

2 CD
melléklet

PC-s játékok, internet, hardver

2001. Július

GameStar

Teljes Játék: Alien Nations

www.gamestar.hu

Exkluzív:

Legends of Might & Magic

Myst III: Exile



31 oldal!

IMPERIUM GALACTICA GENESIS

12 alaplap tesztje

Előzetesek: Project EGO, Civilization III, Torn, Republic, Simsville, Return to Castle Wolfenstein, Star Wars: Galaxies, Pool of Radiance 2

Bemutatók: UEFA Challenge, Conflict Zone, Eurofighter Typhoon

Tesztek: GeForce3-as kártyák összehasonlítása, GeForce2 MX-400-as kártyák



In memoriam Douglas Adams - Ár: 1390 Ft Előfizetve: 1042 Ft

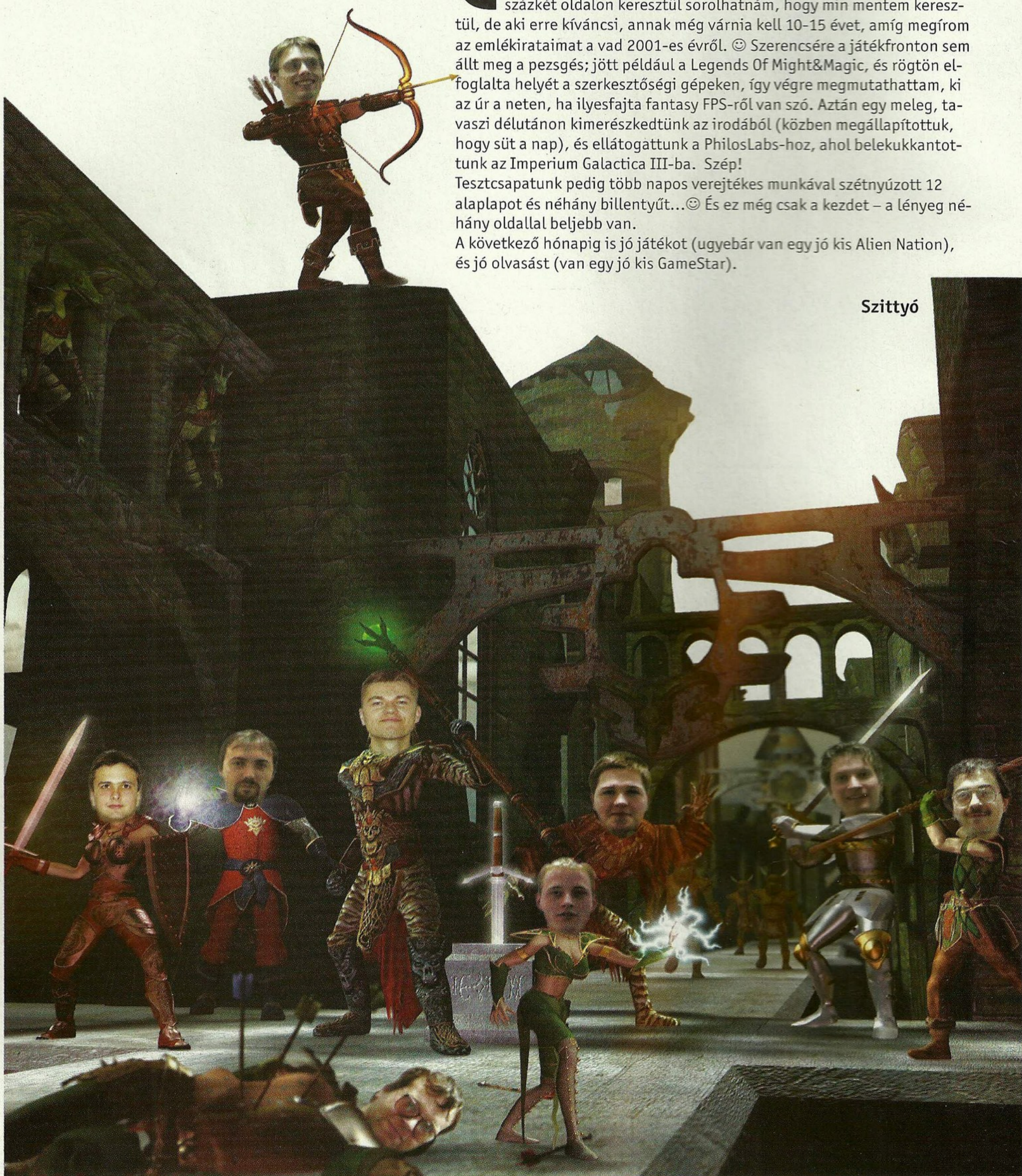
IDG

2001. július
GameStar
2001.
GameStar
Mielőtt: Driver: DirectX 8.0a
Matrox, Nvidia Audio: Sontag
WinAMP v2.0 alpha 066, WinAmp
v2.7.5 CD-Img: BurnDrive v1.0.0.5
CDRWIn v0.63, Nero v5.5.2.3,
CloneCD v2.0.20, EzySoft
Standard CD00 v2.9, Windows
Group v1.3 File Manager
FAR v1.70 beta 3, Windows
Kommander v4.52 Grafika:
Hyperlan-DX v4.02.02,
ACDSee v5.1 SR-1,
IrfanView v3.36, Internet:
MSN Explorer v6.10, The
Bat! v1.5b11, FTP
Commander 5.10, ICQ 2000b
Beta v4.65 Build 3281,
Copernic 2001 v5.0 Letöltő: PA
v2.89, QuickTime v5.0 Public Pr
3, Windows Media Player v7.0
WinACE v2.03d, Win
ta 1, WinZIP v8.0
Kó: F-Secure, Ino
fee, NAV Patch: C
one v1.1, Diablo I

BEVEZETŐ

Ez a hónap sem múlt el érdekességek nélkül. Volt például NATO értekezlet, az egyetemen ötödéves végzős buli, és még azt hiszem, százket oldalon keresztül sorolhatnám, hogy min mentem keresztül, de aki erre kíváncsi, annak még várnia kell 10-15 évet, amíg megírom az emlékirataimat a vad 2001-es évről. ☺ Szerencsére a játékfronton sem állt meg a pezsgés; jött például a Legends Of Might&Magic, és rögtön elfoglalta helyét a szerkesztőségi gépeken, így végre megmutathattam, ki az úr a neten, ha ilyesfajta fantasy FPS-ről van szó. Aztán egy meleg, tavaszi délutánon kimerészkedtünk az irodából (közben megállapítottuk, hogy süt a nap), és ellátogattunk a PhilosLabs-hoz, ahol belekukkantottunk az Imperium Galactica III-ba. Szép! Tesztcsapatunk pedig több napos verejtékes munkával szétnyúzott 12 alaplapot és néhány billentyűt...☺ És ez még csak a kezdet – a lényeg néhány oldallal beljebb van. A következő hónapig is jó játékot (ugyebár van egy jó kis Alien Nation), és jó olvasást (van egy jó kis GameStar).

Szittyó



Tartalom

CD-tartalom	6
E3 Hírek	8

Fókusz

Legends of Might and Magic	18
Társas játékok:	
Internetes szerepjátékok	22
Imperium Galactica 3 interjú	24
Imperium Galactica 3: Élőben láttuk!	27

E3 előzetesek

Project EGO	28
Dungeon Siege	29
Civilization 3	30
Pool of Radiance 2	31
Torn	32
Neverwinter Nights	33
Medal of Honor	34
Return to Castle Wolfenstein	35
Myth 3	36
Republic	37
Dark Age of Camelot	38
Star Wars: Galaxies	39
Aquanox	40
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	41
Sigma	42
Championship Manager 4	44
Anno 1503	45
The Sims Online	46
Simsville	47
Alien vs Predator 2	48
Praetorians	49

Játékismertető

Myst 3	50
Gilbert Goodmate	54
Echelon	56
Star Trek: Elite Force	57
Gangsters 2	58
Conflict Zone	60
Pearl Harbor: Zero Hour	62
Eurofighter Tycoon	64
Offroad Redneck Racing	66
Lego Island 2	67
UEFA League Soccer	68
Roland Garros 2001	72
Citromdíj - CIA: Solo Operations	73
Játékmúzeum:	
Douglas Adams emlékére	74
Huncraft - Magyar	
Starcraft kiegészítő	76

Mélyvíz

Hardware Hírek	78
Klipsch Pormedia 2.1 hangrendszer	81
Billentyűzet törésteszt	82
Dance eJay 2+ zeneszerkesztő	84
Magix Music Maker 6 zeneszerkesztő	85
Piactér	86
IntelPlay termékek	88
Sony Vaio PCG-GT1 noteszgép	89
GeForce3-as kártyák tesztje	90
GeForce3 - Kérdeztünk, felelték	92
J.M. Company: USBDrive	93
GeForce2 MX-400-as kártyák tesztje	94
Socket 370-es alaplapok tesztje	96

Műsvilág

StarBrowser	102
StarMovie	104
StarMusic	106
StarBook	108
Aréna	110



16. Fókuszban: Legends of Might and Magic Fantasy Person Shooter – életre halálra

A Legendsben új oldaláról, ezúttal a hálózatos fantasy FPS-éről ismerhetjük meg a „Hatalom és Mágia” világát. A méltán népszerű Counter-Strike-ra erősen emlékeztető hálózatos játékban a Jók vagy a Rosszak csapatában harcolhatunk egymás és a vérünkre szomjazó szörnyek ellen. A frag-számolgató, fogcsikorgató, véres küzdelmek közepette különféle változatos küldetéseket is teljesíthetünk: ártatlan hercegnőt kell a gonoszok karmai közül kiszabadítanunk, egy hatalmas vörös sárkányt közös erővel a másvilágra zavarnunk, vagy legendás varázstárgyakat megszerezni. Figyelem! A Legends komoly függőséget is okozhat: ha nem szakadsz le szerverhibá miatt a hálóról, akkor előfordulhat, hogy ez magadtól nem sikerül...☺

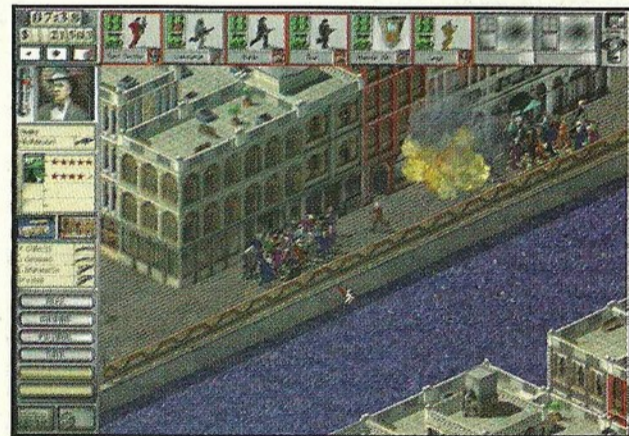


50. Myst 3

Az Exile egyike azon kevés játékoknak, amelyek már magukban, úgy szólván „játék” nélkül is csodálatosak. Jól esik felfedezni és bejárni a világokat egyszerűen csak azért, mert szépek és érdekesek. Jól esik báméskodni, akár a rejtvények megoldása nélkül is – ezt pedig csak nagyon kevés játékról lehet elmondani.

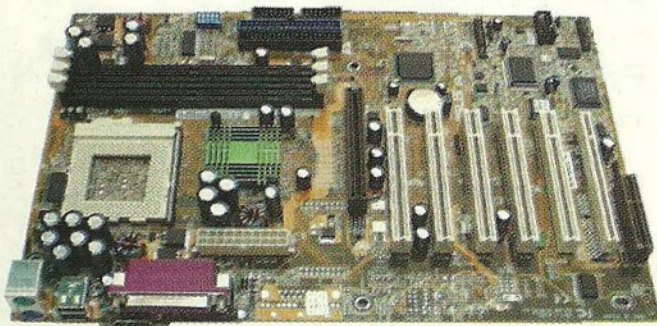
58. Gangsters 2

A gengszter igazi öntörvényű sikerember, aki fittyet hány a törvényeknek, a morális és erkölcsi szabályoknak, döglének érte a nők (időnként a szó szoros értelmében...), és kedvenc géppuskája és hűséges bandája révén mindent megszerez, amiről az átlagember csak álmodozni mer: dicsőséget, pénzt, hatalmat.



96. Socket 370-es alaplapok tesztje – I. rész

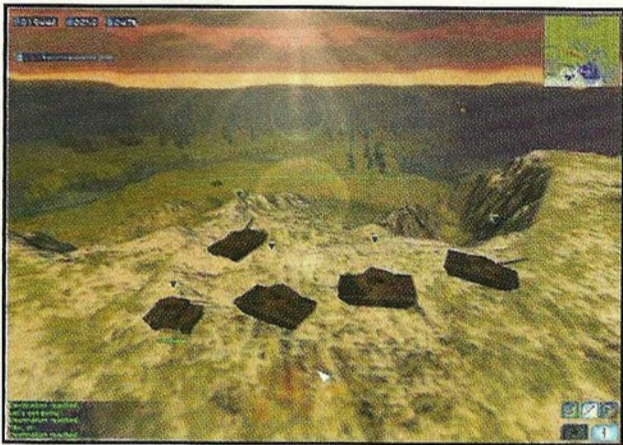
...bizton állíthatom, hogy e havi nagytesztünk végigolvasása után mindenki számára világos lesz, miért is hívják *alaplapp* az azt a nagy bazi NYÁK-ot (nyomatott áramkört...), és hogy a piaci kínálatban szereplők közül a megfelelő kiválasztása mennyire drasztikus, és eddig talán nem mindenki számára ismert módon képes befolyásolni számítógépünk teljesítményét. A mérések még minket is megleptek!



