamar kiderül, hogy valójában csak négy, a ráadás csak az egyik térkép éjszakai kiadása. A szintlépés kínos lassúsággal következik be, a korlátozott fegyverválaszték miatt az elején még nem nagyon tudjuk mivel kirobbantani a tornyot a mesterlövészek alól. A hibák hosszú egyre bővülő listájára kíváncsiak még a kritikán aluli hangok, a legnagyobb

jóindulattal is gyenge közepes grafika, az előrenyomulást gátló túl nagy látótávolság, és a nem igazán kézre álló irányítás. Ilyen körülmények között még az olyan játékmódok is hamar unalmassá válnak, mint a területfoglalós Infiltration, illetve a kísérgetős Convoy. Mehet az a pénz jobb helyre is. **GS**

GameStar
65
Ár: 1200 Microsoft pont



Keményfejű társaság

RASKULLS

A HALFBRICK JÁTÉKÁT NEHÉZ lenne egyetlen kategóriába sorolni: platformer, verseny és logikai játékokból összegyűrt elemei sajátos egyveleget alkotnak. Néhány kivételtől eltekintve a mintegy 60 pályán egyebet sem kell tennünk, mint eljuttatni a versenyzőnket a célba, lehetőleg még a riválisa előtt. Persze azért nem olyan egyszerű a dolog, mint azt elsőre gondolnánk, hiszen utunk számtalan leküzdendő akadályon vezet át. Példának okáért említeném a színes téglákat, amelyeket varázspálcával kell kilőnünk. A porított téglá feletti építőelem ilyenkor lepottyán, az alatta épp áthaladó játékosra esve lelassítja őt. Ha pedig ugyanolyan színű téglára esik, akkor azonnal egy nagyobb elemmé olvadnak össze. Felszedhető powerupok és lassan

töltődő boost színesíti még a száguldozást. Az egészre a koronát a négyfős, akár osztott képernyőn, lokálisan is játszható multiplayer teszi fel. Hogy ki mennyire tolerálja majd a nyolcvanas-kilencvenes évek szombat délelőtti rajzfilmsorozatait idéző látványvilágot és a bányai történetet, az már végképp ízlés dolga. **GS**

GameStar
83
Ár: 800 Microsoft pont



Te maradj itt, én hozok segítséget!

i DLC-változatban már többek között Jill Valentine is elérhető, aki persze nem maradhatott ki, ha már egyszer Chris is jelen van a *Resident Evil* sorozatból. Valljuk be, kellett egy melles maca is, de csak azért, hogy egyensúlyba kerüljön a dolog a sok „Marvel-hím” mellett.



Édes hármásban



Kettejük kapcsolata mindig is feszültségtől volt terhes



A csillagos-sávós, mely ápol és eltakar



Akcióban a halálos kalligráfia

FEJLESZTŐ: Capcom **KIADÓ:** Capcom **RÖVIDEN:** A *Marvel vs. Capcom 3* rövid jellemzése nem is lehetne más, mint az, hogy ez egy hihetetlen jó stresszlevezető verekedős játék. Sőt továbbmegyünk és kijelentjük, hogy újra és újra elő fogja venni mindenki, aki úgy dönt, hogy megvásárolja. Mert egyszerűen szép és jó.

MARVEL VS. CAPCOM 3

Szép lányok és izmos képregényhősök, némi pókhálóval és zöld testtel

//Flatline

A CAPCOM MÁR PRÓBÁLKOZOTT korábban (mint ahogy a játék címe is mutatja a szemfüle-sebber számára) azzal, hogy a Marvel-licencű képregényhősöket összetömörítse és a saját játékaiból ismert főhősökkel összeeressze, orbitális csíhi-puhi játékokban. Ugyan az ötlet nem mai és a *Super Smash Bros* a Nintendo konzolon picit korábban kezdte, be kell vallanunk, hogy mind minőségben, mind verekedős játék mivoltában igen erős lett a harmadik epizódja a *Marvel vs. Capcom*nak.

EC, PEC, KIME... Ó HELLÓ, KINCSEM!

Először is, közel negyven játszható karakter áll rendelkezésünkre, ami embertelen sok. Ki ne akarna csapatban mérkőzni, hármasával, három ellenfél ellen úgy, hogy felállítja a legdögösebb csapatot, a leginkább gyűlölt, vagy éppen szeretett képregényhősök, ne adj' isten játékfőhősök ellen?... Már belegondolni is tenyeret izzasztó, hogy egy Chun Li-X23-Trish milyen eszement irtást vihet véghez egy Pókember-Hulk-Chris Redfield hármassal, omg. A Capcom, ha valamiben erős, az az, hogy olyan karaktereket alkot a játékaikhoz, akik nemcsak jól néznek ki, de szerethetőek is és

bárki szívesen újra a bőrükbe bújhat, még ha csak egy verekedős játékban is. Ehhez már csak hozzá kellett csapni a Marvel leghíresebb képregényhősöit és olyan mértékű osztást lehet rendezni haverokkal vagy online, hogy a tévé csak attól széttörök, amilyen fényeffekteket és kombókat lehet a másik arcára és bordái közé helyezni. Nem vicc, olyan szinten generál üvöltő örülést a játék még a legjámborabb kollégáiból is, hogy szinte már-már megijedtünk, amikor az egyikük, akit akkor sem hallottunk még hangosabban megszólalni, amikor épp a lábát fűrészelték az iroda átalakításánál (persze azért nem így), vérben forgó szemű tigrissé változott, ha két ütés híján kapott ki valakitől.

A BARÁTSÁG NEM AKADÁLY, A NAGY TEVÉ ELŐNY

Talán már ennyiből is leszűrtétek, hogy a *MvsC 3* nagyon jó partijáték. Nemcsak az alap *Street Fighter 4*-féle egy az egy ellen módon lehet küzdeni, hanem a tagteam módszerrel is, ahol egyszerre három karakter választható és az ellenfél is annyit választ. Menet közben akárhánszor lehet váltani a tartalék emberek között, sőt nagyon sok kombó két vagy akár mindhárom játékost is használhatja, így a világmindenséget is kipofozhatjuk az ellen-

félből. Ha ütést kap valaki, akkor azonnal nőni kezd a szuper energia mező, aminek hatására egytől ötig terjedő szintű speckó támadást vihetünk be az ellennek. A játékban azokra is gondoltak, akik nem akarnak megjegyezni negyvenötféle mozgáskombinációt, hanem egyszerűen csak egy gombnyomásra szeretnék behorpasztani az ellenfelük veséjét, így egyszerűsített játékmenet is van – persze az igazán profik ezt fitymálni fogják és maradnak a jobbra-ültes-rúgás-speckó-rúgás-ültes-fél+ültes kombinációnál. Csak arra kell vigyázni, hogy a repkedő kontrollerek ne landoljanak a tévében. Az hagyján, hogy minden játékos ugyanolyan, képregényekkel tűzdelt sztorival rendelkezik, mint az *SF4*-ben, de számos csak rájuk vonatkozó támadásuk van, sőt a legtöbbjük harcstílusa egyedi, ami kötelezővé teszi a játékosoknak, hogy mindenkit kipróbáljanak, ezzel biztosítva az előnyt, amennyiben ellenfélként kapnak őket. A helyszínek szépek, a játékmotor nagyon gyors, sosem volt olyan pillanat, hogy 60 fps alá csökkent volna a teljesítmény. A karaktereket remekül kidolgozták és a hangok is rendben vannak, így akik eddig ódzkodtak a különböző világokat összeboronáló verekedős játékoktól (lásd *Mortal vs. DC Universe*), ebben

megtalálhatják a számításukat, mert nagyon jól sikerült. **CS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék oldalára: szavazz és értékelj! gamestar.hu/jatek/marvel-vs.-capcom3

GameStar

FLATLINE

Csak egy kis kukoricát kell pattogatni és már lehet is híva a haverokat.



- látványos
- gyors
- szuper karakterek
- néha kicsit kaotikus
- nincs komolyabb története

87

Érdeemes lesz játék közben vigyázni az értékeidre



Ügyis elbénázod, gombapörkölt!



Páncélt nem ér!



Ki az a Wayne Gretzky?



Állj, takarítást kérek!

FEJLESZTŐ: Square Enix **KIADÓ:** Nintendo **RÖVIDEN:** Kedvenc vízvezeték-szerelőnk a hercegnőmentés fáradalmait sportolással feledteti. Rögtön négygel.

MARIO SPORTS MIX

Nem véletlenül hiányzik a Super jelző ebből a sportkollekciónak

//Mayer

A NINTENDO SZTÁR-JÁTÉK-HŐSE ALAPVETŐEN KÉT TERÜLETEN ARAT BABÉROKAT: van úgy a klasszikus kalandozás, amikor hercegnőket kell kalandos utak során megmenteni, illetve emellett az, amikor a Csiperke királyság apraja-nagyja különböző sporteseményeken méri össze erejét, amiből természetesen Mario sem maradhat ki. Ez utóbbi általában nem a hagyományos sportvonalon halad, hiszen a fejlesztők mindig igyekeztek egyértelműen tudatni velünk, hogy a begombázás univerzumában vagyunk. Így lehetséges, hogy gokartozás közben teknőspáncéllal robbantják egymást az versenyzők, vagy foci közben lángra kapott szemekkel küldik meg giga-erővel a labdákat. Mario sportjátékai elborultak ugyan, de éppen ettől válnak szuperré. Most a Square Enix azzal próbálkozott, hogy rögtön négy különböző sportot sűrített egyetlen pakkbba.

CSAPATOS CSAPATÁS

A *Mario Sports Mix*ben kipróbálhatjuk a röplabdát, a hoki jégén és gyepen játszott fajtáját, a kosárlabdát, illetve a kidobóst, mindezt persze a Mario sportjátékokra jellemző szerethető időtlenséggel. A Nintendo leg-

népszerűbb franchise-ának tagjaiból, valamint néhány *Final Fantasy*-s és *Dragon Quest*s karakterből verbuválhatunk magunknak csapatot. Az összeállításnál persze fontos figyelembe venni, hogy mindenki egyedi képességekkel rendelkezik, ezek pedig néhány versenyszámban hol előnyt, hol hátrányt jelenthetnek. Maguk a játékok szabályaikban és alapjaiban különböznek ugyan, viszont az irányítás minden esetben majdhogynem azonos: irányítsd a karaktered, passzolj, rázd meg a Wii Remote-ot, hogy lőj, dobj, üss vagy miegyebet csinálj, és néha vess be elképesztő szupermozdulatokat. Könnyen elsajátítható, így bárki könnyedén bekapcsolódhat. Nos, igen, ez utóbbi mondat pedig pontosan azt jelzi, amire most éppen gondoltok. A *Mario Sports Mix* főleg a kistestvérek, barátrátok és nagyszülőik játéka, hiszen nem igényel sok gondolkodást, és általában az a legszórakoztatóbb, ha nem is tudjátok felfogni, mi történik a pályán. Éppen ezért a Square Enix alkotását főleg multiban érdemes játszani. Mindennemű kirekesztő szándék nélkül mondom, de a lehető legkisebbre kell a mesterséges intelligenciával ellátott karakterek számát redukálni. Egyedül ugyanis a já-

ték vagy nagyon unalmas, vagy iszonyat gonosz. Szerencsére, ha nincs otthon senki, akivel megoszthatnánk a játék örömét, akkor legalább ott az online multiplayer lehetőség. Ezzel ugyan továbbra sincs meg a közös nevetés öröme, de legalább nem egy csaló gép tőri meg a lelkiünket.

BULIBA JÓ LESZ

A *Mario Sports Mix* összességében nem egy rossz játék, de messze elmarad az olyan remek alkotásoktól, mint a *Mario Strikers Charged*, a *Mario Power Tennis* vagy a *Mario Kart Wii*. Ezek mind kiérdemelnék, hogy Mario „teljes neve” szerepeljen a címben, azaz odabiggyessék a Super jelzőt is. A *Sports Mix* ennek a közelébe sem ér. Sajnos hiába került 4 (vagy 5, ez nézőpont kérdése) sportjáték egyetlen csomagba, egyiket sem dolgozták ki annyira, hogy tartósan lekössenek bennünket. A játék mentségére szóljon, hogy társaságban sikeresen feledteti minden hibáját. Ha átjön néhány haver és van elég controller, akkor garantáltan jól szórakozik az ember a bolondos összecsapásokon. Az idei esztendő első nagy dobásának szánt Wii-játék azonban így sajnos csak egy kihagyott ziccer, legalábbis a többi Mario-játékhoz képest.



AKARSZ TOBBET TUDNI?

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

gamestar.hu/jatek/mario-sports-mix

GameStar

MAYER

A legjobb, amikor azon nevettek, hogy senki sem tudja, mi is folyik a képernyőn



- multiban nagyon vicces
- Mario-idétlenség
- kiforratlan
- egyedül unalmas
- csal a gép

70

Mario-játéktól többet vártam



DEAD SPACE

KIADÓ EA FEJLESZTŐ EA

A második rész előtörténetében Vandal-kodhadtunk kedvünkre //Flatline

A DEAD SPACE-ÖRÜLET JAVÁBAN zajlik, a második rész megjelenése mellett az EA nem bírta a véletlenül és iPhone-ra is kihozott egy kisebb kiegészítő részt, ami meglepően jól néz ki és hihetetlen minőségire sikeredett. Ezt most persze értelmezhetitek úgy is, mintha nem várhattunk volna szép grafikat az iPhone-tól, vagy jóféle hanghatásokat. Pedig dehogynem, az ellenfelek szürcsölődésétől kezdve a lábball széttipráson át minden közel ugyanolyan háborzongató és hangulatos, mint a *Dead Space* és *Dead Space 2* teljes értékű változataiban. Ahhoz képest, hogy ezt pár euróért árulja az EA, nagyon sok tartalmat kapunk érte, azoknak pedig főleg tetszeni fog, akik a kerettörténetet szeretnék kicsit jobban megismerni, de nemcsak szöveg, hanem játszható játék formájában.

Az irányítás értelemszerűen kissé eltér az eddig megszokottaktól, mert nincsenek gombok, a képernyőt tapicskolva tudunk futni, sétálni, lőni, fordulni, meg minden



mást elvégezni, amit egyébként kontrollert használva tennék meg. A gíroszkópot is használja a játék, így picit oldalra billentve, majd újra alaphelyzetbe állítva a telefont változtathatjuk a lövészi módot, azaz a plasma cutter állását, hogy vízszintesen vagy függőlegesen irtson. A fegyverek egyébként közel ugyanazok, mint az első részben, sőt az egész történet, játékmenet is az első részhez áll közelebb. A főhős egy teljesen ismeretlen, Vandal kódnevű gépész, aki természetesen a szöveg közepébe csöppen és őt irányítva kell túlélnünk. 12 szinten keresztül kell navigálnunk, amelyek közt ugyanúgy lesz zero g-harc, mint az első részben, valamint számos ellenféltypus, mégis kissé lassúcska a játékmenet. Általában csak arról szól, hogy beteretelik a főhőst a scriptek egy szobába és ott kell kiirtani mindenkit, akit ellenfélként beküldenek. GS

GameStar

FLATLINE

Az élmény összességében nagyon jó, így aki kíváncsi rá, milyen események vezettek a *Dead Space 2* történetének kezdetéhez, feltétlenül próbálja ki a *Dead Space*-t iPhone-on

81

- ➕ szép hangok
- ➖ kicsit el van húzva a játékidő
- ➖ néhol repetitív



SACRED ODYSSEY

KIADÓ Gameloft FEJLESZTŐ Gameloft

Akció-kaland-RPG egyveleg; mintha már játszottunk volna hasonlóval... //Flatline

NEHÉZ ÚGY ÉRTÉKELNI A Sacred Odyssey-t, hogy egy olyan platformon nyújt Zelda-közeli játékélményt (alapmechanikájában), amelyen eddig nem nagyon jelentek meg hasonlóan összetett akció-RPG kalandok. A főhős itt is a kardjával és pajzsával operál a legtöbb esetben, különböző fejtörőket megoldva, olyan helyszíneken, amelyre lovával utazhat. Szintén egy hercegnőt kell megmentenünk, aki jelen esetben nem Zelda névre hallgat, mindemellett rengeteg ármány és intrika vár minket a történetben. A választható karakterek ugyan nem olyan szépen kidolgozottak, mint lehetnének, ha már egyszer órákon át kell őket néznie majd a játékosoknak. A grafikai megvalósítás kicsit komorabbra sikerült, mint a *Zeldákban* megszokott. A Gameloft ismét nagyon jó munkát végzett, bár azt eddig is lehetett érezni a játékaikon, hogy jobbról-balról lopják a jó dolgokat,

majd hihetetlen energiabefektetéssel el is tudják hitetni, hogy eredeti ötletet dolgoztak ki. Az eredmény az, hogy bőven vannak olyan minőségűek a játékaik, hogy veszik őket az emberek. 7 dollár körüli árával nem mondható a legolcsóbb üzletnek az App Store-ban, de legalább a demót kipróbálhatjuk addig, amíg biztosak nem leszünk benne, hogy tetszik, amit nyújtani tud és mindenképpen beruháznánk rá. Ez szimpatikusabb modell, mint egy kép alapján vagy némi leírás hatására eldönteni, hogy vajon jó időöltetés lesz-e vagy sem.

A játékot tehát nagyon jól összerakták; aki szereti a digitalizált dialógusokat, rengeteg kalandot, közel 20 órányi játékmenetet és megfelelően összetett sztorit, mindenképpen érdemes kipróbálnia a *Sacred Odyssey*-t, mert nem fog csalódni. GS

GameStar

FLATLINE

Akad szép számmal olyan játék az App Store-ban, ami hosszú és tartalmas kapcsolódást nyújt – a *Sacred Odyssey* is ezek közé tartozik

78

- ➕ digitalizált dialógusok
- ➕ a világ nagy képernyőn élvezetes
- ➖ az ilyen játéktípus



MASS EFFECT 2

KIADÓ Electronic Arts **FEJLESZTŐ** BioWare **RÖVIDEN** Rengeteg párbeszéddel, még több lövöldözéssel, következményekkel járó döntésekkel, ármánnyal és intrikával teletszűfolt ürepsz.

Ami fenyegetés az emberiségnek, örömnapp a PS3-asoknak

//Chavalier

A PLATFORMOK, PONTOSABBAN A MÖGÖTTÜK ÁLLÓ SZÓRAKOZTATÓIPARI ÓRIÁSOK KÖZÖTTI VETÉLKEDÉS talán legkellemetlenebb hozadéka, hogy egyes, valóban kiváló játékokról lemaradunk, ha történetesen nem rendelkezőnk X vagy Y konzollal, esetleg egy bivalyerős PC-vel. Így volt ez a 2007 őszi Xbox 360-ra, majd fél évvel később PC-re is megjelent *Mass Effect* is. Mivel az első rész kiadója a Microsoft, ezért jogi okokból más konzolon nem is láthat napvilágot a játék, ez pedig előreláthatólag egyhamar nem fog megváltozni. A második rész viszont már teljes egészében az Electronic Arts égisze alá tartozik, ezért is jelenhetett meg most a Sony konzoljára.

AZ ELŐZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

Azok kedvéért, akik az elmúlt éveket egy kavics alá bújva töltötték, röviden összefoglalnám, hogy milyen események vezettek második epizód nyitó képsoráig. A távoli jövőben az emberiség egy idegen civilizáció nyomait felfedezve hatalmas technológiai ugrást hajt végre, s megkezdte a Naprendszeren kívüli területek gyarmatosítását.

Terjeszkedés közben tengelyt akaszt a turján néppel, s mielőtt az incidens eszkalálódhatna, közbelép az űrutazó fajok legkiválóbbjait tömörítő Tanács, kitérve az emberek előtt az univerzum kapuját. Az elkövetkező években fajúknak diplomáciai és kereskedelmi kapcsolatokat

épít ki, egyre nagyobb hatalomra és befolyásra téve szert, s közel kerül ahhoz, hogy ne csupán nagykövettel, hanem egyenesen tanácsstaggal is képviseltesse magát a Citadellában. Ennek első lépéseként Shepard parancsnok, az ígéretes fiatal tiszt csatlakozna a Spectre néven ismert intergalaktikus ügynökökhöz, ám egy renegát közülük, bizonyos Saren bukkan fel a beavatásnak szánt küldetésén, és alaposan összekuszálja a szálakat. Végül azért Shepard maga is Spectre lesz, s újonnan szerzett jogaival, no meg a Normandy prototípus-űrhajóval felszerelve, válogatott emberek és idegenek társaságában szegődik Saren nyomába, aki egy ősi faj, a Reaperok visszatérését készíti elő – ha a terve sikerül, minden űrutazó népet eltörölnék az univerzum színéről. Nem árulok el nagy titkot azzal, hogy Shepard még időben lép közbe, ám a győzelemhez vezető hosszú és viszontagságos út során számtalan alkalommal kerül olyan helyzetbe, amikor elvei alapján kell döntenie, hogy legénysége melyik tagját áldozza fel, életben hagyja-e egy rettegett faj utolsó példányát, kialakítson-e szerelmi kapcsolatot valakivel stb.

Véleményem szerint a döntések és következmények rendszerében rejlik a *Mass Effect* nagyszerűsége, amelyek példátlan módon nemcsak a sorozat adott részére hatnak ki, hanem az összes többire, ami azután következik. Szándékosan nem részletezem a galaxis sorsát befo-

lyásoló, nagyobb horderejű döntéseket, hiszen nem szeretnék senkit se megfosztani attól az élménytől, hogy maga fedezze fel az összefüggéseket a történetben. Egyébként itt érteztünk el ahhoz a ponthoz, ami a PS3-as verzió legnagyobb hátránya a többi kiadással szemben: sokkal hiányzik az első rész. A helyette letölthető interaktív képregény lehetőséget ad ugyan arra, hogy hat kulcsmomentum során befolyásolhassuk az előzmények alakulását, de sajnos rengeteg apróságról maradunk le ennek ellenére is.

KELL FEL, ÉS JÁRJ!

A *Mass Effect 2* a Normandy pusztulásával és Shepard halálával már kezdéskor durva emocionális bombázás alá veszt bennünket. A néhai parancsnok két évvel később tér vissza holtából sok milliárd kreditnek, a legmodernebb technológiának és az emberpárti, hivatalos körökben terrorizmussal vádolt Cerberus társaságnak köszönhetően. Kap a hátsója alá egy új hajót, egy régi és új ismerősökből verbuvált legénységet, aztán útra bocsátják azzal a feladattal, hogy derítse ki, mégis mi történik a peremvidéken, hogy ürülhetnek ki egyik napról a másikra emberi kolóniák. Shepard nemét, kinézetét, illetve kasztját kezdéskor tudjuk majd kiválasztani, s ha már csapatunk is lesz, akkor érdemes úgy összeállítani, hogy ha például a fegyverspecialista soldierre esne a választásunk, akkor kísérőink közül az egyik



A Mass Effect 2 a PlayStation 3 konzolra valaha készült játékok legjobbjai közé tartozik



i Eddig ez a *Mass Effect 2* legteljesebb kiadása, hiszen tartalmazza a *Blood Dragon Armor*, a *Kasumi's Stolen Memory*, az *Overlord* és a *Lair of the Shadow Broker* DLC-eket is. A hiányzó pakkokat PSN-ről lehet letölteni, ahogy majd az utolsó, még meg nem jelent DLC-t is.

ÖREG MOTOR, NEM VÉN MOTOR

Ráncfelvarráson esett át az Unreal Engine 3



2006-BAN TALÁLKOZHATTUNK ELŐSZÖR AZ UNREAL ENGINE

3-MAL JÁTÉKBAN, amire a közbeszédben elterjedt grafikus motor helyett a játékmotor kifejezés lenne a megfelelő, hiszen egy komplett fejlesztői környezetről beszélünk fizikával, MI-vel és miegyébellel. Az Epic Games a legújabb változatát 2010. november 25-én mutatta meg a világnak, ami egyebek mellett olyan újításokat tartalmaz, mint a Directional Light Shafts, a Color Grading és a Cascaded Shadow. Ezeknek a fejlesztéseknek köszönhetően gördülékenyebb a fény/árnyék hatásokkal való játszódás, amelynek eredményeként az eddigieknél élethűbb a különböző napszakokra, valamint a közöttük való átmenetre jellemző fényviszonyok megjelenítése. A szem fókuszálását utánzó depth of field látványosan javult, ahogy a posteffektek is. A részecskerendszer a blendelt környezettel, valamint a dinamikus fény- és árnyékezeléssel kombinálva lélegzetelállító időjárási körülmények megjelenítésére lett alkalmas. A hirtelen támadt szélben hajladozó fákkal és az eleredő esőben lassan átnevessződő modellekkel a remélhetőleg jövőben megjelenő UE3-alapú játékokban is találkozni fogunk.



biotikus (kb. a *Mass Effect* univerzum varázslója), a másik pedig valamilyen tech-support karakter legyen. A szintlépések alkalmával a képességek közül arra gyúratunk rá előbb, amelyik szimpatikus, a többit későbbre tartogatva, illetve azt is érdemes észben tartani, hogy amennyiben sikerül a társak személyes küldetéseit teljesíteni és bizalmukat elnyerni, úgy egy-egy további, teljesen egyedi képességgel gazdagodnak, amelyek szintén megérnek egy misét. Amennyivel egyszerűbb a karakterfejlesztés az első rész egyébként sem túlbonyolított rendszeréhez képest, annyival javult a lövöldözős részek kezelhetősége és a felfedezhető terület változatossága. Előbbit nem véletlenül hasonlított a BioWare a *Rainbow Six: Vegas* játékokhoz: a fedezékharc nemcsak hogy hozza azok színvonalát, hanem helyenként még jobb is. Utóbbi pedig idegen űrhajók fedélzetétől, ipartelepeken, nukleáris télsújtotta planétán át, csillagó nagyvárosokig

és füstös bűnbarlangokig csupa izgalmas helyszínt takar. Ahhoz, hogy a játék során eredményesek legyünk, és kellően felkészüljünk a végső leszámolásra, nem elég csupán Shepard csapatát fejlesztenünk, hanem a felszerelésre, a fegyverekre és a hajóra magára is rengeteg figyelmet kell majd fordítanunk. Ehhez tervrajzokra lesz szükségünk, amiket vásárolhatunk, illetve találhatunk is, a kutatáshoz és a fejlesztéshez pedig további pénzforrás és irdatlan mennyiségű nyersanyag biztosítása sem árt. Előbbit kapunk a Cerberustól a küldetésekért, de találunk majd feltöresre váró páncélszekrényeket is szép számmal, utóbbiból néha utunkba akadhat egy-két ládányi, a többit azonban ki kell bányászni. Nem kevés időt fogunk majd lakatlan planéták szkennelésével, majd ásványkincseinek kiaknázásával tölteni, de higgyétek el, megéri. A végső csatába felkészületlenül menni öngyilkos küldetés lenne, bár alternatív befejezésnek az sem utolsó, egyszer mindenképpen érdemes kipróbálni.

VALAMIT VALAMIÉRT

A *Mass Effect 2* az Unreal Engine 3 legújabb változatával készült, ami a *Mass Effect 3* motorja is egyben, ám az ezzel járó változások nem olyan nagy horderejűek, mint azt sokan vártunk. A bevilágítás, a fények és árnyékok játéka javult valamiképp, illetve helyenként nagyobb felbontású textúrák feszülnek a modelleken. Ettől függetlenül a *Mass Effect 2* a PlayStation 3 konzolra valaha készült játékok legjobbjai közé tartozik remek TPS-részének, parádés dialógusainak és szinkronjának, nem épp egy kaptafára készült küldetéseinek, valamint mindvégig izgalmas történetének köszönhetően. A 21. század Csillagok háborújának tartott eposz második felvonása kihagyhatatlan darab. **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

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

GameStar

CHAVALIER

Végre PS3-on is megjelent 2010 egyik legjobb játéka. Ha eddig nem próbáltátok volna, épp itt az ideje.



