

RENDSZERIGÉNY

2. szám | 2013/01 | www.rendszerigeny.hu



*Antec vízűtés
Planetside 2 - teszt
Hungarikum - interjú
War of Roses - teszt*

LEAGUE OF LEGENDS

*Leteszteltük a Riot 2009-es sikerjátékát!
Vajon milyen értékelést kapott?*

Tartalomjegyzék:

3. oldal: *A kőnp játéka War of the Roses*
5. oldal: *A kőnp online játéka: League of Legends*
7. oldal: *Planetside 2 teszt*
9. oldal: *Hungarikum: Zen Studios „interjú”*
12. oldal: *Szimulátorozás, autóversenyzés PC-n*
14. oldal: *Antec Kübler H2O 920 + Noctua NF-F12: hibrid hűtés teszt*
16. oldal: *Antec Kübler H2O 920 - folyadékűtés teszt*
18. oldal: *GENIUS Ring Air + GENIUS Ring Presenter - teszt*
20. oldal: *Thermaltake Tiesports Shock One 5.1 - ismertető*
22. oldal: *Régiój: Játékok: Operation Flashpoint A-tól Z-ig*

A Rendszerigény online magazin számítógépes játékok tesztjeit, rendszerkövetelményeit, hardverek telejsítőképességét, okostelefonok tesztjeit, illetve egyéb számítástechnikai kellékeket bemutatva nyújt információkat. Emellett közöl olyan hardverekkel foglalkozó cikkeket, amelyek támpontot adhatnak számítógép alkatrész vásárlásakor.

A Rendszerigény magazinban közölt anyagok további felhasználása kizárólag az Rendszerigény.hu oldal tulajdonosának, illetve e magazin főszerkesztőjének engedélyével lehetséges!

Főszerkesztő:

Bibók Richárd (Ricsi)

Rovatszerkesztők:

Zakariás Gábor (Clarence)

Kocsis Bence (Bence)

Herczeg Balázs (bazsko)

Kállai Soma (kolaka)

Bármivel kapcsolatban észrevétele, kérdése van, írjon nekünk: info@rendszerigeny.hu

A hónap játéka: War of the Roses

2012 elején halottam először hogy a Fatshark és a Paradox egy új multiplayer alapú középkori játékon dolgozik. A játék azonnal felkeltette az érdeklődésem révén nagy középkor rajongó vagyok. Decemberben kézhez is kaptam a teszt példányom és belevetettem magam a Rózsák háborújába.

Egy kis történelem óra: A Fatshark emberei bátran hozzányúltak egy kevésbé ismert történelmi eseményhez, amely úgy vonult be a történelembe mint a Rózsák háborúja. Mivel a játék ezen esemény köré épült érdemes tudni mi is történt. A Rózsák háborúja egy 30 évig húzódó belviszály volt Anglia történelmében. Két család a Lancasterek (vörös rózsza) és a Yorkok (fehér rózsza) csaptak össze Anglia trónjáért. A két család gyakran ütközött meg nyílt terepeken és városokban. Ezen csatákat eleveníti fel a játék. Az esemény a nevet onnan kapta hogy a mindkét család címerében rózsza szerepelt ám egyikben vörös a másikban fehér. A háborút a Lancasterek nyerték és megalapítottak a híres Tudor-házat amely 116 évig uralkodott Anglia és Wales felett.

Játékmenet: A játékmenet izgalmas és pörgős akciót kínál némi brutalitással fűszerezve. A játékban történetmód nincs helyette

egy kiképző részt csináltak, ami nyomokban tartalmaz "történetet". A játék lényege a multiplayerben van, ami kolosszális lett. Kapunk sok szépen kidolgozott pályát melyek egy-egy

csatát elevenítenek fel a háborúból. 2 fő a multiplayer FPS-ekből már jól ismert játékmódot kapunk, ezek a TDM és a Conquest. Alapból kapunk 4 kasztot, melyeket már előre megalkottak nekünk. Ezen 4 kaszt jól megállják a helyüket addig míg saját harcosunk nem szerkeszthetjük meg. Ha kiválasztottuk a nekünk tetsző kasztot irány a csatátér. A harcrendszer eleinte furcsa és nehéz is de aki ismeri a Mount & Blade játékot annak nem lesz teljesen idegen. Az egérrel tudunk 4 irányba támadni és védekezni. Az ütés irányát a képernyőn egy csík jelzi ugyanígy nekünk is jelzi a rendszer honnan várható az ellenség ütése. Az íjászok esetében az egérrel lehet kifeszíteni a húrt majd egy kattintással kilőni a nyilat. Az íjászkodás meglehetősen nehéz, de rendkívül hatékony. A nyílpuskával ugyanez a helyzet csak ott figyelni kell mert hosszadalmas az újratöltés. Minden sikeresen bevitt találat mind karddal mint íjjal pénzt és tapasztalati pontot ért melyet saját lovagunkra költhetünk.

A kivégzés művészete: Említettem a játékban a brutalitást mely a kivégzésekben mutatkozik

Ami tetszett:

- Rózsák háborúja
- Kidolgozott karakterek
- Sok fegyver
- Kivégzések
- Testreszabhatóság

Ami nem:

- Bugok
- Játékmódok hiánya
- Singleplayer hiánya

Összesítés: 80%

Kolaka véleménye: A hangulat amit a Fatshark emberei alkottak remek! Aki szereti a középkort annak bátran ajánlom! A tartalom folyamatosan bővül így mindig lesz miért gyűjteni szorgosan a pénzt.

Clarence véleménye: Az ünnepek alatt nekem is volt alkalmam tesztelni a játékot, mely igen vegyes érzelmeket váltott ki belőlem. Egyfelől tetszett, mivel egy középkori multi, elég erős Mount and Blade beütéssel, de ugyanakkor a körülményes irányítás és a tény, hogy az első pár órában csak kudarcok émek minket (vagy csak nekem nem ment elég jól), az eléggé hamar kedvünket szegheti. Személy szerint 70%-ot adok neki, sok benne a hiba, nem ártott volna még tesztelni egy kicsit a végleges verzió kiadása előtt. Véleményem szerint a témában több van ennél, de bízom benne, hogy lesz folytatás, ahol javítják a hibákat.





meg. Miután ellenfelünket földre küldtük nem hal meg csak megsebesül. Ilyenkor van lehetőségünk kivégezni őt amely rendkívül látványos és durva. Fegyvernemtől függően sok variáció van. Ha pl. pajzs van nálunk akkor azzal vágjuk el szerencsétlen nyakát, de ha pallos akkor csak beledöfünk ellenfelünk mellkasába. De ez még nem minden mert ha minket végeznek ki akkor mindezt belső nézetből láthatjuk!

Saját lovagod megalkotása: Pár óra játék után lesz elég pénz az első saját lovag megalkotásához. A lovag eleinte semmivel nem rendelkezik egy közepes páncélon és egy kardon kívül. Először is



Védd magad!

perkeket kell rárakni. 4 Perkhely van. Vannak támadó, védekező, támogató, mozgás és parancsnoki perkek. Ezek instant bónuszokat adnak és ezenfelül minden perkhez választhatunk még 2 képességet mint pl. gyorsabb futás, pajzzsal való roham és egyebek. Miután ezek megvannak vehetünk páncélt vagy fegyvereket. A játék arzenálja folyamatosan bővül így nem lesz hiány a jóból. Kardok és más fegyverek esetén lehetőségünk van kiválasztani, hogy a kardunk milyen "harcestílust" képviseljen, illetve milyen acélból készüljön sőt még a keresztvasat is mi állíthatjuk be, és ha ez nem elég még a markolatgomb is testreszabható. Páncélok esetében csak a festés állítható. Nem csak a lovagot alkothatsz sajátot de címet is! A játék rendelkezik egy beépített címerkészítővel mely a motívumok és színek széles tárházát hozza elénk.

Hibák: Bár a játék rendkívül jó és szórakoztató bugoktól sajna nem mentes. Egyik csatám alkalmával például egy ellenséges ember beszorult egy fal és egy szénakazal közé, de máskor olyat láttam hogy valaki egy bug révén bejutott egy házba majd onnan idegesítette a többieket aki nem tehettek ellene semmit. És velem kétszer is előfordult hogy beestem a textúra alá. Sajnos szomorú tapasztalat de szerintem kevés a szerver és a játékos bár remélem csak én voltam rosszkor fent.



Az alvilág

A hónap online játéka: League of Legends

Valamikor még 2009-ben egy újonnan feltűnt, Riot nevezetű cég egy olyan dolgot alkotott, amiről sosem gondolták, hogy mekkora siker lesz.

Hölgyeim és uraim, nagy örömömre szolgál bemutatni nektek a világ legsikeresebb PC-s játékát, a League of Legendset vagy más néven a LoL-t.

Igazából már több hónapja játszok a játékkal, de hosszú szünetet tartottam, így fejlődés téren (szint) eléggé el vagyok maradva a játékba, de a játék legnagyobb részét kitapasztaltam... A gond csak az hogy nagyon sok funkció csak a maximális szinttől érhető el. ;)

A játéknak nincs története így ugorjunk is a játékmenet részre.