CD TARTALOM

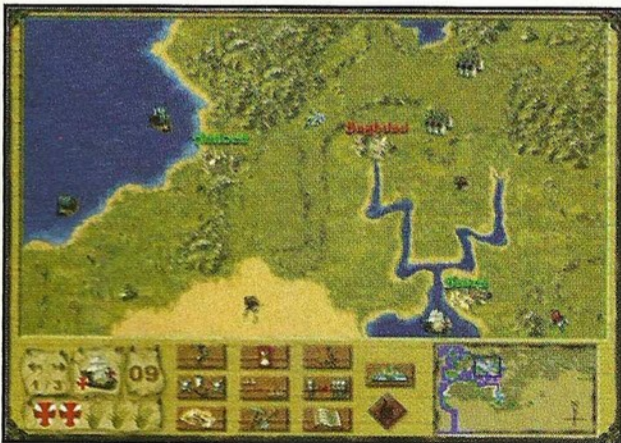
Conflict Zone (149,2 MB)

A 3D-s stratégiák következő sikervárományosa is megérkezett. A Blizzard, Ensemble és ki tudja még hány fejlesztőcsapat mellett a francia M.A.S.A. is előbukkant, hogy piacra dobja legújabb portékáját. Ez pedig nem más, mint a Conflict Zone. Fő célunk az életben maradás és az ellenséges erők lenyomása lesz. A többi stratégiai játékkal ellentétben itt nem kell különféle nemesfémeket, fűszert és egyéb holmit keresnünk, számunkra egyetlen dolog fontos: a készpénz.



Merchant Prince II (63,3 MB)

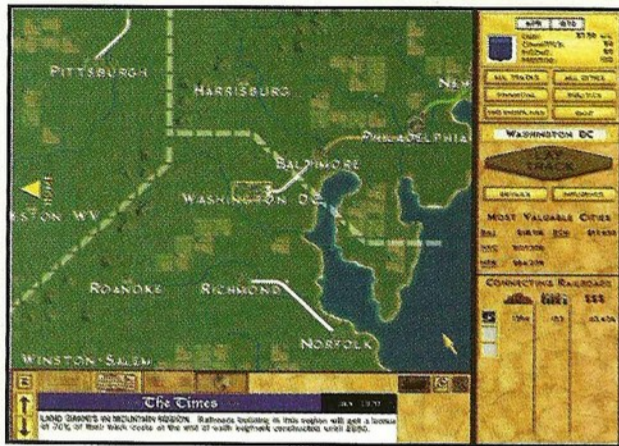
Közel kilenc éves csend után elkészült a Merchant Prince folytatása is, mely immáron a boltok polcain csücsül. Az 1300-as években járunk, és legfőbb feladatunk saját családjunk boldogulását megteremteni, melyhez a lehető legtöbb eszköz rendelkezésünkre áll. Elsődleges feladatkörünk a kereskedelem lesz, melynek lényege, hogy hajókat és karavánokat kell irányítanunk a világ nagyvárosai között, és az egyes termékeket drágábban kell eladnunk, mint ahogyan vettük azokat. Nem is lehetne egyszerűbb, igaz? Na, majd kiderül...



Rails Across America (80,1 MB)

A Strategy First (akiktől a Cossacks, az European Wars és a Kohan is származik) hamarosan piacra dobja vonatszimulációs játékát, a Rails Across America-t. Ebben különböző vonathálózatokat kell kiépítenünk a kontinensen, és kereskednünk kell a környező városokkal. Meg kell szerkesztenünk saját figyelő hálózatunkat is, hogy az esetleges fennakadásokat mihamarabb orvosolhassuk. Az

első komolyabb vonatos játék egyébként a Microsoft gondozásában jelenik meg, és Train Simulator lesz a címe.



Tropico (243,5 MB)

Ebben az „újszerű” stratégiában fő feladatunk, hogy felépítsük lakóhelyünk gazdaságát, tegyük boldoggá népünket, és ami a legfontosabb, maradjunk minél tovább a véleményünk szerint minket megillető trónon. A játékosra, vagyis rád van bízva, hogy miként uralod néped. Megfontoltsággal, kegyelemmel vagy véres kézzel, erővel, erőszakkal, ha arra van szükség. A játék aszerint változik, hogy te miképpen viszonyulsz a lakosságodhoz, mely jobb esetben kedvel, ellenkező esetben viszont gyűlöl téged.



Második CD tartalma:

Mélyvíz:

Driver: DirectX 8.0a, Matrox, Nvidia

Audió: Sonique v190, WinAMP v3.0 alpha 666, WinAMP v2.75

CD-Író: BurnDrive v1.0.0.5, CDRWin v4.0a, Nero v5.5.2.3, CloneCD v3.0.0.20

Egyéb: Calendar 2000 v2.6, Windows Lockup v1.3

File Manager: FAR v1.70 beta 3, Windows Commander v4.52

Grafika: Hypersnap-DX v4.02.02, ACDSsee v3.1 SR-1, IrfanView32 v3.36

Internet: MSN Explorer v6.10, The Bat! v1.53b11, FTP Commander 5.10, ICQ 2000b Beta v4.65 Build 3281, Copernic 2001 v5.0

Lejátszó: PAM v2.89, QuickTime v5.0 Public Preview 3, Windows Media Player v7.0

Tömörítő: WinACE v2.03d, WinRAR v2.80 beta 1, WinZIP v8.0

Vírusirtó: F-Secure, InoculateIT, McAfee, NAV

Patch: Conflict Zone v1.1, Diablo II v1.06b, Fly! 2, Kohan v1.09, Myst III Exile v1.2, Rune v1.07, Tiger Woods PGA TOUR 2001 v1.2, Tropico v1.02

Moviek: Alien vs Predator II, Baldur's Gate 2 Throne of Bhaal, Duke Nukem Forever, Dune, Freelancer, Fuel, Ghost Recon, Hidden & Dangerous 2, Maelstorm, Mafia, Medal of Honor, Myth 3, Neverwinter Nights, Planetside, Supercar Challenge, Torn, Train Simulator, Warcraft 3

Extra:

E3 2001 – a képek kavalkádjában!

Nemrégiben véget ért az idei E3-as játékiállítás is, melyen idén is rengeteg játékot mutattak be. Mivel úgy gondoltuk (nagyon helyesen ☺), hogy az újságba úgyse férne bele ennyi kép, a CD-re is feltettük ezek nagy részét. Így legalább mindenki normális méretben, nyugodtan végigböngészheti ezeket. A képeket értelemszerűen rendeztük el, mégpedig úgy, hogy az adott kiadó vagy fejlesztő könyvtára alatt találod meg az odatarozó darabokat. Megtekintésükhöz az ACDSsee nevezetű programot ajánljuk, melyet szintén megtaláltok CD mellékletünkön, egészen pontosan a „melyviz/grafika” könyvtárban. Reméljük, meg lesztek elégedve a rengeteg képpel!

NO COMMENT! – E3 GODGames szemszögből

A No Comment cím, úgy gondoltuk, elég hatásos erre a kis animációra, melyet mindenképpen látnod kell. Ebben belekukkanthatsz az idei E3-ba, egészen pontosan a Gathering of Developers „aprócska” standjára, ahol csak isszák a sört, sütik a húsokat, és a leányzók valóban felpeszditik az afféle unalmas hétköznapokat! Figyelem! Az animációt mindenkinek ajánljuk, de csak a 16 éven felüliekért vállaljuk a felelősséget ☺. Nyugalom, nem olyan durva, de azért nem semmi...

Táblázatok

+ szokásos Barát vagy ellenség? rovat képei
+ GameBugok
+ Olvasokk
+ Cheat

Jo Wood

ALIEN NATIONS

AZ IDEGEN TRIUMVIRÁTUS



Előfordult már veletek, hogy miután befejeztetek egy Settlers-t (szinte mindegy, melyiket), arra vágytatok, jöjjön már valami hasonló, ami azért kicsit másmilyen? S az ne feltétlenül másik Settlers legyen, hanem valami mókásabb vagy szebb?

Három igen különböző nemzetség bébijeit pottyantották az űrgolyák egy bolygóra: az erőteljes, gombatermesztő Pimmonokat, a szoborszépségű, sütő-főző Amazonokat és a harcias, kukactermesztő Sajjikiket. Természetesen sosem derül ki, hogy az űrgolyák miért tették azt, amit tettek, de végül is tökmindegy.

Három a kislány

Bizony, bizony, mert hát a bébik gyorsan nőnek, és máris csatába indul a három nemzet egymás ellen. A bogárszerű Sajjikik nagyon agresszívek, csöppnyi rovarista agyukba a pusztításon kívül más nemigen fér el. Épp ezért, ha nagyon harcos módon szeretnénk játszani, őket érdemes választani, hiszen a másik két nemzet ráérő egyedei biza' lazítanak, amikor nincs más dolguk. Ez tényleg hihetetlen pimaszság!

Építsünk birodalmat

Ahogy a Settlers típusú játékoknál divatos, itt is jól működő gazdaságot kell és fontos építeni. Ne felejtkezzünk el arról, hogy a megfelelő „szakembereket” ki kell képezni, így nagyon hamar építsünk iskolát, hiszen vadászat nélkül éhen hal a társaság. Tartsuk észben azt is, hogy a hórukk-emberekből lesznek szakembereink, így ezek elsődleges képzése is elengedhetetlen. Mindenki csak egyvalamihez ért, így ne várjunk polgárainktól túl sokat. Egyébként pedig ne építkezzünk féktelenül, hisz a nagyvárosban hamar felüti fejét az éhezés, s azzal rengeteg gondunk lehet még. Így érdekesebb több, kisebb településben letelepíteni lakosainkat, dolgozóinkat. Ahogy előrehaladunk a játékban, bűnözők jelennek meg a színen, akiknek rendőri felügyeletre van szükségük, így ne fe-

lejtkezzünk meg az erdősrégről sem. Szerencsénkre a természetes kajaforrások (bogyók, állatok) visszaönek, így szerény, de kifogyhatatlan készleteket jelentenek majd számunkra.

Fejlesszünk, mint atom

Építkezéseink közepette elkészül majd egy laboratórium. Természetesen küldjük oda egy nagyon okos fejlesztőt, aki ettől kezdve pénzt és erőt nem kímélve mindenféle technikákat talál majd ki. Amit sose felejtünk el: csoportosítsunk megfelelő anyagi forrásokat a fejlesztésre, mert egyébként csak csodálkozni fogunk azon, hogy semmi újat nem építhetünk. Érdekmes farmokat illetve kajás dolgokat fejleszteni, mert könnyen zendülés lehet. No persze a katonaságot és egyéb okosságokat se hagyjuk ki. Apropos katonaság: sose feledjük, hogy ebben a játékban háborúzni kell, és le kell nyomni a többieket. Magyarán sose hagyjuk magunkat védtelenül!

De szépek is vagyunk!



Ez nagyon is igaz erre a játékra, hiszen bájosan, kedvesen megrajzolt, szépséges megjelenítésről van szó. Gondosan megtervezték az épületeket, az egységeket és egyéb vizuális effektusokat is. Az egésznet bumfordi rajzfilmes báj jellemzi, ami miatt öröm ránézni.

No persze, ez a játék sem hibátlan, sőt! Sokszor úgy érződik, mint ha csak a Pimmonok kidolgozására figyeltek volna oda igazán, és a másik két faj csak azért került volna be a játékba, mert „kell még két másik faj”. Ha zendülés van, hamar bűnözővé lesz mindenki, emiatt nem fizetnek adót, kevesebb lesz a pénz, következésképpen még többen állnak be törvénszegőnek és így tovább. Emiatt a pénz általában elég kevés, fel kell tehát kötnie a gatyóját mindenkinek, mert egyébként gyors bukás vár még a legravaszabb játékosra is.

Summa Alienarum

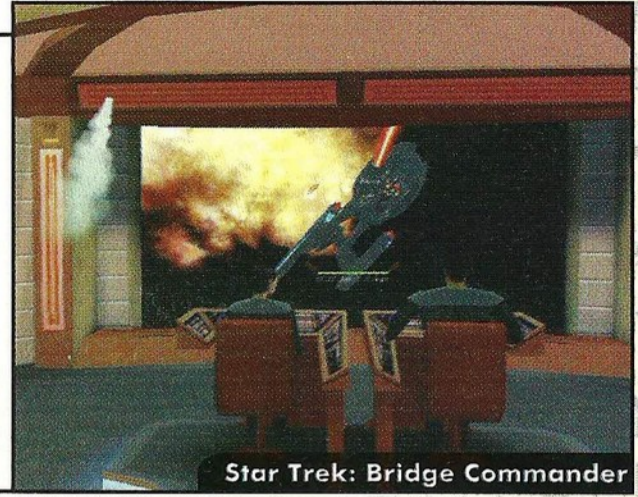
Gyönyörűséges, könnyen játszható, azonban a későbbiekben nehezebben menedzselhető Settlers klón, amelyben a végtelenségig is játszhatók a pályák.