- nagyszerű RPG-TPS keverék
- hibátlan szinkron és dialógusok
- ajándék DLC-k
- az első rész nélkül nem kerek
- szinte észre se vehető a motorcsere

92

Isten hozott, Shepard, most már ne menj sehova!

KILLZONE 3

KIADÓ Sony Computer Entertainment **FEJLESZTŐ** Guerrilla **RÖVIDEN** Ha egy szinte szünet nélküli, látványos és izgalmas lövöldözésre vágysz, akkor a *Killzone 3* a te játékod.

Egy diktatóri határolom megdöntéséhez elég két jóvágású csávó. No meg rengeteg tölteny!

Csakis egy szabály van: lőj a két piros pont közé!

//Nightwolf

HA VALAKI MEGÁLLÍTANA AZ utcán és feltenné nekem a kérdést: „hé, te pufi srác – kinek értelem sugárzik orcáján –, miért vegyek én PlayStation 3-mat?“, akkor kezemet barátilag ráhelyezném a vállára és hirtelen felindulásból azt válaszolnám neki, hogy: „a *Killzone 3*-ért, ember, a *KILLZONE 3-ÉRT* (többek között)!“ Ezen reakcióm köszönhető annak, hogy a Guerrilla Gamesnek sikerült megint olyat

letennie az asztalra, amitől az embernek tántva marad a szája. A második rész sikerét meglovagolva a produktum készítői nem ültek sokáig a babérjaikon, hanem szépen fogták az akció fogalmát és felszorozták kettővel.

Ebből aztán egy olyan „ereszdelahajamat” született, ami biztosan leviszi azt a bizonyos elereszté-nivalót.

A *Killzone* legújabb fejezete nemcsak egy mise végigszenvedését éri meg, hanem egy egész évadét. Így hát, kedves egybegyűltek, nagy levegőt és hadd szóljon!

VENDÉGSÉGBEN HELGHASTÉKNÉL

Két év telt el a második rész megjelenése óta, de a történet percre pontosan ott veszi fel a események fonalát, ahol az előző rész letette (habár ez a függöny felgördülése után nem derül ki azonnal, egy kis időbeli előretekintésnek köszönhetően). A padlón éppen halotti mivoltában fekszik Visari, a Helghast urada-

lom kegyetlen diktátora, miközben a háttérben egy nukleáris bomba impozáns gombafelhője tekereg Pyrrhus metropolisza felett. Naiv módon azt hihetnénk, hogy az egyeduralkodó likvidálása után minden perpatvar és ellenségeskedés egy nyugodtabb mederbe terelődik, ám nem így lesz. Tucatnyi vakbuzgó követője maradt hatalmi pozícióban a könyörtelen vezetőnek, akik válogatott – ám annál hatásosabb – módszerekkel szeretnék végérvényesen megtölteni a vérontás edényeit. A harcok során megtépázott kicsiny osztagunk a drámai események után teljesen elszigetelődött az ISA csa-

Meg van mentve a grillpartí, megjött a PB-gáz!

i A szarnoki Helghast birodalom olyan, mintha a kommunizmus rendszerét összegyűrték volna a náci eszmékkel. A játék során több motívummal, jelképpel és jelenettel is találkozunk, ami visszatükrözi ezt.

AZ ÉLMÉNY FOKOZÁSA!

Elég mély a zsebéd?



AHHOZ, HOGY MAXIMÁLISAN MEGISMERHESSÜK a játékot, először is szükségünk van egy kisebb szatyornyi pénzre. A *Killzone* harmadik részében amellet, hogy teljes egészében kompatibilis a Playstation Move rendszerével, a 3D-s hatásokat is élvezhetjük – feltéve, ha rendelkezünk olyan készülékkel, amely megjeleníti az effajta látványosságot. Ezáltal a Guerrilla Gamesnek sikerült az FPS-ek népszerű világát egy olyan szintre emelni, amely kellőképpen megmozgatja a műfaj állóvizét. Hogy a hangulat még teljesebb legyen, a Sony megalkotta a Sharp Shooter nevezetű – gépkarabélyhoz hasonlító – kiegészítőt, amit a mozgásérzékelős rendszerhez fejlesztettek ki. Ebbe a tartozékba behelyezhetjük a Move két vezérlőjét és máris úgy érezhetjük magunkat, mintha szerves részét képeznénk egy ilyen apokaliptikus eseménynek. A 3D-hatásuktól szinte meglevenednek a gyilkos lövedékek, amelyek a fejünk mellett süvítenek el. A Sony mozgásérzékelőjének hála igen intenzíven élhetjük meg az alkotás mozzanatait. Persze mindehhez nem kevés anyagi tőkére is szükségünk lesz, ahogyan azt már mondtam. „Anyuuu, mi is a PIN-kódod?”

patok utánpótlásától. Ismételten Tomas Sevchenko (ne tessék összekeverni az aranylábú ukrán Sevcsenkóval), becenevén Sev szemszögéből bizonyosodhatunk meg róla, hogy az erőszak csak erőszakot szül. Ezen kiszolgáltatott helyzetben még keményebben kell majd szorítanunk a markolatot és szembenéznünk olyan helyzetekkel, amelyek egy harcedzett veteránnak is már-már könnyfátyolt csalnának a szemére.

AZ A SZÉP, AZ A SZÉP, AKI NEK A SZEME... PIROS!

Bajtársaink – és mi magunk is, hacsak nem könnyű fokozaton játszunk – úgy fognak hullani, mint jégesőben a túlzottan vagány fecskék. Fogalmazzunk úgy, hogy a baráti tűz megnyugtató katódgása nem sűrűn duruzsol majd a fülünkben. Az első léptéstől az utolsó bevetés végéig folyamatos akcióra számíthatunk, amely néha annyira intenzív, hogy érezhetően erőteljes szívdobogásom támadt miatta (be kellett volna venni a pirulákat...). A játék egésze alatt egyszer sem éreztem biztonságosnak, hogy levegyem a ravaszként funkcionáló gombról a zsidbadt ujjacskámat. A helghastes haderők teljes állománya sorakozik majd fel azért, hogy hősünk testét egy szétcincáltabb és szétlyukasztottabb állapotba helyezze. A különböző képességű rohamosztagosok mellett olyan gigászi gépezettel is szembetaláljuk majd magunkat, hogy beleszédülünk, amikor a szemünkkel végigszaladunk rajta a talpától a tetejéig. Az elképesztően látványos és eszeveszett

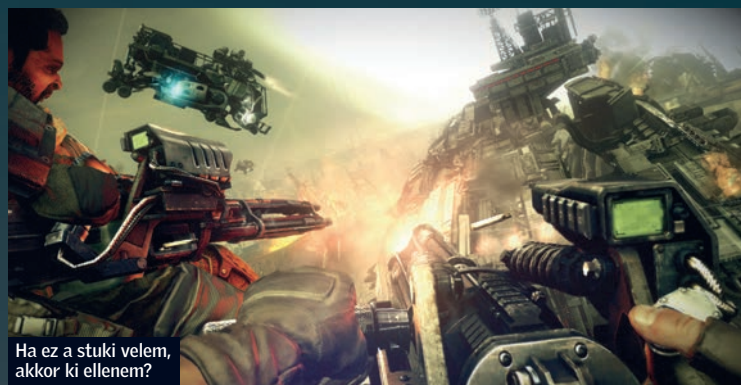
küzdelmekben szinte már nekem volt kellemetlen, hogy egy-egy helyzetből élve sikerült kikecmeregmem. Az izomból elkövetett, nyílt tűzharcok szinte azonnal megbosszullják magukat, ezért a játékban nagy szerepet kap a biztonságos helyről való lövöldözgetés, így fedezékről fedezékre haladva juthatunk majd előrébb. Ám nemcsak a tárainkban megbújó töltenyeinkre számíthatunk, ha a „gyilkosunk gyorsan és hatékonyan” a jelszó.

A HÜVELYKUJJ HATÁSOSABB A GÉPFEGYVERNÉL!

Az előző részekhez képest több újítás is szerves részét képezi a mostani kalandjainknak. Egyik ilyen a brutális közelharci kivégzések, amelyekkel durva, de hatásos módon vágathunk oda a vörös szemű vitéz uraknak, például kitekerhetjük a nyakukat, mélyebben megismertethetjük a késeinket a nyaki fertályukkal vagy hüvelykujjainkkal okozhatunk visszafordíthatatlan szemkárosodást. A likvidálások tökéletesítése mellett szárnyakat is kapunk egy formás jetpack személyében, amellyel sajnos nem szakíthatjuk ketté az ég felhőit, de hatalmas ugrásokat hajthatunk majd végre. A mélyen tisztelt publikum feneketlen elvárásainak kielégítése végett a matériában helyet kapott a kooperatív mód is, amiben egy cimboránkkal karöltve durrogathatjuk a változatos fegyverzerenált. Vállvetve harcolva olyan helyszínekre fúj majd a háború szele, mint egy rozsda rágta roncslelep, egy sarkvidéki bázis vagy egy gyilkos nővényzettel telezsúfolt dzsungel. Bármerre



Szabad egy tánca, elvtárs?



Ha ez a stuki velem, akkor ki ellenem?

is sodródunk majd, lélegzetelállító helyszíneken randalírozhatunk.

SZÉP KÖRNYÉKEN LÖVÖLDÖZNI SZÉP DOLOG!

Már az előzetes videók és képek alapján elkönnyelhetjük, hogy a *Killzone 3* nagyon csinos lesz. Szerencsére nem kellett csalódní. Néha csak azért lótték rommá, mert a táj szépségén és a mozgalmas környezet magával ragadó miliójén merengtem önfeledten. Egyszerűen káprázatos az, amit a képernyőre varázsolt a Guerrilla munkásbrigádja. A PS3 egyik leglátványosabb alkotásához van szerencsénk. Szőrészálhasogatásra persze mindig fel lehet emelni a szavunkat, de jelen esetben nincs értelme.

AZ UTOLSÓ LÖVÉS JOGÁN...

Bármennyire is magába szippant a játék forgataga és lendülete, nem tudtam nem észrevenni, hogy a történet eléggé szegényes. Sokkal többet ki lehetett volna hozni belőle, egy-két drámaibb rész vagy csavarosabb fordulat hozzáírásával. Kicsit az az érzésem, hogy a második rész sikerét meglovagolva gyorsan megcsinálták a folytatást, amely pompában és élményben gazdaggá tesz minket, de nem kapunk mellé méltó „mesét” és egy valamivel hosszabb sztorit. Talán ezért is éreztem kevésbé diadalmasnak a végző csata utáni stáblista megjelenését. Ettől függetlenül a *Killzone* harmadik része hatalmasat durran. Mindezek mellé még párosul egy nagyon erős multis rész, amelynek bemutatására egy újabb cik-

ket lehetne nyitni. Ha valaki belevág ebbe a fergeteges kalandba, úgy érzi majd, mintha egy mosógép dobjába került volna és a program lejártá után erős készletést érez arra, hogy beállítsa egy újabb körré – akár 90 fokon is! **GS**

AKARSZ TÖBBET TUDNI?

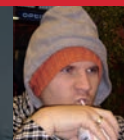
Kapcsolódó anyagokért látogass el a GameStar Online-on a játék aloldalára: szavazz és értékelj!

gamestar.hu/jatek/killzone-3.html

GameStar

NIGHTWOLF

Mondj egy imát, mielőtt belevágsz!



- + örületes lövölde
- + gyönyörű grafika
- + kooperatív mód
- + helyeahhhh
- gyenge történet
- a jetpack teljesítménye

93

Mindennapi Helghastunkat add meg nekünk, Uram!

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Mit vegyek, ha jót akarok magamnak?

GameStar Olvasói TOP5

- 1 CRYISIS 2**
2011. március
- 2 BATTLEFIELD 3**
2011. ősz
- 3 DIRT 3**
2011. május
- 4 DRAGON AGE II**
2011. március
- 5 BULLETSTORM**
2011. február

GameStar Szerkesztőségi TOP5 (játék)

- 1 DEAD SPACE 2**
Isaac újra tippor
- 2 WORLD OF WARCRAFT: CATAclySM**
A világ átalakult
- 3 ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD**
Requiescat in pace
- 4 STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY**
Nyugdíjba ment az első rész
- 5 BAD COMPANY 2: VIETNAM**
A rosszfiúk lövöldéje

Szerkesztőségi TOP5

- 1 SZEIZMIKUS TÖLTET**
- 2 FACETIME**
- 3 QUAKE MUNKAI DÖBEN**
- 4 RANDOM HEROIC**
- 5 MIÉRT VAN HIDEG?**



RPG



MASS EFFECT 2

GS 2010_01 - 95%

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



WORLD OF WARCRAFT: CATAclySM

GS 2010_12 - 89%

Az elképesztő mennyiségű változtatás rendszeresen feldobta az amúgy sem egyhangú világot.



FALLOUT: NEW VEGAS

GS 2010_10 - 93%

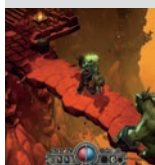
Több mint tíz óra játékidő kell, hogy eljussunk Vegasba. Plusz a rengeteg tartalom, küldetés, sztori, harc, kutyafüle.



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%

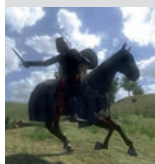
Szinte egy önálló ötlete sincs, mégis lehetetlen. Az utóbbi évek legjobb Diablo-klónja.



DRAGON AGE: AWAKENING

GS 2010_04 - 82%

Az alap Dragon Age irdatlan játékidejét plusz huszonvalahány órával megtoldó Awakening iskolapédálja a jó kiegészítőnek.



MOUNT & BLADE: WARBAND

GS 2010_05 - 85%

Mindenben jobb, mint az elődje, legfőbb erőssége a kegyetlen multiplayer. Hadseregtoborzás indul!

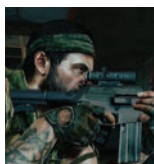
FPS



BATTLEFIELD: BC 2

GS 2010_03 - 90%

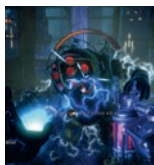
A single player csak hab a tortán a tökéletes multiplayer mellett. Visszatért a legendás Battlefield-hangulat!



CALL OF DUTY: BLACK OPS

GS 2010_11 - 90%

Jól bevált Call of Duty-féle mozielemekkel filmszerűvé varázslott kampány, és a szokásosan pörgős multi.



BIOSHOCK 2

GS 2010_02 - 91%

Multival megtámogatott második merüléssünk egy remekmű, mégse csobbant akkórát, mint az első.



MEDAL OF HONOR

GS 2010_09 - 88%

Emberközeli, a háború gyötrelmeit kellően visszaadó egyjátékos kampány, és egy valahonnan már ismerős multi.



LEFT 4 DEAD 2

GS 2009_12 - 90%

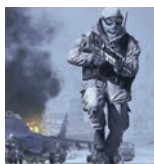
A legjobb zombi-apokaliptiszis, ami ma történhet veled.



OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING

GS 2009_10 - 90%

A gigantikus csatamezők látványától még most is keressük az állunkat. Hova eshetett?



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

GS 2009_11 - 93%

Botrányokkal körítve, és mindenkit maga mögé utasítva érkezett.

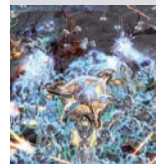
Stratégia



CIVILIZATION V

GS 2010_10 - 89%

Klasszikus Civilization-formula olyan újdonságokkal, mint a hatszögletű kerekérdő vagy az új harcrendszer.



STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY

GS 2010_08 - 93%

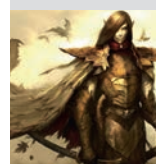
2010 legjobb stratégiája lett a StarCraft II, annak ellenére, hogy 12 évet kellett rá várni.



SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM

GS 2010_04 - 87%

Egy rajzfilmben oltott stratégia. Mindenben más, mint elődje, de végre egy kiváló Settlerst kaptunk.



DISCIPLES III: RENAISSANCE

GS 2010_07 - 85%

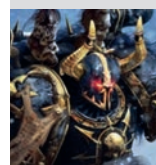
Hosszú készlekedés után végre befutott a Disciples III, hogy kiváló hangulattal arasson.



KING ARTHUR: THE SAXONS

GS 2010_08 - 88%

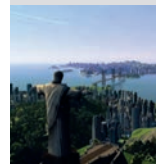
Szászaink megjelenése új szintet vitt a változatosságban amúgy sem szerénykedő, hazai King Arthurba.



WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR 2 CHAOS RISING

GS 2010_04 - 88%

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

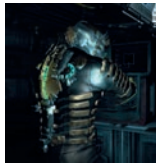


CITIES XL 2011

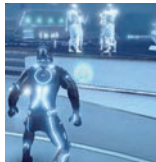
GS 2010_10 - 82%

Egyjátékos bolygókkal, több térképpel, kihetetlen részletességgel és változatossággal tért vissza a Cities XL.

Akció



DEAD SPACE 2
GS 2011_01 90%
Előre féltünk a folytatástól, és bizony jól is tettük! Aki már rég nem ijedt meg, annak a Dead Space 2 üde sötét folt lehet a színességben.



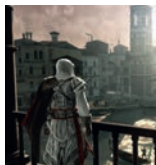
TRON: EVOLUTION
GS 2010_12 - 85%
Mozifilm mellé készült, de minden tekintetben megféle a jó videojátékok kritériuma-
inak. Sajnos ezt kevesen mondhatják el magukról.



BATMAN: ARKHAM ASYLUM
GS 2009_09 - 94%
Az eddigi legjobb Batman-játék. Bőregerünk soha nem volt még ennyire szép!



MAFIA II
GS 2010_08 - 85%
Vártuk, mint a Messiást, és nem is csalódnunk. Remek történet, élethű karakterek, pörgős akció, gengszterélet és ballonkábát.



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

Sport



NBA 2K11
GS 2010_10 - 90%
A gyengébb elment, a jobb pedig megérkezett PC-re. Igazi kosárlabda-orgia, Michael Jordan vezetésével.



FIFA 11
GS 2010_09 - 90%
Szeretjük látni, amikor egy legénység sorozat is képes valami újat felmutatni. Ám ha lehet, a FIFA 11-et konzolon játsszátok!



PES 2011
GS 2010_10 - 86%
Nem kapott több pontot, mint a FIFA 11, ugyanakkor megvannak a maga egyedi tulajdonságai, amikért nagyon lehet szeretni.



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



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

Verseny/Ügyességi



NFS HOT PURSUIT
GS 2010_11 - 88%
Remek Need for Speed játékot dobott össze a Criterion, amibe sikerült belecsenni a burnouts tapasztalatokat.



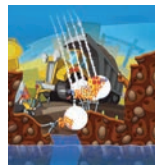
COLIN MCRAE DIRT 2
GS 2009_10 - 92%
Az első rész minden jó tulajdonságát megtartva az idei DIRT is az év legmocskosabb autóversenye.



F1 2010
GS 2010_10 - 83%
Ha átevíckélünk a Codemasters autós játékaik legendásan pocsek menijén, hosszú szünet után újra rajtrácsra állhatunk.



BLUR
GS 2010_06 - 86%
Zúzhatnak? Mert itt bizony alkatrészt nem marad a helyén. Csak győzzük poweruppal!



WORMS RELOADED
GS 2010_09 - 90%
Új a játék, de a hangulat a régi. Apró kukacaink változott módszerekkel irtják egymást, mi pedig dőlünk a nevetéstől.

Kaland



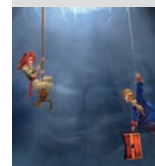
LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT
GS 2010_07 - 96%
Az új perspektívába helyezett dögös régész nő mostani kalandja a sorozat legjobbjává vált. Ötletes, pörgős és szemtelenül olcsó.



GRAY MATTER
GS 2010_12 - 93%
Decemberig kellett várnunk, hogy a Heavy Rain mellé az év másik legjobb kalandjátéka is megjelenjen.



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



MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
GS 2010_07 - 93%
A valaha készült talán legjobb kalandjáték cu-kormázás, csilivili feljöttöt változata. Ha még nem éltél akkor, most bepótolható!

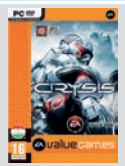


THE WHISPERED WORLD
GS 2010_05 - 91%
Egy bájosan megrajzolt felejthetetlen kaland, klasszikus point and click stílusban, sok fejttörvel és remek történettel.

Kiemelt megjelenések



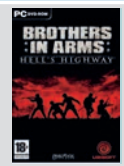
BURNOUT PARADISE ULTIMATE BOX
1790 Ft
Órült autózás, órült ellenfelekkel



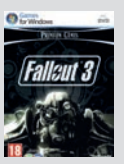
CRYSIS
1790 Ft
Gépizzasztás olcsóért!



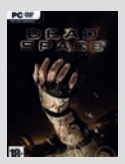
MIRROR'S EDGE
1790 Ft
Őnfeledt ugrálás felhőkarcolókon



BROTHERS IN ARMS 3: HELL'S HIGHWAY
2990 Ft
Lövöldözés a barátainkkal



FALLOUT 3
2990 Ft
Apokaliptis félláron



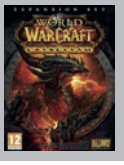
DEAD SPACE
1790 Ft
Isaac, iszok, lövöldözök!



MAFIA
2490 Ft
Ballonkábát és whiskeyszag



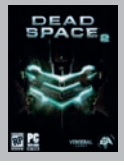
GTA: VICE CITY
2490 Ft
Virágos ingben randalírozhatunk



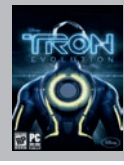
WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm
8990 Ft
Minden porcikájában új világ



TEST DRIVE UNLIMITED 2
8990 Ft
Luxusélet, ultra verdák



DEAD SPACE 2
8990 Ft
Isaac visszatér és rendet tesz



TRON EVOLUTION
8990 Ft
Ne hagyj törölni magad!

Játékok 5000 Ft alatt

Age of Empires 1 és 2 Collectors	1790 Ft	Just Cause 2	4490 Ft
Arma 2: Operation Arrowhead	3590 Ft	Kane and Lynch 2: Dog Days	4490 Ft
Arthur and the Revenge of Maltazard	2690 Ft	King Arthur	1790 Ft
Assassins Creed (rendezői változat)	2690 Ft	Left 4 Dead 2	4990 Ft
Batman: Arkham Asylum	4490 Ft	Need for Speed Carbon	1790 Ft
Civilization 4 Complete	4490 Ft	Resident Evil 5	4490 Ft
Dark Void	4990 Ft	Risen	4490 Ft
Divinity 2: The Dragon Knight Saga	2690 Ft	Splinter Cell Conviction	4990 Ft
F.E.A.R. 2	4990 Ft	Star Wars Republic Commando	3990 Ft
Grand Theft Auto 4	4990 Ft		

ONLINE ÁRAK

Megjelenési lista

Diablo III	2011.	DiRT 3	2011. május
Rage	2011.	Dragon Age 2:	2011. március
Red Faction: Armageddon	2011. május	Batman: Arkham City	2011. ősz
Star Wars: The Old Republic	2011.	Duke Nukem Forever	2011. május
Max Payne 3	2011. vége	Dead Space 2	2011. január
The Witcher 2: Assassins of Kings	2011. május	Portal 2	2011. február
F.E.A.R. 3	2011. március	Deus Ex. Human Revolution	2011. április
Crysis 2	2011. március	Homefront	2011. március
Ghost Recon: Future Solider	2011. március	The Sims Medieval	2011. március
Shift 2: Unleashed	2011. március	Dragon Age 2	2011. március
X-COM	2011.		

KOMOLY FELHOZATAL LESZ IDÉN ISI!

GameStar

MÉLYVÍZ

Powered by **PC** /PG



MINDJÁRT TAVASZ!

Az elmúlt hónap nagy Sandy Bridge-bejelentése után mindenkit hidegzuhanyként ért a platformhoz tartozó lapkakészlet SATA-vezérlőjének fatális hibája, ami mindamelllett, hogy rendkívül kellemetlen, nagyon sok pénzébe fog kerülni az Intelnek. Nem mintha korábban a cég történetében nem történt volna hasonló eset, de egy olyan vezérlőnél elkövetni a hibát, ami egyáltalán nem új technológiára épül, amatőr hibára vall.

Hiba ide, hiba oda, az alaplapgyártók járnak a legrosszabbul, ennek ellenére nem tiltották le a tesztmegjelenéseket, hiszen a hiba a megfelelő SATA-vezérlőt használva nem jelentkezik, tehát tisztelt

Mélyvíz-rajongók, ebben a hónapban nem maradunk adósak a Sandy Bridge alaplaptesztel. Ezenfelül láthatjátok azt is, hogy mire képes az NVIDIA GTX 560, ami újra magán viseli a „Ti” (Titanium)

jelzést, mint a GeForce 3-4 idejében.

A kisebb témákban pedig olyan hardverek lépnek porondra, mint az LG eszméletlenül vékony monitorja, az ASUS Lamborghini eee PC vagy a szintén LG gyártmányú Optimus One androidos mobiltelefon.




RAKD ÖSSZE A HÁZAD MAGADNAK!

Már az ideai CES látogatói is megcsodálhatták a Thermaltake új házát, amely már nem az első a hasonló termékeiről híres gyártótól



ELÉRHETVŐ VÁLT A THERMALTAKE ÚJ HÁZA, amelynek sajátossága, hogy igényeink

szerint alakíthatjuk ki a teljes elrendezését. A minden ízében testre szabható Level 10 GT egy ráncfelvarrt változata a korábbi Level 10-nek, ám az árát is sikerült némileg átkozmetikáznai – ezúttal a vásárlók előnyére. A pozitív sajtóvisszhangot kapott számítógépház több egyedi tulajdonsággal próbálja elcsábítani a vásárlókat. Talán az egyik legérdekesebb újítás, hogy a szokásos alaplap mögötti kábelezésre gyárilag rásegítettek az előre elhelyezett, háttértárfiókhoz pozicionált csatlakozókkal, így azok behelyezése és kivétele nem igényel semmilyen kábellel való babrálást, csupán ki kell húznunk őket a slotjukból. A 3,5 hüvelyk, illetve 2,5 hüvelyk méretű meghajtókat befogató polcrendszer ezáltal teljesen „hot-swap”-kompatibilis, így akár működés közben is biztonságosan és egyszerűen leválaszthatjuk azokat a rendszerről.

A megfelelő levegőáramlásról is gondoskodtak a Thermaltake mérnökei, így a közép- és felső kategóriás házakban alapfelszereltségnek számító 140 mm-es ventilátor mellé három 200 mm-es kiegészítő egységet is pakoltak. A lapátok méretének köszönhetően a halk működés mellett is megfelelő áramlatokat keltő ventilátorok akár három, szorosan egymás mellett álló SLI- vagy CrossFireX-kapcsolatban lévő grafikus vezérlőt is képesek üzemi hőmérsékleten tartani, nem beszélve a hűtés szempontjából is kifejezetten előnyös helyre tett háttértárról. Aki komolyabb megoldásokat szeretne magáénak tudni a rendszerében, az könnyedén eltávolíthatja az előre elhelyezett felső ventilátort, és annak helyére behelyezhet egy közepes méretű radiátort. A külső USB 3.0-s és eSATA-csatlakozókkal is rendelkező ház magyarországi ára egyelőre ismeretlen, ám az Egyesült Államokban az előd 800 dolláros árával szemben mindössze 269 dollárt kérnek érte. 