Játékmenet: Kétféle játékmód létezik, az egyik a Classic, a másik Dominion. Mivel a Dominionban csak egy pálya található. A dominionban, mint minden más játékmódban két csapat mérkőzik össze (5 fő/csapat). Egy kör alakú pályán 5 tornyot kell elfoglalni. A csapatok 500 pontról indulnak, és minél több tornyot birtokol egy csapat, a másik csapatnak annál inkább csökken a pontja. A tornyok foglálásában és egyéb harcokban úgynevezett minionok (kicsike szörnyharcosok) állnak a segítségünkre (minden játékmódban), már ha éppen nem az ellenséget segítik azzal, hogy beállnak

elénk, miközben menekülnénk... A classic azaz a klasszikus játékmód népszerűbb mint a dominion. Ebben a módban három pályán játszhatunk. A legnagyobb pálya, és egyben az egyedüli 5v5 harcot biztosító pálya a Summoner's Rift, a másik

kettő a The Twisted Treeline és a The Proving Grounds. A játékmód lényege mindössze annyi, hogy meg kell semmisítenünk az ellenfél fő energiaforrását, a Nexust. Ez egy hatalmas kristálykő ami minionokat idéz elő és mind a kettő csapat bázisán található meg. A Summoner's Riftben a Nexust a pályán elszórtan mind a 2 csapatnak 6 kisebb Turret (őrtorony) védi, ami az ellenséges minionokat és játékosokat támadja meg. Ha a tornyokat szétrombolásáért, a minionok és az ellenséges játékok öléséért pénzt, amit játékbeli itemekre költethünk, el, hogy minél erősebbek legyünk, legyen az értendő támadásra, életerőre, erőforrásra vagy esetleg védekezésre. Minél több erős itemünk van, annál könnyebben tudjuk az ellenség játékosait eltávolítani a pályáról. Miután a játékot lejátszottuk (és nemléptünk le mert

GRAFIKA	9/10
HANGOK	10/10
JÁTÉKÉLMÉNY	10/10
SZAVATOSSÁG	10/10
ÉRTÉKELÉS	97%

bazsko értékelése: Mivel a világ legnépszerűbb játékaról beszélünk, így az értékelése nem lehet rossz ennek a játéknak. A játék stílusa RTS illetve MOBA és teljesen ingyenesen játszható, így ha bárkinek kedve támad hozzá, nyugodtan regisztráljon a játék weblapján. Ha pedig kedvetek van, a barátlistátokhoz is hozzáadhattok... bazsko96-ot keressétek



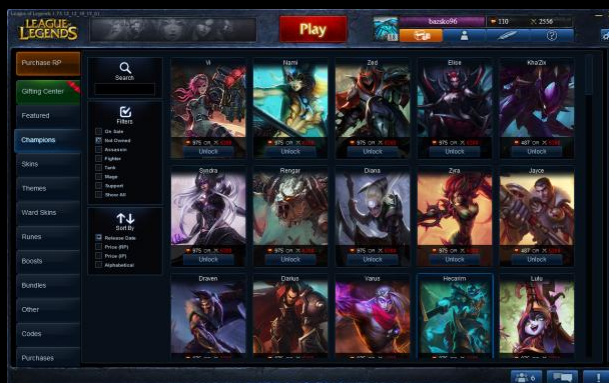
Itt meg mi folyik?

vesztésre álltunk), IP-t és EXP-et kapunk. Az exp értelemszerűen a szintlépéshez kell, az IP-t pedig karaktervásárlásra vagy karakter erősítőre és egyéb más dolgok vásárlására használhatjuk fel. Változás a többi térképen annyi, hogy kisebb a pálya területe, és a The Proving Grounds-ban nincsenek úgynevezett Dzsungeles mobok. A Dzsungeles mobok megölése valamilyen kisebb erőt, hp-t vagy pénzt adnak annak a játékosnak,

aki megölni őket, így hogy ha az egyik csapatban van egy ilyen játékos, a másik csapatnak elővigyázatosnak kell lennie, mert bárhol összefuthat vele. Ezenkívül a térképeken kétféle játékmódot is meg lehet különböztetni, az egyik a normál mód, amit szerintem nem is kell elmagyarázni, a másik pedig a Ranked, ami annyiban különbözik a normáltól, hogy csak 30-as szinten léphetünk be erre a játékmódra, és ezt a módot nagyjából csak a tapasztalt játékosok játsszák.

A játékban több különböző erősségű és különböző harcostílusú karakter található meg, amiket ip-kért, vagy rendes pénzért vásárolt Riot pontokért vehetünk meg. A karakterek fajtájuktól különbözően fogyasztják az erőforrásukat, ami lehet éppen düh, mana, energia, hő és egyéb más dolog. Karaktereinket ahogyan már említettem, tudjuk erősíteni IP-ért vásárolt rúnákkal, és szintekért kapott talent pontokkal, amik hasonló készségeket adnak nekünk mint a játékon belüli itemek, csak ezek a harc után nem tűnnek el. Minél nagyobb szintűek vagyunk, annál nehezebb meccsre kerülünk be. A játékról még nagyon sok dolgot lehetne magyaráznom, de inkább ezt megtartom hogy ne untasson el titeket ez a hosszú szöveg, és hogy meglepetésként érjen a játék játszása közben.

Grafika: Grafika úgy nevezett Cell-Shader alapú, ami ilyen mesészerű hangulatot ad a játéknak hiszen a karakterek és a különböző objektumok feketével vastagon körbe vannak rajzolva, ami olyan hangulatot kelt, mintha egy mesét néznénk egy csatáról, amiben interaktívan részt is tudunk venni. A játék szerencsére nagyon jól lett optimalizálva így a gyengébb konfiguráción is elfut, igaz le kell mondanunk a nagy felbontású textúrákról és árnyékokról, meg egyéb más effektokról. A grafikára szerintem nem lehet panasz, igaz hogy nem egy Crysis szintű látványra kell számítani, de aki szereti a mesés kinézetű



Nézzük miből élünk :)

játékokat, annak tetszeni fog a grafika. Külön meg kell említenem hogy a játékban lévő animációkat egy Magyar! animátor-csapat, a Puppetworks készítette el, így különösen ajánlott a játék kipróbálása.

Szavatosság: Ez egy olyan terület, amit a Riot olyannyira eltalált, hogy mindig újabb és újabb játékosokat hoz magának a LoL. Hogy miért is? Hetente új karaktereket próbálhatunk ki ingyen. A meccsek sosem egyformák. Rendszeresen balanszolják a játékot karakterek felerősítésével és gyengítésével, és rendszeresen készítenek újabbnál újabb karaktereket a játékosoknak. Ami pedig lehetővé tette a játéknak azt, hogy alkalmas legyen az e-sporta és egyéb más rendezvényekre, az a Specator mód, amivel akár élőben követhetünk le különböző meccseket. A játék még évek múltával is szórakoztatni fogja a játékosokat.

Planetside 2 teszt

Elképzeltek e már, hogy milyen is lesz a jövő hadviselése? Milyen technológiával fognak a fegyverek működni? Hogyan fognak kinézni a jövő hadviselésében a járművek? A sok kérdésre a Sony újdonsült játéka, a Planetside 2 választ fog adni.

Bevallom őszintén hogy amikor először léptem be a játékba, nem igazán tudtam beilleszkedni a játék világába, és valahogy az ami zajlott körülöttem túlságosan gyorsnak és furcsának tűnt. Csodálkoztam miért halok meg mindig és miért nem bírok ölni... Aztán megvilágosodtam! Kiderült számomra, hogy az, amit rossznak hittem, kifejezetten jó. Hogy miért is? Részletezem.

Történet: Történetünk a jövőben játszódik, ahol 3 nép harcol egymással területfoglalás célpontjából. Ezeket mindenféle futurisztikus jármű segítségével próbálják elérni. Az első rész történetét gondolja

újra, ugyan azokkal a helyszínekkel, ugyanazokkal a frakciókkal, és nagyjából az első résszel egy időben játszódik. Én teljesen "noob"-ként kezdtem bele a játékba, így a többi játékoskal ellentétben nem nagyon mélyedtem tovább a történetbe, de ez nem is szükséges. A harc okára azért kíváncsi vagyok, de a játékkal eltöltött percek elfelejtetik velem ezt a kérdést. A bejárható terület hatalmas. Battlefield 3 legnagyobb térképei ehhez képest icipici méretű. Amikor először vettem észre a terület nagyságát, nem hittem a szememnek... Na jó, azért nem kell egy majdnem végtelen nagyságú minecraft világ térképében gondolkodni, de azért nagy. A menü legelőször

furcsa érzéseket keltett bennem, mert nem értettem meg egykönnyen a kezelését. Szerencsére 5 perc próbálgatás után kitapasztaltam a menüjét. A terület több kisebb méretű részre van osztva, melyekre le lehet spawnolni, és célunk az ellenséges területek megszerzése, és saját területünk megvédése. Több kaszt áll

rendelkezésünkre: a Light Assault, aki jetpeckel repülget mindenfelé; a Heavy Assault, aki a nehéztüzérségért felel; a Medic, aki mindenkit szeret healelni és újraélesztgetni; az Engineer aki viszi magával a járműveket hatástalanító fegyvereket; az Infiltrator, aki mesterlövész puskájával mindenkit fejbe lő, azután láthatatlanul lép; és Mechanized Assault Exo-Suit, aki egyhatalmas robot mindenféle nehéztüzérségi fegyverrel és hatalmas páncélzattal.

Játékmenet: A játékmenet nagyon hasonlít a 2011-es E3-on több díjat besöprő Battlefield 3 játékmenetéhez, annyi különbséggel, hogy itt több kaszt van, több jármű

és nagyobb bejárható terület. Mivel még nem játszottam túl sokat a játékkal, így nem nagyon volt időm jobban belevetni magamat a játék világába, melynek következtében nem tudom, hogy mennyi fegyver van a játékban, de azt tudom, hogy a fegyvereink fejlesztésére eléggé széles lehetőségünk van. A járműveket a Battlefieldell ellentétben nem a pályán fogjuk találni, hanem minden bázison van egy olyan műszer, melynek segítségével járműveket idézhetünk le magunknak. Járművekből a megszokott szárazföldi és légi járműveket próbálhatjuk ki. Mivel a játék nemrég indult el így még vannak hiányosságai. Ilyen például a víz, és a vízi

GRAFIKA	9/10
HANGOK	8/10
JÁTÉKÉLMÉNY	9/10
SZAVATOSSÁG	9/10
ÉRTÉKELÉS	86%

bazsko értékelése: Összességében ez egy nagyon jól sikerült MMOFPS játék lett, amit bárkinek merek ajánlani, már ha szereti a sandbox stílusú FPS-eket.