Gyu



GameStar

E3 2001

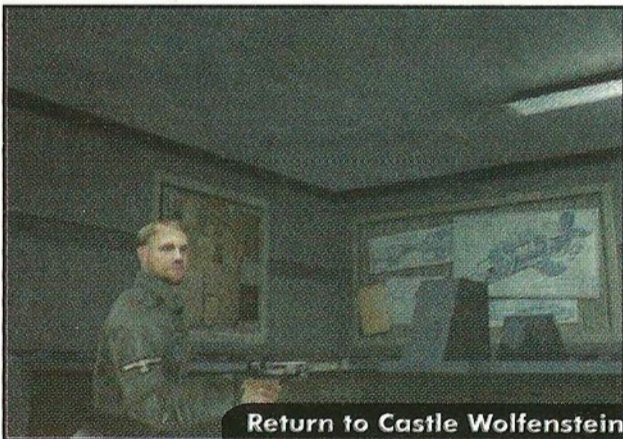


Star Trek: Bridge Commander

Idén is megrendezték Los Angelesben a világ legnagyobb játékiállítását. Ez az az esemény, melyre minden létező játékfejlesztő egész évben készül, és mikor eljő az a bizonyos három nap (ameddig tart a show), mindenki megmutathatja, mit hoz számunkra a jövő. Ez az az összejövétel, ahol kb. 40 foci pályára nagyságú területen „csak” játszani lehet. Persze idén is volt néhány új hardver és más egyéb bemutató is, de bennünket valószínűleg csak a PC-s játékvilág hoz lázba. Lássuk, milyen volt az idej felhozatal.

Activision:

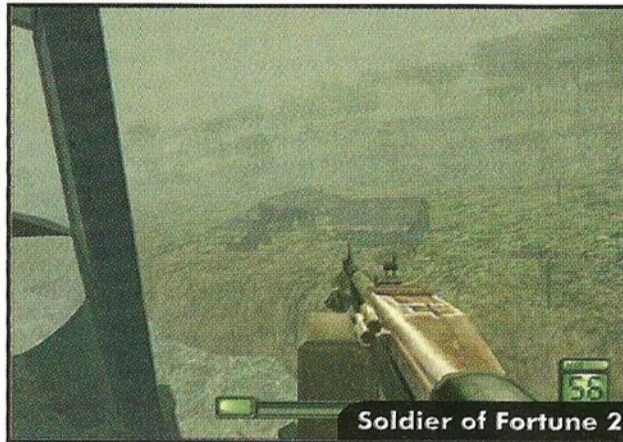
Minden idők talán egyik legsikeresebb PC játéknak, a Wolfenstein 3D-nek a folytatásával állunk szemben. Ez a **Return to Castle Wolfenstein**. Gyönyörű, remekül kidolgozott környezetben, félelmetesen hiteles terepeken



Return to Castle Wolfenstein

ismét a német náci seregek ellen kelünk harcba. Megismerkedhetünk Hitler titokzatos mesterkedéseivel, genetikus mutációival és élő halottaival is. A paranormális jelenségekkel tűzdelt akciót a Quake 3 grafikus motorja élteti. Várható megjelenése 2001 karácsonya. Bővebb előzetesünket a 29. oldalon találod.

Hogy kicsit még az FPS játékoknál maradjunk, érdemes megemlíteni a **Soldier of Fortune II**-t is. Ismét John Mullins bőrébe



Soldier of Fortune 2

bújunk, és felvesszük a harcot az újfent elszakított terroristák ellen. Az elődhez képest jóval mozgalmasabb pályákon teljesen realisztikus (ma is használt) fegyverek állnak majd rendelkezésünkre. Akár mozgó járművekről is lövöldözhetünk, vagy mi magunk is vezethetünk bizonyos egységeket. Ám addig még legalább őszig várunk kell. Az Activision



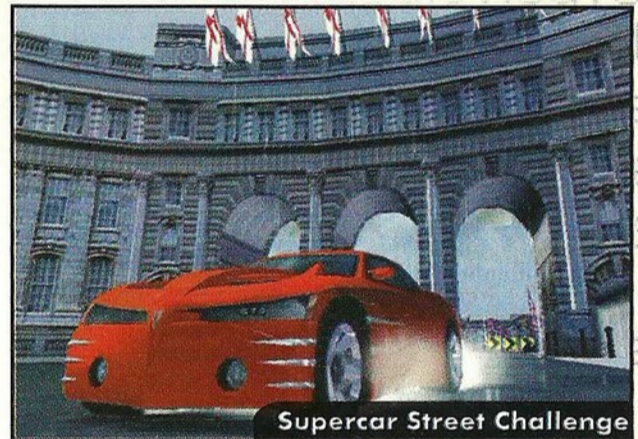
Star Trek: Borg Assimilator

évek óta a világ legmegszállottabb Star Trek játék kiadója, és ez nagyon jól érzékelhető volt az E3-on is. ST özönük első tagja a **Star Trek: Borg Assimilator**. Most először lehetőségünk nyílik arra, hogy felépítsünk egy mindennel ellátott, jól működő Borg birodalmat. A játékban a jól ismert stratégiai játékelemek felhasználásával kell megküzdenünk a Romulanokkal,

Klingonokkal, sőt, még a Föderációval is. Új technológiákat is kifejlesztethetünk, hogy saját bázisunk és tudásunk még fejlettebb lehessen. Elvileg még idén a boltokba kerül. A **Star Trek: Armada II**-vel szintén stratégiai játék tulajdonosai lehetünk. Azonban immáron az űrben vagyunk, és a Föderá-



ció, a Klingonok, vagy a Borgok oldalán is nyomulhatunk majd. A rengeteg multiplayer lehetőség között egyszerre nyolcan tudunk játszani. Év végéig erre is várnotok kell. PC-re az utolsó Activision-féle Star Trek program a **Star Trek: Bridge Commander** volt. Gondolj csak bele: Picard kapitány feláll székéből, lassan feléd fordul, és ezen szavak hagyják el a száját: „A híd az öné”. Bizony, ezentúl nem csak képzelegned kell erről, hiszen a BC-ben



Supercar Street Challenge

te magad fogod irányítani a híres neves űrhajót. Ez lesz az első ST univerzumban játszódó szimulációs játék, ahol nemcsak harcosként kell helytállnod, hanem jó vezetőként és parancsnokként is. Sajnos, egyelőre nem lehet tudni, hogy mikor jelenik meg. Kicsit visszatérve a „való világba”, szembekerülünk az egykori Screamer nevezetű autós játékra több szempontból is hasonlító **Supercar Street Challenge**-dzel. Ebben tíznél is több, közeljövőben megvásárolható szuperautót kell vezetnünk gyönyörű városokon keresztül. Vigyáznunk kell majd a járgányokra, mert egy rossz mozdulat röpítvára is törheti őket. Tervezett megjelenése 2001 ősze. Végül, de nem utolsósorban az Activision bemutatta az egykori képregényhős, **Spider-Man** legújabb kalandjait, mely valamikor ősszel kerül a boltokba. Egy teljesen 3D-s világban kell megvédenünk a civileket a már jól ismert szuperlényektől, miközben összevissza hálózhatjuk egész Manhattant.

Bethesda Softworks:

A Bethesda következő nagy dobását, a **The Elder Scrolls III: Morrowind** jelenti. Ebben a teljesen 3D-s RPG csodában magunk alakítjuk férfi vagy női szereplőnk jellemét. Gyönyörűen kidolgozott, folyamatosan változó tájakon szinte bármit megtehetünk, és az egyes részfeladatokat többféleképpen is megoldhatjuk. Ha mindennel készen vagyunk, akkor a mellé-



Magic & Mayhem: The Art of Magic



Elder Scrolls III: Morrowind

kelt pályaszerkesztőnek is nekiláthatunk, valamikor idén nyáron. Még egy játékot mutatott be ez a „kis” cég, mely nem más, mint a **Magic & Mayhem: The Art of Magic**. Ez a program ötvözi a jól ismert stratégiai és RPG elemeket. A játékmenet nem sokat változott az elődhez képest: készíts jó sok lényt, küldd el őket felfedező útra, csapj le minden energiára, amit csak találsz, és reménykedj, hogy az ellenfeled nem gyorsabb nálad.

Blizzard Entertainment:

A Blizzard több alkotással is óriási hírnevet szerzett magának, és gyakorlatilag nem került még ki rossz játék a kezük közül. Az idei E3-on két játékot mutattak be: az egyik a **Diablo II** kiegészítője, a **Lord of**



Diablo II: Lord of Destruction



Warcraft III: Reign of Chaos

Destruction volt, a másik pedig a több éve csak ígérgetett

Warcraft III: Reign of Chaos.

Előbbiben lesz jónéhány új eszköz és tárgy, de akár saját tárgyainkat is elkészíthetjük majd. Utóbbiról nem nagyon lehet új információt tudni, ami biztos, hogy teljesen 3D-s környezetben ismerkedhetünk meg újra az orkokkal, emberekkel és más „borzalmakkal”.

CDV Software Entertainment:

A Philos Laboratories bemutatta legnagyobb titokban készülő játékát, a nagyszerű **Imperium Galactica**-sorozat következő, harmadik epizódját. Ebben az előző két részhez képest sokkal inkább a taktikai úrcsata kapott szerepet, némileg háttérbe került a birodalomépítés és a kolonizáció. A játék történetét a népszerű fantasy és sci-fi regényíró, a M.A.G.U.S. és a Codex szerepjátékok megálmodója, Nyulászi Zsolt írta. Bővebben meg akarsz ismerkedni a játékkal? Lapozz tovább néhány oldallal... A CDV másik gyöngyszeme a **Divine Divinity**. A játék nemcsak kidolgozásában, hanem irányításában is nagyon hasonlít a Diablóhoz. Itt is különféle italokat és tárgyakat kell gyűjtenünk, majd a legkülönfélébb varázslatok kísé-



előállítani. Tervezett megjelenése 2001 ősze. A **Freedom Force** nevű játékban rengeteg féle szuperhőssel fogunk ta-



Freedom Force



Global Operations

retében kell átvezelnünk a küldetéseket.

Codemasters:

A nagyszerű, hazai fejlesztésű Insane kiadója ezúttal nem nagyon tett ki magáért. Igaz, arról is szó volt, hogy egyáltalán nem is mennek el az E3-ra, mégis jelen voltak. Ám itt csupán a már több éve is bemutatott **Operation Flashpoint** című, amúgy igen ígéretes háborús akció-csapatjáték került elő. A játékban szereplő háborús övezetekben nem kevesebb, mint 100 km-es terepet járhatunk be, miközben használhatjuk az éppen útba eső helikoptereket, tankokat, és egyéb hasznos harci gépezeteket. Ám vigyázat, a játék elég realisztikus: gyakorlatilag egy lövés és halott vagy.

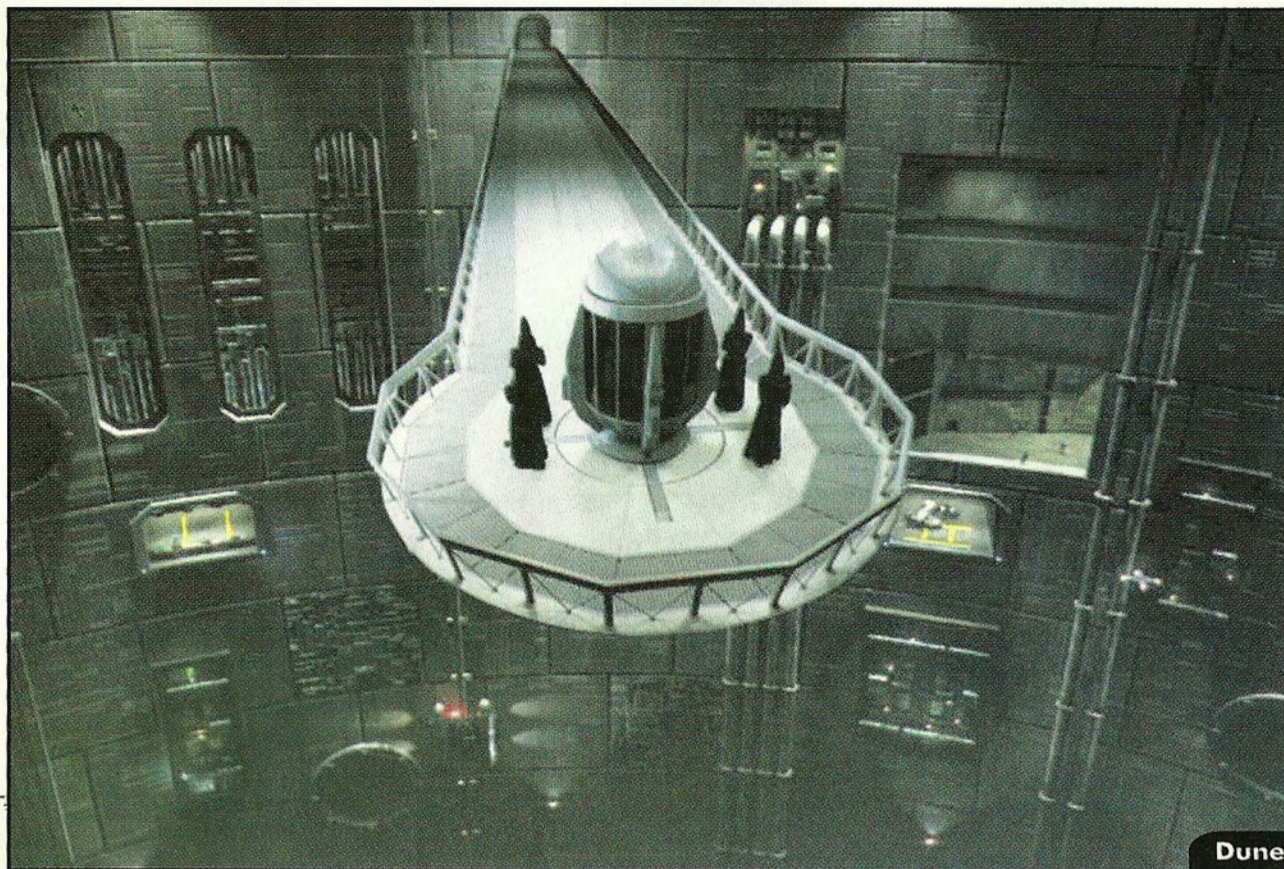
Crave Entertainment:

A Liquid Entertainment által fejlesztett teljesen 3D-s valós idejű stratégia, a **Battle Realms** is előkerült a show-n. A történet szerint Kenjit irányítjuk, aki hét év után hazatért otthonába. Most eldöntheti, hogy leigazza vagy felszabadítja egykori szülővárosát. A játék egyik különlegessége, hogy a grafikus motor teljesen valóság-hű mozgásokat képes

lálkozni. Célunk egy jól működő csapat verbuválása lesz. A program ötvözi a valós idejű és a körökre osztott stratégia elemeit. A pályák kidolgozása főként a hatvanas évek képregényeihez hasonlít megjelenítése. Idén ősszel várható. A Crave következő felhozatala a **Global Operations** volt. Ebben az akció-csapatjátékban realisztikus fegyverek segítségével kell elvégeznünk az egyes küldetéseket. Ebbe beletartozik a terrorista-elhárítás, a túszzabadítás, a bérgyilkosság, a bombák hatástalanítása, és még sorolhatnám. A program megjelenéséig még van legalább három hónap.