ACER 3D-S HDMI-MONITOR NVIDIA-ALAPOKON

A VILÁGON ELŐSZÖR MUTATTOTT BE AZ ACER OLYAN MONITORT, amely támogatja az NVIDIA 3D HDMI-sztereoszkopikus technológiáját. A filmek mellett az elsősorban játékra alkalmas kijelző beépített infravörös jeladóval rendelkezik, amelynek az a funkciója, hogy a mellékelt aktív retesz szemüveggel tökéletes szinkront alkosson. Az interfésznek köszönhetően a 3D-támogatással bíró Blu-ray eszközeinket is csatlakoztathatjuk a monitorhoz, amennyiben térhatású mozgógépek megtekintésére vágyunk. Alapvetően egy némileg felturbózott

3D-technológiáról van szó, de a tényleges képességei majd csak élőben derülnek ki. Az egyébként 1920×1080-as felbontással operáló 120 hertzes, 23,6 hüvelyk méretű panel 100 millió az egyhez dinamikus kontrasztarányval rendelkezik. A LED-es háttérvilágításnak és a beépített energiatakarékos funkcióknak köszönhetően igen kellemes áramfelvételi értékekre számíthatunk. Az egyetlen kérdés a paneltechnológia, amely remélhetőleg ezúttal nem ragadt le a kissé elavult TN-nél. A március közepére pozicionált, GN245HQ nevű termék iránt érdeklődőknek 680 dollárt kell fizetniük. [GS](#)



ZALMAN HDD-HÁZ ÉS VIRTUÁLIS MEGHAJTÓ EGYBEN

A ZALMAN NEMRÉG MUTATTOTT BE EGY ÚJ MOBIL-RACKET, amely meglepően vékony és mellette még elegáns kül-sővel is rendelkezik. A ZM-VE200 2,5 hüvelykes SATA-merevlemez mellett SSD-meghajtókat is be tud fogadni, de ha szükséges, hibrid merevlemezekkel is képes megbirkózni. Ezenfelül virtuális meghajtóként is képes viselkedni a külső ház, így ha az adott háttértárolóra egy ISO képfájlt töltünk, akkor az PC-nken úgy jelenik meg, mint a valódi lemezek. Az alumínium borítású

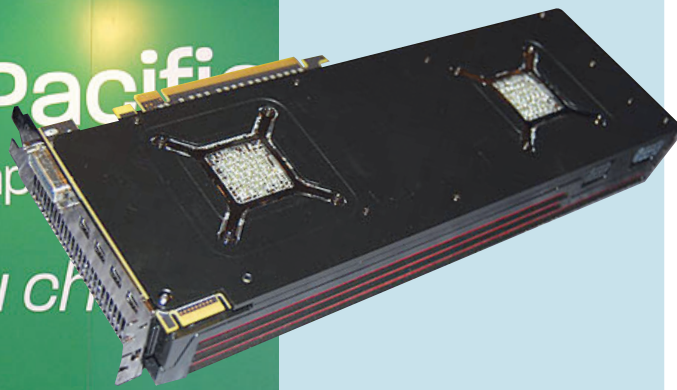
eszköz 135,3×78,6×13,1 milliméteres, és mindössze 98,5 grammot nyom. Az USB 2.0-s és eSATA-portokon keresztül csatlakoztatható szerkezethez egy ajándék hordtáska is jár. A tervek szerint 34,5 eurós áron kerül március folyamán a boltokba kistestvérevel együtt. A 11,5 eurós Zalman ZM-HE100 kedvezőbb árfekvéseért cserébe a virtuális meghajtó nyújtotta előnyökről leszünk kénytelenek lemondani. Ha úgy véljük, hogy nem lesz szükségünk erre a funkcióra, akkor érdemes az olcsóbb eszközt választani. [GS](#)



ROCCAT ALUMIC – GYORS IS, PONTOS IS

SOK SZITUÁCIÓBAN A HARD-core játékosok választás elé kerülnek, hogy gyors mozgást vagy precíz célzást biztosító egérpaddot használjanak-e. A Roccat a legújabb generációs termékével mindkét igény szeretné kielégíteni, így az egyik oldalát sebességre, míg a másikat a lehető legjobb irányíthatóságra optimalizálták. Ez lehetőséget teremt arra, hogy ha például egy FPS-ben egy lassabb, de pontosabb célzást igénylő mesterlövész után egy akciódúsabb környezetben munkálkodó gyalogosra váltunk, az egérpadd megfordításával alkalmazkodjunk az ege-

ret érintő változásokhoz. A két felület között egy anódzott alumíniumlap felel az integritásért és a rugalmasságért, míg a széleket és sarkokat egy gumirozott keret védi. A csomagban egy zselés hatású csuklótámasz is megtalálható, így maximálisan biztosítva van a komfortérzet. A 311×272 milliméteres felülettel rendelkező, 3 mm vastag egérpadd ebben a hónapban debütál, várhatóan 40 eurós áron. Csupán annyi a kérdés, hogy a fordítgatás mennyire veszi igénybe a felületet, illetve azok mennyire koszosodnak, de a Roccatot ismerve feltételezhetően minőségi terméket kapunk. [GS](#)



AMD RADEON 6990 – TÖBB MINT CSÚCSKATEGÓRIA

SZINGAPÚRBAN VÉGRE BEMUTATTÁK AZ AMD CSÚCSKATEGÓRIÁS GRAFIKUS KÁRTYÁJÁT, a Radeon 6990-t. Már nagyon régóta tartanak a pletykálkodások mind a megjelenési dátumról, mind a részletes specifikációkról, ugyanis eredetileg decemberre szánták az eszközt, ám a hivatalos álláspont szerint jelen negyedév vége felé kerülhet boltokba. Az Antilles kódnevű kártya két darab, a TSMC gyártósorain 40 nanométeres technológiával készült Cayman GPU-val érkezik, amely már ismerős lehet a 6950 és 6970 VGA-kból. Az összesen 3072 szuperskalár shader egység és a 16 ROP-blokk mellett még 2x256 bites memóriavezérlő által csatlakozott 4 gigabájtnyi GDDR5 memória található. A természetesen DirectX 11-támogatással rendelkező kártya pon-

tos fogyasztása nem ismert, de teljesen biztos, hogy túllépi a PCI-SIG szabványba foglalt 300 wattos limitet, hála a két darab nyolctűs tápcsatlakozónak. A referenciakártya hűtése a szokásos két slotos, egy ventilátorral szerelt egység, bár valószínűleg ezt csak kevés gyártó fogja alkalmazni a saját termékeiken. Méretei leginkább az előző generáció két GPU-s kártyájához, az 5970-hoz hasonlítható, így jobb, ha a vásárlást fontolga-

tók egy méretes házat is belekalkulálnak a büdzsébe. Akik stressztesztelni szeretnék a villanyórájukat (és a pénztárcájukat), azok akár két ilyen gépszörnyet is beépíthetnek a PC-jükbe a CrossFireX-technológia révén. Csatlakozók tekintetében egy DVI-D és 4 mini DisplayPort áll rendelkezésünkre. Az áráról sokat nem tudunk, de az biztos, hogy nem olcsón fogják osztogatni az AMD zászlóshajóját. [GS](#)



BARCO NX4 – BRUTÁLIS LED-FAL

EDDIG IS LÁTHATTUNK TÖBBFÉLE TECHNOLÓGIÁN ALAPULÓ MEGJENÍTŐKET, amelyek a minél nagyobb kijelzőfelület megvalósítására voltak hivatottak, de a Barco által bemutatott LED-es megoldás minden eddigi próbálkozást felülmúlt. Már készítették korábban is hasonlóan nagyméretű kijelzőket, de ezúttal a mostanában egyre népszerűbbé váló 3D-technológiát is felvették a támogatott szolgáltatások listájába, amely kihasználásához aktív retesz szemüvegre van szükség. A 10,4x2,3 méter fizikai méretek mellé 2240x504-es felbontás társul, amely elsőre talán kevésnek hangzik, ám a funkcióját több mint tökéletesen betölti. A megjelenítő 2000 cd/m² fényereje a kültéri használat szempontjából igen fontos, nem beszélve a 4000:1 kontrasztarányról. Az ára nem nyilvános, bár valószínűleg kevesen szeretnék a lakásukba hasonlót. [GS](#)



GEFORCE GTX 590 – AZ NVIDIA ERŐMŰVE?

AGTX 580-NAL EGY SIKERES KÁRTYÁT INDÍTOTTAK ÚJRA A ZÖLDEK, így várható volt, hogy az előző Fermi generációval szemben most kapunk egy két GPU-s szörnyet is, többek között az egyszerűsített architektúrának, alacsonyabb fogyasztásnak és a jobb gyártási kihozatali aránynak köszönhetően.

Bár eddig is hallottunk pletykákat az NVIDIA zászlóshajójának szánt GTX 590-ről, most már konkrét számokkal is dobálóznak a szakblogok. A két teljes értékű GF110 lapkával üzemelő gra-

fikus kártya a maga 1024 CUDA magjával kegyetlenül erősnek hangzik, főleg abból az okból kifolyólag, hogy csak és kizárólag a széria legjobb, válogatott chipjei kerülhetnek fel a nyomtatott áramköri lapokra. A TSMC által 40 nanométeres gyártástechnológiával készülő lapkák egyenként 3 milliárd tranzisztort, 128 textúrázó egységet, és 96 ROP-blokkot tartalmaznak. Mindkét GPU 384 bites sínen csatlakozik az összesen 3072 megabájtnyi GDDR5 lapkához. A fogyasztás csökkentésének érdekében valószínűleg alacsonyabb feszültségen és órajelen fog-

nak üzemelni a GPU-k, de még ennek ellenére sem valószínű, hogy 300 wattnál kevesebbet egyen a kártya. A teljesítményháborúban jelenleg az 5970 által vezetett AMD már egy ideje domináns a listán, ám ha az NVIDIA számítási bejönnek ezzel az igen limitált példányszámban megjelenő eszközzel, akkor megvan az esély, hogy a hamarosan debütáló 6990 méltó ellenfél által szoruljon a második helyre. Mint azt már említettem, ez egyelőre mind spekuláció, még várunk a hivatalos meg erősítésre, de addig is számíthatunk a február végi megjelenésre. [GS](#)

N I C O L A S C A G E



FÉKTELEN HARAG

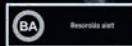
ELSŐPRÓ 3D

A P O K U L E L S Z A B A D U L

A MILLENNIUM FILMS BEMUTATJA MICHAEL DeLUCA PRODUKCIÓJÁT ÉS A INU IMAGE PRODUKCIÓJÁT A SATURN FILMS EGYÜTTMŰKÖDÉSÉVEL PATRICK LUSSIER FILMJEI
NICOLAS CAGE, "DRIVE ANGRY" AMBER HEARD WILLIAM FICHTNER BILLY BURKE CHARLOTTE ROSS CHRISTA CAMPBELL TOM ATKINS KATY MIXON JACK MCGEE TODD FARMER ÉS DAVID MORSE
SZEREPESZTÁS NANCY NAYOR, CSA ZENE MICHAEL WANDMACHER JELEMEZTERVEZŐ MARY E. MCLEOD VÁGÓ PATRICK LUSSIER & DEVIN C. LUSSIER LÁTÓVÁNYTERVEZŐ NATHAN AMONDSON FÉNYKÉPEZTE BRIAN PEARSON KOPRODUCER ED CATHELL III
EXECUTIVE PRODUCEREK ADAM FIELDS JOE GATTA BOAZ DAVIDSON AVI LERNER DANNY DIMBORT TREVOR SHORT PRODUCER RENE BESSON PRODUCER MICHAEL DeLUCA IRITA TODD FARMER & PATRICK LUSSIER RENDEZTE PATRICK LUSSIER

MILLENNIUM SATURN FILMS © 2010 M4 FILMS, INC. DTS DIGITAL

WARNER BROS. PICTURES © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. All Rights Reserved. FEBRUÁR 24-TŐL A MOZIKBAN





GameStar 95

Ára: 193 000 Ft

Nem olcsó, de méretéhez képest erős gép a Lamborghini VX6. Ráadásul elég ritka ahhoz, hogy ne jöjjön szembe velünk az utcán másnál

ASUS-AUTOMOBILI LAMBORGHINI EEE PC VX6

Nem teljesen új termék az Eee PC családban a híres autógyártó – a Lamborghini – nevével fémjelzett VX6-os netbook, ami mind erejében, mind pedig megjelenésében hasonlítani akar az olasz sportautókra

AZ ASUS MINDIG VALAMILYEN EXTRÁT VONULTAT FEL a Lamborghini sorozatba illeszkedő gépekben – ami alól a VX6 sem kivétel –, itt pedig most nem csak a külsőségekre gondolunk, amit ebben a szériában csak ritkán lehetett kritizálni. A gép alapjául szolgáló kétmagos Atom processzorhoz és az Intel Pine Trail platformhoz hozzácsaptak egy NVIDIA ION2 GPU-t 256 megabájt dedikált memóriával, ami alaposan megdobta a grafikus teljesítményt, ennek hála semmi akadály annak, hogy a gépet nagyobb terhelésnek vessük alá – mint például HD-videók vagy akár a Windows 7 Aero futtatása teljes pompájában. Ebből már sejthető, hogy a gépen nem a Windows 7 Starter, hanem a Home Premium változat található és va-

lóban nincs probléma a teljesítménnyel. Aprópó, grafikus teljesítmény és HD: a gép kijelzője HD Ready-nek felel meg, de a szokásos analóg videokimenet mellé HDMI-t is kapunk, ezért nincs akadálya, hogy külső kijelzővel full HD-ben csapassuk vele. Ami talán kicsit karcsúra sikeredett, az a memória mennyisége, ami alapesetben 2 gigabájt, de a lehetőség adott, hogy ennek a dupláját is használhassuk, ha utólag hajlandók vagyunk még egyszer ugyanennyit beszerezni. A VX6 mindössze 1,6 kilogrammot nyom a mérlegen a gyári hatcellás akkumulátorral, de a méretéből fakadóan nincs a gépben optikai meghajtó. Vannak viszont USB 3.0-kapuk, amelyek ebben a szegmensben ritkaságszámba mennek, illetve a billentyűzet is magyar kiosztású, a

tapipad pedig multitouch kivitelben került a gépre. Ez utóbbi kettő jól működik, kellő érzékenységgel üzemelnek, használatuk méretükhöz mérten kényelmes. Egy szó, mint száz, az Eee PC VX6 nem olcsó masina, de számba véve tudását, teljesítményét, egységességét (biztosan nem fog minden haverunk ilyet venni) és a kivitelezés minőségét, megéri a ráfordított összeget. **GS**



SAMSUNG S2 PORTABLE 3 1 TB

Ha nincs elég helyed, toldd meg 1 terával. Ha van USB 3.0 csatlakozónk, akkor az 1 terás kapacitást teletölteni nem tart sokáig

ELŐBB VAGY UTÓBB ELJÖN AZ IDŐ, hogy szükség lesz nagy tárterületű hordozható és gyors vinyóra, aminél persze az is szempont, hogy a megtöltése ne tartson annyi ideig, mint kijárni az általános iskolát. Itt jön képbe a Samsung S2 portable merevlemez, ami-

vel szinte tenyérnyi helyen, zsebben tárolhatunk 1 terabájtnyi adatot, emellett pedig gyors... nagyon gyors, ha van USB 3.0 vezérlőnk! Eddig is kínált a gyártó az S2-es sorozatban 1 terabájtos modellt, ami a mobil merevlemezek körében már tekintélyes kapacitásnak számít, több évnyi fotó- és zenei gyűjtemény vagy jó néhány irodai PC mentései elférnek rajta. A bőséges tárterületet a most tesztelt darab gyorsabb USB 3.0 csatlakozással egészíti ki, hogy ne kelljen túl sokáig várnunk a nagy adat-tömegek mozgására. Az USB 3.0 révén akár 120 MB/mp feletti olvasási és mintegy 95 MB/mp írási sebességet is elérhetünk a Samsung meghajtóval ideális körülmények között, míg az „öreg” USB 2.0 körülbelül 28–33 MB/s-ra limitálja az átvitelt. (USB 3.0 adapter hiányában természetesen 2.0-s vezérlőre is csatlakoztatható a meghajtó, viszont ilyen esetben számolnunk kell a sebességvesztéssel.)

Az integrált elektronika kis fogyasztású, a meghajtó USB-tápellátással működik noteszgépeken is, így a gyakorlatban nincs szükség extra táp csatlakoztatására. (Kivételt képezhet egy Express-Card- vagy PC Card-felületű noteszgépes USB 3.0 adapter, ami ilyen esetekben kiegészítő tápra szorul.)

A gyakorlatban erőteljesen érezteti jótékony hatását az USB 3.0 csatlakozó és a magas fordulatszám; ha nagy mennyiségű adat gyakori mentésére kényeszerülünk, akkor kifejezetten megéri a gyorsabb választani. Természetesen USB 3.0-aljzatra is szükség lesz, ami – ha nincs a gépen – egy mintegy 6-7000 forintos Express Card- vagy PCI-Express-adapter beszerzésével biztosítható. Az S2 fekete és ezüst színben kapható, a csomagban pedig egy műbőr védőtokot is találunk, amivel még biztonságosabbá válik a szállítás. **GS**



GameStar 90

Ára: 30 500 Ft

A szokásosnál kisebb méret és jó teljesítmény minden helyzetben előny, de a mellékelt szoftverek csak 32 bites Windows-változatok alatt futnak


LG FLATRON E2290V

Kifejezetten igényes (és pénzes) felhasználóknak készült az E2290-es Flatron kijelző, aminek mindenki garantáltan a csodájára jár majd

NEMCSAK A TÉVÉK, HANEM A MONITOROK KÁVÁJA IS EGYRE VÉkonyABB, hála a LED-es háttérvilágításnak, ráadásul a gyártók már-már extrém vékony kijelzők előállítására is képesek. **Perse feltehetjük magunknak a kérdést,** hogy miért jó az, hogy a káva egyre vékonyabb és vékonyabb. Nos, ez egyszerű dizájnkérdés, amiben sokan kételkednek addig, amíg nem látnak meg egy való vékony kijelzőt, ami rögtön, már első látásra izgalmassá válik.

Az LG 21,5 hüvelykes Flatron E2290V nevű kijelzője felülmúlja legmerészebb álmainkat, hiszen kávéja mindössze 7,2 milliméter, ami már ránézésre is a fizika korlátait feszegeti. A mérlegen mérve mindössze 2,7 kilogrammos monitor egy igazi műszaki csoda a maga kategóriájában, amit a gyártónak úgy sikerült elérnie, hogy az elektronikát a monitor talpába, a tápegységet pedig kívülre száműzte oly módon, hogy

a csatlakozók is rejtve maradjanak (ennek a megoldásnak az EZ Cabling nevet adták). Szintén a talpra kerültek a bekapcsolást és az OSD-menüt vezérlő érintőgombok (utóbbiak teljesen elrejtve), amelyek háttérvilágítása egyáltalán nem zavaró erősségű. Ez a kialakítás végre szakít a hagyományokkal és egy sokkal kényelmesebb, gyorsabb menükezelést tesz lehetővé, mint a hagyományosan a kávéra helyezett gombok. Nemcsak a kis tömeg és a vékony káva megdöbbenő, hanem az anyagválasztás és annak minősége is. A káva kerete vékony szálcsiszolt alumínium, de a kijelző nyaka is könnyűfémből készült, ráadásul a műanyagrészek sem az olcsóságot sugározzák. A képminőségre sem volt panasz a vizsgálat során, a színek homogenitása és a fekete háttér vizsgálata jó eredményt adott, illetve a szürke gradiens is kifogástalan, annak ellenére, hogy TN-panellel van dolgunk. Ez mondjuk nekünk, já-

tékosoknak, jó hír, hiszen nem kell számolnunk az utánhúzással, mint a VA- vagy IPS-panelek esetében. Az újdonságokat, extrákat és főleg az exkluzivitást mindig meg kell fizetni, és sajnos így van ez a jelen tesztünk tárgyát képező monitorral is, amelyek árából egy 24 hüvelykes LED-es monitort lehet venni – igaz, az minden bizonnyal nem lesz annyira futurisztikus és extravagáns, mint a szupervékony E2290V. 



GameStar 90

Ára: 89 900 Ft

Az E2290 vékony, mint egy kartonlap, a képminősége remek, de egyelőre nagyon magas az ára


TOSHIBA SATELLITE A660-13V

A Satellite A660-nak hála nem fogunk unatkozni. Van benne minden: GeForce VGA, Blu-ray meghajtó, HIK hangszóró és egy nagy kijelző

NEM AKARJUK A NAGYÉRDELMŰ GAMESTAR KÖZÖNSÉGGET állandóan notebookokkal és netbookokkal traktálni, de ha van valami érdekesség, mint ez a Toshiba notebook, akkor arról muszáj hírt adnunk. Különösen azért, mert a Toshiba Satellite sorozatban a feljebb pozicionált szériát „A” jelzéssel látják el, ennek megfelelően több apró extrát, szebb külsőt és különlegesebb anyagokat vonultat fel, mint az „L” vagy „S” jelzésű gépek, de árukat tekintve ezek a laptopok továbbra sem rugaszkodnak el a realitás talajától, és ez utóbbi az, ami miatt érdekes lehet. Példának okáért a tesztünkben szereplő notebook sem megfizethetetlen, mindemellett a teljesítményére és tudására sem lehet panasz, hiszen a 16 hüvelykes kijelző a Blu-ray meghajtóval és Harman/Kardon hangszórókkal vegyítve olyan ütős hármast alkot, amely bőven kiszolgálja a szórakozni vágyó felhasználót. Mindeközben a teljesítményt sem fogja

hiányolni a vásárló, a Core i3 processzor-nak, a 4 gigabájt memóriának köszönhetően. Az integrált Intel grafikus kártya helyett GeForce szív dobog a gépben, ami nem annyira veretes, de pár éves játékokat majd lehet rajta tolni, ami ebben az árkategóriában jobb, mint a semmi. A 320 gigabájtos merevlemezen nemcsak operációs rendszert találunk, hanem az előre telepített és Toshiba-releváns szoftverekből sincs hiány, amelyek megkönnyítik a gép használatát és felügyeletét, és még marad hely további programok felpakolására. A laptop burkolatának anyaga telitalálat: a fényes, enyhén csillámló és sima fekete műanyagot egy mattabb, érdekebb műanyagra cserélték, amelynek kellemes a fogása, mégsem vonzza az ujjlenyomatokat. A 16 hüvelykes méretnek köszönhetően 102 gombos billentyűzetet kapunk, amivel kényelmes a gépelés és a játék, továbbá a két ujjal vezérelhető touchpad is nagyon jól végzi

a dolgát, bár az alá rakott két gomb burkolata picit lötyögős. Ezért kárpótol bennünket egy touchpad ki- és bekapcsoló gomb, amely főleg akkor jön jól, ha külső egeret csatlakoztatva játszunk, így nem fenyeget az a veszély, hogy a

tapipadhoz véletlenül hozzáérve egy jól irányított headshotot viszünk be társunknak – a ki- és bekapcsolt állapotról egyébként a tapipad tetején húzódo halványan világító fehér fénycsík tájékoztat. 



GameStar 94

Ára: 230 000 Ft

Jó ár-érték arány, még akkor is, ha a touchpad gombjai kicsit lötyögnek és a kijelző tartó zsanérok közötti ponton könnyen hajlik a káva



ÚJ LG DROID ÉRKEZETT: LG OPTIMUS ONE P500

Az LG Optimus család jelenleg három tagból áll, amelyek közül kettő a Google Android operációs rendszere köré épül, a harmadik pedig a Windows 7 Mobile-t futtatja. Az olcsóbbik androidos készülékkel, a belépő szintű Optimus GT540-vel nagyot szakított a gyártó, de a középkategória meghódítása a nagy testvér, az Optimus One P500 feladata lesz

SOKÁIG AZ VOLT ANDROIDOS TELEFONOK EGYIK NAGY PROBLÉMÁJA, hogy hiányoztak a palettáról a vállalható minőségű, megfizethető, középkategóriás készülékek. A helyzet, ahogy várható volt, megváltozott – egyre több gyártó lép be ebbe a szegmensbe, ráadásul olyan tudású készülékekkel, amelyek bő egy éve még csúcskategóriának számítottak, vagy csak ott voltak elérhetők. Gondolunk itt elsősorban a kapacitív érintőkijelzőkre, amelyek most már többnyire több ujjal (multitouch) vezérelhetők, míg a reflexív panelek a belépő szintű készülékekre korlátozódnak. Az olcsóbb androidos telefonok másik problémája a hardver, pontosan a processzor gyenge teljesítménye volt, amit még tovább tetézett az 1.5 vagy 1.6-os rendszerek nagy teljesítményhiánya, ám ez szerencsére a 2.1 és 2.2 rendszerek megjelenésével jelentősen mérséklődött. Az LG Optimus One-nál ettől nem kell tartanunk, az operációs rendszer már az Android 2.2-es (Froyo) változata, de a központi egység is egy 600 megahertzes Qualcomm gyártmány, ami például a tavaly márciusban megjelent csúcskategóriás HTC Legendben is dolgozik. Ez persze nem jelent teljes mértékben akadázásoktól mentes működést, de ez már az Android rendszer hibája, nem a hardveré. Mindenesetre a jelenlegi és leendő P500-tulajdonosokat nem fenyege-

ti az a veszély, hogy például a YouTube-os és egyéb videók akadozni fognak, mint sok olcsó készülék esetében, tehát a P500 működése gördülékeny – nem hasonlítható ugyan a Cortex-alapú megoldásokhoz, de nem is ez a cél.

ELEGÁNS KÜLSŐ MÖGÖTT HASZNÁLHATÓ HARDVER

Mielőtt azonban nagyon elmélyednénk a hardveres dolgokban, ejtsünk pár szót a külsőségekről. A telefon minősége nem hagy kívánnivalót maga után: a kemény és rugalmas műanyagok a helyükön vannak (bár egyesek szerint a kijelzőt védő plexi túlságosan is puha), a házon körben pedig alumínium díszcsík fut, ami még elegánsabbá teszi a készüléket. A hangszóró mellett balra a burkolat alatt elrejtve található a távolságérzékelő (ami azért felelős, hogy a készüléket az arcunkhoz közelítve lekapcsolja a kijelzőt), ugyanakkor nincs fényérzékelő és ennek következtében automatikus kijelző-fényerőszabályzás sincs. A hátsó oldalon 3 megapixeles autofókuszos kamera található, amely jó megvilágítás mellett meglepően jó fotók készítésére, de nincs vaku (vagy segédfény), tehát fényszegény helyeken nem érdemes próbálkozni. A kijelző alatt található gombok is jó minőségűek, a háttérvilágításuk is megfelelő, míg a hangerő-szabályzás jobb oldalt található az alumínium díszcsíkba ágyazva. Visszatérve a hardverre, a kijelző ter-

mészetesen kapacitív és multitouch-os, ám nem AMOLED, hanem hagyományos TFT. Az adatkapcsolatért felelős hardvereknél nem történt fájó spórolás, csupán a Wi-Fi-képességeket nyirbálták meg, ezért csak 802.11bg kapcsolatra képes (viszont van WPA2-titkosítás és AP-funkció), 802.11n-re nem, de ez keveseknek fog hiányozni egy mobiltelefon esetében – a mobilinternet tekintetében viszont a legjobbat kapjuk.

EGYEDI MEGOLDÁSOK

Szoftveres oldalról elégedettek voltunk és nemcsak azért, mert 2.2-es Android futott a készüléken, hanem azért is, mert az LG láthatóan nem csupán tessék-lássék módon dobott fel egy Androidot a P500-ra, hanem egyedi megoldások és egyedi ikonok is vannak szép számmal – ráadásul a magyar nyelvre való fordítás is 99 százalékosra sikeredett, mind tartalmilag, mind pedig minőségileg. A szoftverrel kapcsolatban az LG-bevitel nyerte el legjobban a tetszésünket, ami egy LG által módosított (természetesen virtuális) billentyűzet, ami jelentősen megkönnyíti a felhasználók életét: például e-mail címek és webcímek begépelésénél rendelkezésünkre áll „com” gomb, illetve egyetlen mozdulattal az XT9 szótár is kikapcsolható – bár nem érdemes, mert nagyon jól működik. Hab a tortán, hogy LG-bevitelből létezik egy olyan változat, amely nem QWERTY kiosztású, hanem a régi típusú készülékek számgombjait vetíti a kijelzőre, ezáltal a gépelés a klasszikus „három betű egy gombon” módszerrel történik. Természetesen az Android által kínált alap QWERTY billentyűzet is visszakapcsolható, ha valakinek ez hiányzik.