Parkolás lvl 99

járművek hiánya. Szerencsére a fejlesztők tervezik a víz bevezetését a játékba. A játék alapvetően a League of Legends-hez hasonló free-2-play rendszerre épül, magyarul akkor is lehetünk életképesek a fizetőkkel szemben, ha semmit sem költünk a játékra. A pénzt fegyver és járműfejlesztésekre tudjuk költeni, na meg persze a gyorsabb fejlődésre. A fejlődési rendszer valahogy nekem furcsa volt, mert vagy én vagyok analfábéta ehhez a



Nem tudok megszabadulni a rajongóimtól...

játékhoz, vagy tényleg nem látom azt, hogy mennyi tapasztalati pontom van. Legelőször csak járkáltam és olyan területre léptem be amit éppen foglaltak, és amint a 3. ilyen helyen voltam, szintet léptem. Nem kevés idő kellett mire rájöttem hogy a foglalástól léptem szintet... Ezek után egy olyan helyre teleportáltam, amit éppen a csapattársaim foglalni akartak el az ellenféltől. itt sikerült az első ölésemet is végrehajtanom. És ez volt az a pont ahol egyre jobban megtetszett a játék. Különleges képességeinkkel megkönnyebbíthetjük saját dolgunkat csaták idején. Járművekkel gyorsan eljuthatunk A pontból B-be. A játékmenet egyfajta módon lassú, másrésztől viszont gyors, de nagyon tetszetős világa van a Planetside 2-nek. Grafika: Legelőször amikor videóban láttam a grafikát, akkor elámultam tőle, de amikor először játszottam a játékkal maximális beállítások mellett, eléggé meglepett a grafika. Szépnek szép, de a textúrák mintha a videókon jobban néztek volna ki mint a játékban. Ezenfelül a játék kicsit optimalizálatlan is, mivel látványvilágban jóval gyengébb a Battlefield 3 látványvilágánál, sokkal kevesebb fps-el megy. Lehetséges hogy ez az óriási mapoknak és a több száz játékosnak tudható be, de az erőforrásokat nem képes kellőképpen kihasználni. Elmosódást kedvünk szerint be és ki kapcsolhatjuk, de szerintem bekapcsolt értéken jobban néz ki a játék. Fizikai effektekben a játék ott van, legalábbis videók alapján ezt tudom

mondani, mert valami oknál fogva nem bírtam bekapcsolni a physx-et...(igen tudom hogy az AMD kártya miatt) Mint mindenhol, itt is lehet kiskapu, de nem igazán kísérleteztem eddig vele. Mindent összevetve a grafika azt hozza, amit egy mai játéknak hoznia kell.

Szavatosság: Ezen a téren igazán diadalmaskodik a játék. Mindig újabb és újabb játékosok csatlakoznak a kontinensekre hatalmas csaták is mindig másképp sülnek el és a fejlesztők még

újabb, izgalmas frissítéseket terveznek a játékhoz, hogy minél több ideig legyen életképes. Ha a kontinensek közül az egyiket megünnánk, akkor kipróbálhatjuk a következőt is, hiszen mindenhol mások a környezeti viszonyok, melyek azt segítik hogy a játék ne legyen egyhangú. Nagyon sok órát bele lehet ebbe a játékba ölni. :D

Hungarikum: Zen Studios

Hideg novemberi este volt. Fel voltam készülve mindenre. Magabiztosan vágtam neki utamnak, két fegyverem, tollam és papírom szorosan egymásba burkolózva várták a táskámban, hogy használjam őket.

Odaértem, becsengettem. Kinyílt az ajtó és egy lelkes programozó invitált be. Bemutatkozott és én is hasonlóképpen cselekedtem. Innentől szinte követhetetlenül felgyorsultak az események és a következő pillanatban pedig azon kaptam magam, hogy 3D szemüveggel a fejemen egy Xbox előtt ülök és legújabb játékukat nyújom.

A héten a Zen Studios-nál járt a Rendszerigény. Kicsit rendhagyóra is sikerült az interjú, így el is térnék a szokásos „kérdés-felelek típusú” formától. Nem lenne célszerű és inkább csak visszafogna az élménybeszámolóban, mert írásom inkább ahhoz lesz hasonlítható.

Ami azonnal feltűnt belépésem után az két klón (tudjátok abból a George Lucas-os filmből) sisakja, melyek most nyugodtan pihentek a polcon, ügyet sem vetve rám. Miután felcsatoltam bocskoromra a nejlón cipővédőt, már beljebb is léphettem az irodába. Azonnal feltűnt Iron Man méretarányos bábuja, mely azért megnyugtató, ha esetleg a két rohamosztagos klón visszatérne sisakjaikért.

Szóval csapjunk rögtön a lovak közé és hagyjuk magunk mögött a formalitásokat. Először röviden bemutatom a gárdát, majd kitekerek legújabb játékaikra, mert alkalmam nyílt tesztelni, mind a KickBeat-et és mind a CastleStorm-ot.

A Zen Studios 2003-ban alapult, akkor még Rubic Interactive néven. Főleg flipperes játékaikról ismerhetjük őket. Első sikerjátékuk a Pinball FX volt, mely Xbox 360-ra jelent meg 2007 áprilisában. A játék azért is fontos, mert az egyedüli flipper játék, mely alapjáték az Xbox Live Arcade-on. Magyar fejlesztőként ez hatalmas

fegyvertény és jól mutatja a csapatban lévő potenciált.

Véletlenül se álljunk meg itt, mivel a Zen Pinball nevű játékuk és igen elhíresült Playstation-ös körökben, mivel ő volt az első flipper játék Playstation-re. A játék talán egyetlen „hibája” a 4 asztal volt, melyet később továbbiakkal bővített (összesen 7 darabbal) a gárda, így ezt már véletlenül sem

szeretnénk felróni rájuk. A Zen Pinball igen pozitív fogadtatásban részesült, hála a szép grafikának, a játék fizikájának és annak a ténynek, hogy több platformon is megjelent (iOS, Android, Playstation 3, Nintendo 3DS). Érdeme kipróbálni, mert tartogat a játék meglepetéseket még egy tapasztalt játékosnak is, ugyanakkor, ha van barátnőnk/feleségünk/barátaink/egyáltalán bármilyen emberi kapcsolataink és egészségügyi állapotunk is kifogástalan, akkor ne kezdjetez neki, mivel igen addiktív.

Talán nem titok, de a Zen Pinball-ból és Pinball FX-ből folytatás is készült, melyek igen kreatív módon a Zen Pinball 2 és Pinball FX 2 nevet viselik. A csapat diadalmenete is sem állt meg, mivel a Pinball FX 2 a 2011-es év legeladottabb játéka, ami önmagában nem igaz, mivel maga a játék ingyenes, de az alapasztalokon kívül a többi már fizetős. Mielőtt megijednénk, hogy az életben mindenért fizetni kell és még ezért is, azért gondoljuk végig, hogy az asztalok értékét nem arany árban mérjük, szóval, aki hajlandó lemondani a napi kenyér adagjáról, annak mindenképpen kitűnő befektetés lehet. Ezek mellett a Pinball FX 2 az XBLA Best Selling játéka lett és a sajtó által a harmadik legmagasabbra értékelt Xbox játék volt 2011-ben.

A Zen Pinball 2-t már ismerhetik a Win8 felhasználók, mivel az operációs rendszer alapból tartalmazza. Még egy érv, hogy miért váltsuk le a Win7-et☺ A flipperes sikereken felbuzdulva további játékokat adtak, melyek a Marvel univerzumában játszódnak (Marvel Pinball,



Marvel Pinball – Vengeance and Virtue), mondanom sem kell, hogy újabb kreatív ötletek és megoldások találhatóak a játékokban. Persze itt sem érték be alacsony minőséggel, mivel a Marvel Pinballjaik a valaha legmagasabbra értékelt Marvel játékok, szóval őket is érdemes kipróbálni, nem fogtok csalódni.

Sokunkban felmerülhet a kérdés, hogy miért ez a sok pinball játék, bennem is motoszkált a kérdés, de valamit fontos megjegyezni. Az eddig felsorolt játékok mind koncepciójukat, mind megvalósításukat tekintve igen csak különböznek egymástól. Mai napig emlékszem a Win95-ben jelen lévő flipperre, na azt úgy, ahogy van felejtétek el. Ha élveztétek, akkor ezeket le sem tudjátok majd rakni. Rá fog menni az életetek, munkahelyetek, mindennemű szociális kapcsolatokat, ha belekezdtek, aztán majd együtt kéregetünk a Nyugati aluljáróban egy táblával a nyakunkban, hogy flipperre kell©

Mindenesetre a Zen Studios-nál is érezték, hogy ha folytatják a pinball-os utat, akkor nem tudnak kilépni majd ebből a szerepből, így örömmel tudatosítom mindenkiben, hogy két új játéku van fejlesztés alatt, melyek talán minden eddigi próbálkozásukat felülmúlják. A két cím a CastleStorm és a Kickbeat.

Most vissza is kanyarodnék a kezdeti sorokhoz, hogy hogyan is gyorsultak föl az események, miután egymásra találtunk (mármint a CastleStorm és én©). Az előző cégtörténet amúgy is szárazra sikerült, szóval ugorjunk inkább bele a játékba. Szóval Xbox és 3D szemüveg. Közben Máté (a babysitterem, aki végig vigyázott rám látogatásomkor és megosztott velem minden információt a cégről, Neki ezért külön köszönet©) mondta, hogy mire számítsak, mikor mit tegyek és azt hogyan.