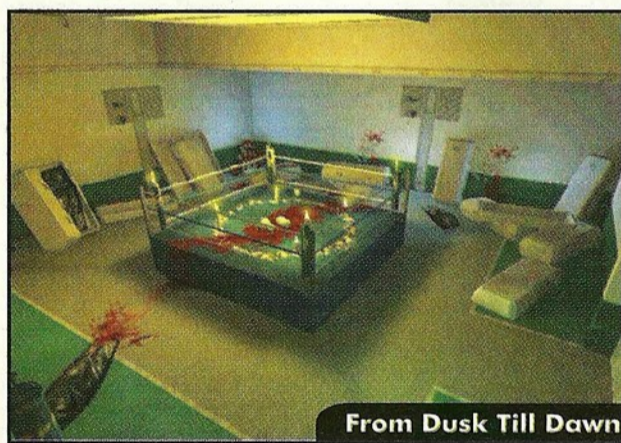
DreamCatcher Interactive:

A klasszikus sci-fi novellán alapuló **Dune** című játékban Paul-t irányítjuk. Az áskálódás és a



Dune

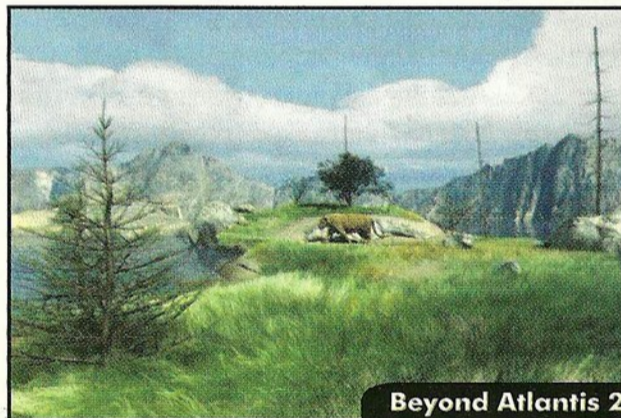
gyilkosság fontos szerepet tölt majd be a játékban. A legtöbb küldetésben a fűszer (vagyis az általános Dune nyersanyag) megszerzése lesz a feladatunk. Ezalatt épületeket és lényeket pusztítunk el, vagy szabadítunk ki, és folyamatosan fejlesztjük karakterünk képességeit. Valamikor 2001 végén meg is jelenhet. Ki ne hallott volna a George Clooney főszereplésével bemutatott vámpíros örületről? Hamarosan megjelenik a játék adaptációja, mely találóa a **From Dusk Till Dawn** nevet kapta (ez az Alkonyattól Pirkadatig eredeti cí-



From Dusk Till Dawn

me). Ebben jófiúként a vámpírokat kell irtanunk egy eléggé megfertőzött városban, viszonylag szépen kidolgozott pályák kíséretében. A **Schizm: Mysterious Journey** egy kifejezetten szép 3D-s first person kalandjáték lesz, melyben a Mysthez hasonló elemek kö-

szönnek majd vissza. A program mindkét főszereplője egy űrhajó legénységéhez tartozik, akik azért keltek útra, hogy megismerjenek egy idegen világot. A játékos mindkét karaktert irányítja majd. A program különlegessége, hogy a V-Cruise grafikus motor segítségével bármikor teljes 360 fokos látószög áll ren-



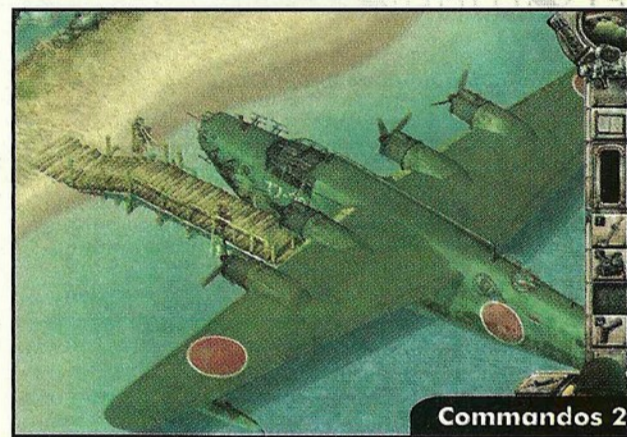
Beyond Atlantis 2

delkezésünkre. A cég másik kalandjátéka a **Beyond Atlantis 2**, mely a DreamCatcher legjobban eladott játékának folytatása. Ebben egy régész hölgyet alakítunk, akinek a feladata egy elveszett világ feltárása lesz. Tervezett megjelenése ez év ősze. A **Jekyll & Hyde**-ban két karaktert irányítunk felváltva. Célunk a professor (vagyis egyik karakterünk) lányának megmentése. A DreamCatcher még egy játékát, a **Mega Race**-t mutatta be a kiállításon. Ez a harmadik része az egykoron igen sikeres Mega Race „autóverseny”-sorozatnak.

Összesen nyolc világban, 33 különféle pályán kell majd helyállnunk. Többjátékos módok között megtalálhatjuk a sima versenyt, a CTF-et, az osztott képernyős módot, és így tovább. Elvileg ősszel kerül a boltokba.

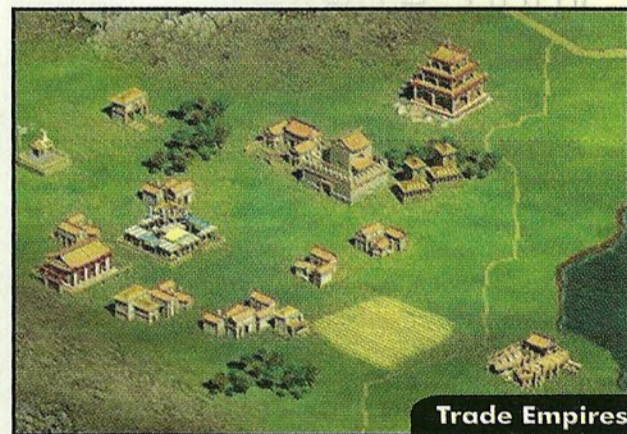
Eidos Interactive:

Az Eidos Interactive legismertebb alkotása egyértelműen a Tomb Raider-sorozat volt. Ám ahogy az idő múlik, Lara baba is feledésbe merül. A cég – jó szokásához híven – idén is több remek programot mutatott be. Ennek el-



Commandos 2

ső példánya a **Commandos 2**, melynek elvileg már tavaly meg kellett volna jelennie. Ebben 4 kommandót irányítunk, mindegyiknek más és más tulajdonsága van. Egymást segítve kell túlélnünk az egyes küldetéseket – ha valaki meghal, mindent kezdetünk előlről. A **Gangsters 2** nevű bűnözős játékban egy kezdő maffiózót alakítunk, akinek bizonyítania kell. Feladataink között van az emberölés, a házak robbantása, és még sok hasonló, igen kegyetlen küldetés. Szeptemberben már a

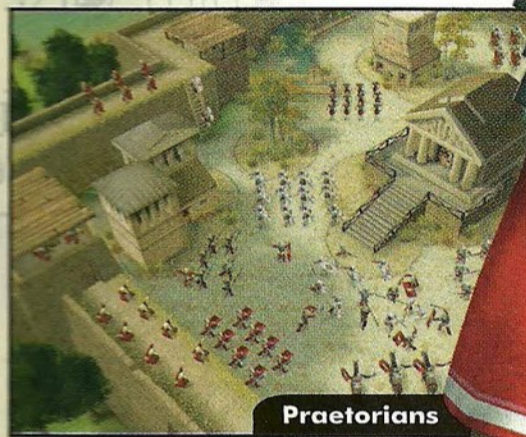


Trade Empires

boltokban lehet. A **Trade Empires** egy gazdasági szimuláció lesz, ahol a játékosnak egy kereskedő birodalmat kell felépítenie. Ebben beletartozik nemcsak az épületek felépítése és elosztása, hanem a kereskedelmi útvonalak és



lehetőségek kiépítése is. A játék a korai civilizációkban kezdődik, és egészen a XIX. század végéig elhúzódik. Valamikor őszszel kerülhet a kezünkbe legelőször. Az Eidos következő, látszólag igen sikeres játéka a **Praetorians** lesz. Ebben a római császár uralkodása alatti mahinációkba kukkantha-



Praetorians

tunk bele. Mindezek alatt egy gyönyörűen kidolgozott 3D-s világba csöppenünk. Az egyes pletykák szerint ez a program jelentheti a következő fordulópontot a PC-s stratégiai játékok terén. Majd jövő tavasszal meglátjuk. Részletesebb előzetesünk a 49. oldalon található. A **Republic: The Revolution** egy olyasfajta isten-játék lesz, melyben demokráciát vagy éppenséggel diktatúrát kell kialakítanunk a kis szovjet államocskában, a valóságban nem létező Novistranában. A pályák a különleges grafikus motornak köszönhetően mind változatosak és gyönyörűek lesznek. A játékos saját politikai irányzatai mind láthatóak lesznek a programban, hiszen a játékban szereplő személyek úgy változnak, ahogy a mi döntéseink befolyásolják őket, hasonlóan a Black & White-hoz. Valamikor 2002 elején kerül a bol-



Project Eden

tokba. A már régebben is bemutatott **Project Eden** egy csapatorientált akciójáték lesz, a Tribes 2-höz hasonlóan. FPS és third person nézőpontból egyaránt nyomulhatunk. Minden pályán négy karakter alkotja a csapatot, mindenkinek más és más képességei vannak. Az

előzetes hírek szerint még 2001 egyik legsikeresebb játéka is lehet. A **Salt Lake 2002** a téli olimpia kedvelőinek tetszik majd. Ebben összesen 6 különfé-

le sportot próbálhatunk ki, köztük a snowboardot, a műlesiklást és a szlalomot is. A játékban 16 különféle helyen küzdhetünk majd a jobb eredményekért. Várható megjelenése 2002 eleje.

Electronic Arts:

Az EA most is, mint mindig az egyik legtöbb játékot felvonultató kiadó volt. És természetesen – ahogy az lenni szokott – most is csak ígéretes neveket mutatott be. Ezeknek első példányja az **Anno 1503**. Ebben az építkezős, kereskedelmi, harci stratégiában nem kevesebb,

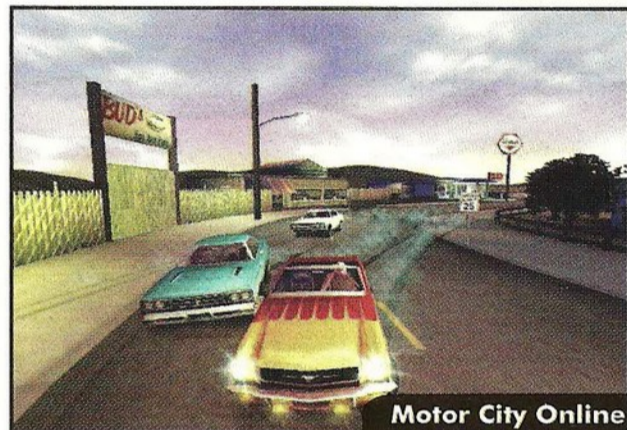
mint 250 különféle egység áll rendelkezésükre. Részletesebb előzetesünket a 45. oldalon találhatjátok meg. A **Command & Conquer**-sorozat új tagja, a **Renegade** neve-



Command & Conquer: Renegade

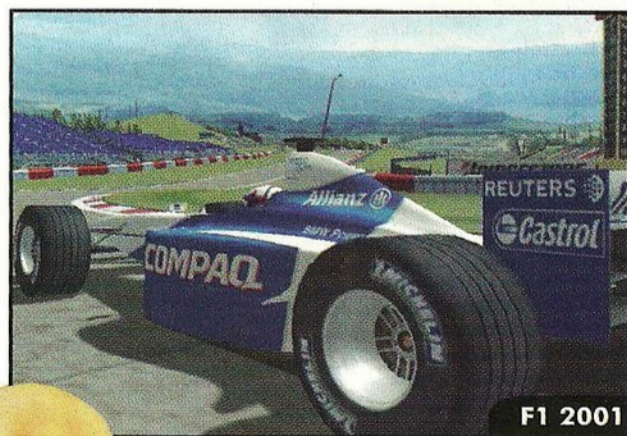
zetű FPS játék is hamarosan napvilágot lát (a korábbi ígéretük szerint ugyan már vagy negyed éve meg kellett volna jelennie...). Az eredeti C&C univerzumot teljesen 3D-s távlatokban szemlélhetjük majd, robbantgathatunk tankokat, épületeket. Ismét a NOD illetve a GDI oldalakon szállhatunk be a harcokba. Akár még az épületekbe is bemehetünk, és a mozgó egységeket is használhatjuk majd. Elvileg idén őszszel kerül a boltokba. Még egy csöppet a C&C-nél maradván: úton van a **Yuri's**