Az akkumulátorral kapcsolatban vegyessék a tapasztalataink. A készüléket egész álló nap nyomkodva kb. 24 órán át bír-

ja szuflával, míg normális használatot feltételezve 2-3 nap is elérhető, főleg akkor, ha a mobilinternetes kapcsolatot megszakítjuk, ha nincs rá szükségünk – ezzel a módszerrel öt teljes napot értünk el úgy, hogy interneteztünk, telefonáltunk és egy kis játék is belefért, de alapvetően spórolósan használtuk.

Termék: LG Optimus One P500
Forgalmazó: LG Electronics Magyar Kft.
Ár: 70 000 Ft
Web: www.lg.hu

Adatok:

- 3,2 hüvelykes, 320x480 képpont felbontású, kapacitív, multitouch érintőkijelző
- 600 megahertzes Qualcomm MSM 7227 processzor
- 512 MB RAM, 160 MB belső memória/2 GB microSD-kártya
- Android 2.2 „Froyo” operációs rendszer (magyar)
- GPRS/EDGE/3G/HSDPA-HSUPA, valamint 802.11bg vezeték nélküli átvitel támogatása
- Bluetooth 2.1, A-GPS, FM-rádió, gyorsulásérzékelő, microUSB 2.0
- 3,5 mm jack audiokimenet
- 3 megapixeles, autofókuszos kamera
- 1500 mAh lítiumion akkumulátor
- 127 g tömeg

Értékelés

Tudását tekintve az LG Optimus One megéri az árát, de egyelőre csak kártyafüggetlen konstrukcióban kapható

GS ★★★★★



The BEST Gets BETTER!

Mooly Eden, Vice President, General Manager, PC Client Group

ASUS MAXIMUS IV EXTREME ÉS ASUS SABERTOOTH P67

A gyártók közül az ASUS két speciális alaplappal rukkolt elő, amelyek elődjeit többé-kevésbé mindenki ismeri, hiszen van nevük és nem csak megjegyezhetetlen kódnévvel látták el őket

AZ EGYIK A MAXIMUS SZERIEZÉS NEGYEDIK SZÉRIÁJA, ABBÓL IS AZ EXTREME VÁLTOZAT, TERMÉSZETESEN P67 LAPKAKÉSZLETTEL. AKI MÁR LÁTOTT ROG (REPUBLIC OF GAMERS) ASUS ALAPLAPOT, AZ TUDJA, MIRE SZÁMÍTHAT.

A dobozban nemcsak a szokásos, a lapkakészletből és extra kiegészítő vezérlőből fakadó minden lehetséges tulajdonsággal felvértezett piros-fekete alaplappal találjuk, hanem a csomagolásba most is rengeteg extrát pakoltak. Ezek között találunk matricákat, amelyek a gépházra ragaszthatók, illetve egy olyat is, amivel a SATA-adatkábelek címkézhetők fel. Ha már kábelek, akkor a ProbeIt multiméter-csatlakozópontokhoz szükséges kábelek is a csomag tartalmát képezik, akár csak a kábelkötegelők. Igazi extra még a Bluetooth-vezérlő, amit a Maximus IV

Extreme esetében nem integráltak az alaplapra, hanem ezt külön kapjuk meg. A Maximus sorozatnál a szoftveres körítés sem maradt értelmetlenül, így a meghajtók és tuningos szoftverek mellett a Kaspersky Anti-Virus és 3DMark Vantage Extreme Editiont találjuk a dobozban.

Az alaplap elsősorban a legújabb technológiákra épít, tehát ennek megfelelően egyetlen PCI-foglalatot sem kapunk, csak és kizárólag PCI-Express portokkal operálhatunk, amelyekből rögtön hat áll rendelkezésünkre (4 darab x16, 1 darab x4, 1 darab x1) – tehát semmi akadály a háromutas SLI-nek és hasonló nyálkáságoknak. A hátoldalon két LAN-kivezetést is találunk, a dupla gigabites hálózati vezérlőnek köszönhetően. Az ASUS Maximus IV Extreme hátoldalát vizsgálva kicsit olyan érzésünk támadt, mintha az USB 2.0 halott lennemen, ugyanis a hátoldalon 8(!) darab USB 3.0 kapu áll rendelkezésünkre (plusz további kettő köthető az előlapra) és csak egyetlen USB 2.0 – de ez utóbbi is csak a ROG Connect vevett miatt kapott helyet. Természetesen a harmadik generációs kapuk mind külön vezérlőről működnek, hiszen mint említettük, az Intelnek nincs natív USB 3.0 vezérlője. Persze aggodalomra semmi ok, a P67 lapkakészlet által kínált további 8 darab

natív USB 2.0 kapu sem veszett el, ezek csatlakozósora megtalálható az alaplapon, tehát külön beépíthető hátlapi kivezetésekkel használhatók.

Térjünk is rá az Extreme IV vérbeli tuningos oldalára, hiszen a Bluetooth által kínált overclock funkció – mint a P8P67 Prónál – itt is elérhető, csak ROG iDirect néven.


Az iDirecthez hasonló a ROG Connect funkció, csak ez esetben nem Bluetooth-kapcsolatot, hanem USB-összeköttetést hozhatunk létre egy másik PC-vel vagy hordozható számítógéppel és azon követhetjük figyelemmel a Maximus IV Extreme működési paramétereit és természetesen hardverszintű beállításokat is elvégezhetjük on-the-fly módon – tisztára, mint egy versenyautónál. A BIOS kibővült egy Print funkcióval, így nem kell többé a fényképezőgéppel bajlódni, ha a beállításokról akarunk egy képet készíteni. Szintén a BIOS-hoz köthető újdonság az USB BIOS Flashback: mostantól nem kell a gépet bekapcsolni egy új vagy módosított BIOS „besütéséhez”, hanem elegendő kikapcsolni standby állapotban a pendrive-ot a ROG Connect portba csatlakoztatni és a ROG Connect gombot két másodpercig benyomva tartani, a BIOS pedig néhány másodperc alatt automatikusan frissülni fog a hordozható eszközről. Apropos, BIOS: a Maximus IV Extreme-nél az EFI BIOS-ban az egér görgője is működött, ami ritkaságszámba ment.

ASUS SABERTOOTH P67

A Sabertooth nem tekint akkorra múltira vissza, mint a Maximus, mégis egy olyan

extravagáns alaplapról van szó, amit talán sokan nem engedhetnek meg maguknak. A Sabertooth már első látásra furcsának tűnhet, hiszen szinte teljesen beburkolt alaplappal nem minden nap láthat a felhasználó. A TUF névre hallgató burkolat nemcsak dizájnokkókból került a hardverre, hanem hőpajzsként szolgál, azaz megvédi az alaplap alkatrészeit a csatlakoztatott kártyák által generált hőtől. A pajzs alatt több ponton hőmérő szenzorok helyezkednek el, amelyek valós időben monitorozzák a hőmérsékletet és a hozzá tartozó program – szintén valós időben – számítja ki az optimális ventilátorsebességet. A P67-es lapkára további plusz ventilátort aggathatunk fel, ha eltávolítjuk a burkolatot. Ez még hatékonyabb hűtést tesz lehetővé, ugyanakkor ez a ventilátor nem a csomag része, tehát nekünk kell külön megvásárolnunk.

Az alaplap egyébiránt a stabilitás és extra hosszú élettartam jegyében készült, így az alkatrészeket (tekercecsek, kondenzátorok, MOSFET-ek) ennek megfelelően választották ki, amiről egy külön tanúsítványt kapunk az alaplap mellé. A tápellátást is megvariálták picit a mérnökök és igyekeztek a hatékonyságon még tovább javítani – most már nemcsak a sokat fogyasztó hardverek (mint CPU-GPU) tápellátására helyezték a hangsúlyt, hanem más integrált komponensek tápellátását is optimalizálták, még tovább csökkentve a hőtermelést és fogyasztást.

Ezeket leszámítva, a tudását tekintve a Sabertooth ugyanolyan P67-es alaplap, mint az ASUS többi felső kategóriás P67-es lapja, de elsősorban azoknak ajánlott, akik fogékonyak az egyedi újításokra. 



SANDY BRIDGE „ALAPLAP-OZÓ”

A Sandy Bridge megjelenését rendkívüli alaplap-dömping előzte meg, minden gyártó igyekszik kihasználni, hogy a tuning példátlan teret nyer az új processzorokkal. Hogy a nagy kínálat okozta káoszon úrrá legyünk, egy-egy darabot válogattunk ki

HIVATALOSAN MINDEN GYÁRTÓ leállította a Sandy Bridge alaplapok szállítását és visszahívta a piacon még el nem adott darabokat, hogy az Intel hibájából adódó, SATA 2-portokat érintő lapkakészlethibát kijavítsák. A probléma azonban nem érinti az alaplapok felszereltségét és SATA 3-portokat használva a rendszer összteljesítményét sem, ezért a bemutató közlését a gyártók nem tiltották meg, hiszen a hiba kijavítása után ezek az alaplapok újra elérhetők lesznek a piacon.

A Sandy Bridge processzorokhoz készült alaplapok fejlesztésében vannak közös pontok, amelyek minden gyártó kínálatában megtalálhatók – javarészt azért, mert ezek beépítésére az Intel lehetőséget ad. Az egyik közös pont az EFI BIOS, ami szakít a hagyományos BIOS-kialakítással, és egy sokkal barátságosabb, ikonos, egérrrel is vezérelhető kezelőfelületet kínál a BIOS beállításához, plusz támogatja a merevlemezek 64 bites címzését, tehát a 2 terabájt feletti merevlemezek kezelése is natívan történik. Az EFI-vel találkozhattunk már egy-két évvel ezelőtt, amikor az MSI elkezdett kísérletezni a Click BIOS-szal, de akkor még rendkívül lassúnak bizonyult, ám mára ez lett a standard – egyetlen baja, hogy a görgetés az EFI-s alaplapok többségén nem támogatott. További hasonlóság, hogy természetesen kihasználják a lapkakészletben található lehetőségeket, így a harmadik generációs SATA-alapfelszerelés mindegyik alaplapon



MSI P67-GD65

van, de az USB 3.0 is megtalálható 1-2 kivétellel szinte mindenhol. Nem P67-specifikus fejlesztés, de úgy láttuk, hogy végre minden alaplapon megtalálható az extra teljesítmény leadására képes USB-port, ami az okostelefonok és tabletek miatt vált szükségessé. Az új készülékek már nem speciális csatlakozón keresztül tölthetők, hanem mini- vagy microUSB-kábellel, azonban a PC portján leadható áramerősség alacsonyabb, mint amire a konnektoros töltők képesek. Ennek kiküszöbölésére az USB-portok kimenő teljesítménye megnövelhető 30–50 százalékkal, amelynek hála a készülék gyorsabban feltölthető, mint eddig. Ezzel kapcsolatos újdonság, hogy az alaplapok kikapcsolt (de nem áramtalanított) és készenléti állapotban is képesek feszültség alatt tartani ezeket a kapukat, tehát a töltés idejére nem kell bekapcsolva tartani a PC-t. Még egy fontos információ a régebbi hardverek tulajdonosainak, hogy

a PATA-, floppycsatlakozók és mindenféle vezérlők a Gigabyte és MSI alaplapjairól végleg eltűntek, csupán az ASUS tartotta meg őket egy-két típuson, de a lapok többségéről ez a gyártó is száműzte a régi technikát. A több PCIe x16 foglalatokkal rendelkező alaplapok mind támogatják a többkártyás CrossFireX- és SLI-megoldásokat (ezért ezekre nem fogunk külön kitérni), ám ebben az esetben a 16-szoros foglalatok nyolcszoros üzemmódban fognak működni.

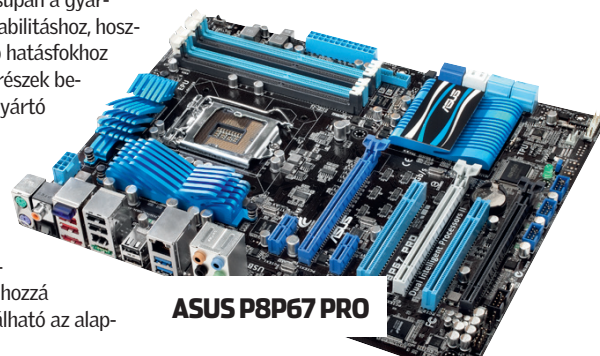
MSI P67-GD65

Az MSI 12 darab alaplapot dobott piacra a Sandy Bridge processzorokhoz, ebből a csúcsmoделl, a P67-GD65 érkezett meg a tesztlaborba. A dobozon hirdett Military Grade II felirat ne ijesszen meg senkit, nem egy szupertitkos katonai fejlesztést kapunk kézhez, csupán a gyártás során felhasznált, a stabilitáshoz, hosszú élettartamhoz és jobb hatásokhoz szükséges minőségi alkatrészek beépítését hangsúlyozza a gyártó ezzel a szlogenel. Ami a GD65 felépítését illeti, nehéz belekötöni, ráadásul törekedtek a kompatibilitásra, ennek hála két darab hagyományos PCI-foglalat és a hozzá tartozó vezérlő is megtalálható az alap-

lapon. Szerencsére a LED-ekkel is csínján bánik a gyártó, kikapcsolt állapotban semmi sem világít rajta (ez egyrészt jó, másrészt pedig nem az, hiszen nem tudjuk, hogy az alaplap áram alá van-e helyezve). A jobb alsó sarokban bekapcsoló- és resetgombon felül van egy OC Genie gomb, a BIOS-reset pedig a hátlapon kapott helyet. A dobozban extrák is vannak, mint például az M-Connector, amelynek hála nem kell bajlódni a házon található LED-ek és csatlakozók kábeleinek bekötésével. További extra a V-Check kábel, amelyet egy multiméterre csatlakoztatva a direkt erre a célra szánt alaplap kivezetéseken mérhetők a feszültség szintek, ami sokkal pontosabb, mint a programok által adott értékek.

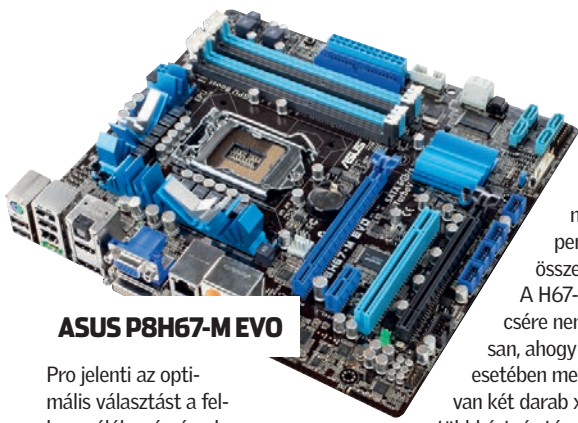
ASUS P8P67 PRO & ASUS P8H67-M EVO

Az ASUS-tól két alaplap járt nálunk, egy normál ATX-méretű P67, illetve egy microATX H67 lapkakészletes. A P8P67



ASUS P8P67 PRO

	Forgalmazó	Ár	Méret	Chipkészlet	Memória	PCIe-foglalat
ASUS P8P67 Pro	ASUS Magyarország	49 000 Ft	ATX	Intel P67 Express	4×DDR3, max. 1600MHz	2 db PCIe x16, 1 db PCIe x16 (x4), 2 db PCIe x1
Gigabyte GA-P67A-UD4	Gigabyte Magyarország	46 000 Ft	ATX	Intel P67 Express	4×DDR3, max. 1600MHz	2 db PCIe x16, 3 db PCIe x1
MSI P67A-GD65	Expert Zrt.	50 000 Ft	ATX	Intel P67 Express	4×DDR3, max. 1600MHz	2 db PCIe x16, 3 db PCIe x1
Intel Desktop Board DP67BG	Intel Magyarország	48 000 Ft	ATX	Intel P67 Express	4×DDR3, max. 1600MHz	2 db PCIe x16, 3 db PCIe x1
Intel Desktop Board DH67BL	Intel Magyarország	Bevezetés alatt	µATX	Intel H67 Express	4×DDR3, max. 1333MHz	1 db PCIe x16, 2 db PCIe x1
ASUS P8H67-M EVO	ASUS Magyarország	36 000 Ft	µATX	Intel H67 Express	4×DDR3, max. 1333MHz	1 db x16, 1 db PCIe x16 (x4), 1 db PCIe x1
Gigabyte GA-H67MA-UD2H	Gigabyte Magyarország	30 000 Ft	µATX	Intel H67 Express	4×DDR3, max. 1333MHz	1 db x16, 1 db PCIe x16 (x4), 1 db PCIe x1



ASUS P8H67-M EVO

Pro jelenti az opti-mális választást a felhasználók számára, ha nemcsak egy átlagos alaplapot akarnak az új processzor alá, hanem egy kis plusz teljesítményre és némi extrára (például a legújabb fejlesztésekre) fáj a foguk. Az alaplapon például megtalálható az Intel VRD12 specifikációjának megfelelő Digi+VRM tápellátó áramkör- és feszültség-szabályzó, ami amellett, hogy optimalizálja a teljesítményfelvételt, az alaplap által előállított feszültségek további stabilitásáért felelős. A beépített monitorrendszer és az EPU felügyelete alá tartozik, hogy a tápellátó áramkörök között mindig jó legyen a terheléelosztás és a megfelelő hőmérsékleten működjenek a hosszabb élettartam érdekében. Ezen az alaplapon is a kék-fehér-fekete színek dominálnak, ráadásul PCI-foglalatból is kapunk kettőt a kompatibilitás végett. Ezen az alaplapon nincsenek integrált gombok a bekapcsoláshoz, ehelyett az ASUS egy sokkal izgalmasabb dolgot talált ki: a BT Turbo Remote és Pocket Media funkciókat, aminek elsősorban az androidos, symbianes és iOS-okostelefon-tulajdonosok fognak örülni, hiszen ezek segítségével megvalósul a számítógép távirányíthatósága. Ehhez fel kell telepíteni a mobilra szánt programokat és létre kell hozni a Bluetooth-kapcsolatot (ehhez van integrált vezérlő az alaplapon), így máris nyomon követhetjük az alaplap állapotát (hőmérséklet, feszültség, órajel), valamint újraindíthatjuk és leállíthatjuk a számítógépet. További Bluetooth-lehetőségek között találjuk, hogy a telefonon található zenefájlokat (Media Playeren keresztül kommunikálva) lejátszhatjuk a gépre csatlakoztatott hangfalakon, ráadásul a telefon

internetelérését is használhatjuk a számítógépen, csupán Bluetooth-összeköttetéssel.

A H67-es EVO alaplapot szerencsére nem butították le túlságosan, ahogy azt a microATX-lapok esetében megszokhattuk: ezen is van két darab x16 PCIe-foglalat (tehát többkártyás támogatás), 4 darab memóriafoglalat és ASUS-féle egyedi megoldások (Bluetooth nincs), illetve a H67-tel járó összes létező (DisplayPort, HDMI, DVI-D, RGB) videokimenet. A tápellátó ennél a típusnál nem olyan fejlett, mint a P67 Pro esetében, de megegyezik a P67 Evóval. Ez azt jelenti, hogy nincs DigiVRM+, de 8+2 fázisú ellátást kapunk és természetesen az energiatakarékoságért felelős EPU sem hiányzik.

GIGABYTE GA-P67A-UD4 & GIGABYTE GA-H67MA-UD2H

A Ga-P67A-UD4 és ASUS P8P68 Pro alaplapok felszereltség (leszámítva a Bluetooth-képességeket) és kivitelezés szempontjából sok helyen mutatnak azonosítást, ami nem csoda, hiszen ugyanazon árkatégoriába kerültek. Ami a külsőt illeti, a cég szakított a kék-fehér színekkel; sötétebb stílusra váltottak, mostantól a sötét és szürke színek dominálnak, helyenként egy csipetnyi kézzel, csak hogy ne felejtjük el, hogy Gigabyte-termékek van dolgunk. A portok tekintetében a Gigabyte nem erőltette a három hosszú PCIe-foglalatot, inkább az x1 foglalatok számát gyarapították.

Az UD4 sorozat is inkább a középkategóriás alaplapok sorát gazdagítja, ennek megfelelően az UD3-hoz képest kapott egy kis tápellátó áramkör-tuningot és ezzel 12 fázis áll rendelkezésünkre, illetve mostantól a két MOSFET és a hozzájuk tartozó meghajtó-áramkör egy közös diszkrét elemben foglalnak helyet, ami így nemcsak kevesebb helyet foglal, hanem takarékosabb és hűvösebb működést eredményez. Új Gigabyte lap révén

nem maradhat el az Ultra Durable 3 felépítés és az ösödök óta velünk lévő Dual BIOS sem.

A microATX H67-es UD2H jelzésű alaplap már a klasszikus, korábban is használt színekben pompázik, de itt is belenyúltak a mérnökök a referenciafelépítésbe a tápellátók terén. Ezen az alaplapon már nincs PCI-foglalat, ellenben két PCIe x1 foglalatot kapott rajta helyet, ami kompatibilitás szempontjából lehet, hogy nem túl jó választás (például egy PCI-os Wi-Fi-kártyát csak bajosan menthetünk át a régi gépből), mindenesetre ezzel a lépéssel meg lehetett spórolni a PCI-vezérlőt és annak árát, ami egyébként nagyon kedvezően alakul a riválisokhoz képest.

INTEL DESKTOP BOARD DP67BG & INTEL DESKTOP BOARD DH67BL

A processzorok mellé kapott gyári Intel alaplapok itthon is megvásárolhatóak, általában OEM-csomagolásban. Aki Intel Desktop Board alaplap vásárlására adja a fejét, az tudja, mit kap: Intel referenciadizájn és -felépítést, biztos működést, de BIOS-szinten limitált opciókat és kevesebb frissítést, bár ez utóbbiak nem mindig állják meg a helyüket. A H67-es alaplapokkal az Intel egyértelműen az OEM-eket és túl sok extrára nem vágyó otthoni felhasználókat célozza meg, ám az Extreme Seriest gazdagító P67 már közelíti a játékosok és tuningosok igényeihez. Ennek ellenére elmondható, hogy az Extreme alaplapok többnyire mentesek mindenféle hozzáadott extrától, leginkább a funkcionalitást szolgálják és a BIOS-frissítések sem olyan rendszerezettek, mint azt az ASUS-Gigabyte-MSI triótól megszoktuk. Bár mondhatnánk, hogy a kevesebb extráért cserébe az ár is

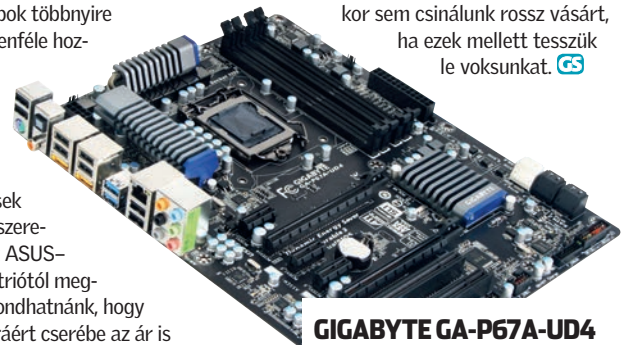
visszafogottabb, de ez sajnos nem igaz, tehát az Intel alaplapoknál felszereltséget tekintve vannak jobb és árban kedvezőbb lehetőségek is.

MELYIKET VÁLASSZUK?

Mindegyik alaplapot megvizsgáltuk és kipróbáltuk, ám jelen helyzetben nem hirdetni tesztgyőztest, de az Ajánlott és egyéb díjakat ezúttal is kiosztottuk. Ennek oka egyszerűen az, hogy az összeválogatott P67-es alaplapok ára nagyon közel esik egymáshoz, viszont alapfelszereltségben szinte tökéletesen megegyeznek, ugyanakkor vannak olyan extrák, ami egyes felhasználóknak fontos lehet, másoknak pedig kevésbé, ezért a döntést rájuk bízunk. A Gigabyte P67A-UD4 extra téren egy hajszálynit kilóg a sorból, de ezt alacsonyabb ára ellensúlyozza, valakinek pedig csak ez számít, tehát ugyanúgy díjat érdemel, akárcsak az MSI vagy ASUS alaplapja.

Ami a uATX kategóriát illeti, a Gigabyte ismét olcsóságával vívta ki az elismerést, de a kompatibilitás szempontjából (a PCI-foglalat és PATA-merevlemez-vezérlő megléte) fontos tényező lehet ebben a kategóriában, ezért az ASUS H67-ese sem távozhat üres kézzel.

Az Intel gyártmányú alaplapokkal kapcsolatban csak azt tudjuk mondani, hogy nagyon jók, de tudásukhoz és többnyire OEM-kiszerelesükhöz mérten az árak túl magas, hogy tiszta szívből Ajánlott vagy bármilyen díjat kaphassanak, de akkor sem csinálunk rossz vásárt, ha ezek mellett tesszük le voksunkat.



GIGABYTE GA-P67A-UD4

	PCI	USB-kapuk	SATA-csatlakozók	PATA	Videokimenetek	LAN-vezérlő	Audiovezérlő	Firewire	Extra
	2 db	12×USB 2.0, 4×USB 3.0	2+2 db SATA III, 4 db SATA II, 2 db eSATA II	×	×	Intel 82579 Gigabit LAN	Realtek ALC892	2 db	Bluetooth v2.1+EDR
	2 db	14×USB 2.0, 4×USB 3.0	2 db SATA III, 4 db SATA II, 2 db eSATA II	×	×	Realtek RTL8111E Gigabit LAN	Realtek ALC892	×	×
	2 db	10×USB 2.0, 4×USB 3.0	2+2 db SATA III, 4 db SATA II, 2 db eSATA II	×	×	Realtek RTL8111E Gigabit LAN	Realtek ALC892	2 db	V-Check mérési pontok
	2 db	14×USB 2.0, 2×USB 3.0	2 db SATA III, 4 db SATA II, 1 db eSATA II	×	×	Intel 82579 Gigabit LAN	Realtek ALC892	2 db	Bluetooth és Wi-Fi opcionális
	1 db	14×USB 2.0, 2×USB 3.0	2 db SATA III, 2 db SATA II, 2 db eSATA II	×	DVI, HDMI	Intel 82579 Gigabit LAN	Realtek ALC892	2 db	×
	1 db	12×USB 2.0, 2×USB 3.0	2 db SATA III, 4 db SATA II, 1 db eSATA II	✓	VGA, DVI, HDMI, DisplayPort	Realtek RTL8111E Gigabit LAN	Realtek ALC892	2 db	×
	×	14×USB 2.0, 2×USB 3.0	2 db SATA III, 3 db SATA II, 1 db eSATA II	×	VGA, DVI, HDMI, DisplayPort	Realtek RTL8111E Gigabit LAN	Realtek ALC892	×	×

„TI”-TÁNOK HARCA: NVIDIA GTX 560 TI KÁRTYÁK EGYMÁS KÖZT

Nem csalás, nem ámitás és nem is pletyka, hogy valóban visszatért az NVIDIA GeForce 4 sorozattal leköszönő „Ti” név, amire még mindig sokan örömmel emlékeznek vissza

TALÁN SOKAN NEM TUDJÁK, de már a GeForce 3 és 4 kártyák típuszámolásában is megtalálható volt a Ti jelzés, mint például GeForce 4 Ti 4200 vagy a csúcsmoделl, Ti 4800 esetében. Ezek a kártyák rendkívül nagy népszerűségnek örvendtek körülbelül 9 éve, ám a „Ti” pályafutása ezzel véget is ért, hiszen az ötödik generáció már az FX nevet kapta. Ezzel vette kezdetét egy sötét korszak, ami szerencsére csak átmeneti volt az NVIDIA történelmében, a 6-os sorozatnak köszönhetően, ami hamar kihúzta a céget a gödörből. Mindezek tudatában talán nem volt véletlen, hogy a sajtó napokig az új „Ti” kártya érkezésével kapcsolatos találgatásoktól volt hangos, amikor az új vezérlő azonosítóját felfedezték az egyik meghajtóprogramban. Az események intenzitól fogva felgyorsultak és a gyártók sorra jelentették be GTX 560 Ti kártyáikat.