Szóval CastleStorm, miről is szól a játék? Miért ennyire nagy durranás? A válasz egyszerű,

képzeljétek el egy Angry Birds/Castle Defense /Tank Wars (ami itt nem tank, hanem egy ballisza) ötvözetet és ezt még spékeljétek meg azzal, hogy mindkét félnek van egy hőse, akit alkalmasint irányíthatunk is, így kaszabolva az ellent. Szóval, akkor vegyük sorba. Adott két vár, melyekből folyamatosan törnek elő az egységek, hogy a másik vár egységeit leküzdjék és az ellenség zászlaját sajátjukba vigyék (amolyan capture the flag), ezt megfejték azzal, hogy a várkapuban van egy ballisztánk, amellyel többféle (!) áldást szórhatunk a gaz ellenre, az alap nyíltól kezdve a bombákig akad itt sokféle.



A különböző lövedékekkel amolyan „engribördzősen” pusztíthatjuk az ellenség várát. Itt még mindig nem ér véget a móka, mivel különböző varázslatok is helyet kaptak a repertoárban, szóval lőhetünk tűzlabdát, szórhatunk villámokat és, ha ezt mind meguntuk, akkor hősrünk bőrébe bújva akár saját magunk is átvehetjük az irányítást seregeink fölött, hogy mi magunk is kivegyük a részünk a csatából. Mindezt természetesen 3D TV előtt a legélvezetesebb, de nem kell aggódni, mert 2D dimenzióban sem csökken a játékelmény.

Amíg én a játékot nyúztam, addig Máté folyamatosan osztotta meg velem a fontos információkat, melyeket le kellett volna jegyeznem, de nem sikerült. A játékot nehéz letenni, folyamatosan koncentrálni kell, hogy mikor melyik egységet küldjük ki, varázsoljunk-e, küldjük-e a hősrünket vagy sem. Szóval az egész harcteret át kell látni, helyesen kell döntenünk a megfelelő pillanatban a győzelemért. Ha van egy szó, ami kifejez mindent az csak ennyi lenne: IMÁDTAM.

Pár feature még a játékról: lesznek itt is achievementek, több nyelven lesz elérhető, 3 nehézségi fokozat lesz, lesznek bónusz küldetések, a gép folyamatosan pontozza teljesítményünk, multiplayer illetve kooperatív

mód is kerül a játékba, frenzy mód (sorozatos gyilkolásunk eredményeképpen (kill-streak)).

Miután szinte a rendőrséget is ki kellett hívni, mivel nem akartam elszakadni a játéktól, alkalmam nyílt kipróbálni ütemérzőm. Ezúton tájékoztatom a szüleimet, továbbra is tehetségtelen a fiuk. A



szemfülesebbek már kitalálhatták, hogy a Kickbeat-ről beszélek. Sokat gondolkodtam, hogy mihez is hasonlíthatnám a játékot, de igazándiból csak egyetlen cím jutott eszembe, ez pedig a Guiter Hero. Itt kissé eltértek az alapkoncepciótól, de a lényeg valahol megmaradt. A játék során két karaktert irányíthatunk (igaz a nőnemű karaktert csak a játék végigjátszásával tudjuk unlockolni), akikkel több különböző pályán kell helytállnunk.

A pályák felépítése hasonló, egy jing-jang jel közepén áll karakterünk, ahol a jing az életerőnk, míg a jang az ütőssorozatok hivatott mérni (ha megtöltődik, akkor egy külön módban tudjuk jobb belátásra téríteni ellenfeleinket, amolyan frenzy mód). Minden pályán más, más zene szól és az ellenfelek ütemre érkeznek a jing-jang körünkhöz. Nekünk az a feladatunk, hogy a megfelelő ütemre a megfelelő gombot nyomjuk le, így leütve ellenfelünket. Szóval alapvetően egy ütemre zajló verekedős játékról van szó, ami nem mindennapi kombináció.

A játék nehézségét (vagy inkább ütemérzőkemet) jól kifejezi, hogy fél óra alatt sem tudtam túljutni az első pályán. Bár én ezt arra fogtam, hogy nagyon tetszik a Pendulum, de Máté nem hitte el nekem. A legfontosabb, hogy a játék akár saját zenéinket is lemodellezi és kreál hozzá pályát. Sikertelenségem miatt nem mertem ezt kipróbálni, mivel hamar megutáltam volna kedvenceimet, de aki ügyesebb nálam, az feltétlenül éljen ezzel a lehetőséggel is. A Kickbeat-ben is találhatunk Leaderboard-kat, szóval akár barátainkkal is összemérhetjük tudásunkat, de szintén erre találták

ki a challenge módot. Talán nem titok, de itt különböző kihívásokat kell teljesíteni és a játék összeveti teljesítményünket barátaink eredményével. A játék Vita-n lesz elérhető, a megjelenés dátuma pedig titok maradt számunkra, de amint megtudunk bármi információt, feltétlenül megosztjuk veletek.

A KickBeat a legjobb ritmus játék címet is elnyerte a Destructoid amerikai portál szerint. Az oldalról érdemes tudni, hogy közel 3 millióan olvassák havi szinten, így érdemes odafigyelni a véleményükre. Az toplistát elolvashatjátok ti is:

<http://www.destructoid.com/destructoid-s-best-of-e3-2012-winners-revealed--229363.phtml>

Bár már itthon ülök a laptopom előtt, de azért lélekben még mindig a Zen Studios irodájában vagyok és a Kickbeat-et nyúrom☺ Materiális mivoltom pedig továbbra is laptop előtt ül és pasziánszozik. Sebaj, mire otthon is kipróbálhatom a két játékot, addigra talán a pasziánszot is ki tudom rakni☺

Az interjú elkészítésében köszönet a Zen Studios minden tagjának, akik lehetővé tették, hogy kipróbálhassam mind a CastleStorm-ot és mind a Kickbeat-et. Külön köszönet Máténak, aki körbeinvitált és tartott egy kis bemutatót.

Szimulátorozás, autóversenyzés PC-n

Ha számítógépen történő autóversenyzésről beszélek akkor sokaknak a Burnout, a Need for Speed vagy a Colin McRae (újabbán Dirt) sorozat jut az eszébe. Ezek a játékok kellemes kikapcsolódást jelentenek a játékosoknak, azonban túlnyomó többségük arcade stílusú, azaz nem a fizika az erősségük, a grafikára és a játékelményre koncentrálnak.

Természetesen a felsorolt sorozatok között is vannak már kisebb-nagyobb sikerű próbálkozások, de nem jellemzőek. Most azokat a játékokat szeretnénk tényleg csak említés szintjén felsorolni, amelyek kiléptek az arcade stílus árnyékából és a szimulátorosok kegyeit próbálják elnyerni.

Ugyebár többfajta szimulátor játék van, több stílusban, rally, túraautó és igen, ott a forma-1 is.

Most kezdjük a rally játékokkal, talán ebből van a legkevesebb.

RALLY JÁTÉKOK:

Két említésre méltó játékról szeretnénk beszélni, a Colin McRae sorozatról és a nemrégiben PC-re is elinduló WRC sorozatról.

A Colin Mcrae sorozat eleinte csak klasszikus rally autókat tartalmazta, majd később elindult a DIRT sorozat, mely már három epizódot tartalmaz. Ezek után jelent meg a Showdown, de ez a játék inkább az offroad, ronsderbi világa felé vette az irányt.

A DIRT 3 tehát a legújabb szimulátor ebből a sorozatból, mely rengeteg kategóriát tartalmaz, de az autók között ott vannak a WRC-k és a többi rally versenyautó is. A grafikával semmi probléma nincs, gyönyörű. Bár a fizika hagy kívánni valót maga után, vannak benne olyan mozdulatok, visszacsatolások, amelyek közelítenek a valósághoz.

Ha rally játékokról beszélünk a másik, amit meg kell említeni a WRC sorozat, mely már harmadszor érkezett meg PC-re a rally-rajongók nagy örömeire. Bár az első 1-2 résszel voltak problémák, el lehet mondani, hogy a harmadik rész, a WRC 3 egész jól sikerült mind fizika, mind grafika szempontjából.

FORMULA 1 JÁTÉKOK:

Itt is két játékról, illetve két sorozatról lehet beszélni, az F1 Challenge sorozatról és a Codemasters F1 sorozatról. Az F1 Challenge 99-02 bár már nem mai játék, több szimulátor bajnokság is használja, természetesen nem az eredetit, hanem a modolt változatait, új pályákkal autókkal. Bár a következő videóból láthatjátok, hogy a játék ideje lassan lejár az elavult grafikai motor miatt.

Az F1 2010-et nagyon várták a játékosok, hiszen évek óta nem jelent meg F1-es témájú játékprogram, a legtöbben az F1 Challenge és rFactor (később ismertetjük) modifikációit használták. 2010 óta azonban 3 új F1 is a boltok polcaira került, melyek természetesen nem voltak hibátlanok, de a harmadik rész, az F1 2012 már nagy előrelépést jelent az első részhez képest.

Természetesen vannak még olyan játékok, melyekben találunk F1-es járgányokat de ezek csak modifikációk, vagy nem futtatunk teljes szezonot és nincs benn minden autó...

TÚRAAUTÓ, UTCAI AUTÓ JÁTÉKOK:

Itt már több játékot találunk, melyek játszhatók offline, vagy interneten. A szimulátorosok lehet, hogy most felsóhajtanak, hogy kezdhettek egy szimulátoros felsorolást így, de én mégis ezt teszem.