Revenge nevű Red Alert 2 kiegészítő is, melyben néhány új egység, pálya és animáció lesz, egyébként semmi más fontosabb újítás. Ha minden jól megy, még idén a boltokba kerül. Most lássuk az EA-féle sportjátékokat. A szokásos éves foci, hoki és egyéb sorozatok is úton vannak már. Ezekből hármat mutattak be az E3-on. Az egyik a **FIFA 2002**, mely szebb lett, jobb lett, és egy évvel frissebb adatokon alapszik. Hasonló fejlődés figyelhető meg az **NHL 2002**-ben, valamint a **Madden NFL 2002**-nél is. Mindhárom programot ez év végére ígéri a cég, mely ígéretét elég nagy százalékban be is szokta tartani (leszámítva az



Motor City Online

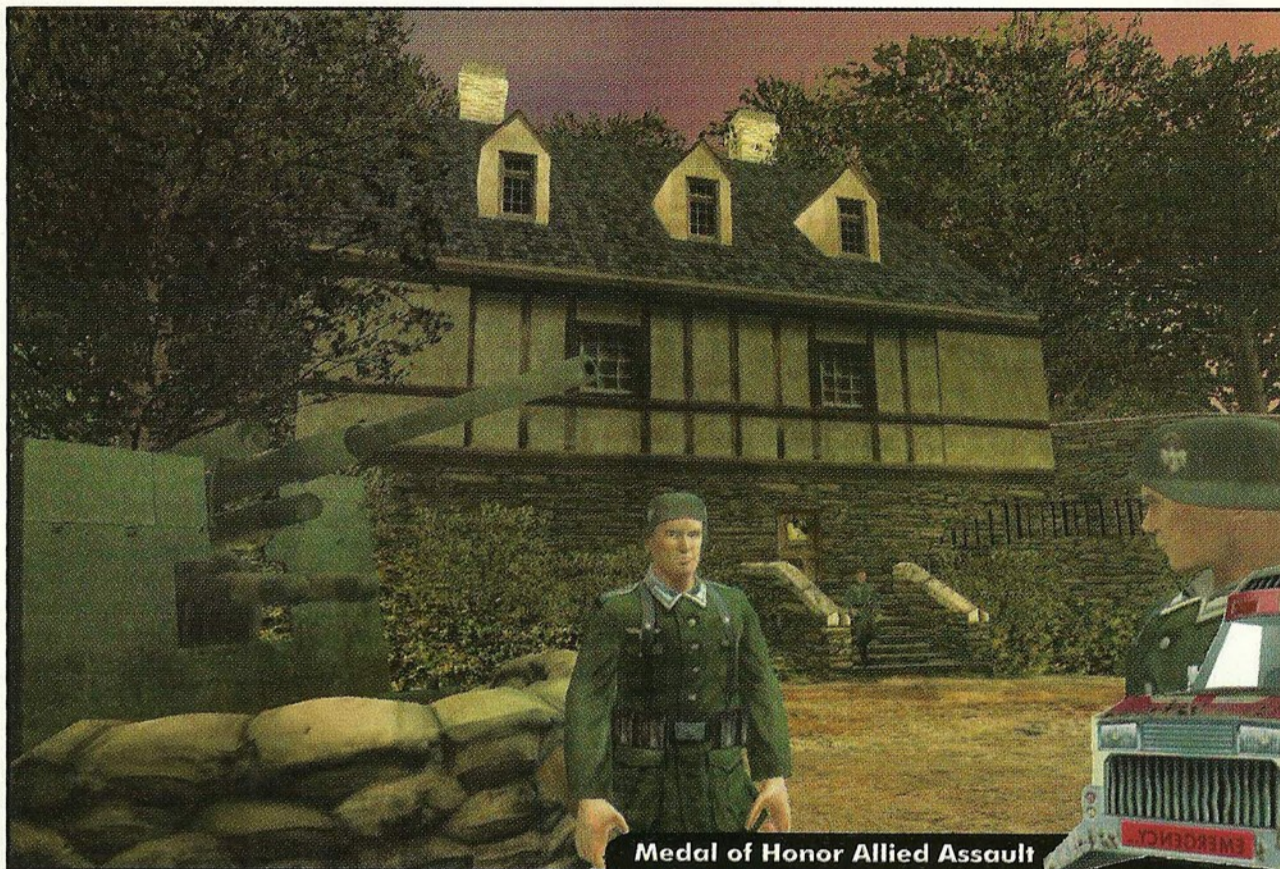
NBA legutóbbi epizódját). Autós játékok terén is igyekezett képből maradni az EA. Ismét bemutatották a **Motor City Online**-t, mely az egykor nagysikerű Need for Speed játékok bizonyos szempontból vett folytatása. Igaz, elvileg csak multiplayer és online módok lesznek benne, ám a grafikája és az irányítása egyértelműen NFS alapokra épül. A játékban a harmincas évektől egészen a hetvenes évekig terjedő autóválaszték tárul majd elénk; ezeket szerelgethetjük, átépíthetjük, tuningolhatjuk majd. A béta tesztelése ezekben a percekben is folyik, és csak reménykedni lehet, hogy nyár végén megjelenik. A Forma 1 kedvelők sem maradhatnak ki a sorból. Nekik készül a még eléggé kezdeti stádiumban lévő **F1 2001**. A játék grafikája az ígéretük szerint kimagasló



F1 2001

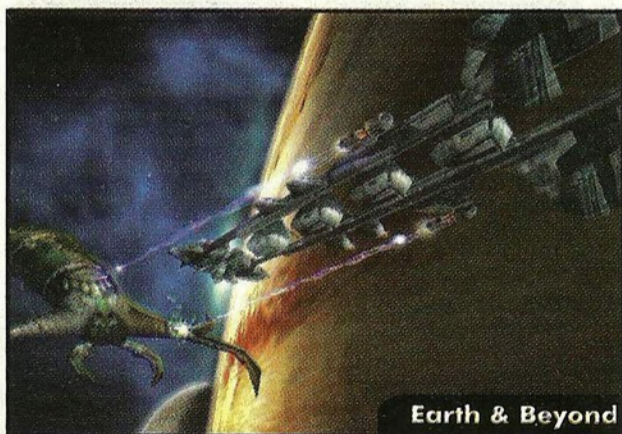
lesz, megtűzdelve egy kis valóság-hű időjárással, realiztikus árnyékokkal, és így tovább. Várható megjelenése 2001 ősze. Természetesen az EA egyik legnagyobb sikerjátékának, a Sims-sorozatnak sem maradtak el a folytatásai. A **SimsVille** a SimCity és a The Sims közötti át-





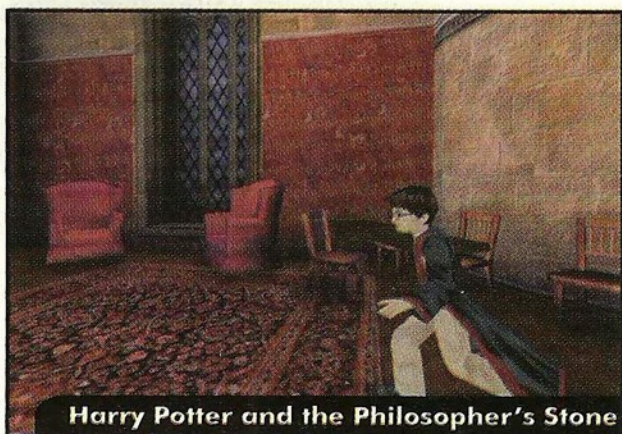
Medal of Honor Allied Assault

menetet teremt meg, melyben mi, játékosok egy városrész irányításáért vagyunk felelősek. Részletesebb előzetes a 47. oldalon található. A **The Sims Online** egy kizárólag interneten keresztül játszható családnevelgetős program, ami hasonló a The Sims-hez. Előzetesünket a 46. oldalon találod. Kicsit más vizekre evezve: A **Sid Meir's Sim Golf** egy golf menedzserprogram lesz, melyben a megszállott sportolókat kell boldoggá tenni (persze nem erotikus úton, csak a szolgáltatások növelésével: pl. egy uszoda építése). A GameStar magazin előző számában bővebben is olvashattok erről. A Westwood Studios fej-



Earth & Beyond

lesztőgárdája jelenleg is dolgozik egy nagyrészt multiplayer RPG játékon, az **Earth & Beyond**-on. A játék előzetesét előző számunkban találhatod meg. 3D-s kalandjátékok terén az EA a **Harry Potter and the Philosopher's Stone** című játékot mutatta be. A játékos Harry Pottert alakítja, aki folyama-

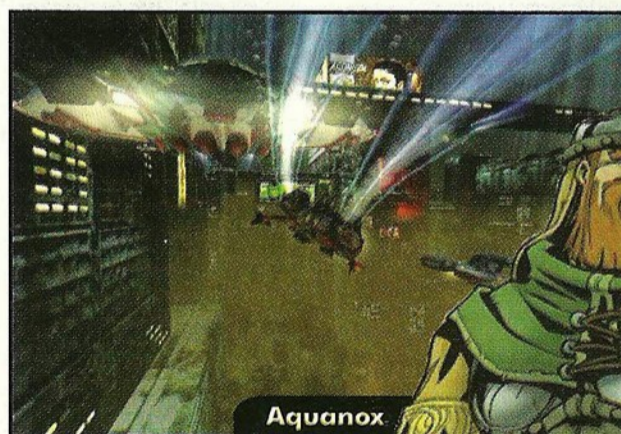


Harry Potter and the Philosopher's Stone

tosan fedezi fel titokzatos képességeit. Eközben a szokásos kalandjáték elemekkel találkozunk majd, úgymint társalgás, tárgyak használata, stb. Tervezett megjelenése ez év őszé. És végül az idei E3 egyik legnagyobb reményekkel kecsegtető játéka a **Medal of Honor Allied Assault** is előkerült. Ez egy FPS akciójáték lesz, melyben valós eseményeket feldolgozó háborúban vehetünk részt (partraszállás, hídrobbantás, stb.). Előzetesünk a 34. oldalon található.

Fishtank Interactive:

A Fishtank egyik legígéretesebb játéka az

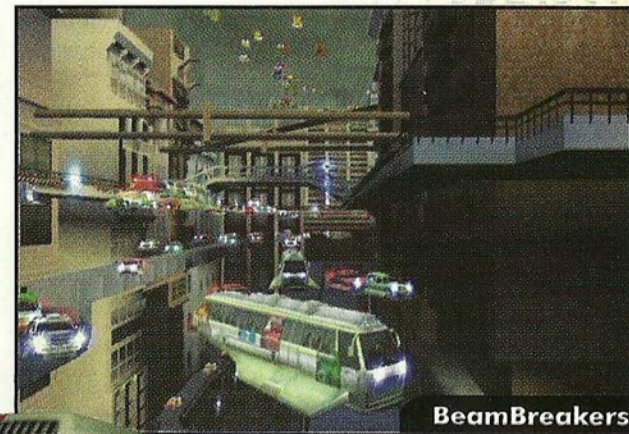


Aquanox

Aquanox, mely az egykori Archimedian Dynasty folytatása. A több száz kilométeres tenger alatti világokban különféle felpécizett tengeralattjárókkal kell a csatákba indulnunk; feladataink között van a pusztítás, a felderítés és más finomságok is (előzetes a 40. oldalon).

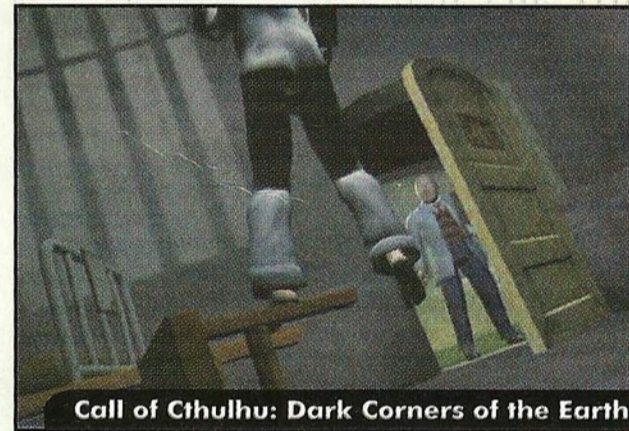
Az **Arx Fatalis** egy középkori fantasy szerepjáték, mely az alvilág fel nem fedezett részein játszódik. A játékosnak meg kell állítania egy kul-

tust, mely egy gonosz istent akar megidézni. Az elég jól kidolgozott, teljesen 3D-s program valamikor nyár vége felé kerül a boltokba. A



BeamBreakers

cég következő játéka a **BeamBreakers**. A jövőbeli New Yorkban vagyunk, és a rendelkezésünkre álló 30 futurisztikus autóval kell versenyeznünk. A program különlegessége, hogy a jövőbeli képet valóban a jelen város alapján építették fel. A **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** egy klasszikus horror témára alapszik. Az 1920-as

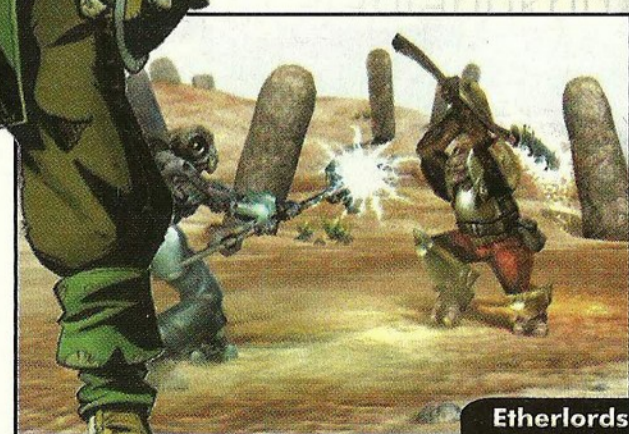


Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

években vagyunk, és Jack Walters ex-rendőrt személyesítjük meg. Feladatunk a Cthulhu nevezetű rejtély felkutatása és megismerése lesz. Eközben találkozunk emberi és nem éppen szalonképes lényekkel, segítséget kérhetünk, illetve nyújthatunk nekik. Tervezett megjelenése ez év vége.