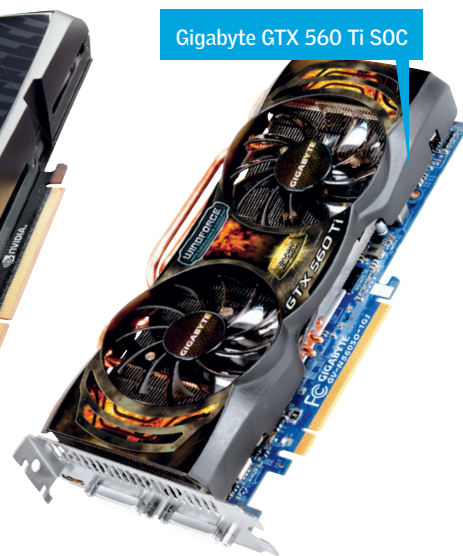
NINCS ÚJ A MAG ALATT?

A GTX 560 Ti-ben található mag GF 114-es kódjele ellenére nem egy új fejlesztés eredményeként jött létre, hanem gyakorlatilag apróbb változtatásokkal ugyanaz a 40 nanométeren gyártott GF 104 kódjelű mag végzi a dolgát, ami a GTX 460-ason is. A kis változtatás azt jelenti, hogy a magban található összes (384) CUDA-egységet aktiválták és emellett a textúrázóegységek száma 64, ami meg egyezik a GTX 580-nal, tehát itt duplán

ASUS ENGTX560 Ti DCII TOP/2DI/IGD5



Gigabyte GTX 560 Ti SOC



NVIDIA GTX 560 Ti

ráter az elődre és még az 570-est is lekörözi. A tranzisztorszinten végrehajtott változtatások következtében csökkent a fogyasztás, ezzel párhuzamosan a hőterhelés is, ami egyúttal lehetővé tette, hogy az órajelek jóval magasabban járjanak, mint a GF 104-nél. Ennyi újítás után talán nem meglepő, hogy az 1 gigabájt DDR5 memória és a 256 bites crossbar-típusú memóriavezérlő terén nem történt semmilyen változás, szintén csak az órajelek lettek mások (pontosabban megemelték őket), de összességében véve a változtatások bőven elegendőnek bizonyultak az üdvösséghez és egy új kártya piacra dobásához.

A hardver tudása nem változott abból a szempontból, hogy továbbra is Direct X

11-kompatibilis, támogatja a fizikáért felelős PhysX-et, a 3D-megjelenést (3D Vision), valamint a többképernyős NVIDIA Surround technológiát három darab 2560x1600 képpontos kijelzőig.

GIGABYTE GV-N560SO-IGI

Nos, a Gigabyte mérnökei a SOC- (Super Over-Clock – SOC) változattal már a GTX 460-asból is kihozták a maximumot, és ez most a GTX 560 Ti-nél sem történt másképp – ráadásul már az 560-asok megjelenésekor azonnal elérhető lesz. A SOC-kártyák előnye, hogy a felépítésük a referenciamegoldástól több ponton eltér, így az áramköri lap is egyedi, a négyfázisú helyett 6+1 fázisú tápellátó helyettesíti, ezenfelül pedig ezekre a kártyákra

csak azok a grafikus magok kerülhetnek fel, amelyek átmentek egy előzetes szűrőre és biztosan elbírják a nagyobb igénybevételt. A válogatott GPU-kból és memóriákból adódóan a SOC-kártyák jóval nagyobb órajelen kerülnek forgalomba, mint az alapverziós kártyák és a feszültség módosításával még további órajelemelés érhető el, amit az OC Guru programmal aknázhatunk ki. A SOC különlegessége, hogy a segítségével jelentős, száz meghertznél is több, memóriaszinten pedig több száz meghertzet meghaladó pluszteljesítményt csikarnak ki a hardverből. Szemléltetésképpen: GPU-órajel 1000 megahertz (gyári- lag 822 MHz), shader órajel 2000 megahertz (gyári érték 1640 MHz), memória

	3DMark 11*	3DMark Vantage*	Batman: Arkham Asylum**	TC: Hawx**	F1 2010**	Mafia II**	StarCraft II**	S.T.A.L.K.E.R: COP**
NVIDIA GTX 560 Ti	4021	21 508	135	89	49	53,5	56	70
ASUS ENGTX560 Ti DCII TOP/2DI/IGD5	4277	23 077	142	96	52	58,1	56	73
Gigabyte GTX 560 Ti SOC	4712	25 494	149	109	58	63,9	56	80
NVIDIA GTX 570	4978	25 885	146	111	60	62,9	57	73
AMD Radeon HD 6870	4242	18 050	99	77	58	52,2	61	53
AMD Radeon HD 6950	4668	18 984	117	76	55	58,2	59	61

*Eredmények pontban, a nagyobb érték a jobb.

**Eredmények képkocka/mp-ben, a nagyobb érték a jobb.

	NVIDIA GTX 460 768 MB	NVIDIA GTX 460 1GB	NVIDIA GTX 470	NVIDIA GTX 560 Ti	NVIDIA GTX 570	AMD Radeon HD 6870	AMD Radeon HD6950
GPU kódnév	GF 104	GF 104	GF 100	GF 114	GF 110	Barts	Cayman
Gyártástechnológia (nm)	40	40	40	40	40	40	40
GPU órajele (MHz)	675	675	607	822	732	900	800
Memória órajele (MHz)	900	900	837	1000	1000	1050	1250
Shader órajel (MHz)	1350	1350	1215	1640	1464	×	×
Memóriavezérlő	192 bites crossbar	256 bites crossbar	320 bites crossbar	256 bites crossbar	320 bites crossbar	256 bites hub	256 bites hub
CUDA (NV) egységek / Stream processzorok (AMD), db	336	336	448	384	480	224+896	1408
Textúrázó egység (db)	56	56	56	64	60	56	88
ROP-egység (db)	28	32	40	32	40	32	32

4580 megahertz (gyárilag 4000 MHz). A nagyobb teljesítmény kikényszerítése mindig plusz hőképződéssel jár, ám a hőelvezető rendszer sem a referenciát követi, és nem is annak átmatricázott másolata, hanem egy dupla ventilátorral megtámogatott hőcsöves megoldás. A Windforce névre hallgató rendszer mérhetően hatékonyabb hűtést és picit halkabb működést tesz lehetővé, amit a mérések is alátámasztanak.

NVIDIA GTX 560 TI

Az újítások és változtatások nem jelentik azt, hogy a referenciakártya (ami természetesen szintén a teszttünk egyik szereplője) vagy bármilyen más gyártó nem tuningolt vezérlője rossz lenne, csak a partnerek előszeretettel használják ki a finomhangolásból adódó lehetőségeket. Sőt, a referenciaváltozat hőcsöves hűtése is meglehetősen jól sikerült annak ellenére, hogy csupán egyetlen ventilátor dolgozik a hő ellenében – az is rendkívül halkan –, és még többórás játék után sem emeli fel a hangját.

A referenciakártya kapcsán ejtsünk szót az egyéb paramétereikről, mint hosszúság és csatlakozók, ezekben ugyanis a többi gyártó esetében sincs (egyelőre) eltérés. A kártya szabványos x16 PCIe-foglalatba illeszkedik és nagyjából 23 centiméter hosszú, ami nagyjából megfelel a GTX570 méreté-

nek, ugyanakkor jóval rövidebb, mint a HD5870 vagy HD6950, tehát a beépítéssel biztosan nem lesz gond, mivel messze nem lóg túl egy normális ATX-méretű alaplap szélén. A kártya hivatalosan 100 wattot vesz fel maximum, így tápellátáshoz két darab hattűs PCI-Express típusú tápcsatlakozóra van szükség, azaz egy jó minőségű, márkás 500–600 wattos tápegység bőven elegendő lesz, amelyen megtalálhatók ezek a csatlakozók. Apropos, csatlakozók: ezek elhelyezése gyártónként eltérő lehet, főleg azoknál, amelyek egyedi NYÁK-ra épülnek. Kimenetekből három darab került a dupla magas kártya hátlapjára, ebből egy mini HDMI, a másik kettő pedig Dual Link DVI-I típusú.

ASUS ENGTX560 TI DCII TOP/2DI/IGDS

Az ASUS sem megy a szomszédba egy kis módosításért és szintén megragadja és kihasználja a lehetőségeket, hogy plusz teljesítményt nyerjen ki egy adott termékből, így nem meglepő, hogy a TOP kártyák menetrend szerint érkeznek a GTX 560 Ti esetében is. Itt némileg visszafogottabb tuninggal találkozhatunk, ami 900 megahertzes magórajelet és 4200 megahertzes memória-órajelet jelent. A hűtést ezen a kártyán is egy módosított egység végzi, konkrétan a DirectCU II, ami szintén egy

duplavitellátoros hőcsöves hűtő, amely a gyárinál jobb hatásfokot és halkabb működést ígér.

VERDIKT

A gyártó nem titkolt célja, hogy a GTX 560 Ti házon belül leváltsa a Fermi GF100 magos GTX 470-est és mind árban, mind pedig teljesítményben a GTX 570 alá kerüljön. A hivatalos közlemény szerint az új kártyát a cég a Cypress magos AMD Radeon HD6870 ellenfelének szánja, ami igaz, ha csak az árakat vesszük figyelembe. A mérések alapján a Gigabyte SOC 560-asa brutális gyári tuning árán hozza a GTX 570-es szintjét, míg a gyári órajeles referenciaváltozat és az ASUS TOP kártya a Radeon HD6870 és HD6950-est ostromolja. Jól látható, hogy az eredmények hogyan skálázódnak az órajel függvényében, tehát a konklúzió az, hogy érdemes (és lehet) tuningolni a GTX 560 Ti kártyákat, mert könnyen az eggyel nagyobb kártyához közeli teljesítményt sajtoltathatunk ki belőle.

Teljesítmény terén a helyzet még tovább fokozódik, mert a GTX 560 Ti a teljesen új magra épülő (Cayman) Radeon HD6950-et is képes meglepni, ami sokkal nagyobb gond lehet az AMD számára, mint a HD6870 veresége, hiszen a Radeon HD 6950 itthon a megjelenéskor legalább 10 ezer forinttal drágább, mint a Ti névvel fémjelzett új GTX vezérlő, de nem feltétlenül jobb annyival, hogy megérje ezt a különbözetet kifizetni.

Ezzel kapcsolatosan egyébként az AMD egyetérthet, mert a megjelenés napján be is jelentették a Radeonok árcsökkenését. Az 1 GB-os HD6870 189,99 euró, a szintén 1 GB-os HD6950 225 euró lesz, míg utóbbiból a 2 GB-os változat ára 239,99 euróra csökkent. Emlékeztetül, a GTX 560 Ti hivatalos ára 239 euró, tehát így a HD6950 már nem rossz vétel és méltó ellenfele az új GTX Ti kártyának – inentől pedig már a felhasználó preferenciája és pénztárcája lesz a döntőbíró.

Összességében véve az NVIDIA elérte a célját és a GTX 560-as hathatós segítségével sikerült árban és teljesítményben alaposan meglepni riválisát, aki minden bizonnyal ezt nem fogja szó nélkül tűrni. A 239 eurós ár a nem tuningolt kártyákra vonatkozik, de erre idehaza még hozzá kell számolni az adót, tehát így jön ki a Magyarország számára ajánlott 72 799 forintos ajánlott bruttó végfelhasználó ár. Ez az ár a teljesítményt is nézve rendkívül barátságos tűnik, sőt házon belül állít konkurenciát a nemrégiben megjelent GTX 570-esnek is, de középkategóriához mérten drága. Arra a kérdésre, hogy mit lép a konkurencia, a válasz egyértelmű. A cél most nyilvánvalóan az, hogy olcsóbb Cayman GPU-s kártyák (gondoljunk itt a Radeon HD6950-re elsősorban) kerüljenek a piacra, ezt pedig csak úgy lehetett megvalósítani, hogy egy jól kivitelezett és bejelentett árcsökkentésen felül csökkentették a memória méretét az eredeti két gigabájtról egy gigabájtra. Ettől ugyan nem lesznek gyorsabbak a 6000-es Radeonok, de árban legalább képesek alámenni a GTX 560 Ti-nek és ez az, amitől kialakul egy egészséges verseny, aminek győztese csak egyvalaki lehet: a játékosársadalom. 

Hőmérséklet-táblázat

Összehasonlítottuk, hogy a Gigabyte SOC-kártyán található hűtés mennyivel hatékonyabb az egyventilátoros gyárinál, azonos körülmények között. A ventilátorok motor- és szélzaja között nem volt érzékelhető különbség, de ez a 6000-es nyáron (30+ fokban) pár óra játék után könnyen megváltozhat. Az ASUS DirectCU II hűtése is hatékony, de alapjáraton magasabb a maghőmérséklet, ellenben lassabban forog a ventilátor. Ennél a kártyánál terhelésre emelkedik a mag fölötti lévő légkavaró fordulatszáma és nagyon picit a hangja is megváltozik, míg a tápellátó áramkörök felett lévő ventilátor fix fordulaton pörög tovább.

	Unigine v2.1**	Far Cry 2**	Metro 2033**	Alien vs. Predator**	Lost Planet 2**
	42,3	106,77	36,33	32,5	43,8
	45,9	113,42	39,33	34,8	47,1
	50,5	115,5	47	38	56,5
	53,1	117,66	48,3	38,6	56,2
	32,6	84,4	28,4	28,1	29,7
	45,9	94,44	38	37,4	30,3

Teszt konfiguráció: ASUS Maximus IV Extreme, Intel Core i5-2500K, 2x2GB Apacer DDR3, Chieftec CFT-650-14CS, BenQ E2200

INFO

A friss vásárlási tanácsadóban feltüntetett bruttó árak csupán tájékoztató jellegűek, az internetről és nagyobb budapesti boltok árlistájából válogattuk össze. Ezek a lapleadáskor érvényes pillanatnyi állapotot tükrözik.

VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Hogy a maximumot hozd ki a pénzedből

//PG

ALAPLAP

ASROCK P67 TRANSFORMER



ÁRA 28 000 Ft
WEB www.asrock.com

Megszokhattuk már, hogy az ASRock szeret újdonságokkal, hibrid fejlesztésekkel előrukkolni. A P67 Transformer is egy hibrid alaplap, hiszen a Sandy Bridge-hez készült P6 lapkakészletet párosították az első generációs Core i CPU-k LGA-1156 foglalatával. Úgy tűnik, hogy a stabilitással szerencsére most nincs probléma, de a sebességben ne várjunk nagy különbséget, leginkább csak az új szolgáltatások kihasználása végett született meg ez a lap.

ROUTER

LINKSYS E1000



ÁRA 13 000 Ft
WEB www.linksysbycisco.com

A Linksys by Cisco megjelent megújult otthoni Wi-Fi útválasztóival, az E1000, E2000 és E3000 készülékekkel. Maradt a jól megszokott „űr” dizájn, de a választék leegyszerűsödött. Az E1000 árát és tudását tekintve a korábbi WRT160N utódja, 802.11bgn Wi-Fi szabvány-kompatibilitással, 10/100-as LAN kapukkal és beépített antennákkal, ami otthonra bőven elegendő – aki dual bandre és gigabites kapukra vágyik, az a nagytestvéreket keresse.

EGÉR

RAZER DEATHADDER



ÁRA 15 000 Ft
WEB www.razerzone.com

A RAZER DeathAdder egy igazi halálószt, ha a megfelelő gamer kézbe kerül – hogy ez a kéz jobbos vagy balos, az teljesen mindegy. A 3,5G szenzor felbontása 3500 dpi, késleltetése az 1000 hertzes frissítésből adódóan 1 ezredmásodperc, az összeköttetés pedig USB 2.0. Az érzékenység több fokozatban állítható, de sokkal fontosabb, hogy a halálós rágcslón 5 programozható, csúszásgátló réteggel bevont gomb és egy görgő található.

TOP TIPP

HÁZHŰTŐ

COOLER MASTER TURBINE MASTER

ÁRA kb. 3550 Ft
WEB: www.cooler-master.com



A Cooler Master egy teljesen új, 12 centiméter átmérőjű házhűtő ventilátort fejlesztett ki, amely háromféle változatban kapható. A Turbine Master névre hallgató légkavarázó 16 darab, sűrűn és meredek szögben elhelyezett lapáttal rendelkezik. A hagyományosan középen elhelyezett motor méretét is kisebbre vették, a jobb légáramlás és zajcsökkentés végett pedig a közepét kúposra formázták. A méretcsökkentés és halkabb működést az úgynevezett barometric golyóscsapágyas technológia biztosítja, ami mindemellett hosszabb élettartamot is ígér. A háromféle változat fordulatszámában és ezzel összefüggésben légszállításban, zajszintben és fogyasztásban különbözik egymástól. A leglassabb modell lapátjai 800-at fordulnak percenként, 14 dB zajkibocsátás és 35 CFM légszállítás mellett, tehát szinte nem is hallani, ezért tökéletes választás halk gépek építéséhez. Akinek a hűtési teljesítmény a legfontosabb, annak a legnagyobb modellt ajánljuk: 1800-as fordulattal mellett 80 CFM levegőt szállít, cserébe 30,5 dB zajt csap, ami már jóval az átlag felhasználó tűréshatára felett van. Az arany középút, tehát a középső modell csak 21,1 dB zajt kelt, viszont 56,5 CFM levegőt szállít 1200-as fordulattal mellett.

SZÜNETMENTES TÁP

FSP EP1500



ÁRA 38 000 Ft
WEB www.fspstyle.com

Nem éri meg konfigurációnk épségét kockáztatni, mert egy áramingadozás vagy áramkimaradás komolyabb károkat is okozhat. Az FSP viszonylag megfizethető áron kínál hatalmas teljesítményű szünetmentes tápegységet, aminek hátulján többféle konnektorral van, tehát nem csak speciális tápkábeleken csüngő eszközöket kapcsolhatunk rá. Az EP1500 a csatlakoztatott eszközöket viszonylag hosszú ideig képes kiszolgálni egy-egy áramkimaradás esetén.

HANGKÁRTYA

ASUS XONAR STX



ÁRA 45 000 Ft
WEB www.asus.com

Nyilvánvalóan nem sokan vannak, akik az integrált hangkártya mellé drága pénzért vesznek egy másikat, de akadnak páran, akiknek a zenehallgatás több mint pusztá zajkeltés. Az ASUS Xonar STX (hagyományos PCI változata az ST) kifejezetten az audiofil felhasználók számára készült, nem a sokhangszórós rendszerek tulajdonosait célozza meg (többcsatornás hangot csak digitális kimeneten küldhetünk ki), hanem azokat, akiknek fejjelhallgatójuk és sztereó rednszerük van.

HŰTŐ

THERMALTAKE CL-P0554D SPINQ VT



ÁRA 11 000 Ft
WEB www.thermaltake.com

A Thermaltake nem lazsált az év elején, máris egy új univerzális, torony kialakítású processzorhűtővel rukkolt elő, szokás szerint tökéletes minőségben. Az alapvetően hőcsöves rendszer lamelláit úgy alakították ki, hogy kissé csavarodjanak. Ezek ölelik körül a ventilátort, amit nem hagyományos (axiális) lapátokkal szereltek fel, hanem egy radiális ventilátordob (browler) szívja és fújja a levegőt. A fordulatszám a mellékelt potméterrel szabályozható.



KÖZÉPKATEGÓRIÁS DXTI VGA-K

1. HIS HD5830 1024MB DDR5
kb. 53 000 Ft
www.hisdigital.com

2. Gigabyte GV-R5850C-1GD
kb. 59 000 Ft
www.gigabyte.hu

3. Asus EAH6850 DC/2DIS/1GD5
kb. 51 000 Ft
www.asus.com

4. Sparkle GTX465 1GB DDR5
kb. 52 000 Ft
www.sparkle.com.tw

5. Zotac GTX460 1GB AMP Edition
kb. 59 000 Ft
www.zotacusa.com

TIPP

TIPP



23-24 HÜVELYKES, LED-ES TFT-K

1. BENQ V2420H
kb. 55 000 Ft
www.benq.hu

2. Samsung Syncmaster BX2450
kb. 70 000 Ft
www.samsung.hu

3. LG Flatron E2360V
kb. 54 000 Ft
www.lg.hu

TIPP

4. DELL ST2320L
kb. 53 000 Ft
www.dell.com

TIPP

5. Acer S243HL
kb. 67 000 Ft
www.acer.hu



HIBRID TÉVÉTUNEREK

1. AverMedia AverTV Express
kb. 46 000 Ft
www.avermedia.com

TIPP

2. ASUS MyCinema-P7131 Hybrid
kb. 64 000 Ft
www.asus.com

3. Leadtek WinFast DTV2300H
kb. 43 000 Ft
www.leadtek.com

TIPP

4. Gigabyte Hybrid GT-U8300
kb. 73 000 Ft
www.gigabyte.hu

5. Hauppauge WinTV HVR-1700
kb. 47 000 Ft
www.hauppauge.com

CPU-HŰTŐ

CORSAIR H70

ÁRA 28 000 Ft
WEB www.corsair.com



A vízhűtés megmaradt az igazi hardcore felhasználóknak, akik nem sajnálnak időt, pénzt és energiát belefektetni egy erős rendszerbe. Bár a vízhűtéses és egyéb alternatív hűtési megoldásoknak beakonyult, de hébe-hóba találkozunk egy-egy jól sikerült darabbal, ami a légűtéshez képest sem vérszesen drága, tehát megfontolandó választás. A Corsair egy ideje kísérletezik már vizes hűtéssel, aminek első tagja a H50 volt, majd ezt követte a H60 és most a csúcsteljesítményű H70, ami minden jelenleg létező foglalatra felhelyezhető. A H70 egy rendkívül kompakt méretű, dupla ventilátoros rendszer, ami csak a CPU-t hűti és bővítésre sincs lehetőség. Megkönnyítendő a felhasználó életét, a H70 gyakorlatilag felhasználásra kész, gyárilag feltöltött és légtelenített állapotban érkezik a felhasználóhoz, akinek nincs más dolga, mint a blokkot felerősíteni a processzorra és áram alá helyezni az egységet.



BELÉPŐ

100 000 Ft-os PC

Processzor	AMD Athlon II X2 260 3 GHz	17 000 Ft
Processzorhűtő	CPU tartalmazza	0 Ft
Alaplap	ASRock 880GM-LE	17 000 Ft
Memória	Kingston 2 GB DDR3-1333 MHz	8 000 Ft
Grafikus kártya	Sapphire HD 5670 1GB GDDR5	24 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Hitachi 250 GB SATA2	9 000 Ft
DVD író	LG GH22NS50RBB SATA	5 000 Ft
Ház	Cooler Master RC335 Elite	10 000 Ft
Táp	FSP400-60APN	8 000 Ft
ÖSSZESEN		98 000 Ft
Gyorsabb grafikus kártyával	Sapphire Radeon HD5770 512 MB Lite	+8000 Ft
Monitorral	BenQ G2220HDL	+35 000 Ft

Vélemény A belépő szint képviseli azt a kategóriát, amely manapság szükséges, hogy kevésbé részletes beállítások mellett is futtathatóak legyenek a legújabb játékok. Ha játsszani szeretnél, ennél gyengébb PC-t egyáltalán nem szabad megvásárolnod.

Játékteljesítmény **★★★★☆**



GAMER

200 000 Ft-os PC

Processzor	Intel Core i3-2100	34 000 Ft
Processzorhűtő	Cooler Master Hyper TX3	5 000 Ft
Alaplap	ASRock P67 Pro3	27 000 Ft
Memória	GaLL Value Plus 2x2 GB DDR3-1333 MHz	19 000 Ft
Grafikus kártya	Gainward GeForce GTX 460 1GB GS	47 000 Ft
Hangkártya	Alaplapra integrált	0 Ft
Winchester	Samsung 1 TB Eco Green	14 000 Ft
DVD író	LG GH22NS50RBB SATA	5 000 Ft
Ház	Cooler Master CM 692	29 000 Ft
Táp	CORSAIR VX450	18 000 Ft
ÖSSZESEN		198 000 Ft
Gyorsabb grafikus kártyával	VTX3D VX6870 1GBD5-M2DH	+13 000 Ft
Gyorsabb processzorral	Intel Core i5 660 3,33 GHz	+25 000 Ft

Vélemény A Gamer konfiguráció a jelenleg szükséges optimális játékgép elemeit tartalmazza. Ezek a részegységek kellően 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	Intel Core i5-2500K	60 000 Ft
Processzorhűtő	Cooler Master Hyper 212 Plus	8 000 Ft
Alaplap	ASUS P8P67	42 000 Ft
Memória	Kingston HyperX 2x2 GB DDR3-1600 MHz	16 000 Ft
Grafikus kártya	Sapphire 6950 2GB	75 000 Ft
Hangkártya	ASUS Xonar DX	18 000 Ft
Winchester	Western Digital 1TB 64 MB SATA3	22 000 Ft
DVD író	Sony Optiarc AD-7243S-0B	5 000 Ft
Ház	Cooler Master Storm Sniper	31 000 Ft
Táp	Corsair CX600W	18 000 Ft
ÖSSZESEN		295 000 Ft
SSD-meghajtóval	Kingston SSDNow V100 64GB	+31 000 Ft
Gamer billentyűzettel	Razer Lycosa Mirror	+18 000 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 jelentene neki.