Az első játék amivel kezdeném a Need for Speed sorozat egyik tagja a Shift 2 Unleashed. Igen, nemcsak olyan játékokat készíttette az EA melyek az illegális utcai versenyzés témájában készültek. Bár a Shift 2-ben is lehet tuningolni, és van nitró, de mindez a realitás határain belül. A grafika

gyönyörű, és a játék fizikája is reális. rengeteg autó, számtalan pálya és fejlődéses rendszer.

Az Auto Club Revolution egy kimondottan Online játék, mely böngésző alapú. Használatához tehát internet kapcsolatra van szükség. A játék teljesen ingyenes, jelenleg teszt fázisban van, ezért folyamatosan kerülnek bele az újabb autók és pályák. Sokajn kérdezhették, hogy miért érné meg a fejlesztőnek egy ingyenes játék? Az ACR-ben rengeteg olyan tartalom van, melyet csak pénzért tudunk megvenni. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy ráfordítás nélkül nem ér semmit a játék. Az összes pálya ingyenes, valamint 5 szintenként új autót kapunk, de nem vásárolhatunk autókat. Persze időnként a fejlesztőnek vannak akciói, mikor is új tartalmak válnak ingyenesen elérhetővé...

A második Online játék a Project Cars, mely ugyancsak teszt fázisban van. Ez a játék már kicsit komolyabb, és fizetős is. De az élmény kárpótol, nem csak a grafika az ami megfog ebben a játékban, hanem az élethű fizikai modellezés is. Minden autón, minden pályán hónapokig dolgoznak a készítők, melyeket BUILD-ek formájában időnként elérhetővé tesznek a játékosoknak.

A végére az rFactor sorozatot hagytam. Ezek a játékok fizetők, de nyílt forráskóddal rendelkeznek, aminek köszönhetően könnyen modolhatóak. Az rFactor ezért az egyik legnépszerűbb szimulátor, melyre szinte minden versenysorozat elkészítettek már a rally-tól, a kamion versenyzésen ár a forma-1-ig, tényleg mindent. A játékhoz számos autó és szinte az összes versenypálya elkészült már, így közkedvelt a szimulátorosok világában. A Forma-1-es játékoknál megemlítettük az rFactor-t hiszen az F1 Challenge és a Codemasters F1 közötti időt ez a játék töltötte ki, sőt azóta is népszerű...

Ezekhez a játékokhoz természetesen olyan kormányokat érdemes használni, melyek vissza tudják adni azt az élményt melyekre a játék képes.

Kommentátorállás



Szereted a jó meccseket? Nincs időd a gép mellett nézni a tévét? Szeretnéd online hallgatni a legnagyobb meccseket? Akkor irány a Kommentátorállás!

www.facebook.com/onlinekommentar

Antec Kühler H2O 920 + Noctua NF-F12: hibrid hűtő teszt

A tesztünk alapja tehát az Antec folyadékűtéses rendszere, a Kühler H2O 920 volt. A két ventilátort melyet a hűtőhöz mellékelte a gyártó leszereltük, és helyettük a Noctua prémium kategóriás hűtőit, 2 darab NF-F12-t szereltünk fel.



Az Antec ventilátorai 700-2400 közötti fordulattal képesek működni, míg az NF-F12 maximális fordulata 1500 RPM. A Noctua ventilátorokat beszerelés után az alaplaphoz kötöttük, de mivel ezek PWM vezérlésű megoldások ezért maximális fordulattal állítottunk be alapértelmezésként, ami 1500 RPM volt. Ez nem azt jelenti, hogy zajosabb lett volna a gépünk, épp ellenkezőleg. Először is, ez egy köztes fordulatszám érték az Antec 700 és 2400 RPM-es skálája között, valamint a Noctua ventilátorok el vannak látva a csavarhelyeknél gumiborítással, ami az érintkező felületeknél zajcsökkentő hatású. Természetesen van arra lehetőség hogy az alaplap szabályozza a fordulatszámot a processzor hőmérsékletének függvényében, de mi most a legmagasabb hűtési teljesítményre hajtottunk.

Tesztkonfiguráció:

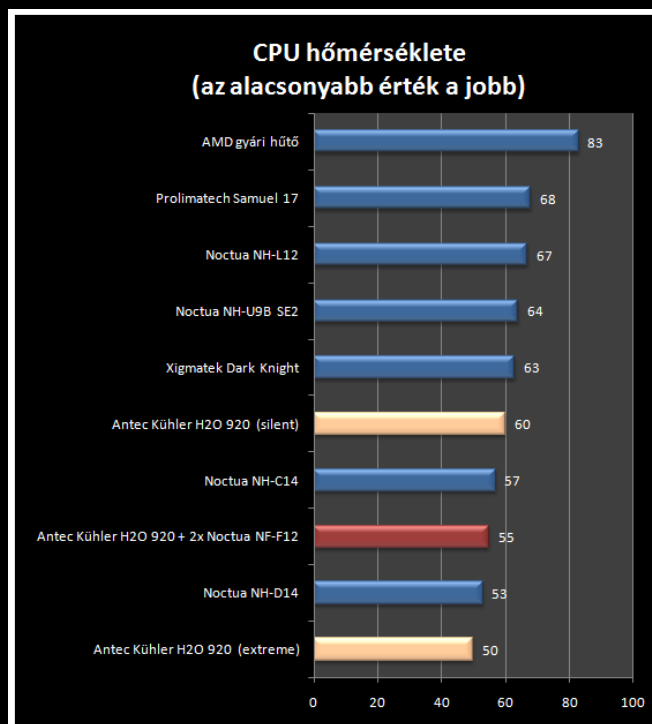
- AsRock 970 Extreme 3 alaplaphoz
- AMD FX-8150 Black Edition @ 3,6 GHz processzor
- Kingston HyperX 2 x 4 GB 1600 MHz DDR3 memória
- Sapphire Radeon HD 7850 2 GB videokártya
- Antec HCG 520 tápegység
- Aerocool Sixth Element számítógépház

- Antec Kühler H2O 920 + 2x Noctua NF-F12

Tesztkörnyezet: A teszteket a szokásos módon, az AIDA 64 programjának rendszerstabilitás teszt funkciójával végeztük, mely folyamatos 100%-os terhelésnek vetette alá processzorunkat, az FX-8150-et.



Bár a ventilátorokat nem a processzorhűtőre kötöttük, mint ahogy az Antec ventilátorokat kell, hanem az alaplaphoz, a szoftvert még így is tudjuk használni. Bár a fordulatszám nem olvasható le, de a hűtőfolyadék hőmérséklete, ami a mérvadó így is kijelzésre kerül.



A grafikon azt mutatja, amire számítottunk, azaz a Noctua ventilátorokkal felturbózott Kühler H2O

920 a Noctua óriás hűtői teljesítményét hozta. Mindezt zajtalanul és jóval kisebb méretekkel. A tesztel ez volt a fő célunk, ötvözni a folyadékhűtés magas teljesítményét és a Noctua ventilátorok alacsony zajszintjét és rezgésmentes működését, azt hiszem ez sikerült.



De persze ez a megoldás kicsit sem olcsó összeállítás, hiszen az Antec Kühler H2O 920 kicsit több, mint 29.000 forintba kerül, míg a Noctua NF-F12 ventilátorok egyenként 6.800 forintos áron vásárolhatók meg. Így a hűtő, amivel processzorunkat hűvösen tartottuk 43.000 forintból állt össze...



F1 2012 Időmérős Bajnokság! Küldd be az időeredményedet és szálj harcha az értékes univerzális NOCTUA processzorhűtőért!

Antec Kühler H2O 920 – folyadékhűtés teszt

Korábbi processzorhűtő tesztjeinkben kivétel nélkül klasszikus léghűtéses megoldások jártak nálunk, és ezeket próbáltuk rangsorolni hűtési teljesítményük alapján. Voltak kis méretű hűtők és monstroomok is melyek nagyon jól lehűtötték processzorunkat. Most viszont adódott a lehetőség hogy kipróbáljunk egy nem léghűtéses megoldást... Tesztünkben szerkesztőségünk egy Antec Kühler H2O 920 folyadékhűtéses processzorhűtőt próbálhatott ki

Az Antec korábban már készített folyadékhűtéses rendszert, melynek neve Kühler H2O 620 volt. Azon a modellen az Antec és Asetek mérnökei fejlesztettek és így készült el a Kühler H2O 920. Ez a termék ideális lehet olyan játékokra használt konfigurációk számára, ahol processzor tuninggal kell/lehet számolni és a processzor tartósan magas terhelés alatt áll.

A Kühler H2O az elődhöz hasonlóan egy zárt rendszer, előre összeszerelt, folyadékkal feltöltött állapotban kerül forgalomba, így aki már valaha is szerelt be processzor hűtőt, most sem lesz nehezebb dolga.

Csomagolás, tartozékok: A dobozon található illusztráció és a szöveg is a kiemelkedő hűtési teljesítményt sugallja. A csomagolás alatt egy kartonból készült tartó található, amibe gondosan bele van helyezve maga a hűtő és a két gumicsővel hozzá csatlakoztatott radiátor. A folyadékhűtő blokkhoz mellékelte még a gyártó 2 darab 120 mm-es PWM támogatással is ellátott ventilátort, mely a rendszer terheltségétől függően 700 és 2400 fordulat / perc között forog.



A készlet fontos tartozéka az a készlet, mely a hűtőt kompatibilissé teszi a különféle Intel és AMD processzorokkal, valamint a hűtő szoftverének telepítő lemeze, mellyel testre szabhatjuk a Kühler H2O 920 beállításait. És végére hagytuk, de nem maradhat ki az összeszerelési útmutató sem.