Az **Etherlords**-ban kiválaszthatod hősiéd, építened kell saját hadseregét, hogy uralhass az egész világot.

A páratlan 3D-s grafikus motor gyönyörű effekteket képes előállítani, és erre bizony szükség is lesz, hiszen több, mint

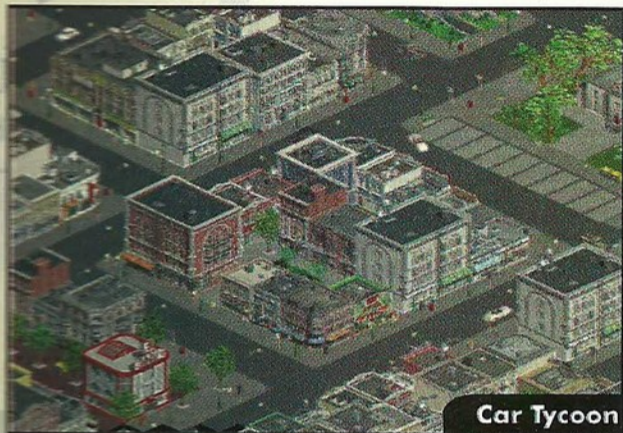


Etherlords

300 varázslatot idézhetünk elő. Emellett 160 különböző lény is meg akar minket ölni, így

lesz feladatunk rendszeren.

Menedzserjátékok terén a Fishtank példatárban csupán egy alkotás szerepelt, mely a Car



Car Tycoon

Tycoon nevet kapta. Ebben egy egész autógyár hálózatot kell irányítanunk. Az ötvenes és hatvanas évek sport és egyéb autófajtái mind jelen lesznek a programban. Összesen közel 300 változatos járgányt alakíthatunk majd át, és mindehhez 96 különböző modell áll majd rendelkezésünkre. Elvileg jövő év első hónapjában kerül a boltokba. Továbbszárnyalva elérkeztünk a stratégiai játékokhoz. Elsőként az S.W.I.N.E.-t említenénk, mely egy



S.W.I.N.E.

valós idejű játék lesz. A játékos két faj közül választhat: az egyik az ördög disznók (evil pigs), a másik pedig a békeszerető nyulak (peace loving rabbits). Ezek természetesen nem répával és moslékkal, hanem keményen felszerelt tankokkal és más borzalmakkal küzdenek egymás ellen. Ha minden igaz, már novemberben nagyító alá helyezhetjük. Még

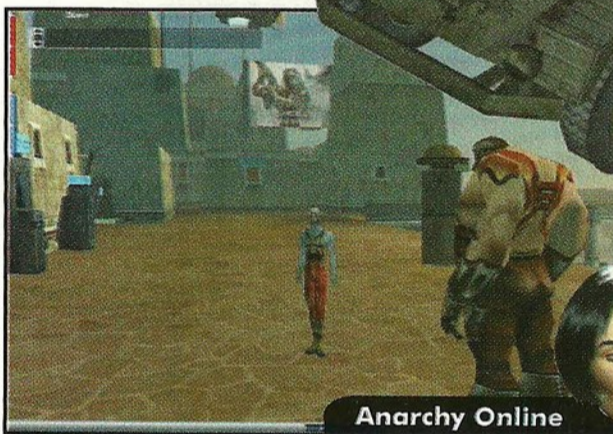


RIM: Battle Planets

egy, ám ezúttal körökre osztott stratégiai is előkerült. A RIM: Battle Planets az univerzum szélén, egy futurisztikus világban játszódik. A játékosnak csapatokat kell irányítania, és meg kell hódítania az idegen területeket. Tervezett megjelenése 2001 szeptembere.

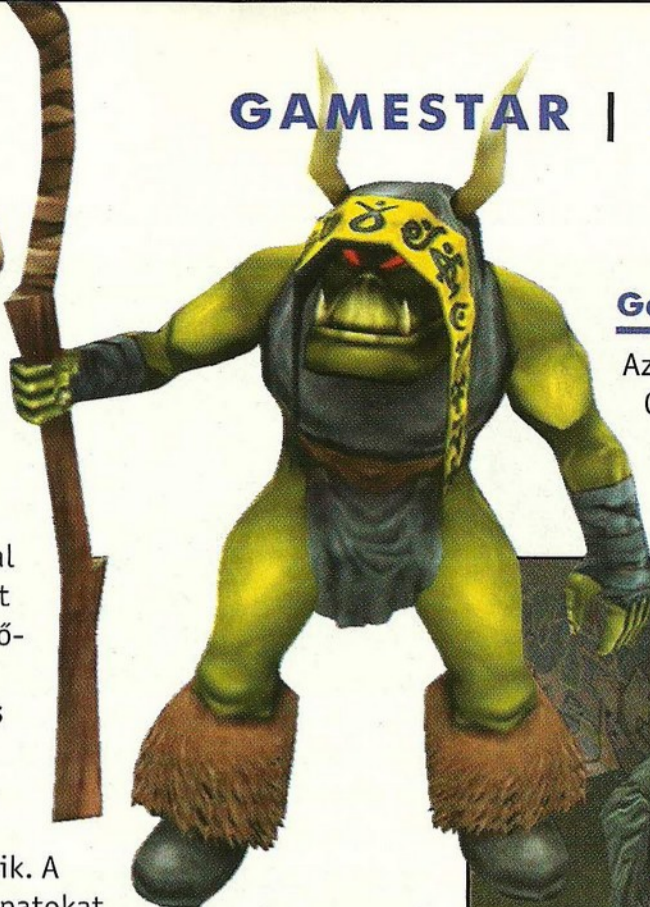
Funcom:

A Funcom szintén beszállt azon játékfejlesztők közé, akik csak online játszható programokat adnak ki. Több éve



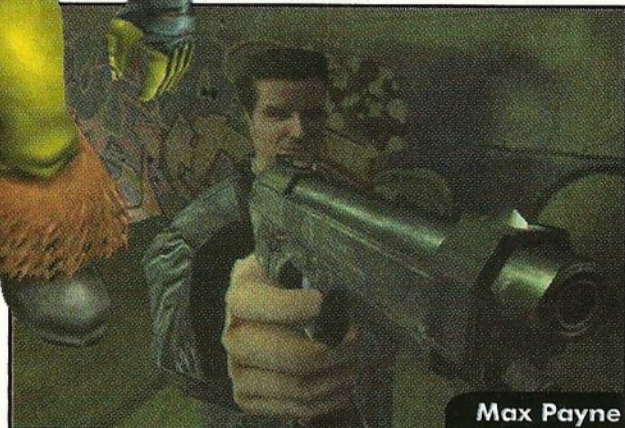
Anarchy Online

készülő alkotásuk az Anarchy Online nevet kapta. A történet szerint a távoli jövő egyik bolygóján vagyunk, melyet egy katonai szervezet ural. A játékos választhat, hogy az ellenük fellépő sok-sok csapat közül melyikhez csatlakozik. Ebben a birodalomban akár több ezren is játszhatunk egy személyben vagy csapatokba verődve. Ha nem jön közbe semmi, július elején már a boltokba kerül, de ne felejtsük, ahhoz, hogy minden klappoljon, szükség van egy normális internet elérésre is! Ez a kis cég még egy online játékot mutatott be a kiállításon. A Midguard egy teljesen 3D-s, viking történetre épülő RPG játék lesz. Megfordulunk majd sűrű erdőkben, fjordokban, jeges gleccsereken és hegyeken. Találkozunk majd törpékkel, tengeri kígyókkal és egyéb lényekkel, melyek az egyes mitológiákban szerepelnek. Tervezett megjelenése 2001 vége.



Gathering of Developers:

Az Electronic Artshoz hasonlóan a GOD is rengeteg, jobbnál jobb nevet mutatott be a kiállításon. A Max Payne és a Duke Nukem Forever valószínűleg nem igé-



Max Payne

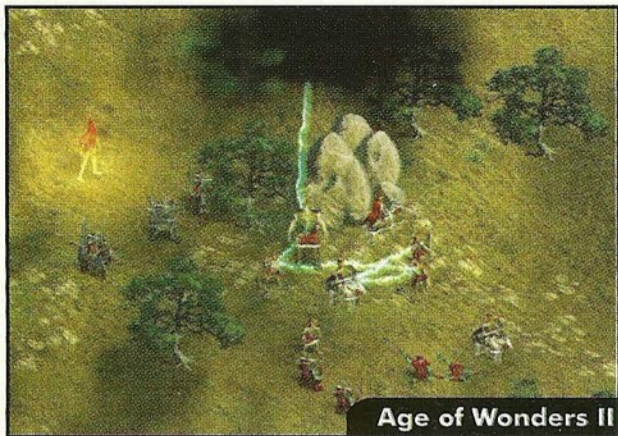


nyel különösebb bemutatást, hiszen ezek a játékok az elmúlt két-három év minden nagyobb játékkiállításán jelen voltak. Mindkettő akciójáték, mindkettő remek lesz, és senki sem hiszi, hogy valaha is megjelennek (hiszen már annyiszor elhalasztották ezeket). Akciójátékoknál maradványmű alkotás a Hidden & Dangerous II is. Ez egy nagyon realisztikus (gyönyörű grafika, folyamatos mozgások, élethű árnyék, részletes pályák) háborús csapatjáték lesz. A legutóbbi értesülések szerint még nyáron a boltokba kerül. Autós játék terén a GODGames a 4x4 EVO II-t produkáta, mely a nemrégiben megjelent 4x4 Evolution fel-turbózott, kiegészített folytatása. Ebben is ren-



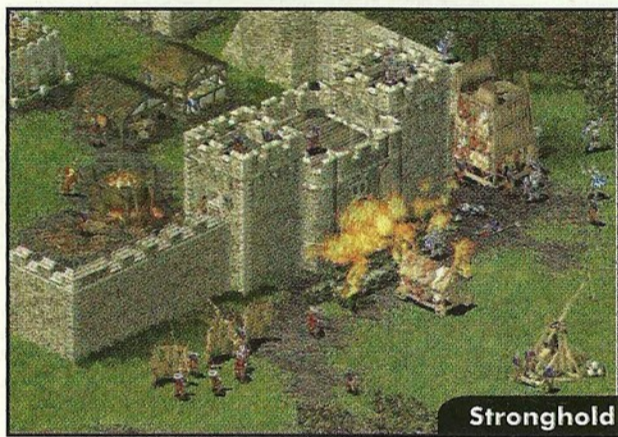
Mafia: The City of Lost Heaven

geteg autó közül választhatunk, és sok változatos terepen kell helytállnunk. Az autós és bűnözős játékok keverékeként született meg a Mafia: The City of Lost Heaven. A játék előzetesét előző számunkban találod meg. A végére maradt még két ígéretes darab a cég repertoárjában. A Heroes 3-hoz több szempontból is hasonlító, körökre osztott építkezős háborús stratégiai já-



Age of Wonders II

ték, az **Age of Wonders II** is hamarosan a boltokba kerül. Ebben még több lény és ellenfél lesz, mint valaha. A **Stronghold** nevű építgetős stratégiai játék a lovagkorba repít vissza minket. Feladatunk egy vár felépítése, és annak megvédése a nem kívánatos szemé-

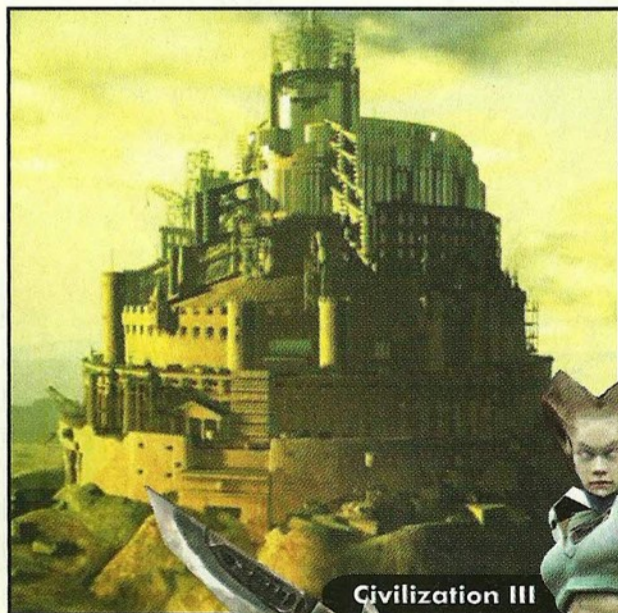


Stronghold

lyek elől. Egyjátékos módban 21 küldetésben kell majd helytállnunk, elvileg idén októberben.