Játékteljesítmény **★★★★★**

PROCESSZOR- BÖNGÉSZDE

INTEL

Intel Socket 775/1156 dobozos

Core i7 2600K	96 000 Ft
Core i7 860 / 2,8 GHz	67 000 Ft
Core i5 2500K	65 000 Ft
Core i5 661 / 3,33 GHz	52 000 Ft
Core i3 540 / 3,06 GHz	27 000 Ft
Core 2 Quad Q8300 / 2,5 GHz	35 000 Ft
Core 2 Duo E7500 / 2,93 GHz	29 000 Ft
Pentium E6500 / 2,93 GHz	20 000 Ft
Celeron E3400 / 2,6 GHz	12 000 Ft

AMD

AMD Socket AM2/AM2+/AM3 dobozos

Phenom II X6 1055T / 2,8 GHz	45 000 Ft
Phenom II X4 965 Black Edition / 3,4 GHz	40 000 Ft
Phenom II X4 945 / 3 GHz	33 000 Ft
Athlon II X4 645 / 3,1 GHz	28 000 Ft
Athlon II X4 635 / 2,9 GHz	23 000 Ft
Athlon II X3 445 / 3,1 GHz	19 000 Ft
Phenom II X2 550 / 3,1 GHz	22 000 Ft
Athlon II X2 250 / 3 GHz	15 000 Ft
Athlon X2 7750 / 2,7 GHz	12 000 Ft
Sempron 140 2,7 GHz	9 000 Ft

ALAPLAPAJÁNLÓ

INTEL

Intel Socket 1156

ASUS P7P55D Deluxe	41 000 Ft
Gigabyte GA-P55-USB3	28 000 Ft
MSI H55M-ED55 WIFI	28 000 Ft
ASRock P67 Transformer	27 000 Ft
ASUS P7P55 LX	25 000 Ft

AMD

AMD Socket AM2/AM2+/AM3

ASRock 890GX Extreme4	32 000 Ft
ASUS M4A785TD-V EVO	25 000 Ft
Foxconn A9DA-S	26 000 Ft
Gigabyte GA-880GMA-UD2H	24 000 Ft
MSI 790GX-G65	30 000 Ft

KÜLÖNÖSEN AJÁNLOTT BENQ XL2410T

A BENQ MINDIG SZEM ELŐTT tartotta a játékosok igényeit, de most erre rátette még egy lapáttal és egy kifejezetten játékosok számára gyártott monitorral rukkolt elő, amihez két CS-bajnok is (HeatoN és SpawN) hozzáadta a nevét. A 24 hüvelykes XL2410T nem olcsó, de a specifikációk ismeretében már nem is olyan vészes a 100 ezer forint körüli ár. A kijelző egészen pontosan 23,6 hüvelykes, 1980x1020 képpont felbontású TN panel LED-háttérvilágítással és 2 ezredmásodperces válaszidővel. A 120 hertzes képfrissítésből adódóan a BenQ kijelzője együttműködik az NVIDIA 3D Vision rendszerrel, amihez a hozzávalókat (3D-szemüveg, infravörös, kom-

patibilis grafikus kártya) természetesen külön kell megvásárolni. Nemcsak belül, hanem kívül is érdekes ez a kijelző:



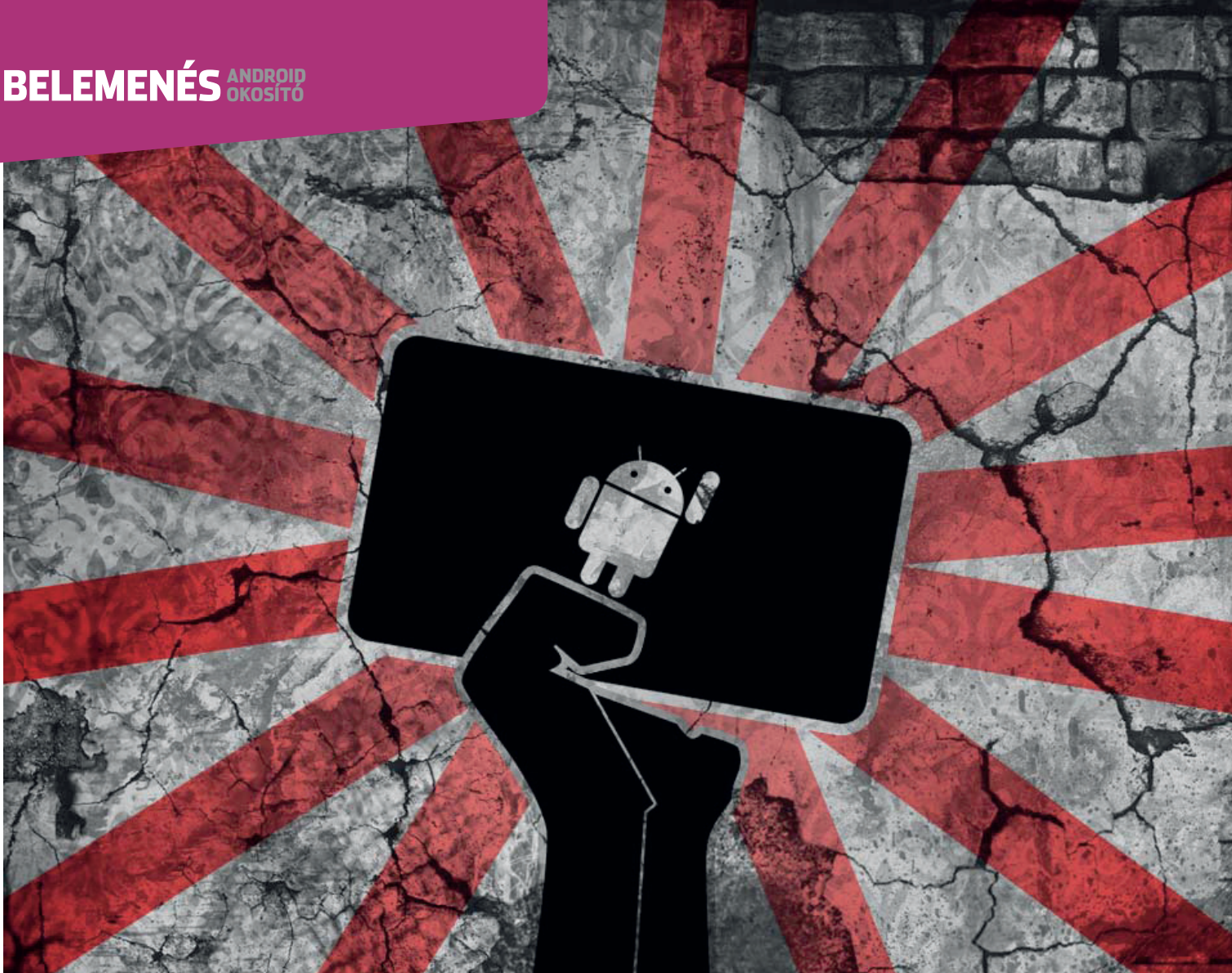
robustus, vastos, minden irányban állítható (pivot mód is van), plusz az állvány magassága is állítható, tehát bírni fogja a strapát. Bemenetekből nincs hiány, analógból D-Sub, digitálisból pedig DVI- és HDMI-csatlakozókat kapunk, a kábelrengeteget pedig az állvány nyakán található kábelrendező segítségével tarthatjuk rendben – kábelekből analógot és DVI-t kapunk gyárilag. A több bemenet nemcsak dísznek van, hanem egyszerre (!) több jelforrás szimultán fogadására is alkalmas, azaz a két bemeneten érkező képet meg tudja jeleníteni egymás mellett

(ez a funkció PiP helyett PbP névre hallgat). A menü a szokásos BenQ minőséget hozza, az előlapi gombokkal minden egyértelműen irányítható, nehéz belekötöni, akárcsak a képminőségbe, ami szintén makulátlan és TN-panelhez képest igen jó minőségű, játékokhoz tökéletes lesz. **GS**

GameStar 91

Ára: **98 000-106 000 Ft**

A monitorból kétféle változat kapható: a drágábbik csomaghoz némi ártóbbletért a leírtakon felül jár egy jóféle Zowie játékos egér és egy még jobb Zowie egérpád is.



MINDENT AZ ANDROIDRÓL

Cikkünk címével összhangban igyekszünk minden hasznos, lényegi tudnivalót megosztani napjaink legfontosabb mobilos rendszeréről. Természetesen egy egész különszámot is meg lehetne tölteni a rengeteg információval, ám a következő négy oldalban az összes fontos pontot érinteni fogjuk

//Balage

KEZDJÜK EGY KICSIT A MÚLTAL, annak ellenére, hogy e cikk célja egyáltalán nem a visszatekintés. Ahhoz azonban, hogy megértsük az Android sikerességének, fejlődésének titkát, tisztában kell lenni azal, hogy az elmúlt pár év történéseit nem a véletlen vezérelte. Amikor 2007-ben az akkor még Google Phone-nak titulált rendszert bejelentették, a cég vezérigazgatója, Eric Schmidt a következőt mondta: „Megváltoztatjuk azokat a módszereket, amelyekkel az emberek hozzáférnek az információhoz, vagy ahogy megosztják azt.”

Talán nem kell taglalni, hogy akkor fogalmunk sem volt, mindezt mit jelent, hiszen az átlagfelhasználó és a piac éppen csak ismerkedett az iPhone okozta sokkal, azzal, hogy egy mobilkészülék valami egészen más módon is beépülhet életünkbe, ahogy azt addig gondoltuk. Az európai közönség pedig még ennél is érintetlenebb volt, hiszen az Apple mobil első kiadása alig-alig jutott el az öreg kontinensre, az első androidos készülék, a T-Mobile G1 pedig kizárólag az USA-ban került forgalomba. Nem sokáig kellett persze várni, hiszen elég rövid időn belül elindult a kis zöld robot által ve-

zérelt hadsereg, ami mára meghódította a világot.

MI A TITOK NYITJA?

A Google a saját birodalmát úgy építette fel, mint egy precíz kisgyerek a legóból épült várát. Minden építőelem illeszkedik a másikba, és az építmény magasodásával, egyre nagyobb válásával nemhogy instabilabbá, hanem egyre rendíthetlenebbé válik az egész rendszer. A Google-nek az internet a legfontosabb és a mobilos stratégiát is erre fókuszálta: a cél az volt, hogy lehetőleg minden, PC-n keresztül elérhető, használható Google-alkalmazás

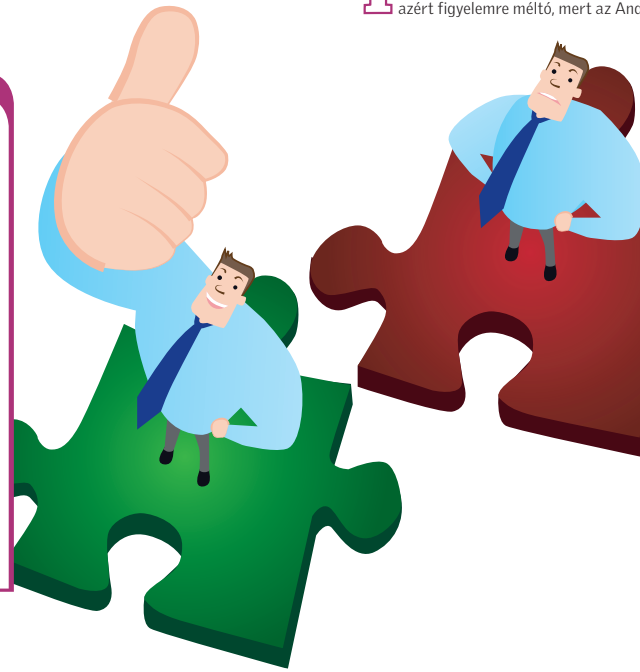
mobilos megfelelője is létrejöhessen. Erre mi sem alkalmasabb, mint egy nyílt forráskódú, szabadon fejleszthető, ingyenes rendszer, amelynek nincs szüksége komolyabb erőforrásokra.

Ez lett tehát az Android, amelynek egyszerűsége a nagyszerűsége. Teljesen jellemzők voltak a pletykák a 2007-béli gondolkodásra, hiszen mindenki azt várta, hogy a Google egy saját gyártású készülékkel fog előrukkolni és a gPhone-nal majd igyekszik az Apple és a többi mobilgyártó babérajaira törni. A vállalat vezetőségének ez eszébe sem jutott (bár ki tudja, mik voltak pontosan az első

i Bár vannak viták a számokkal kapcsolatban, a legutóbbi felmérések szerint az Android átvette a vezető szerepet az okostelefonos rendszerek piacán, megelőzve ezzel a Symbiant és az iOS-t is. Ez a fejlődés azért figyelemre méltó, mert az Android mindezt szűk két év alatt érte el.

KINEK AJÁNLUK

AZ ANDROID AZOKNAK A FELHASZNÁLÓKNAK AJÁNLOTT, AKIK RENDELKEZNEK LEGALÁBB EGY MINIMÁLIS MOBILNET-CSOMAGGAL, a rendszer ugyanis akkor él igazán, ha ez biztosított. Aki eddig is ismerte, használta a Google termékeit, az az Androiddal is rögtön barátságban lesz: a levelei, naptárbejegyzései, kontaktjai maradéktalanul megjelennek majd a mobilon és a neten is, hiszen a szinkronizáció kétirányú. Az Android ezenfelül mindenkinek ajánlható, aki kicsit is szimpatizál a könnyen használható, egyszerűen testre szabható felületekkel és a nyílt rendszerekkel.



KINEK NEM AJÁNLUK

TAPASZTALATAINK SZERINT A LEGNAGYOBB KORLÁT ÉS A LEGSZÜKEBB KERESZTMETSZET AZ ÉRINTŐKÉPÉRNŐ. Aki már nem érzi magát képesnek arra, hogy megszokja a gombok hiányát, az maradjon távol az Androidtól, mert inkább bosszúságban lesz része. A kapacitív képernyők finomabb, könnyedebb érintést kívánnak meg, amihez egy megrögzött gombhasználó nem biztos, hogy hozzá tud szokni. (Tudjuk, hogy ez sokszor mégsincs így, aminek csak örülni lehet!) Aki szereti, ha csak bizonyos helyekről, módon tölthet le alkalmazásokat és egyébként is a kötöttebb rendszereket kedveli, szintén érdemes másik megoldást keresnie.

gondolatok), hiszen sokkal egyszerűbb úgy ott lenni a világ mobiljainak milliói, hogy inkább egy jól használható rendszert hoznak létre. A Google-t így nem terhelték a hardverkészítés nyűgei, sosem került bajba a memóriahiány miatt, vagy futott ki egy-egy határidőből a kijelzőgyártók kapacitási problémái okán.

A történelmi hitelesség miatt azt is le kell jegyezni, hogy az Android nem teljes egészében a Google ügye és üzlete. Tény, hogy a fejlesztések a legnagyobb titokban már 2005-ben megkezdődtek, amikor a keresőcég felvásárolt egy, az operációs rendszer nevét viselő céget. 2007-ben a bejelentéssel egy időben megtörtént az OHA, vagyis az Open Handset Alliance elnevezésű szervezet bemutatása is, ami (akkor) 79 olyan vállalatot (HTC, Dell, Motorola, Samsung, Qualcomm, NVIDIA, LG stb.) tömörített magába, amelyek azt gondolták, hogy nyílt, mobilos szabványokat fejleszteni bizony jó és hasznos dolog. Nem véletlen, hogy a Microsoft, az Apple vagy éppen a Nokia neve nem

szerepel a listában – ők egészen más-hogy képzelték el a jövőt.

NYÍLTSAĞ, INGYENESSÉG, KÖZÖSSÉG = SIKER?

A képlet persze nem ennyire egyszerű, de a válasz a kérdésre egyértelmű: igen! Még úgy is, ha ez nem feltétlenül, közvetlenül jelentkező anyagi, üzleti sikert jelent, hanem valami olyasmit, amiből majd később lehet anyagi hasznot elérni. Ezt ismerték fel az OHA- mellé felsorakozó cégek és ebben nem hitt a továbbra is zárt rendszereket alkalmazó többi gyártó. Itt elsősorban az Apple-re gondolunk, és Steve Jobs macacosságára arra vonatkozóan, hogy mit lehet az iOS-be beengedni és mit nem. Az Apple-vezér szentül hisz abban, hogy a rendszerük csak akkor működik jól, ha ellenőrzött keretek közt, saját házon belül történik minden fejlesztés, és ha az egyébként széles körben használt és egyáltalán nem ingyenes szabványok (lásd Flash) kívül maradnak.

Ez a stratégia, illetve az Apple-re teljesen jellemző vallás (amely szerint

ők fejlesztik a szoftvert és a hardvert is) törvénytörően keretek közé szorítja a vállalatot és a felhasználót is. Tagadhatatlan, hogy ennek az utóbbiak közül nagyon sokan örülnek, hiszen egy átlátható, meglepetésektől mentes, működő dolgot kapnak kézhez. Mindezt pedig az igazolja, hogy a debütálása óta sok millió példányt eladtak világszerte az iPhone-okból, a rendkívül sikeres iPadről nem is beszélve. Az egy rendszer–egy készülék tétel az Android esetében szóba sem jött, és ahogy szokott lenni, az előnyök mellett ez sok hátránnyal is járt. Mára az Egyesült Államokban az okostelefonok piacán az Android megelőzte az iPhone-t, ami mögött az van, hogy az Android nemcsak egy készülékszegmensben jelenhet meg, hanem az olcsóbb modellek is megkaphatják. Figyelemre méltó az a tény is, hogy az Android megjelenése óta rohamléptekben fejlődik, az első pár verziószám alatt oda tornáztatta fel magát, ahova az Apple-nek csak több év alatt sikerült eljuttatnia az iPhone-t.

Ha már korábban említettük a vetély-

társakat: a nagy hévvel adott nyilatkozatairól is ismert Steve Ballmer a Microsoft nevében azt találta mondani az Android bemutatkozásakor, hogy üdvözlük az új rendszert, ami nem más, mint papírra vetett szó, és egyelőre semmi komoly erő nem áll mögötte. A Microsoft viszont több millió készülékkel, egy jó operációs rendszerrel, és hatalmas felhasználóbázissal rendelkezik, vagyis így várják az Android színre lépését. Nos, azóta a dolgok kicsit (nagyon!) felgyorsultak, a piaci változások egy teljesen új Windows Mobile-t (Windows Phone 7) hívtak életre és a Microsoftnak mobilos területen nagyjából onnan kellett újrakezdenie, mint a Google-nek az Androiddal.

AZ ALKALMAZÁS A MINDEN

Az AppStore mindent elsöprő sikere mutatja, hogy az okostelefonok egyik legnagyobb értéke és eladhatósága nagyban függ attól, mennyi és milyen minőségű szoftver áll rendelkezésre hozzá. Az Apple korábban említett szigorú, következetessége elsősorban itt kamatozik, hiszen mivel egy platform áll rendelkezésre, és minimális különbségekkel egyféle készülék is, így a fejlesztés sokkal egyszerűbb, mint az Android esetében. A 2008 októberében startolt Android Market (AM) döcögösen indult, és noha elejétől fogva kellő számú applikáció áll rendelkezésre, az áttörés sokáig váratott magára.

A mobilos fejlesztők akkor kezdenek hozzá egy másik platform megismeréséhez, ha azt látják, hogy a potenciálisan elérhető felhasználói szám arányban áll a fejlesztési költségekkel és idővel. Az Android különböző gyártók fizikailag akár teljesen eltérő jellemzővel rendelkező készülékein is

ROOTOLÁS: A BŰN MAGA?

SZINTE TERMÉSZETES, HOGY AZ ÉLETÜNKBEN SZEREPET KAPÓ GÉPEK FELETT SZERETNÉNK ÁTVENNI AZ IRÁNYÍTÁST.

Van, ahol ez könnyedén megy, van, ahol ez tilos és súlyos következményekkel jár, de olyan rendszer is akad, ahol ugyan nem támogatják, de komolyabb következmények nélkül elvégezhető a folyamat. Ilyen az Android is, ahol rootolásnak hívják azt a beavatkozást, amelynek következtében magunkhoz vehetjük a készülék feletti rendszergazdai jogokat. Így például törölhetünk olyan, előre telepített alkalmazásokat, amelyeket nem szeretnénk látni a mobilunkon, illetve telepíthetünk olyat is, amit addig nem tehettünk meg.

Ezzel megnyílik a lehetőség a fizetős szoftverek előtt, hiszen egy megfelelő alkalmazás installálásával elérhetjük a kínált applikációk teljes listáját. A root következményeként a képernyőfotó-készítés is sokkal egyszerűbbé válik, ami valamiféle rejtélyes okból alapesetben nem érhető el a készülék felhasználója számára. (Kivéve az SDK telepítésével, ami kissé bonyolultabb és PC-hez kötött folyamat.) A beavatkozás után arra is lehetőségünk van, hogy egyedi ROM-ot telepítsünk a készülékre, alapjaiban megváltoztatva ezzel a korábbi, nekünk nem annyira tetsző vagy nem megfelelő felületet. Hangsúlyozzuk, hogy a rootolást mindenki csak saját felelősségére végezze el, hiszen ha valami rosszul sül el, akkor az ezzel okozott (esetleges, nagyon ritkán előforduló) kárt senki nem téríti meg. Azt is tudni kell, hogy a rootolás garanciavesztéssel jár, viszont az eredeti állapotot bármikor, maradéktalanul vissza tudjuk állítani.

A felső rész a szenzoroké: ezek a kis érzékelők felelnek a képernyő letiltásáért, telefonáláskor a kijelző fényerejének állításáért, és egyes modelknél itt van az előlapi kamera is.

Az értesítési felületen jelennek meg a használattal kapcsolatos legfontosabb információk. Ha letöltünk SMS-t kapunk, Facebook-üzenetünk érkezik, azt mind itt jelzi nekünk a rendszer.

A widget (mini alkalmazás) az Android lelke. Ezek abban segítenek, hogy egy-egy program vagy funkció a főmenü megnyitása nélkül üzenjen nekünk vagy információval szolgáljon.

A testre szabható képernyők közül ez a főképernyő, amelyre szabadon, de legalábbis amíg a hely megengedi, widgeteket helyezhetünk el.



A felületen nemcsak widgetek, hanem teljesen közönséges parancsikonok is elhelyezhetők, amelyek az adott alkalmazáshoz visznek bennünket.

A képernyő alján a legfontosabb műveleteket jelző ikonokat találjuk. Illusztrációnk (Nexus S) esetében a telefonhívásé, a főmenüé és a böngészőé alkotja a sort.

A legtöbb esetben egy pötty vagy egy ahhoz hasonló jelzés mutatja, hogy éppen melyik képernyőn tartózkodunk.

Ez a négy gomb (visszalépés, menü, keresés, home) a legtöbb androidos mobilon megtalálható, még ha nem is ebben a sorrendben és az is lehet, hogy valamelyik hiányzik.

fúthat, és maga a rendszer is alaposan felaprózódott: ha a fejlesztő cég sikert akar, akkor az adott alkalmazásnak működnie kell 1.6-tól egészen 2.2-ig. Ha ez nem teljesül, akkor rengeteg felhasználó kimarad a szórásból, ami üzletileg nem kedvező. Egyelőre nem áll megbízható, jól kidolgozott fizetési rendszer az Android mögött, ami szintén késlelteti azt, hogy az AM AppStore-i magasságokig emelkedjen. Persze ez nem is feltétlenül cél, mivel a Market elsősorban az ingyenességgel hódít, a fizetős alkalmazások aránya sokkal kisebb, mint az AppStore esetében. Sokkal jellemzőbbek a játékok, programok kezelőfelületén futtatott reklámok, amelyek néha zavaróak ugyan, de a kellemetlenségeket azon-

nal feledtetni az a tény, hogy az applikációért nem kellett fizetni. Itt kell arra is kitérni, hogy bizonyos piacokon nem is érhető el az AM fizetős része, és egyelőre sajnos ide tartozik hazánk is. Léteznek persze különböző trükkök ennek kikerülésére (lásd a rootolásról szóló keretes írásunkat), sőt arról is pletykálnak, hogy nem várta magára már sokáig a hazai bevezetés sem.

MERRE TOVÁBB?

Az Android ettől függetlenül továbbra is lendületben van, a rendszer kész, és egy jó hardverrel kiegészülve versenyre tud kelni bármelyik másik okostelefonnal. Vásárlói szemmel hatalmas előny, hogy egy, az internetet aktívan használó,

a Google szolgáltatásaira (Maps, Gmail, Calendar, YouTube stb.) építő, a tudását szoftverek telepítésével tovább bővíthető, a közösségi oldalakat könnyedén elérő, érintőképernyős mobil nem csak a 100 ezer forintos kategóriában érhető el. Az Android valóban mindenkié, hiszen már a belépő szinthez közeli telefonokra is rákerül, és amióta saját márkás készülékekkel a szolgáltatók is beszálltak, azóta még nagyobb tömegeknek adódik a választás ezen lehetősége.

Persze az Android sem tökéletes: a már említett alkalmazáskezelésen és a Market felépítésén bőven van mit csiszolni, a Facebook-kliens még mindig gyerekcipőben jár, emellett a rendszer magyarítását sem oldották

meg tökéletesen. A frissítések a különböző gyártók készülékein nehezen jelennek meg, főleg akkor, ha egyedi kezelőfelülethez kell őket igazítani – ezen a téren az iOS előnye egyértelmű. Az alkalmazások száma már bőven meghaladta a százat, de mivel nincs komolyabb kontroll, így nehéz válogatni és megtalálni azt, amire valóban szükségünk van. Az Android azonban még így is korunk egyik legígéretesebb operációs rendszere, ami mára megtalálta útját a táblagépekre is. Hogy mi lesz a következő lépés, nehéz megjósolni, de hogy a cégvezetők most már nem mernek a telekommunikációval kapcsolatos könnyelműen lekcisnylő tállátásokba és jóslatokba bocsátkozni, az biztos.

APPAJÁNLÓ – AMIKET FELTÉTLENÜL KI KELL PRÓBÁLNI

TWEETCASTER

A magyar fejlesztésű Twitter-kliens legnagyobb előnye, hogy egyszerre több fiókot is támogat, és még az azok között váltás is rendkívül egyszerű. A TweetCaster egy jól megírt, az összes felmerülő felhasználói igényre gondoló alkalmazás és kategóriákkal jobb, mint az előre telepített verziók.

SLICE IT

A logikai játékok egyik legnépszerűbbike kicsit visszavisz bennünket az iskolapadba. Geometriai formákat kell egyenlő részekre vágunk, ami elsőre egyszerűnek tűnik, de a sokadik pálya már igazi kihívás. A Slice It egyértelmű és kimutatható függőséget okoz és ezzel együtt rendkívül szórakoztató.

DROPBOX

A Dropbox lényege, hogy legyünk bármely platformon (PC, iPhone), a szolgáltatással tárolt adatainkat, fájljainkat bárhol elérhetjük és használhatjuk. Az ingyenes verzióhoz 2 GB jár, de ha fizetünk érte, a tárhely 50 vagy 100 gigabájtra is nőhet. Csak győzzük megtölteni.

TANGO

A videóhívás sosem lett népszerű, talán éppen azért, mert mindig elég borsos áron kínálták. A Tango azonban teljesen ingyen biztosítja a videóhívás lehetőségét, legyünk 3G-, 4G-hálózaton vagy Wi-Fi-n. Figyelem: akkor is működik, ha a mobil nem rendelkezik előlapi kamerával.



Dropbox

Tango
Be there

LG OPTIMUS 2X

PIACI BEVEZETÉSE ELŐTT VOLT SZERENCSENK KÖZELEBB-RŐL MEGNÉZNI A VILÁG ELSŐ, DUPLA MAGOS PROCESSZORRAL ELLÁTOTT ANDROIDOS MOBILJÁT. Összeállításunkba már csak azért is beillik ez a készülék, mert már önmagában az a tény is figyelemre méltó, hogy az NVIDIA Tegra 2 chipset mobilos fronton elsőként egy androidos mobilban mutatkozik be. Az Optimus 2X-ben dolgozó 1 GHz-es ARM Cortex-A9 processzor ellentmondást nem tűrően hajtja a készüléket, a késlekedésnek nyomát sem láttuk, pedig igyekeztünk alaposan megizsasztani a központi egységet. Elindítottuk az összes játékot, és több alkalmazást, de láthatóan meg sem érezte a 2X. A játékok közti váltás, a főmenü megnyitása, a kameraindítás, vagyis minden olyasmi, ami akár egy Desire HD-n is érezhető késlekedés mellett történt, az itt egy pillanat alatt megvan. A mobil jelenleg az Android 2.2.2.-es verzióját használja, de megtudtuk, hogy lesz Gingerbread frissítés – hogy mikor, az még talány. Első ránézésre azt híhetnénk,

hogy az Android felületét nem nagyon piszkálta meg az LG, pedig ez nem így van, maximum arról van szó, hogy nem annyira látványosak a változtatások, mint a HTC Sense esetében. Az Optimus UI sokkal inkább a praktikumra összpontosít, arra, hogy még gyorsabban érhesük el az alkalmazásainkat vagy, hogy még jobban rendet tarthassunk a főmenüben. Nem maradhatott el a HDMI-csatlakozó kipróbálása: természetesen az Avatar HD verziója volt a tesztfilm, ami úgy futott, pergett az LCD -tévé hatalmas képernyőjén, mintha bármilyen multimédia-, vagy DVD-lejátszót használtunk volna. Amikor a telefonon belepörgettünk a filmbe, az azonnal megjelent a tévén, de ugyanezt a könnyedséget tapasztaltuk a fotók, az 1080 p-ben rögzített videók lejátszásakor, vagy éppen az Angry Birds futtatásakor. A készülék várhatóan idén tavasszal érkezik a hazai piacra, de a pontos időpontról és az arról egyelőre nem kaptunk információt.



SKYFIRE

Az Android saját böngészője is kifejezetten jó, de aki 2.2-es rendszer alatti készüléket használ, annak ajánlott kipróbálnia ezt is. A SkyFire kifejezetten a Flash-tartalmak megjelenítésére koncentrált: az alkalmazás külön jelzi, ha az oldalon lejátszható videót talált. Gyors, pontos, megbízható.

skyfire™

HANDCENT SMS

Az Android azért a lehetőségek tárháza, mert akár a gyári szoftvereket is megváltoztathatjuk. Ez az SMS-szoftver teljes egészében átveszi az üzenetküldés feladatát, ezzel együtt pedig rengeteg testreszabási lehetőséget ad felhasználójának. Aki az iPhone-féle chatformájú SMS-felületre vágyik, az próbálja ki.