Hűtő: Mint már említettük, a hűtő sokfajta processzorral / processzor foglalattal kompatibilis. Így a Kühler H2O 920 beszerezhető, ha alaplapunk Intel LGA 2011/ 1155 / 1156 / 1366 vagy AMD AM2 / AM2+ / AM3 / AM3+ / FM1 foglalattal rendelkezik.

Maga a hűtőfelület és pumpa teljes magassága mindössze 3 cm, de persze a méretek nem itt vannak, hanem a radiátor /ventilátor együttesnél. A pumpát a radiátorral (151 mm x 120 mm x 49 mm méretekkel rendelkezik) 2 darab 33 cm hosszúságú gumicső köti össze, ezek a csövek juttatják el a felmelegedett folyadékot a radiátorig, illetve onnan a lehűtött folyadékot vissza a pumpához. Az említett hűtőfolyadék biztonságos, nem

környezetszennyező, emellett nem okoz rozsdásodást.

A radiátort 2 darab antec ventilátor fogja közre, melyek 120 mm-esek, és 600-2400 közötti fordulatszám produkálására képesek. Természetesen lehetőség van ezeket a ventilátorokat variálni. Gondolok most arra, hogy a ház belseje felé néző ventilátort levesszük, vagy láttunk példát arra, hogy a helyspórolás érdekében a hűtő felszerelése kívül kezdődött, azaz a radiátor túoldalán elhelyezett ventilátor a házban kívül került rögzítésre. Ebben az esetben csak a radiátor és egy ventilátor van a házban belül.

A működésről is ejtsünk néhány szót... Az antec hűtője rendelkezik az Advanced Fan Control

melyet az Asetek mérnökeivel együtt fejlesztettek ki. Ez azt jelenti, hogy a ventilátor fordulatszámának szabályozása nem a processzor, illetve processzormagok hőmérsékletének függvényében változik, hanem a rendszerben lévő hűtőfolyadék hőmérséklete a mérvadó. A pumpa tápellátásáról egy USB csatlakozó gondoskodik, melyet az alaplaphoz kell rádugni. A ventilátorokat célszerű a pumpa elosztós csatlakozójára rádugni (és nem az alaplaphoz) így a szoftver képes vezérelni azok fordulatszámát.

Egy kicsit beszéljünk a külső extrákról is. A pumpa RGB LED világítással van ellátva, így bármilyen színt kihozhatunk belőle, ami még izgalmasabbá teszi rendszerünk kinézetét.

A szoftver: ChillControl V

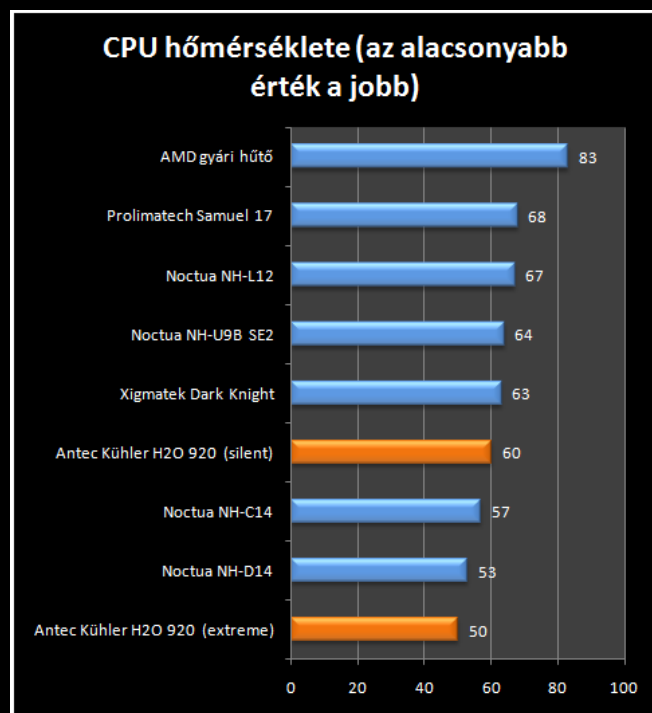
Az Antec mérnökei a szoftverrel is jó munkát végeztek. Nagy szabadságot kapunk a hűtő paramétereinek testreszabása kapcsán.

A dashboard menüpontban láthatjuk a víz hőmérsékletét, a zajszintet, a ventilátor és a vízpumpa fordulatszámát. Mindezekből természetesen min / max / avg értékeket is láthatunk. A Fan Control menüben a ventilátor sebességeket állíthatjuk be a folyadék hőmérsékletének függvényében. A Settings menü is rejteget érdekes dolgokat, tudjuk logolni az eseményeket, beállíthatjuk a menü színét (fekete vagy kék) és van még egy érdekes dolog, amire gondoltak a készítők. A pumpa tetején látható az Antec felirat, nos ezt bármilyen színnel ki tudjuk világítani, amelyik a házunk profiljába épp beleillik.

Tesztkonfiguráció:

RI	Tesztkonfiguráció
Alaplap	AsRock 970 Extreme 3
Processzor	AMD FX-8150 BE @ 3.6 GHz
Videókártya	Sapphire Radeon HD 7850 2 GB
Merevlemez	Kingston 120 GB V300 SATA II SSD
Operációs rendszer	Windows 7 SP1 64 bit

Tesztkörnyezet: A tesztet a szokásos módon az AIDA 64 rendszerdiagnosztikai program, rendszer stabilitásteszt alkalmazásával végeztük el. A teszt során alapbeállításként meghagytuk az AMD Turbo Core technológiát, így a legterheltebb mag 3,9-4,2 GHz-es frekvencia között is ugrált.



A grafikonon látható, hogy az Antec Kühler H2O 920 a két eltérő beállításon közrefogta a Noctua két óriását. Az extrém beállításon természetesen elég hangos volt működés közben, de a hőmérséklet minden eddigi mérésünket alulmúlta. A "silent" beállításkor a stressz teszt alatt a ventilátor fordulatszám a minimális 600 fordulatról indult és 900 körüli értéken maximalizálódott, hangját ekkor sem lehetett hallani.

Konklúzió: Nálunk járt az Antec Kühler H2O 920 folyadék processzorhűtő. Nálunk járt és elnyerte tetszésünket kiváló hűtési teljesítményével. A szoftver segítségével hozzánk szabhatjuk a beállításokat, amelyeket egy egyszerű léghűtéses megoldással nem tehetnénk meg. Ez a hűtő mindenképp ajánlott azon felhasználóknak, akik foglalkoznak processzoruk hőmérsékletével és még tuningolni is szeretnék... A termék 29.300 forintos áron vásárolható meg.

GENIUS Ring Air + GENIUS Ring Presenter – teszt

A GENIUS innovatív, érintőgombos vezérlésű, gyűrűs egere a világon egyedülálló és elsőként került bemutatásra. A GENIUS Ring Air és Ring Presenter terméket is kiprobáltuk, s szeretnénk “prezentálni” az olvasóink felé.

GENIUS Ring Air – avagy a vezeték nélküli gyűrűs egér



A Genius megalkotta a világ első, vezeték nélküli, újra húzható egerét, ami beépített, ultravékony, újratölthető lítium akkumulátorral rendelkezik. A készülékházon egy ON/OFF kapcsolónak és egy USB csatlakozónak is helyet adtak, amin keresztül könnyedén feltölthetjük az akkut kb. 2 óra alatt. A kommunikációt a 2,4 GHz frekvenciás rádióhullám teszi lehetővé, ami kb. 10 méteres hatótávolságot biztosít a működéshez, egy parányi méretű vevő közreműködésével. A Genius Touch Control technológiának köszönhetően az egér érzékenysége: 1250 dpi, ez nagyon jónak számít.



Az előlapon található 5 gomb látja el az összes funkciót, mint kurzor mozgások, jobb- és bal egér

gomb, váltás görgetés és egér funkció között, kijelölés és automatikus görgetés. A házon egy kék fényű állapotsáv is megfigyelhető, ami a bekapcsolást követően villan fel, illetve a teljes töltés alatt világít (feltöltött állapotban kikapcsol, így jelzi a feltöltött állapotot).

A Ring Air újra simuló, rugalmas, de ugyanakkor kemény gumiborítással van ellátva, ami megfelelő érzetet biztosít a használat során. A csomagban található egy USB töltő kábel, szoftver CD (Windows7 / Vista / XP és Mac OSX kompatibilis), használati útmutató (magyar nyelven is elérhető), valamint egy Genius puha tok, amibe a Ring Airt és tartozékait lehet tárolni.

GENIUS Ring Presenter – avagy a professzionális prezentáció megtestesítője



A Presenter üzleti, oktatási és informatikai területre szakosodott, de felhasználóbarát kezelhetősége miatt otthoni célra is használható. Megtévesztésig hasonlít a Ring Air gyűrűs egerre, azonban mégis van némi eltérés a készülékház kialakításában: az USB csatlakozó mellett egy lézer pointer is helyet kapott, valamint az ON / OFF kapcsoló annyiban módosul, hogy választható M(ouse) vagy P(resenter) mód. Továbbá a gumírozás is fehér színű, és a tartozékában lévő tok is bőrből készült. Több különböző színben is kapható: kék, arany, rózsaszín, lila, fekete és zöld.

A Presenter ugyanúgy rádiófrekvencián kapcsolódik a számítógép USB portjához csatlakoztatott vevőjéhez. 4D görgetésének köszönhetően horizontális és vertikális irányba is könnyedén görgözhethetünk. A Ring Air-nál

megismert 5 gomb itt is jelen van, ami a szokásos funkciókat látja el. Ezen felül pl. PowerPoint alkalmazásban indíthatjuk a vetítést, majd lépegethetünk a lapok között, előre és vissza egyetlen gombnyomással. Sokszor szükség van egy projektoros vetítésnél mutatópálcára, hogy némi segéd magyarázattal lássuk el a látottakat; erre a célra építették a készülékbe a lézer pointert, amit a lefelé mutató gombbal lehet aktiválni.