Infogrames Entertainment:

A Driver, az Oddworld, az Unreal Tournament és még más nagy nevű játékok kiadója idén nem vitte túlzásba PC-s felhozatalát. Az **Alone in the Dark: The New Nightmare**, a népszerű horror akció-kalandjáték legújabb



Civilization III

sikervárományosa immáron sokadszor is előkerült. Az eddiginél még kifinomultabb grafika, jóval háttorzongatóbb játékmenet és még több kaland jellemzi a programot. Az Unreal II-ről magazinunk májusi számában olvashattatok, a **Civilization III** előzetest pedig a 30. oldalon találhatjátok meg. A **Master of Orion III** az egykoron nagyszerű galaktikus birodalomépítő já-

ték folytatása. Feladataink között van a kémkedés, felfedezés, politika és diplomácia alkalmazása és természetesen a harc is. A játék egyaránt játszható interneten és helyi hálózaton is. Elvileg még idén a boltokba kerül.

Interplay:

A BioWare-t valószínűleg kevés embernek kell bemutatni, hiszen ha másról nem is, a nagyszerű Baldur's Gate-ről biztosan eszetekbe jut. Azóta hosszú idő telt el; megjelent a nagynevű RPG második része is, és most úton van ennek kiegészítője, a **Baldur's Gate II: Throne of Bhaal**. A történet ott folytatódik, ahol a második epizódban abbahagytuk a játékot. A karak-



Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

terek immáron elérhetik a 40. szintet is, mely rengeteg új varázslatot és képességet jelent számunkra. Elvileg nyár végén már játszhatunk is vele. A **Neverwinter Nights** csak online játszható szerepjáték lesz, remekül kidolgozott



Neverwinter Nights

grafikai lehetőségekkel, varázslatokkal tűzdelve. Legfőbb feladatunk a társadalmi érintkezés lesz, vagyis csapatokhoz csatlakozni, segíteni embereken, stb. A már több mint négy éve készülő játék várható megjelenése 2001 szeptemberében. Az Interplay következő, elég ígéretes RPG játékaról, a **Torn**-ról a 32. oldalon olvashattok egy rövid előzetest. A **Starfleet Command** kiegészítője, az **Orion Pirates** is előkerült a kiállításon (bár a show megkezdése előtt már bejelentették, hogy elkészült). Ebben 200 új űrhajó, 24 új pálya lesz, és némi motorikus javításokat is eszközöltek a játék motorjában. A hónap végére a boltokba kerül. A **Hostile Waters: Antaeus Rising** egy régóta nyilvánosságra hozott valós idejű stratégia, melyben rengeteg akció és pusztítás lesz. Ez a program is megjelenik júniusban.



Hostile Waters: Antaeus Rising

iRock Interactive:

Ez a csöppnyi cég még nem talált kiadót **Ozzy's Black Skies** nevezetű programjához. Ahogy a neve is mutatja, ez egy Ozzy Osbourne ihletésű, fantasy repülő harci játék lesz. Me-

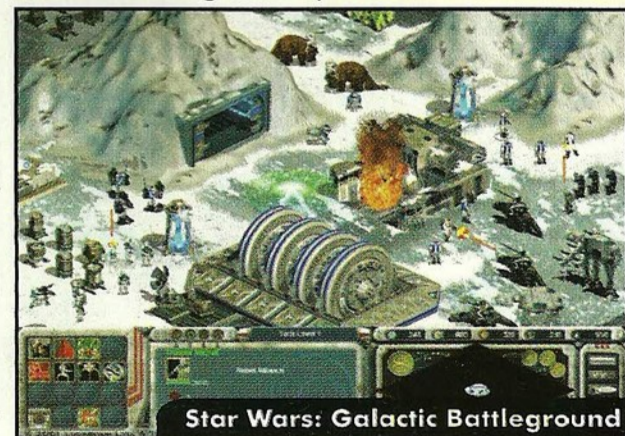


Ozzy's Black Skies

net közben ismerős zenét is hallhatunk majd, melyek az akció hevességéhez viszonyulva egyre pergőbbek illetve lassabbak lehetnek. Osbourne egyébként készített néhány zenét, melyek kizárólag ebben a játékban hallhatók majd, vagyis nem jelennek meg külön lemezen. A cég első játéka még idén a boltokba kerül.

LucasArts:

A kissé már uncsi játékokat kiadó cég az idei E3 egyik legnagyobb meglepetését okozta. Eddigi eredményeihez képest elég sok játékot mutattak be, ezek közül 4 PC-re készül. A **Star Wars: Galactic Battleground** egy valós idejű stratégiai játék lesz, melyet az Ensemble Studios-féle Age of Empires II-nél is használt



Star Wars: Galactic Battleground

grafikus motor éltet (bővebben előző számunkban). Talán ezzel nagyobb sikereket érnek majd el, mint a Force Commander-rel, ám a játék közbeni eseményeket szemlélve elég bizalmatlanul nézünk elébe. A **Star Wars: Jedi Outcast - Jedi Knight II** az egykor elismert FPS játék folytatása, még több szép effektussal és kidolgozott pályákkal. Úgy negyedéve

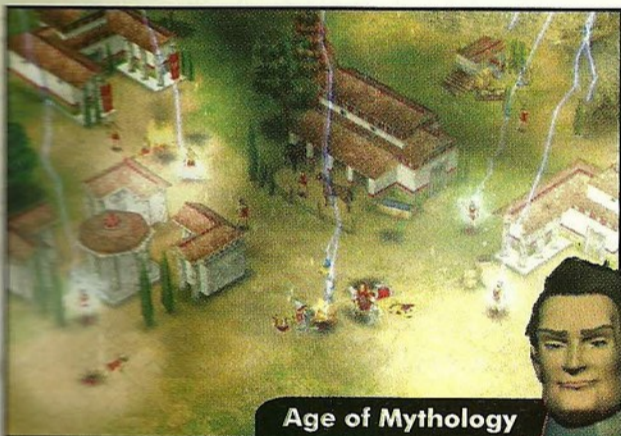


Star Wars: Jedi Outcast – Jedi Knight II

bejelentették, hogy a Bioware összeállt Lucasékkal, és egy közös RPG játékon munkálkodnak. A címe **Star Wars: Knights of the Old Republic** lett. A teljesen 3D-s program a GeForce3 új képességeit teljes mértékben kihasználja, így a rajongóknak hamarosan érdekes lesz beruházniuk egy ilyenre. A Bioware egyébként a nagyszerű Baldur's Gate-sorozat alkotója is, így ez még egy jó játék is lehet... Végére maradt a **Star Wars: Galaxies**, mely egy kizárólag online játszható szerepjáték lesz. Ennek időközben bejelentették a kiegészítőjét is, mely a teljes program után hat hónappal lát majd napvilágot (részletesebb előzetesünk a 39. oldalon található).

Microsoft Games:

A szoftveróriás PC-s felhozatalának nagy részéről már írtunk előzetest, így azokról csak egy elérhetőségi felsorolást adunk nektek: **Age of Mythology** – 3D-s, valós idejű stratégia, különféle mitikus lényekkel (GameStar



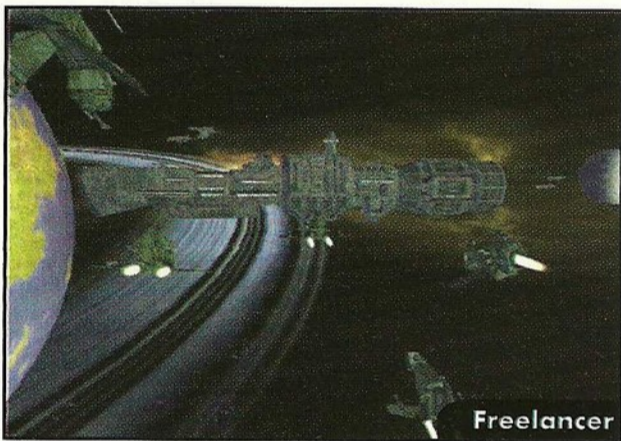
Age of Mythology

június); **Zoo Tycoon** – állatkert-építő menedzserprogram (GameStar május); **Sigma** – 3D-s, valós idejű klónozós stratégia (43. oldal); **Flight Simulator 2002** – gyönyörűen kivitelezett repülőgép szimulátor (GameStar május); **Train Simulator** – vonatos szimuláció (GameStar március); Most pedig lássuk az általunk még be nem mutatott darabokat. A **Dungeon Siege** egy 3D-s fantasy világban játszódó szerepjáték lesz, melyben az elszabadult gonoszt kell lenyomnunk. Helyi hálózaton nyolcan is játszhatunk egymás ellen. A Digital Anvil már nagyon régóta dolgozik az egykori Privateer nevezetű játék folytatásán, a **Freelancer**-en. Ez



Dungeon Siege

egy nagyon részletesen kidolgozott 3D-s sci-fi űrhajós szimuláció lesz. Véletlenszerű csillagrendszerekben nyolcan nyomulhatunk egymás ellen interneten keresztül. A **MechCommander 2** egy szintén teljesen 3D-s, robotos, valós idejű akciójáték lesz. Elvileg nyár végén a boltokba kerül. A Microsoft utolsó PC-s játéka az **OutSmart**, melyben kedvenc színészeinkkel, énekesekkel és más híressé-

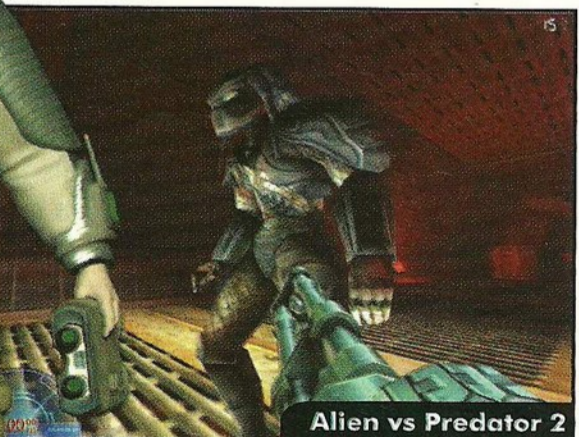


Freelancer

gekkel kell majd versenyeznünk. Ha minden igaz, már a boltokban van.

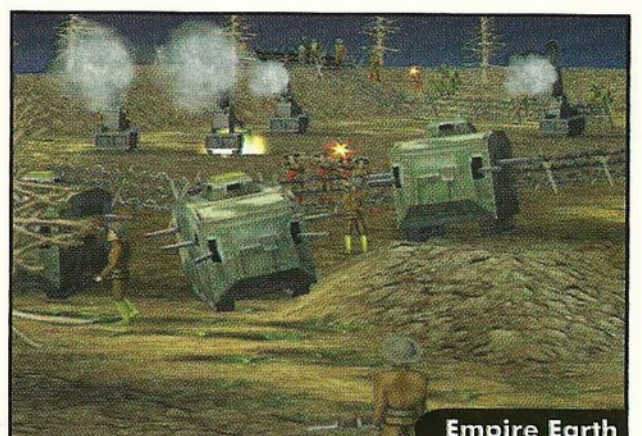
Sierra Studios:

Ezt a céget mi, GameStaros szerkesztőségi örültek leginkább Swat 3 című akciójátéka miatt kedveljük (persze csak többek között). Idei E3-as felhozatalában is volt néhány érdekes darab, mely valószínűleg szintén nagyot fog dobantani egyre öregedő belső szerveinken. Az **Alien vs Predator 2** ezen dobantások egyik legbiztosabb darabja lesz. Ez a néhány évvel ezelőtt megjelent AvP folytatása, mely-



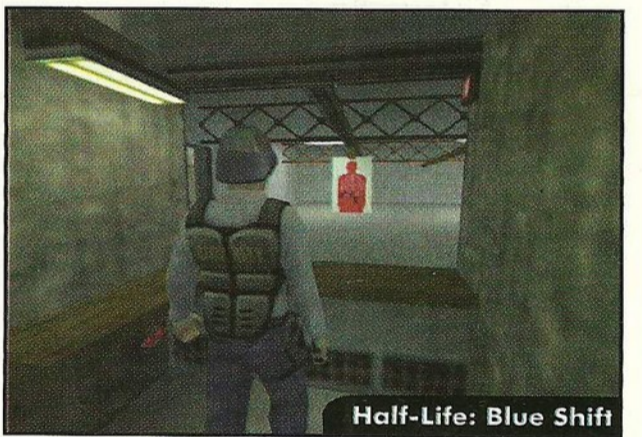
Alien vs Predator 2

ben FPS szemszögből irányíthatunk alieneket, embereket, sőt, még predatorokat is. A cél a szokásos: életben kell maradni. A grafika és a kidolgozottság sokkal fejlettebb lesz, de ehhez még nyár végéig alukálnunk kell. A másik nagyreményű alkotás az **Empire Earth**. Ez egy valós idejű stratégia lesz, melyben több időzónán keresztül kell végigharcolnunk magunkat. Ez kb. annyit tesz, hogy