OLVASS A JÖVŐBE!

EURÓPA
LEGJOBB SCI-FI
MAGAZINJA

A HÓNAP TÉMÁJA: ÉHÍNSÉ

WWW.GALAKTIKABOLT.HU

XXXII. ÉVF., 2011. FEBRUÁR • (ELŐFIZETŐKNEK: 695 FT) ÁRA: 8

GALAKTIKA

ALAPÍTVÁ: 1972-BEN

SCI-FI • J

EXKLÜZÍV INTERJÚ:

Nicholas Christopher
amerikai bestsellerszerző

TECHNIKA • SZÓRAKOZ

MOZI 2011

ZÖLD ARANYLAZ

KOMPUTER
VAKOKNAK

VADÁSZAT A
VÖRÖS MARKERRE



OLVASS A JÖVŐBE!
ANTHONY • K. VARGA • SIMAK • KASZTOVSZKY

GALAKTIKA.HU • INTERGALAKTIKA.HU • SF.BLOG.HU • EGALAKTIKA.WIKIA.COM • METROPOLIS.FREEBLOG.HU

FEBRUÁR 7-TŐL
KERESD AZ
ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

www.galaktikabolt.hu

A GALAKTIKA a GameStar médiapartnere



AMIÉRT A KÖVETKEZŐ PC-D A TÁBLAGÉP LESZ

Jobb megbarátkozni a gondolattal, hogy kecses, ultramobil gépek fogják átformálni a PC-s világot. A táblagépek trendje nem csupán múltó hóbort: a következő évek talán legfontosabb irányvonalát jelentik. Íme minden, amit tudni kell róluk – irány a tábla!

//mazur

ÚTELÁGAZÁSHOZ ÉRKEZETT a számítástechnika világa. Napjaink felhasználói számára az elsődleges számítógép nem a PC, sokkal inkább a telefon. Miközben a számítógépünk a dolgozóasztalunkon trónol, az okostelefonok mindenhová jönnek velünk és szerves részeivé váltak életünknek. De hiába lettek egyre okosabbak, a mobilok egyszerűen túl kicsik ahhoz, hogy a PC-eket teljes egészében felváltsák. Szükségünk van tehát egy olyan eszközre, amely képes áthidalni a szakadékot azok között a dolgok között, amikre az asztali számítógépünk képes, és azok között, amelyekre a telefonunk. Isten hozott titeket a táblagépek világában! A korábbi próbálkozásokkal ellentétben – amelyek sikertelenül igyekeztek tömegpiaci realitással változtatni a táblagépek konstrukcióját – a mostani modellek és utódaik valószínűleg már velünk maradnak. Gyorsuló ütemben érkeznek, szinte egymást érve az új és új készülékek, egyre bőségebb választási lehetőségeket kínálva minden lehetséges felhasználónak.

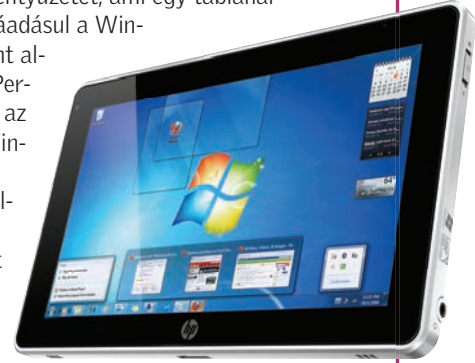
EZ A TÁBLA NEM AZ A TÁBLA

A táblagép koncepciója korántsem új, de a definíciója radikálisan megválto-

zott. A korábbi bukásokkal szemben az új korszakot azonban nem más hozta el, mint az okostelefonok technológiai fejlődése. Amikor tavaly tavasszal az Apple iPadje bemutatkozott, a kritikusok hamar rávágták, hogy nem más, mint egy nagyra nőtt iPhone, csak épp a „Phone” nélkül. Ez egyrészt tökéletesen igaz, legalábbis ami a termék létrejöttéhez elengedhetetlen technológiát illeti, de nem igazságos magával az iPaddel szemben. Tetszik vagy sem, az iPad megváltoztatott mindent, amit a táblagépekről, a bennük rejlő potenciálról képeltünk – a számok az Apple-t igazolják, ahogy az is, hogy a többi gyártó milyen szépen sorjázott be Steve Jobs csapata mögé, nagyobb-nál nagyobbakat ígérve. A mai táblagép végre valóban az, amit neve is sugall: egy vékony tábla, amelyen a kijelző dominál. Nem nagyobb egy régimódi jegyzetfüzetnél, és a súlya meg sem közelíti egy laptopét. A gépek szoftveres támogatása is teljesen átalakult: ahelyett, hogy egy asztali számítógépre szánt operációs rendszert próbálnának kinkeserve- sen futtatni (vagy akár csak annak a lebutított változatát), amelyet természetéből fakadóan nem érintőképernyőre optimalizáltak, a mobiltelefonok ope-

TÁBLÁK A TERÍTÉKEN: HP SLATE 500

Windows 7 a maga teljes harci pompájában, amelyhez a szükséges erőt egy Intel Atom processzor szolgáltatja – a HP Slate 500 viszonylag jól felszerelt táblagépnek nevezhető. Az USB-kapu külső tárolót is fogad, plusz egeret, billentyűzetet, ami egy táblánál önellentmondásosnak tűnhet, ráadásul a Windows 7 révén asztali gépre szánt alkalmazásokat is futtathatunk. Persze ami egy szemszögből előny, az máshonnan nézve hátrány: a Windows 7 egyelőre még nem tudja természetes közegeként kezelni az érintőképernyőt. Persze a Microsoft nyilván nem fogja ezt annyiban hagyni, úgyhogy táblafronton könnyedén okozhatna még meglepetést.



rációs rendszereiből nőttek ki: Apple iOS-t vagy Google Androidot használnak. 2011-ben döbbenetes mennyiségű új táblagépet fogunk látni, minden nagyobb számítógépes vagy telefonos gyártótól, a legkülönbébb méretekből.

TISZTA TÁBLA

Izgalmas időszak ez: minden gyártó teljes erővel vetette bele magát a táblák lehetőségeibe, és mindenki más irányba próbálja feszegetni a kategória határait. Vannak, akik a „nagyok” között akarnak a legkisebbek lenni, és vég- eredményben egy okostelefonnál alig méreteesebb, de már az új kasztba eső eszközzel próbál-

Ha tágas képernyőre vágyunk, de a 14 hüvelyk mégis túl nagy, a laptoppiacon már jól ismert ASUS kínálatára is érdemes egy pillantást vetni: már bejelentették Windows-alapú, 12 hüvelykes képernyőjű masináikat. Ezzel párhuzamosan az e-book olvasók, mint például a Barnes & Noble Nookcolorja magával a táblakategóriával kelnek versenyre. A Nookcolor Android 2.1-et futtat, de olvasásra, valamint azokra az alkalmazásokra optimalizálták, amelyeket a Barnes & Noble kiválasztott (az Android Marketplace Nookcolorról nem elérhető). Akárhogy is, 7 hüvelykes színes kijelzőjével, illetve a lehetőséggel, hogy applikációkat futtasson, már feszegeti a táblagépek és e-book olvasók közti határvonalat. Még korai lenne kijelenteni, hogy a piac és a vásárlók el fogják-e kötelezni magukat valamelyik méret, netán formátum mellett, de a kínálat jelenlegi sokszínűsége azt sejteti, hogy ha előbb-utóbb ki is alakul egy szabvány- nak tekinthető formátum, az még nem a közeljövőben várható.

TÁBLÁK A TERÍTÉKEN: ARCHOS 10.1 INTERNET TABLET

Az Archos az első között dobott piacra androidos táblagépet, ez az érdem feltétlenül elvitathatatlan tőle. A kis cég nagy áttörése még várat magára, de 10.1 hüvelykes, Android 2.2 oprendszert futtató új modelljével bizakodva ront neki a nagy cégek sokkal sztároltabb (és jóval drágább) modelljeinek is.



TÁBLÁK A TERÍTÉKEN: RIM BLACKBERRY PLAYBOOK

A Research In Motion PlayBookja egy viszonylag ismeretlen operációs rendszert hoz piacra: a Unix-alapú QNX-et. A 7 hüvelykes BlackBerry táblagépben kétmagos processzor duruzsol, amely révén még a gylkosabb weboldalak görgetése sem válik akadozóvá (az érintőképernyő sajnos nagyon kihozza ezt a hibát, pontosan ez a Samsung Galaxy Tab egyik legnagyobb szépséghibája is). Külön említésre méltó a PlayBookon található microSD- és microHDMI-kapu is, amelyek révén a táblagép könnyen bővíthető, a tartalmait pedig ügyeskedés nélkül is megoszthatók. Ha pedig mindez nem lenne elegendő, a hátlapon található 5 megapixeles kamera (nem beszélve az előlapi 3 megapixeles kistestvéréről) olyan videó lehetőségeket ígér, amilyeneket egyelőre semelyik másik táblagép sem tud felmutatni.



nak aratni. Mások izomerő tekintetében próbálják kipróbálni a gépekből a maximumot, és a netbookok méretei (és képességei) felé tendálnak. A legnépszerűbb táblagép egyelőre az Apple iPad. 24 cm magas, 19 cm széles, 1,3 cm vastag – nagyjából olyan, mint egy klaszszikus spirálfüzet, úgyhogy akárki is veszi kézbe, tudat alatt ismerős lesz neki. De számos új eszköz, mint például a Samsung Galaxy Tab meg meri kérdőjelezni az előfeltevést, hogy ez lenne a legoptimálisabb méret a mobil használatra: a 7 hüvelykes képernyő valóban kényelmesebben hordozhatóvá teszi ezeket az eszközöket és a mobilcégek szinte sorban állnak, hogy 3G-t szolgáltatassanak hozzájuk. Eközben a spektrum nagyobbik végén a Kno nevű cég a 14 hüvelykes, Linux-alapú tabletekben látja a jövőt, ráadásul már megígérték az összehajtható, dupla tábla formátumot, amely révén egy oldalpár egészben nézhető.

MUTASD AZ OPRENDSZERED!

Ha már ez is zavarba ejtő választékot jelent, akkor jön az igazi nehezítés: még az operációs rendszer mellett is dönteni kell. Lapzártánk idején legalább öt rendszer választható tabletekre. Jelenleg az Apple-féle iOS (iPad, iPhone, iPod Touch) uralja a mezőnyt, javarészt amiatt, hogy elképesztő mennyiségű (300 ezernél is több) táblára optimalizált alkalmazást kínál. De a Google Androidot sem kell féltetni. A „nem-Apple” táblagépek kedvenc oprendszere 2011-ben legalább tucatnyi sikerműnek szánt masinát fog hajtani, de természetesen (most még) megszámlálhatatlan mennyiségű vadhajta is lesz, a Google flexibilis nyílt forráskód- ra vonatkozó irányelveinek köszönhetően.

MILYEN IS LENNE A TÖKÉLETES TÁBLAGÉP?

Bármennyire is izgalmasak az egymás után érkező táblagép-modellek, még nem láttunk olyat, amely minden igényünknek egyszerre meg tudott volna felelni. Vegyük sorra azokat a tulajdonságokat, amelyekkel az (egyelőre csak képzeletünkben létező) álom-táblagépnek rendelkeznie kell!

Súly és méretek

Ezen a téren kevés tablet ad okot a panaszra, de azért azt kiköthetjük, hogy a masina legyen könnyű (semmiképp se legyen fél kilónál nehezebb) és a vastagsága se lépje túl az egy centimétert. A képátló ügyében nem nyilatkozunk, erről még a szerkesztőségünkben is megoszlanak a vélemények.

Kijelző

A filmek és fényképek csodásan mutatnak a fényes felületű kijelzőn, már amennyiben nem a szabadban vagyunk. Egy iPad a napsütésben azonban pillanatok alatt degradálódik túlárazott zsebtükörre. A matt felület persze megosztja a közvéleményt, de jó lenne, ha legalább ilyen modellt is választhatnánk.

Támaszték

Miért nem képesek megállni a táblagépek külön tartó, tok vagy dokkoló nélkül? Még néhány okostelefonban is megoldották, hogy képes legyen álló helyzetben feszíteni, a táblagépeknél sem lehet egy túlságosan megterhelő feladat.

USB-kapu



Ha valamilyen oknál fogva egeret, billentyűzetet, kisebb-nagyobb tárolót kötnénk táblagépünkre, miért ne tehetnénk meg? Nem bánnánk, ha az Apple és a Samsung megkímélne bennünket a saját lehetetlen csatlakozóitól. Jó nekünk az USB A.

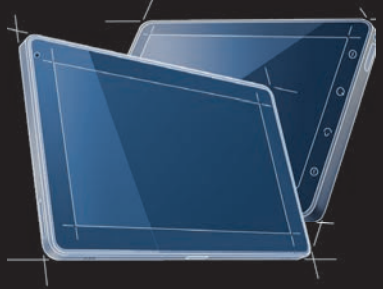
HDMI



Nem vitás, szinte az összes táblagép kiválóan alkalmas filmnézésre, fényképek lapozgatására, de ha tévére, projektorra küldenénk a képet, hadd ne kelljen külön megküldeni a feladattal. Egy egyszerű HDMI-csatlakozó megoldaná gondjainkat.

Webes szabványok

FL Ne kelljen állást foglalnunk az Apple, az Adobe és a többiek vitájában: táblagépünkön semmilyen tartalomtól ne legyünk megfosztva. A tökéletes táblagép szerencsére támogatná a Flash-t, a JavaScriptet – és természetesen már a HTML5-öt is.



Azonnali bekapcsolás



Az iPad és az újabb androidos táblák legnagyobb erénye a régi Windows-gépekkel szemben, hogy a mobilokhoz hasonlóan egy pillanat alatt harcra készek. Ha ezt a lehetőséget sikerül a Windows 7-be implementálni, táblagépen is versenyképessé válik.

Két kamera



A videotelefonálás jó dolog. A fényképezés is. A táblagép persze nem a legideálisabb (legalábbis az utóbira) de a lehetőség azért legyen megadva nekünk. Ha pedig már két kamera... Miért ne lehetne a hátsó optika dupla, 3D-s fényképek készítéséhez? Álom-táblagépet tervezünk, akkor csak szabad, nem?

Nyílt videó

A videochatelés mindenki számára legyen elérhető, hozzáférhető. Ehhez nyílt szabványokra van szükség, amelyek alkalmazása minden közösségi hálózati funkciókra alkalmas eszközre kiterjed. A táblagépek itt úttörők lehetnének.

IP-nyomatás

Néha egy vereséggel ér fel, hogy kénytelenek vagyunk táblagépünkről e-mailben átadni a dokumentumainkat a PC-nkre, és onnan nyomtatni. Már most is vannak átírási megoldások (például iPhone-alkalmazás is, bizonyos nyomtatóknál), de a táblagép is tehetne valamit az ügy érdekében.

Jelen írásunk elkészítése idején a piacon elérhető táblagépeken 1.6, 2.0, 2.1 és 2.2 verziójú Android is található.

A Microsoft sem tett még le arról, hogy a Windows 7-et reális alternatívaként kínálja a táblagépekre is, ahogy tette azt a HP Slate 500 és az Archos 9 esetében. A BlackBerry okostelefonokról elhíresült RIM (Research In Motion) a kevésbé ismert QNX operációs rendszerre, egy Unix-variánsra épülő táblával készült nem is oly soká. Ne feledkezzünk meg a HP-ről sem; ha már nemrégiben megszerezték a Palmot, nyilván nem fogják hagyni parlagon heverni: talán egy saját WebOS-es táblával teszik próbára szerencsájukat a háborúban. Mindenképpen a kisebb gyártók, mint a Fusion

Garage vagy a Kno tovább fejlesztgetik saját, Linux-alapú platformjaikat, amelyek (a Linux már csak ilyen) kívül esnek a jól körülhatárolható kategóriákon. Ha már elköteleztük magunkat valamilyen platform mellett, akkor könnyű a dolgunk, de ha valaki rászánja magát, hogy szembeállítsa az operációs rendszereket, az összes előnyt és hátrányt, akkor olyan véres háborúban találja magát, amelyhez képest a sokéves Mac-Windows szembenállás csak egy elcsent körteformán kirobant óvodai civakodásnak tűnik.

SZÉP REMÉNYEK

A táblagépek első hulláma által hozott totális

káoszhoz képest a gyártók kiforrottabb, második generációs modelljei természetesen hatalmas lehetőségeket is ígérnek. Egy okostelefon mobilitása és összekapcsolhatósága egy laptop elemeivel párosítva (konkrétan a nagyobb képernyővel, erősebb processzorral, több és jobb kamerával, csatlakozási kapukkal, kiegészítőkkel) egészen új távlatokat nyit. Ahogy például az iPhone kapcsán egyre ismeretebbek lettek a helymeghatározással kibővített közösségimédia-szoftverek (Foursquare, Instagram és társaik), a

kategória még erősebb, még sokrétűbb gépei valószínűleg újra olajat öntenek a tűzre és a webes aktivitások új találmányait hozzák magukkal. A legtöbb táblagépen már most található kamera, úgyhogy bármikor és bárhol készíthetünk képeket, videókat, azokat rögtön meg is oszthatjuk, illetve bárhol videotelefonálhatunk, még hozzá nagyon egyszerűen – korábban elképzelhetetlenek hitt lehetőségek állnak rendelkezésünkre!

A jobb kamerán túl a táblagépek nagyobb mérete azt is jelenti, hogy több hely jut a továbbfejlesztett GPS-komponenseknek, erősebb antennáknak, amelyek tökéletesen képesek kiszolgálni a helymeghatározáson alapuló szolgáltatásokat, mint a Facebook Placest, Foursquare-t, Layart. Ha így folytatódik a trend, akkor a közösségi erő által hajtott fotó- és videoszolgáltatások hamarosan min-

TÁBLÁK A TERÍTÉKEN: VIEWSONIC VIEWPAD 7

A ViewSonic 7 hüvelykes táblagépe szépen mondja fel a kötelezőt, bár igazán hozhatott volna valami kis meglepetést is magával: Android 2.2, Qualcomm Snapdragon processzor, Google-szolgáltatások. Természetesen Wi-Fi- és Bluetooth-kapcsolatra is képes, illetve 3G-kész.



denkit arra sarkallnak, hogy egy-egy helyszínen előrántsák táblagépeket, készítsenek néhány fotót és videót, majd dinamikus megosszák a tartalmaikat.

A mobilos játék pedig mindeközben látványosan térdre kényszerül, és nem csupán a mobiltelefonok játéka, de még a hordozható kézikonzolok is: a Nintendo nem véletlenül hangsúlyozta, hogy legnagyobb ellenlábásának az Apple-t tekinti. Márpedig az almás cégről néhány éve senki sem gondolta volna, hogy tényezővé válik ezen a piacon (is). Az Apple App Store, de a Google-ös Android Marketplace is nyüzsgő a 3D-s, HD felbontású játékoktól – ráadásul a többjátékos mód is pillanatok alatt megvetette lábát: lehet Scrabble-t játszani egy tablet fölött, de akár autóversenyezhetünk is valamelyik cimboránkkal, a neten át.

Talán a „folyamatosan online” koncepció is végre valósággá válik a táblagépek következő hullámával, hiszen legtöbbjük már most is Wi-Fi- és/vagy 3G-kapcsolatot kínál, sőt, az iPad sikerét egyedülként megközelítő Galaxy Tab több szolgáltatónál is elérhető hűségnyilatkozat ellenében, nyomott áron.

NÉHÁNY AKADÁLY

Mielőtt azonban vadul ünnepelnék a jövő dicső eljövételét, tudnunk kell, hogy az iparágban számos akadályt kell még leküzdenie. Tablet-téren a legfontosabbak maguk az operációs rendszerek, illetve a mögöttük álló hatalmas cégek. A szoftveróriások számára a tét nem is lehetne magasabb, hiszen hosszú távon néhánynál több OS bizto-

san nem marad életképes a szegmensben. Az Apple, a Google és a Microsoft egyaránt vadul küzd azon, hogy a megfelelő szabványok és szabadalmak használatával (és kihasználásával) biztosítsa a helyét, az alkalmazások száma pedig szintén hatalmas fegyvertény.

Ráadásul, miközben ezek a cégek egymás torkára támadnak, a saját fejlesztőik életét is megnehezítik. Az Apple hosszadalmas procedúrája, amely elengedhetetlen egy adott alkalmazás elfogadtatásához, sok fejlesztőnek máig átláthatatlan. Az Android slamposága, számtalan mutációja, a célhardverek specifikációinak tág spektruma szintén sok fejfájást okoz a programozóknak, ha azt szeretnék, hogy egyik androidos táblagép tulajdonosa se csalódjon alkalmazásukban – ráadásul az Android 2.x verzióit, de még a közelgő 3.0-t sem táblagépre, hanem mobilra optimalizálták. Ami pedig a Microsoftot illeti, a Windows 7 egyszerűen nem az érintőképernyőre termett, nem arra szánták. Ez persze az elérhető alkalmazásokra is rányomja bélyegét.

A fejlesztők mindeközben hatalmas energiákat ölnek abba, hogy alkalmazásaikat a lehető legtöbb platformra portolják, a hardveres és szoftveres egyediségeket megfigyelve, csak hogy minél több potenciális felhasználóhoz jussanak el.

MIÉRT KÉNE NEKEM TÁBLAGÉP?

Ha valaki régmódi tech-felhasználó, aki nem különösebben vágyik rá, hogy új utakra merészkedjen, nyugodtan lemondhat a táblagépekről. Ám ha valaki kalandvágyó, vagy egyszerűen szük-

TÁBLÁK A TERÍTÉKEN: SAMSUNG GALAXY TAB

Az eddig megjelent androidos táblagépek közül egyértelműen a Samsung Galaxy Tab vitte el a pálmát, és úgy tűnik, sikerült izomból nekimennie az iPadnek. A Flash-támogatás valóban komoly fegyvertény, még akkor is, ha a weboldalak böngészését néha inkább csak megnehezíti és lassítja – de legalább minden webes tartalom látható. Arra mindenképpen tökéletes volt, hogy bebizonyítsa: nemcsak az Apple tud vonzóvá tenni egy terméket, és rajongást ébreszteni a potenciális vásárlókban. A legizgalmasabb persze az lesz, hogy mit villant a Samsung a Galaxy Tab 2-vel.




ségét érzi, hogy a bevezetőben említett szakadékok áthidalja az okostelefon és az asztali számítógép között, akkor ne-

ki ezek a masinák számos hasznos (vagy csak szórakoztató) alkalmazást, sok új élményt kínálnak.

A mobil webes böngészés általában véve kielégítő: ha csupán a kedvenc oldalaink híreit görgetnénk végig, hamar felfedezzük az érintőképernyő felbontásának és természetességének a tapipaddal vagy egérrel szemben. Ha könyvet olvasnánk (főleg sötétben, ahol az e-book olvasók nagy többsége elvérzik), az egy jó táblagépen fantasztikus élmény lehet. Az Amazon Kindle szoftvere, a Barnes & Noble Nook alkalmazása, vagy épp a hazai digitális magazinok értékesítésére szakosodott Dimag (ahol a PC World e-változata is elérhető) mind alkalmazkodnak a többféle OS-hez és platformhoz.

Videónézésre szintén kiváló a táblagép, utazások során kiválóan segít elűtni az időt, még olyan helyszíneken is, mint amilyen a repülőgépek turistaosztályán jellemző (ahol még egy laptopot is nehéz sértődés nélkül magunk elé málláznia).

Az e-mailezés egy táblagépen nagyságrendekkel kezelhetőbb, mint mobiltelefonon – de azért senki sem fog sürgető készletét érezni arra, hogy az érintőképernyő virtuális billentyűzetén írja meg következő disszertációját. 

MITŐL TÁBLA A TÁBLAGÉP?



A képen látható 3.2 hüvelykes képátlójú, érintőképernyős Archos 32 Internet Tablet vajon táblagépnek minősül? Ma még nincsenek valódi ipari szabványok, de mi az alábbiakat tekintjük minimális követelményeknek:

- legalább 5 hüvelykes képátlójú,
- táblaszerű dizájn (a képernyő dominanciája),
- első komponensek (processzor, RAM), valamint vagy integrált, vagy microSD-alapú memória,
- lehetőség Wi-Fi kapcsolatra,
- érintőképernyő.

TÁBLÁK A TERÍTÉKEN: STREAM TV ELOCITY 47

Az eddig látottak alapján a Stream TV Froyo-alapú modellje egy multimédiás mini-erőműnek tűnik. HDMI-csatlakozó, microSD-bemenet, USB-kapuc egyaránt megtalálható rajta, és nyújt annyi flexibilitást, hogy akár utazás közben elszórakoztasson bennünket 7 hüvelykes kijelzőjén, akár a nappalinkban, HDTV-re kötvé.



MÁSVILÁG

Hogy mindig legyen mit hallgatnod,
nézned és olvasnod!

Már a nyomdába ment az újság, amikor vége sikerült a Rangót megnézni – az alább olvasható hasábkiról kiderül, megérté-e. Zenei téren több kiadóval vettük fel a kapcsolatot, így változatosabb lesz a kínálat, remélem, örültök. Jó szórakozást a Másvilághoz.
Gyu

Rango

//Gyu

TOP
TIPP

FILM

A RANGO ANIMÁCIÓS FILM. Ezt miért fontos kijelenteni? Mert még él a közhely, hogy „ha animációs film, akkor gyerekeknek szól”. Pedig a Rango mindenkinek szól, főleg azoknak, akik hisznek abban, hogy a jó elnyeri méltó büntetését...

AHOL A VADNYUGAT MÉG NEM HALT MEG

Rango egy terráriumi kaméleon – vidám, laza, kreatív, totálisan XXI. századi. Apró kis világában tulajdonképpen a valós világon kívül él, élvezte is a helyzetet, amennyire lehet; voltaképp a kaméleonkodásból is művészetet csinál. Ám egyszer megtörténik a baleset és Rango a valódi világban találja magát, egy száguldó autókkal teli sivatagi aszfaltcsíkon, ahol még a szájából kicsöppenő nyál is meggyullad a hatalmas forróságban. Kiderül, hogy a valódi világ újabb furcsa világot takar, egy spagettiwesternekbe illő falut, ahol a seriffek a legnagyobb fogyóeszközök a közös valuta, a víz mellett. Rango azonban, jó szívével, jó szándékával, jó arcával, hihetetlen utánzási és beleolvadási képességével maga is seriff lesz – fel is kavarodik a városka élete. Pedig a különféle sivatagi kreatúrák élete is tipikusan amerikai: a polgármester, aki minden telket felvásárol, és mindig van elég vize, valami

nagyra készül, miközben lassan kihal a falu, szomjjan hal mindenki.

A POKOLBA VEZETŐ ÚT JÓSZÁNDÉKKAL VAN KIKÖVEZVE

Rango, aki mindig is hősnek képzelte magát, most megkapja a lehetőséget, hogy azzá is váljon. Lenyűgöző egyéniségét hamar megszereti mindenki, így bátran átmokfuthat a történetben, lévén nincs terve, de a dumája és talpraesettsége sosem hagyja cserben. Azonban hiába ígérte, nem sikerül visszazerezni a vizet, így mennie kell, és ekkor megtalálja a Nyugat Szellemét az országút másik felén. Ez pedig nem más, mint egy Las Vegas kategóriájú város a sivatag közepén, ahol a lakók senkivel és semmivel nem törődve fürdnek vízben kertjeiket és golfpályáikat, önző módon elpusztítva ezzel közvetlen környezetüket. Ezé lett az egykori vadnyugat a sok-sok pionír testén keresztül. A víz visszaszerzésével együtt eljön a bosszú ideje is – a két legenda, a gonosz kígyó és Rango együtt pusztítják el a legnagyobb gonoszt, aki meglopta a népet és visszaélt a bizalommal, ugyanis a vadnyugaton ez volt a legnagyobb bűn.