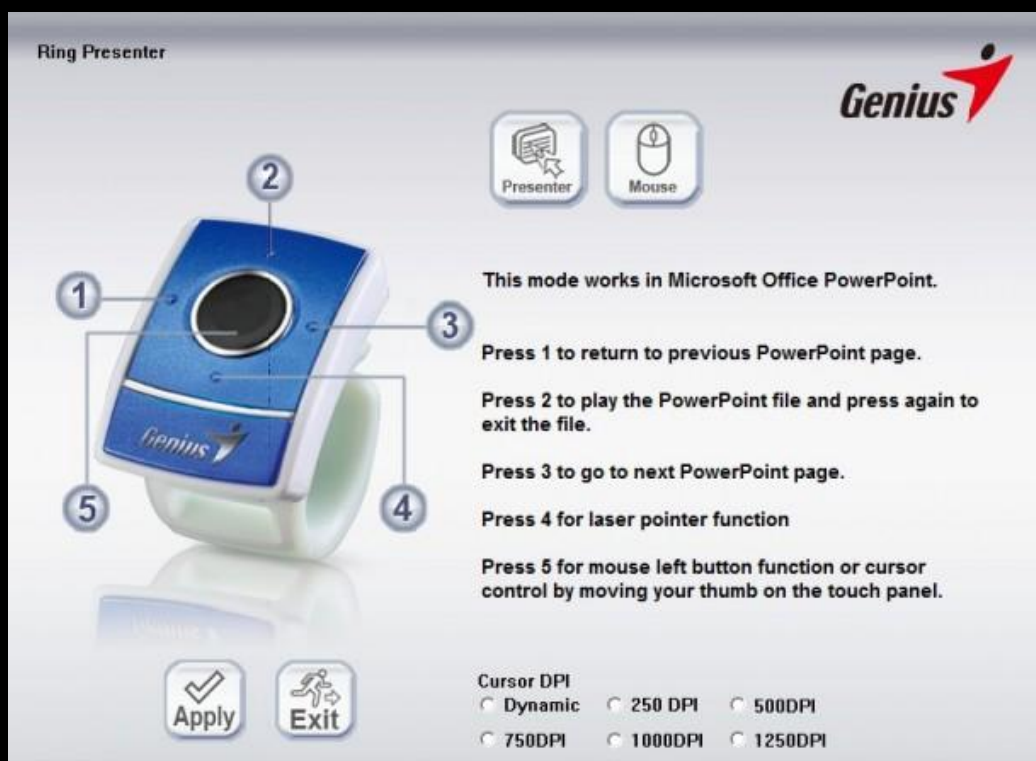
A Ring Presenter esetében lehetőségünk nyílik szoftveresen beállítani az érzékenységet, így kiválasztható dinamikus vagy 250 – 500 – 750 – 1000 – 1250 dpi. Presenter és Mouse üzemmódban is megtekinthetjük, melyik gomb milyen funkciót lát el, ahogy az alábbi ábrán is látszik:

ÖSSZEGZÉS

A Genius Ring egerek bebizonyították, hogy a kis méret ellenére is lehetnek professzionálisan felhasználóbarát eszközök. A beépített lítium akkumulátor, s az alacsony energiafelhasználás hosszú működést biztosít, így nem kell félni, hogy egy hosszabb tárgyalás alatt lemerül az eszköz. 10 méteres hatótávolság és a Presenter lézer pointere maximális kényelmet biztosít még akkor is, ha zsúfolt helyen kell előadást tartanunk.

A Ring Presenter, a Ring Air továbbfejlesztett verziója, ami minden funkciót ismer, amit elődje. A széles színválasztéka pedig lehetővé teszi a felhasználónak, az igényeihez mért megfelelő választást.

A Presenter ára 10.000 Ft körül mozog, ami nem tűnik soknak, ha a kényelmet vesszük alapul. A tesztünk során nem tapasztaltunk semmilyen hibát a működésében, még a rádiós jelet sem tudtuk megzavarni más eszközzel. A kissé szokatlan ujjmozdulatokkal létrehozott egérmozgást, 10-15 perc alatt meg lehet szokni, így nem zavaró hosszabb használat esetén sem. Kényelmes gumiborítása nem kezdi ki a bőrünket, s a vér áramlását sem gátolja az ujjunkban!



Thermaltake Ttesports Shock One

5.1 – ismertető

Nincs headsetetek, vagy esetleg a régi gagyi? Van Megoldás! A Thermaltake Ttesports Shock One 5.1 DTS kiváló választás azoknak, akik nem érik be a kis bővli headsetekkel. Legújabb tesztalanyunk egy Thermaltake Gamer headset volt, melyet a Thermaltake hazai disztribútora, a Cédus Kft. biztosított számunkra.

A kicsike bevezető után vizsgáljuk is meg, miért is jó ez a headset.

Technikai adatok:

- fekete színű piros betéttel
- 5.1-es DTS surround hangzás extra bass hanggal
- minőségi szivacs
- lehajlítható mikrofon
- távirányító a kábelben (hang, mikrofon, fény)
- fém állítható pánt a tökéletes fejmérethez 10 lépésben
- összecusukhatóan szállítható, kis helyen elfér
- aranyozott usb csatlakozó
- bőr fejpárna
- tartalék fejpárna védőhuzat

Fejhallgató:

- hangszóró mérete 40mm
- frekvencia tartomány 20Hz~20 KHz
- impedancia 32 ohm
- érzékenység 114+/-3 dB
- maximum hangerő 100mW
- kábel hossza 3m
- csatlakozó USB

Mikrofon:

- két irányú zajszűrő
- impedancia 2.2 k ohm
- frekvencia tartomány 100~10KHz
- érzékenység -45dB+/-3dB (odB=1Vpa@1KHz)
- áramfelvétel 4.5V

Dizájn: Ami legelőször feltűnt nekem, miután kibontottam a csomagolásból a fejhallgatót, az az volt, hogy a fejhallgató mérete nem éppen mondható kicsinek. De szerencsére minél nagyobb

a fülhallgató, annál jobban lehet díszíteni! A headset tetején egy Ttesports by Thermaltake felirat található a Ttesports logójával, a fejhallgató két oldala pedig szintén ki lett dolgozva. Az oldala egy fekete színű, lyukacsos műanyag borítást kapott, melyet egy vékony piros színű, szintén műanyag borítás vesz körbe. A fejpánt két oldalán egy ledes Tt logó található, mely hogy ha kedvünk tartja bekapcsolni a ledeket, piros színben fog pompázni. A fejpánt fölülről bőrrel van kipárnázva, ami nekem egy kicsit zavaró volt, mert nem igazán volt még párnázott headset a fejemem, de hamar hozzá lehet szokni. A fejpántot könnyedén a fejünk méretére állíthatjuk, és a fejhallgató nem utolsó sorban könnyedén összecusukható is a könnyebb szállítás érdekében. A mikrofonból egy egyszerű kinézetű, lehajtható mikrofont kapunk, ami lehet, hogy picit ormótlanul néz ki, de ez használat során nem zavar szerintem senkit sem. A kábel szövetburkolatot kapott, így nem lehet, vagy nagyon nehézkes összegubancolni a kábelt. A fejhallgató alatt egy kicsike távirányíthatót találhatunk, ami mindenféle extrával el lett látva. Többek között hangerőt, led világítást, mikrofon és hang be és kikapcsolást és egy zárat találhatunk rajta. A kábel végén egy aranyozott USB 2.0-ás bemeneti csatlakozót találhatunk melyen szintén megtalálható a Tt logó.



Mellékelt eszközök: A legtöbb headsettel ellentétben a Thermaltake mindenféle hasznos kellekkel látta el termékét, többek között extra fülpárnákkal, egy kicsike szütyővel, amibe

könnyedén hordozhatjuk magunkkal a fülest, egy telepítő CD-t egy szoftverrel, egy leírást és egy kicsike garanciális füzetecskét kapunk.

A szoftver: A headset számítógéphez csatlakoztatva már bírjuk használni, de erősen ajánlott a hozzá adott szoftvert feltelepíteni, mert bizonyos funkciókat csak így érhetünk el. Sajnos a szoftver angol nyelvű, de könnyen el lehet rajta igazodni. Többek között a környezeti, az előre beállított hangszínmódi, hang elosztási és a 5.1 DTS funkció bekapcsolása és annak beállításai is itt érhetőek el.



A hangszínmódokat kedvünkre állíthatjuk az előre létrehozott beállításokon kívül is, de játékokhoz célszerű az előre beállított RTS, FPS vagy RPG beállításokat használni. Az 5.1-es hangfékvésnek két beállítási lehetősége van: a Zene mód és a Film mód. Az előbbi célszerű zenehallgatásra, míg az utóbbit Mozizásra vagy játékokhoz célszerű használni. Ezen felül kijelzi a szoftver a ledünk állapotát is. Értelem szerűen akkor piros ha a ledek világítanak, és akkor szürke, ha a ledek kikapcsolt állapotban találhatóak.