AZOK AZ ERKÖLCSÖK...

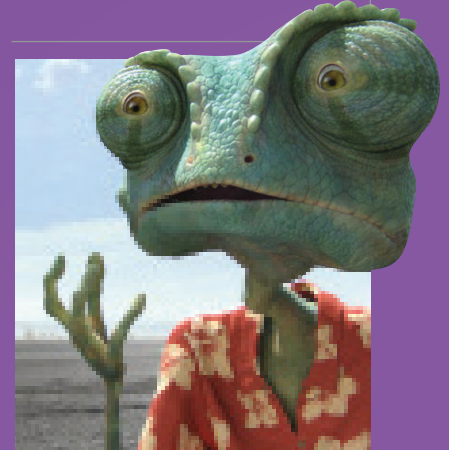
Bármennyire is spagettiwestern-jellegű a film, az erkölcsi tanulságok, amelye-

ket boncolgat, egyetemesek. Az összefogásról, az ellenségek/ellenfelek egymás iránti, mindenkifeletti tisztetéről szól, olyan értékekről, amelyek a mai társadalmakból kiveszőben vannak. Por városában a régi, vad erkölcs legyőzi az új, mindent leromboló modern erkölcsöt. Mindehhez elképesztően profi körítés tartozik – az Industrial Light and Magic 35 éve készítette az első animációs filmjét, Hans Zimmer zenéje nagyon-nagyon jó, a bagoly-narrátorok jópofák, a szereplők igen érdekes egyéniségek – szimbólumok? Vagy csak egyszerű sivatagi állatok? Ennek eldöntése szerencsére a nézőre vár. Ami kihagyott ziccer, az a kaméleon fizikai beolvadási képessége, amely megjelenik ugyan a filmben, de megjelenhetne többször is – lehetett volna ezzel még játszani. Valljuk be, a sztori is lehetne picit „váratlanabb”, bár egy spagettiwesternről ne várjunk túl nagy bonyodalmakat.

GameStar



Animációs film 10-99 éveseknek,
főleg westernrajongóknak



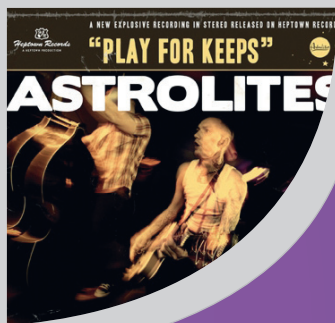
ZENE

Astrolites – Play for Keeps

//Gyu

LÉTEZNEK OLYAN STÍLUSOK, amelyek örökké élnek, amelyek parázsként izzottak hosszú évekig, aztán hirtelen visszatérnek a semmiből lángra kapva. Ilyen a rockabilly, amely a klasszikus, '50-es évekbeli rock and roll mai, egyenesági leszármazottja. A dalok rövidek, frappánsak, bársonycipőkről, hajszeléről és a táncról szólnak. S ez még mind semmi, elképesztő lábmozgató képességekkel rendelkeznek – aki ezt a fajta zenét bírja anélkül, hogy valamely végtagja mozogni ne kezdene, azzal tényleg valami komoly lelki baj van. Vagy egyszerűen nem hall. A rockabilly nem bonyolult zene, egyszerű bluesalapokra épül, és a

célja csak és kizárólag a szórakoztatás. Ahhoz képest, hogy kb. 60 éve született, ma is fiatal, lendületes és újra kezd divatba jönni. Amennyire el tudom a nemzetközi radaron helyezni, a rockabilly reneszánsza épp Németországban zajlik, így aki szeretné a rokit ropni, az arccal a németek felé tegye ezt és feltétlenül hallgassa meg az Astrolites új lemezét – s ne csak hallgassa, hanem perdüljön is táncra.



GS ★★★★★☆

Ugye, a rockabilly újra nagy divat lesz?

ZENE

A Life Divided – Passenger

//Gyu

EZEKEN A HASÁBOKON MÉG sosem volt szerencsém írni electro-rockról – a német zenekar ennek a stílusnak a képviselője. A nyitó dal egyből a Sevendust-rajongókat fogja elrindítani, sőt a vokál talán még egy rockosított Duran Duranba is beleferne, ennyire popos ez az elektronikus rock. Voltaképp a lemezen hasonló, kortárs művésztől is megtalálhatók hatások, de a Duran Durant nem véletlenül említettem, hiszen a dalok rockosan szólnak, elég sok elektromos kütyüvel, ámde a kórusok igencsak poposak és fülbemészőek. Apropos, kórusok: jól hallható, hogy a német zenekar ebben törekedett nagyra, ugyanis szinte minden dalra jut egy jó, epikusnak

ható popkórus. Nem véletlen, hogy a lemezen Alphaville-feldolgozás is hallható, valamint több dal amolyan sötét Depeche Mode-hangulatú – ezekből a referenciákból már lehet tudni, mire lehet számítani: nem túl vidám, zűzös popzenére (avagy popos rockra), nagyon jó kórusokkal. Úgy gondolom, szinte bármilyen zenehallgatási stílus kedvelőinek megéri kipróbálnia A Life Divided új albumát.



GS ★★★★★☆

Azok a kórusok nagyon ott vannak

8 OSCAR-DÍJ JELELÉS
4 GOLDEN GLOBE-DÍJ GYŐZTESE
KÖZTUK A LEGJOBB FILM DÍJA

social network – a közösségi háló

ÍRTA AARON SORKIN
RENDEZTE DAVID FINCHER

„BRILIÁNS ALKOTÁS”
FRANK RICH *The New York Times*

★★★★★
„FILMTÖRTÉNETI MÉRFÖLDKŐ”
PETER TRAVEL *Rolling Stone*

„FORRADALMI! KORÁNAK ÉS HELYÉNEK TÖKÉLETES SZIMBÓLUMA”
DAVID DENBY *THE NEW YORKER*

„SZENZÁCIÓS!”
ILYEN CSAK EGY VAN EGY GENERÁCIÓ ÉLETÉBEN”
STEPHEN HOLDEN *The New York Times*



MEGJELENT DVD-N ÉS  -EN!

COLUMBIA PICTURES

www.filmport.hu
© 2010 Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved.

KÖNYV

Isaac Bashevis Singer: A sátán Gorajban

//Eskin

A ZSIDÓ NÉPRŐL SOKFÉLE véleményt hallottam már, és több, zsidók által írt regényt is olvastam már, ám egyikük sem közelítette meg azt a szemléletmódot, amellyel Singer operált ezen regényében. Ehhez a tematikához még sosem nyúltunk itt, a Másvilág hasábjain, azonban mivel tavaly év végén elindult egy új könyvsorozat, amelyben Singer regénye is helyet kapott, ideje, hogy megtörjük ezt a szokást. Az író Lengyelországban született, az 1930-as években disszidált az Egyesült Államokba, azonban megtartotta azt a szokását, hogy minden regényét jiddis nyelven írja, így ez a regény is jiddis nyelven jelent meg 1955-ben. Az eltelt évek alatt semmit sem veszített értékéből a regény, a fordítás is remekül sikerült – az említett könyvsorozatban, az Irodalmi Nobel-díjasok Könyvtárában negyedikként megjelent alkotás igazi kuriózum.

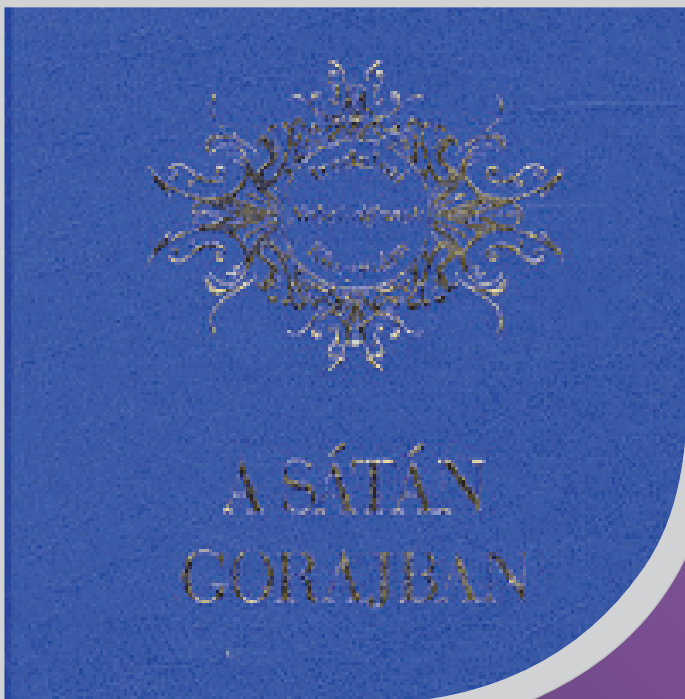
Habár az 1600-as évek végén játszódik a történet egy isten háta mögötti, lengyelországi faluban, Gorajban, ennek ellenére könnyű a szereplőkkel azonosulni, könnyű behelyezkedni

a történetbe. Goraj lakói egy kisebb holokauszton vannak túl a történet elején, amikor majdnem mindenkit kiirtanak a kozák rablók, majd lassan ismét megtelik a városka élettel, visszaszivárognak a lakók, akik közé hamarosan eljut a hír, hogy feltűnt egy ember, aki Messiásnak kiáltja ki magát. A város lakói eleinte még szkeptikusak, nem hisznek az okkult tanokkal foglalkozó vándor zsidók történetének, viszont miután elhunyt az öreg rabbi, a városkában anarchia kezd tombolni és mindenkinek szüksége lesz a furcsa mesékre, amelyek által azt remélhetik, hogy sokkal jobb lesz a sorsuk, mint addig volt. Az író keményen és komolyan ábrázolja népét, a hit megingásait, valamint azt, hogy ha valamiben hiszünk, akkor az megjelenik. Az egyik főbb szereplő, Rehele ugyanis kisgyermekkorától kezdve baljós jeleket lát maga körül mindenben, felnőttkorában is hisztérikus marad, különös dolgokat lát maga körül és különös dolgokról beszél, így prófétának nevezik.

Ez a nép, a zsidóság, igen különös, különleges nép. Singer érdeme, hogy visszafogottan ironizál és így mutatja be a kisvárosi közösséget. Az író felidéz a zsidóság messiásvárásának lépéseit, ezáltal a kisváros történetét teljes lelki nyugalommal „ráhúzhatjuk” más, később történt eseményekre.

GS ★★★★★

Nagyon érdekes munka egy nagyon érdekes népről



ZENE

Dalriada – Ígélet

//Gyu

A MAGYAR FOLKMETÁL TALÁN legismertebb képviselője a '98-ban, Sopronban alakult Dalriada, amely eredeti, népi elemekkel tűzdelt zúzdát játszik. A legnagyobb dicsőret a zenekarnak azért jár, mert bár külföldi kiadó adta ki a lemezt, ennek ellenére végig magyarul szól. Már a Hajdú-táncban hallani, mire számíthatunk: a lemezen ismert népdal-motívumokat, Binder Laura kellemes énekét és a jó kis hörgést hallhatunk, ami ide igencsak illik. Külön öröm számomra, hogy nemcsak gitárok, hanem népi hangszerek is megszólalnak – lévén a magyar népi hangszerek jó része elég egyéni, mind Európában, mind a világban. Ami szintén tetszett, azok a

könnyen énekelhető dalok és a kiváló produceri/stúdiómunka, ugyanis nagyon látszik/hallatszik a külföldi kiadó munkássága a lemezen. Aki ismerterte a zenekart, nagy felfedezést ezzel a kiváló lemezzel sem fog tenni, de akik csak most teszik első lépéseiket a folkmetál világában és egy kiváló magyar képviselőre is kíváncsiak, azok azonnal szerezzék be, nem fognak csalódnni benne.



GS ★★★★★

Külföldi kiadó, magyar folkmetál, kiváló produceri munka

ZENE

Shakra – Back on Track

//Gyu

ÚJ ÉNEKES SZEREPEL AZ ismert svájci hardrock bandában, a Shakrában. (Nem, nem Shakira, hanem „i” nélkül íródik a név.) Akiknek esetleg keveset mond ez a név, azoknak segítsek: az együttes az utóbbi időkben olyan bandákkal turnézott együtt, mint a Hammerfall, Stratovarius vagy a Guns N'Roses. Szóval ott vannak a svájciak a színen, nagyon profi, nagyon képzett zenészek, a gond talán csak az, hogy bármennyire is erőteljes a Shakra kemény rockzenéje, Svájcra az embereknek akkor is a csoki meg az óra fog eszébe jutni, ha Thom Blunier és a banda a húrok közé csap. Egyébként az új énekes, John Prakesh indiai származású és bár a hangja nem annyira tisztán

szárnyaló, mint Jeff Scott Sotóé, egy csöppet talán rá és a nemrég elhunyt Steven Leere emlékeztet – egyik sem rossz referencia. A dalok zúznak, húznak, erőteljesek, ahogy az a Shakrától immár megszokott. Talán amiatt, mert szintén svájci bandáról van szó, nekem minduntalan a Gotthard jutott eszembe ezt a lemezt hallgatva, amely, ha jól számolom, immáron az együttes nyolcadik stúdióalbuma.



GS ★★★★★

Svájcban a rock is jó, nemcsak a csoki

Social Network A közösségi háló

DVD/BLU-RAY

//Gyu

VAN ITT EZ A SRÁC, EZ A Mark Zuckerberg. Már a neve alapján is úgy képzelnél el az ember, hogy kiskorában a nagyobb és erősebb fiúk mindig elvették az uzsonnáját, bezárták a szekrénybe, idősebb korában pedig a sulis legmenőbb sportolója lenyúlta a csajt, akit imádozott. Eddig klisének hangzik a dolog, de tipikus – bár lehet, hogy nem így volt, csak én képzelem. Aztán a kis Mark az egyetemen nekiállt kódolgatni a kollégiumi szobában, majd megcsinálta a Facebookot és hipergigamilliárdos lett. Ez a sztori (mármint az a része, amely nem az én képzeletem terméke) ihlette meg David Fincher rendezőt is, aki úgy gondolta, jó lenne már egy magával ragadó történet egy lázadó, meg nem alkuvó emberről (tudjátok: nagy szemüveg, kinőtt kockás pulcsi, és angol helyett C++-ul beszél). Egy zöldfülű zseniről szól a most már DVD-n és Blu-ray-n is megjelent történet, akit kirúgnak a csajok (ebből is látszik, hogy a nők képtelenek a jövőt látni), de for-

radalmat robbant ki azzal a honlappal, amely egy egész generációnak forgatja fel az emberi kapcsolatokhoz való hozzáállását. Az izgalmas, viharos és humorban is bővelkedő alkotás a Facebook születését, majd miután kiderül, hogy mennyit ér, a tulajdonlása körüli ádáz küzdelmet mutatja be. Ezúttal nem arról van ugyanis szó, hogy valaki a szendvicset szeretné Mark fiúnak elvenni; picit nagyobb a tét. Az Aaron Sorkin aprólékos, minden részletre kiterjedően felépített forgatókönyvéből, eredeti elemek alapján Jesse Eisenberg, Andrew Garfield és Justin Timberlake főszereplésével készült film egy álom születéséről, valamint arról szól, hogy akinek van 500 millió barátja, az szerez néhány ellenséget is. Ellenségek mellett pedig mást is tud szerezni, lássuk csak: 2011. január 16., Golden Globe – Legjobb Drámai Film, Legjobb Rendező, Legjobb Forgatókönyv és Legjobb Eredeti Zenei Kíséret. Négy díj ezen a nagy presztízzsel rendelkező gálán. Emellett még nem kevesebb, mint nyolc Oscar-díjra is jelölték a filmet (Legjobb Film, Legjobb Rendező, Legjobb Férfi Főszereplő, Legjobb Adaptált Forgatókönyv, Legjobb Eredeti Filmzene, Legjobb Hang és Legjobb Fényképezés). Mit is mondatnék ennél többet?

GS ★★★★★

A világ legnagyobb közösségi jelensége és egy ember élete



Bullet – Highway Pirates

ZENE

//Gyu

NO, KÉREM SZÉPEN, ÚGY látszik, manapság rengeteg olyan zenekar tör felfelé, amely a gyökereit kb. 30 évvel ezelőtt találta meg. A Bullet például a klasszikus heavy metal ősnapjait próbálja idézni AC/DC- és Accept-típusú döngölős metáljával. Most mondhatnám, hogy ezt a fajta zenét már sokan nyomták, szinte minden fordulatát ki lehet számítani és sejteni lehet, mi fog következni, azonban ebben a stílusban ez az egyik jó dolog. Bármelyik klasszikus metál banda koncertjére el lehet úgy menni, hogy az ember nem ismeri a dalokat, mégis elképesztően tudja élvezni a dolgot. Ez a lemez egy döbbenetesen erőteljes és totálisan élő színpadra szánt Highway

Pirates című dallal kezd, amely úgy kezd húzni az egész albumot, mint valami erős gőzgép, és ettől kezdve ezerral dohog a metál, a legtisztább, legismertebb formájában, AC/DC stílusban és Accept énekkel. Aki az említett bandákat és a korszakot kedveli, ki ne hagyja a Bullet lemezét, mert ez az az album, amitől magától megy még az autó is!...



GS ★★★★★

Nagy terpesz és zúz

Nightmare – One Night of Insurrection

ZENE

//Gyu

VALAHOGY A FRANCIA könnyűzene a háttérbe szorult Edith Piaf óta, pedig csigazabálóéknál is kiváló zenekarok léteznek/léteztek (nagy kedvenceim például a Sortilege és a Blaspheme klasszikus metálzenekarok). Az általam emlegetett együttesek kortársa a most 30 éves Nightmare, amely ennek a szép ünnepnek a tiszteletére vette fel ezt a különleges koncertalbumot, amelynek létezik DVD-változata (sajnos hozzám csak az audió jutott el). Oda-haza, Grenoble városában rögzítették az anyagot, amellyel majd turnézni is fog a zenekar márciusban és áprilisban – aki valahol épp meg tudja hallgatni őket, márciusban a Sabaton,

áprilisban a Rage lesz a kísérőzenekar. Klasszikus metálról van szó, így a Nightmare a Judas Priest/Iron Maiden vonalat erősíti, még akkor is, ha jóval kisebb sikereket ért el, mint az említett bandák. A koncert korrek, a dalok jók, de az albumot végighallgatva azért kiderül, miért nem lett ez a banda világhírű, bár Franciaországban kétségtelenül nagyon népszerűek.



GS ★★★★★

Francia, 30. évfordulós klasszikus metál

DRAGON AGE II

A *Dragon Age* folytatásában áthozhatjuk az előző rész mentett állásait, így néhány múltbéli döntésünk komolyan befolyásolhatja az eseményeket, ugyanakkor egy újoncok számára is érthető történetet, és egy immár beszélő (!) hőst kapunk Hawke személyében, aki nincstelen harcosból csakhamar a *Dragon Age* univerzum legfontosabb személyiségévé fejlődik. Az *Assassin's Creed*hez hasonlóan egy kerettörténet meséli el a legfontosabb dolgokat, amelynek hála a kevésbé izgalmas részeket átlépve élhetjük át tíz hosszú év (több mint 100 óra játékidő) eseményeit.



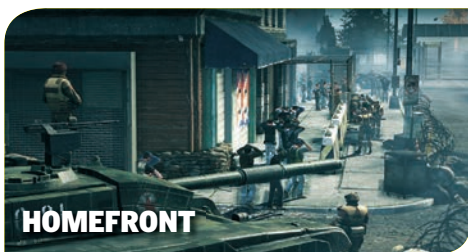
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Az eddigi *Deus Exek* eseményei előtt 25 évvel egy egyszerű biztonsági őrt, Adam Jensent fogjuk irányítani, aki az USA egyik vezető biotechnológiai kutatóintézeténél, a Sarifnél vállal munkát. Egy nap aztán fekete egyenruhás kommandósok törnek be az intézménybe – a Jensen kezébe égetett biztonsági kódokat felhasználva –, és kivégzik a vállalat vezetőit. Jensen magához térve elindul első küldetésére, hogy felkutassa munkáltatója gyilkosait, és végére járjon a soha nem látott mélységeig lenyúló összeesküvésnek.



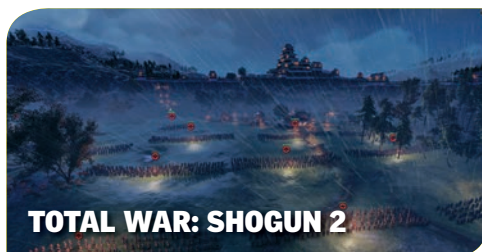
RED FACTION ARMAGEDDON

Sok éves háborúskodás következtében az előző *Red Faction*ökből ismert Mars felszíne lakhatatlanná vált, ezért az emberek kénytelenek voltak lemenni a bolygó felszíne alá. Hogy ott se legyen unalmas az élet, arról Darius Mason, a korábbi szereplők unokája fog gondoskodni: a főhős ugyanis kinyit egy olyan ajtót, amit nem kéne, így szabadjárá engedve az ott szunnyadó gonoszt. A mocskos eltakarítása természetesen ránk vár, így végig kell küzdenünk magunkat egészen a bolygó magjáig, ahol majd a főellenség vár minket sok szeretettel. Vagy mégsem annyival...



HÖMEFRONT

A *Homefront* egy alternatív jövőt feldolgozó FPS. A sztori a gazdasági válságba beleerokkant USA történetét meséli el: a teljesen tönkrement országot meghódítja Észak-Korea. Mint tudvalévő, az amcsik számára nincs fontosabb a szabadságnál, így nem kell sokat várni, hogy felüsse fejét az Ellenállás. Emme mozgalom oszlopos tagja lesz főhősünk. Érdeklenség, hogy a játék forgatókönyvét John Milus írta, aki a *Red Dawn* során már bizonyított.



TOTAL WAR: SHOGUN 2

A *Shogun 2*-vel ismét visszatérhetünk a 16-17. századi Japánba. A véres Ōnin polgárháború után a provinciákra szakadt országban kilenc kiskirály áll harcban egymással a legfőbb hatalom megszerzéséért. Az egyes hadurakhoz tartozó frakciók egyedi kiindulópontokat, hősöket és egységeket kapnak, valamint különböző nehézségi szinteket képviselnek. A 25 egység típus a technikai fejlődéssel párhuzamosan változik: klasszikus egységek mellett később „modern” fegyverek is feltűnnek.



CEBIT 2011

1970 óta tartják Hannoverben a világ egyik legnagyobb informatikai kiállítását, amely szinte minden „komoly” informatikai témát fölél – bár az utóbbi években kicsit csökkent a rendezvény népszerűsége, de még mindig az egyik legfontosabb a világon. Ilyenkor rengeteg új termékbejelentés születik, sok érdekes hardvert és megoldást mutatnak be, amelyet a szokásos, éves CeBIT-beszámolómban majd jól megosztunk veletek egy szép, hosszú CeBIT-összefoglalóban.

**KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKUNK:
HAMAROSAN KIDERÜL. FIGYELD A GAMESTAR ONLINE-T!**

A FourFourTwo most

4

különböző címlappal jelenik meg!



Ráadásul a FourFourTwo eddig megjelent
12 lapszámával most az orosz bajnok és kupagyőztes

Huszti Szabolcs dedikált

Zenit-mezét nyerheted meg!

Fotózd le az eddig megjelent 15 címlapot, és a képet
küldd el a jatek@FourFourTwo.hu e-mail-címre, hogy
részt vehess a sorsoláson.

A GameStar médiapartnere a FourFourTwo



Teljes DVD-tartalom **GameStar**

2011. FEBRUÁR



PLUSZ

Hamarosan megindul az idei DirectX 11-es jártékardat, amelyre a türelmetlenkedők már készíthetnek a Futuremark DX11-es benchmark szoftverével. A mellékelt ingyenes változatban különböző környezetekben csodálhatjuk meg az új verzió nyújtotta lélegzetelállító effektákat.



DEMÓ

A *NightSky* egy ügyességi-logikai játék, amelyben egy gömböt irányítva kell a különböző világokban játszódó pályákat végigvinnünk. A 2D-s platformer szuper hangulattal rendelkezik, a képi világnak és a zenei aláfestésnek köszönhetően.

DEMÓK:

NightSky
Alien Hallway

GSTV MŰSOR:

Másvilág
Mélyvíz
Aréna
Kerekasztal
Játékvideók
Extra

JAVÍTÁSOK:

Need for Speed Hot Pursuit
Two Worlds II
PES 2011

MINIJÁTÉKOK:

Hurricane
8bit Killer
AetherBeats
Alien Abduction
The Breakdown
Vegas Showgirl

MÉLYVÍZ:

Driver: ATI v11.1, NVIDIA 266.58

Videó: K-Lite, VLC Player,

Codec Pack, DivX

Fájlmenedzser: Total

Commander, FlashGet

Grafika: HyperSnap-DX,

IrfanView, Gimp,

Paint.NET,

Internet: Internet

Explorer, FireFox

Chat: aMSN, mIRC

Tömörítő: WinRAR,

WinZip

Vírusirtás, spam: ESET

Smart, Security, Vipre

Antivirus, AntiSpyware,

Outpost Pro Security

Suite

DVD-író szoftver:

Burn4Free

Irodai szoftver:

OpenOffice

HÁTTÉRKEPEK:

WoW: Burning Crusade

Sword of Stars 2

Killzone 3

Guild Wars 2

Knights Contract

Homefront

Dragon Age II

Dead Space 2

WoW: Wrath of the Lich

King

WoW: Cataclysm

Test Drive Unlimited 2

Blade & Soul

Heroes 6

Warhammer 40k: Dawn

of War II

Diablo III

Metal Assault2

PC
DVD
ROM

F.E.A.R.



GS1102

GameStar

Médiatámogató: **GameStar**

SHIFT 2 UNLEASHED **N**

THIS IS REAL RACING



25.03.11

SHIFT2UNLEASHED.COM

WWW.ELECTRONICARTS.HU/SHIFT2 | WWW.FACEBOOK.COM/NEEDFORSPEED.HU



© 2011 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed, the Need for Speed logo, the stylized 'N' icon, Shift 2 Unleashed and the Shift 2 Unleashed logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Maserati is a registered trademark. Under license from Maserati S.p.A. 'Nissan' and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3", and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners.

N I C O L A S C A G E



FÉKTELEN HARAG

ELSŐPRÓ 3D

A P O K O L E L S Z A B A D Ű L

A MILLENNIUM FILMS BEMUTATJA MICHAEL DeLUCA PRODUKCIÓJÁT ÉS A NU IMAGE PRODUKCIÓJÁT A SATURN FILMS EGYÜTTMŰKÖDÉSÉVEL PATRICK LUSSIER FILMJEI
NICOLAS CAGE „DRIVE ANGRY” AMBER HEARD WILLIAM FICHTNER BILLY BURKE CHARLOTTE ROSS CHRISTA CAMPBELL TOM ATKINS KATY MIXON JACK MCGEE TODD FARMER ÉS DAVID MORSE
SZERKEPÍTÉS NANCY NAVOR, CSA ZENE MICHAEL WANDMACHER JELMEZTERVEZŐ MARY E. MCLEOD MŰKÖDŐ PATRICK LUSSIER & DEVIN C. LUSSIER LÁTÁNYTERVEZŐ NATHAN AMONDSON FÉNYKÉPEZTE BRIAN PEARSON VIDEOPRODUCER ED CATHELL III
EXECUTIVE PRODUCEREK ADAM FIELDS JOE GATTA BOAZ DAVIDSON AVI LERNER DANNY DIMBORT TREVOR SHORT PRODUCER RENE BESSON PRODUCER MICHAEL DeLUCA ÍRTA TODD FARMER & PATRICK LUSSIER RENDEZTE PATRICK LUSSIER

MILLENNIUM SATURN FILMS © 2010 M4 FILMS, INC. dts DIGITAL

BA tv2.hu FEBRUÁR 24-TŐL A MOZIKBAN