A felhasználói élmény: Ez a rész, ahol valami fenomenális élményt nyújtott a füles! Olyan tisztán szóltak a beépített hangszórók már a legelejénél, ehhez pedig az 5.1 a hab volt a tortán! Az igazat megvallva nagyon kényelmes a headset, de huzamosabb használati időhöz célszerű az alap bőr fejpárnákat lecserélni a szivacsos fejpárnákra. Ez leginkább a fülünk védelméhez szükséges, mert a bőrpárna túlságosan puha, így ha

túlságosan közel kerülnek a hangszórók a fülünkhöz, kellemetlen érzésben lehet részünk. A hangok tisztán szólnak, a hangfalszettetem is felülmúlta ez a headset, pedig a hangfalszettetem nem mondható rossznak (Logitech Z323 2.1 hangfalszett). A mikrofon nagyon érzékeny, tiszta hangot továbbít ismerőseinknek a könnyebb kommunikáció érdekében. Hosszú viselés után sem kényelmetlen a fejhallgató, így többórás LAN-partikra is kitűnő választás. A hangerővel sem lesz túlzottan gondunk, maximum annyi hogy a 40-es hangerő fölött maradandó halláskárosodást szenvedhetünk 😊. Battlefield 3 alatt teljesen olyan érzésem volt, mintha ott lettem volna a csatamezőn, legalábbis a valósághű hanghatások és az extra mély hangok ezt hitették el velem.

Konklúzió: Sajnos mint mindennek, ennek is vannak negatívumai, legelőször is elég csak az árcédulát megvizsgálni. A headset nem mondható olcsónak a maga húszezer forintos átlagárával, de legalább ezért a pénzért kapunk extrákat a fejhallgatóhoz. Ezen kívül sajnos a fejhallgató súlya sem mondható túlzottan könnyűnek, de valamennyire ezt a fejpánton lévő párna tudja ellensúlyozni. Ezeken felül az 5.1-es zenehallgatási módon is lenne még mit csiszolni, mert be kell valljam, sima üzemmódban sokkal szebben szólnak meg zenehallgatás közben a hangok.

Összegzés: Mindezek ellenére kitűnő választás a tehetősebb gamereknek ez a headset hordozhatóságának, és hangzásának köszönhetően. Azoknak az embereknek akiknek a pénztárcájuk kisebb, a sima Shock One fejhallgatót, a vastagabb pénztárcájúaknak pedig a Shock One 5.1-et nyugodt szívvel merem ajánlani. Ha van egy kis félretett pénzünk, akkor egy ilyen fejhallgatóra igazán nem szabad sajnálni a pénzt.

RégiÚj Játékok: Operation Flashpoint A-tól Z-ig

A sivatagi tájat csak néhol bontották meg kisebb települések, viskók, melyekben a helyiek éltek mindennapjaikat. Egy újabb nap a sivatagban, a forró levegő szinte elviselhetetlen volt a helikopterben. Valahol mégsem ez foglalkoztatta annak utasait. Közelgett a leszállási zóna, minden utas kibiztosította fegyverét - ezzel készülve a közelgő tűzharcra. Ekkor a madár földet, hogy „rakományát” letegye. A járó rotor moráját csak a szórványos géppuska tűz bontotta meg, mellyel az ellenség már várta a behatolókat. Természetesen a kommandósok hozzá voltak szokva a hasonló fogadtatáshoz, így nem estek zavarba, hanem azonnal viszonyozták a tüzet. A csapatvezető parancsokat osztogatott a rádióban és a katonák megindultak, hogy felszámolják az ellenállást az ellenség repülőterén. Mindenki tisztában volt a repülőter stratégiai fontosságával, így a védők keményen ellenálltak. Én eleinte csak álltam és csodáltam, ahogyan a golyók süvítenek mellettem. Gyönyörködtem a látványban, mire pedig észbe kaptam és fedezék után szaladtam már késő volt. A golyó a jobb karomat találta el. Vérezni kezdtem, komoly sérülésnek tűnt, így azonnal felcserélt kiáltottam. Szerencsémre épp a közelemben tartózkodott, így azonnal el tudott látni, hogy újult erővel térjek vissza a harctérre. Miután „feléledtem” kegyetlen bosszút álltam a védőkön, hogy aztán egy újabb feladatot kapjon a raj, melynek tagja voltam.

Azt hiszem az előző bekezdés hűen bemutatja, hogy mi fogadott, amikor először betöltöttem az ArmA 2 – Operation Arrowhead című játékot. A történet mégsem itt kezdődik. Sokkal korábban nyúlik vissza.



Moby Games

Nem tudom, hogy foglalkozott-e már valaha magazin a sorozat bemutatásával, de mi úgy gondoltuk, hogy érdemes elővenni a régi kedvencet, bemutatni, hogy honnan indult és hova jutott el. Bár a sorozat igen hányatatott sorsú és különböző jogi hercehurcák miatt alapvetően két szálon fut a sorozat sorsa, mi úgy gondoltuk bemutatjuk őket. A teszt nem titkolt célja, hogy összehasonlítsa a két ágot, amolyan ArmA vs. Operation Flashpoint rangadó. Most eldöntheti mindenki, hogy mely játék az, ami a szívéhez közel áll.

Kezdjük is bele és egyúttal ugorjunk is vissza 2001-be. Ekkor jelent meg az Operation Flashpoint – Col War Crisis, mely 1985-be kalauzol el minket, mikor is Gorbachev nyugatbarát intézkedéseit rossz szemmel néző renegát Guba tábornok úgy dönt, hogy saját kezébe veszi hazája sorsát és megtámadja Malden és Everon szigetét. Akinek esetleg nem ismerősek az útikönyvből a helyszínek, azok nem tévednek, fiktív helyszíneken járunk. A játék során három szigeten fordulhatunk meg, a már korábban említett Malden és Everon szigetén illetve Kolgujeven (ő nem fiktív), ahonnan a szovjet offenzíva elindult.

A játék (akárcsak a későbbi részei is) egy fiktív katonai konfliktust mutat be, melyben több karaktert is irányíthatunk, kezdve a zöldfülű lövészről a helikopterpilótán át a keménykötésű kommandósig. A játék célja pedig nem más, mint megállítani Guba tábornok nagyratörő céljait. A sztori tehát egy kissé sablonos, de mégis stabil alapot ad a játéknak.

Amiért még mai is mosolyogva tekintek a játéokra és a vele töltött órákra az pedig nem más, mint az akkor szinte kuriózumnak mondható realizmusa. A játék oly mértékben realiztikus, hogy még az Amerikai Haditengerészet is használta kiképzési

céllal (ma már ők is ArmA-znak©). A realizmus nem csak abban merül ki, hogy pontosan van modellezve minden jármű, fegyver, hang, hanem abban is, hogy társaink a katonák által használt szakzsargont, taktikát használják az akciók között. Az előbbi mondatból az is kikövetkeztethető, hogy itt nem fogunk tudni Rambo módjával tarolni, mert hamar fűbe fogunk harapni. Sokkal inkább kifizetődő a fedezékből fedezékbe, a társainkat fedezve való előrehaladás.

Ez persze más játékoknál is elmondható, sok példa van, ahol fontos az óvatosság (Rainbow Six, Ghost Recon), de itt sokkal inkább kiteljesül a kép. Kezdve ott, hogy hatalmas a bejárható terület, mégsem érdemes eltévedni, mivel a térképen vannak komolyabban védett városok, ahol túl kemény ellenállásba ütközhetünk. Érdemes tehát kívánni, amíg a hadjárat folyamán elfoglaljuk a stratégiai pontokat és ezek által meggyengítjük a gaz szovjet katonák védelmét.

Ahogy azt korábban említettem, a játékban több járművet is kipróbálhatunk, ami a hatalmas bejárható területek miatt kiemelkedően fontosak. Találunk itt UAZ-tól a tankig, helikopterig, repülőig mindent. Az irányítás lemodellezése persze hagy némi kívánnivalót maga után, de azért megszokható. Nem egy szimulátor, de a célnak megfelel. Elvégre ez inkább egy hadjáratot mutat be valósághűen, azt, hogy ilyenkor milyen haderőnemek, hadseregcsoportok kerülnek bevetésre és azok hogyan segítik egymást.

A hangok kitűnő atmoszférát teremtenek egy lövöldözéshez, a zene átlagos, de nem hiszem, ha

a zene miatt akarunk lövöldözni, akkor inkább vegyük elő a Quake 2-t. A hangok viszont megteremtik azt a légkört, amelyre szüksége van egy vérbeli katonanövendéknek. A játékelményt növeli a pályák változatossága, a kezdeti felderítő küldetéseket hamar felváltják az offenzív, majd defenzív küldetések. A scenariók között pedig találhatunk lopakodós megsemmisítő, tankos, csapatirányító küldetéseket, melyek igazi szint visznek a játékba. Mondhatni egy új műfajt teremtett. Kicsit talán túlságosan is realiztikus. Főleg a környezet bemutatása, a pályákról a vidéki Magyarország jut eszünkbe. A házakról, épületekről egyértelműen szembeötlő a párhuzam. Ez persze nem véletlen, mivel egy cseh játékról beszélgetünk.

Mindenképpen érdemes elővenni, mert mindent tartalmaz, amelyre egy vérbeli fps-nek szüksége van. Pörgős akció, jól eltalált hangok, változatos pályák és a gondolkodás szükségessége olyan szintre emelik a játékot, melyre még egy más próbálkozás sem jut el. A Ghost Recon és a Rainbow Six ugyan hasonlóan realiztikusak, de ők inkább csak egy kis szegletet emelnek ki ebből a militáns világból, míg az Operation Flashpoint az egészet mutatja be. Mindenképpen érdemes kipróbálni.

A sorozat következő részében bemutatjuk az ARMA 1 és az Operation Flashpoint – Dragon Rising közötti párhuzamot.



Amennyiben tetszett neked, jelezheted nekünk az info@rendszerigeny.hu email címen, vagy a www.rendszerigeny.hu címen, üzenő falunkon vagy fórumon hozzászólásban.

Ha további kitűnő cikkeket szeretnél olvasni, akkor látogass el oldalunkra a www.rendszerigeny.hu-ra.



rendszerigény.hu

Következő megjelenés: február 6.

Amennyiben van kedved ajánlhatsz a következő magazinunkba cikket email-ben az info@rendszerigeny.hu címre küldve, az oldal üzenő falán, vagy fórumunkban.