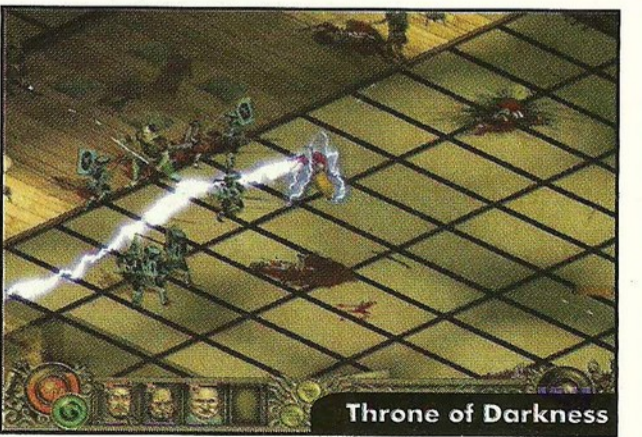
Empire Earth

a játék elején még a lovagkorban vagyunk, és nyílpuskával illetve egyéb idejétmúlt fegyverekkel nyomulunk, míg folyamatosan haladva elérhetünk egészen a hiper-szuper robotok koráig, ahol még a kenyeret is lézerrel szabják. Kinek mit mond a Die Hard név? Bizony, az egykori „Drágán add az életed” című film játék adaptációja is úton van. A neve **Die Hard: Nakatomi Plaza** lesz, és jófiúként irtanunk kell a romlott elemeket. Az első mozgóképek láttán azonban elég sovány jövőt jósolunk neki, bár nyár végéig még sokat változhat. A **Half-Life** legújabb kiegészítője, a **Blue Shift** is előbukkant a show-n (azóta már el is készült). Ez több új pályát, javított játékmenetet és egyéb meglepetéseket tartalmaz majd, és immár akár 32



Half-Life: Blue Shift

emberke is nyomulhat vele online. A CLICK Entertainment (akik az egykori Diablo fejlesztőcsapatából álltak össze) már régóta dolgozik egy akció-RPG játékon, mely a **Throne of Darkness** nevet kapta. Ebben az izometrikus nézetű progiban egy hét szamurájból álló csoportot irányítunk (mindenkinek megvan a maga képessége). Interneten 35-en is nyomulhatunk egymás ellen. Valószínűleg még ősszel a

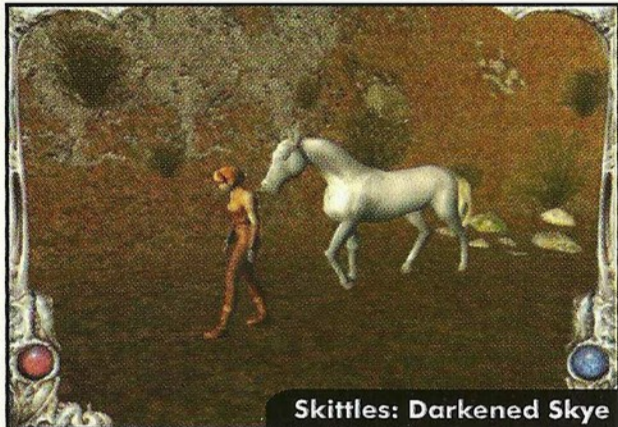


Throne of Darkness

boltokba kerül. Az **Arcanum** szintén egy RPG játék lesz, melyben 7 faj közül választhatjuk ki a számunkra megfelelőt. A történet szerint az 1800-as évekbeli ipari forradalom közepén vagyunk. A játék ötvözi a mechanikus szemléletet az RPG játékokban már megszokott mágiával. A program már végleges tesztelés alatt áll.

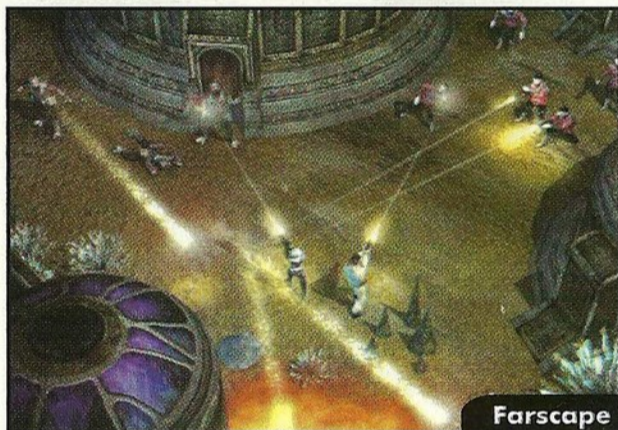
Simon & Schuster Interactive:

Az idei E3-as játékiállításon szemmel láthatóan több szerepjáték volt, mint valaha. Ezt a népes listát bővíti tovább a **Skittles: Darkened Skye**. Tulajdonképpen egy akció-kaland-szerepjáték ez, melyben Skye-t – egy Lara Croft-szerű hősnőt – alakítjuk. A játékban öt különféle világban 30 küldetésen ke-



Skittles: Darkened Skye

resztül kell nyomulnunk, miközben rengeteg akció, kaland és még némi szerelmi eseménybe is bonyolódunk. Tervezett megjelenése 2001 ősze. A **Farscape** egy fantasztikus third person akció-kalandjáték lesz, melyben az univerzum egy távoli sarkában vagyunk. A történet szerint ezen a bolygón az



Farscape

őslakosok harcban állnak a szervezett harci robotokkal, a Peacemaker-ekkel. Mi ebbe a háborúba csöppenünk, és feladatunk, hogy megtaláljuk a hazafelé vezető utat, persze saját bőrünk megmentésével. Jövő év elején kerülhet először a boltokba. Az SSI bemutatott két stratégiát is. Az első a **Real War**, mely egy szokványos kis izometrikus stratégia lesz, harcokkal, pénzgyűjtéssel és építkezéssel. Valamikor idén ősszel kerül a bol-



Real War

tokba. A másik pedig a **Star Trek: Deep Space Nine: Dominion Wars**, mely már egy sokkal fejlettebb, teljesen 3D-s stratégia lesz. Egyik különlegessége, hogy adnak hozzá egy Starship Creator nevű programocs-

kát, mellyel bárki megcsinálhatja saját űrhajóit. Ha minden jól megy, erre még nyár közepén sor kerülhet.

Sony Online Entertainment:

Ez a cég, ahogy nevük is jól tükrözi, csak online játékokat ad ki. Ezek közül kettőt hoztak el a kiállításra. Az **EverQuest: The Shadows of Luclin** nevű kiegészítő rengeteg újítást tartalmaz majd az eredeti játékhoz képest. A Narroth holdja, a Luclin köré épül a



EverQuest: The Shadows of Luclin

történet. Alapjában véve két része bomlik a világ, az egyik részét a „Rend követői” (Followers of Order), másikat pedig a Viszály (Discord) uralja. Ezeket a területeket kell megismernünk, felkutatnunk, megfejtenünk a titkait. A **PlanetSide** egy FPS akciójáték lesz, melyben a Tribes 2-höz hasonlóan különféle küldetéseket kell teljesítenünk. Itt is beülhe-

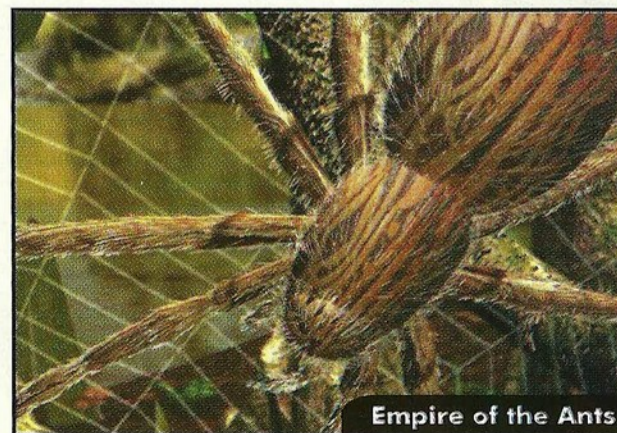


PlanetSide

tünk a járművekbe, és itt is hatalmas területek állnak majd rendelkezésünkre. Elvileg idén ősszel kerül a boltokba.

Strategy First:

Ez a cég több stratégiát is bemutatott az idei E3-on. Az **Empire of the Ants** egy elég jópofa szemszögbe állítja a stratégiai játékokat, hiszen itt valódi hangyákat kell irá-



Empire of the Ants

nyítanunk, vezérelnünk helyekre, táplálékot kell szerezni velük, és még egy egész nagy földalatti hangyajáratot is meg kell ismer-

nünk. A játék kipróbálható verzióját egyébként már kiadták. Az **O.R.B.** egy Homeworld-szerű 3D-s űrben játszódó akció-stratégia lesz, mely bármelyik pillanatban a boltokba kerülhet. Egyik különlegessége a programnak, hogy át lehet váltani a szokványos izometrikus stratégiai nézetbe is, hogy jobban átláthatóak legyenek az események (hiszen a 3D-s játékok kameramozgása még nem tökéletes). A **Disciples II: Dark Prophecy** egy körökre osztott stratégia lesz, melyben a szokásos eljárással kell végigmennünk a programon, egyébként semmi



Disciples II: Dark Prophecy

különlegességet nem nyújt. Az alig néhány hete bejelentett **Nexagon: The Pit** is előkeült a kiállításon. Ez egy teljesen 3D-s valós idejű thirdperson taktikai akciójáték lesz, melyben a játék elején kreált karakterünket folyamatosan fejleszteni kell. A **Rails Across America** egy olyan szimuláció lesz, melyben különféle kereskedelmi és egyéb vasútvonalakat kell kiépíteni keresztül-kasul a kontinensen. Néhány héten belül a boltokban lehet. A **World War II Online: Blitzkrieg** szintén egy szimuláció lesz, de csak online nyomulhatunk majd, és ahogy a neve is mutatja, a második világháborúba csöppenünk. Nem lesz éppen egy grafika bajnok, de ettől még lehet élvezetes is. Elvileg mire a cikket olvassátok, már a boltokban lesz. A **Zero-G Marines** volt az ST utolsó



Zero-G Marines

programja, mely egy FPS akciójáték lesz. Különlegessége, hogy nincs gravitáció, és hatalmas fegyverekkel nyomulhatunk. Idén szeptemberben kerül a boltokba.

THQ:

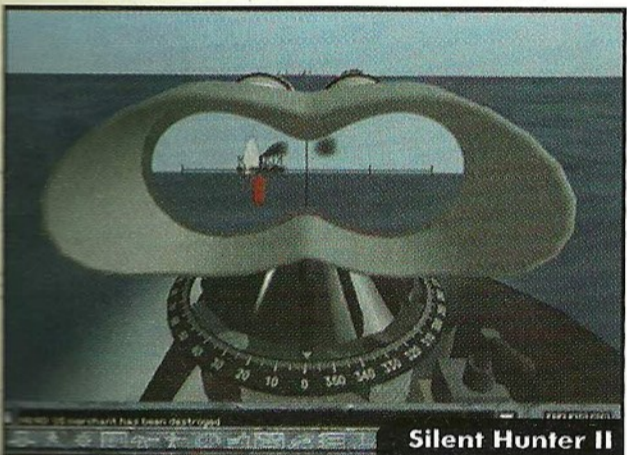
A Summoner kiadója idén csak egy PC-s programot hozott el a kiállításra, mely a **Red Faction** nevet kapta. Ez egy elég ígéretesnek tűnő FPS akciójáték lesz, melynek különlegessége, hogy gyakorlatilag mindent lerombolhatunk benne, sőt még a falakat is lebonthatjuk benne.



Red Faction

Ubi Soft:

Ez a cég tavaly óta rengeteg fejlődésen és bővítésen ment keresztül, több fejlesztő-csapatot is megvásárolt. Az idei játékiállításán elég sok programot tudtak prezentálni. A **Destroyer Command** egy harci játék lesz, melyben óceánjáró csatahajókat kell majd irányítanunk a második világháború alatt. Ehhez kicsit hasonlít a **Silent Hunter II**, mely szintén ebben a háborúban játszó-



Silent Hunter II



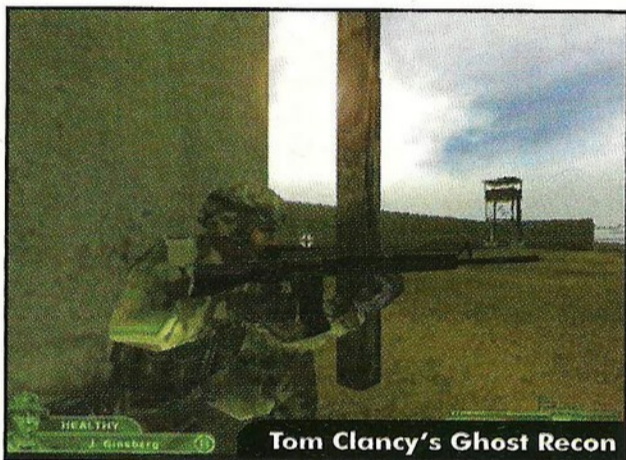
Lock ON: Modern Air Combat

dik, csak ebben tengeralattjárókkal nyomulhatunk. Ha már a harci játékoknál tartunk, érdemes megemlíteni a **Lock ON: Modern Air Combat** című játékot, melyben többféle vadászgéppel is indulhatunk a csatákba. Megismerkedhetünk a Su-25-tel, az F-15-tel, az A-10-essel, és még lehetne folytatni a sort. Még idén ősszel a boltokba kerül. Még egy repülő játék előkerült, mely az **IL-2 Sturmovik** névre hallgat. Ez is



Dragon's Lair 3D

a második világháború idején játszódik, csak itt az orosz légtér támadása és biztosítása a feladatunk. A jóval békésebb vizekre evezve beleütközünk a **Dragon's Lair 3D**-be, mely egy rajzfilmes környezetben játszódó akció-kaland program. A pályák tele vannak csapdákkal, rejtélyekkel, talányokkal, feladatunk így épségben eljutni a játék végére. Idén szeptemberben várható a progí. Másik szelíd program a **Rayman M**, mely a jól ismert és sokak által kedvelt Rayman kalandjait feldolgozó teljesen 3D-s multiplayer játék. Most térjünk át az akció-játékokhoz. Ezek között Tom Clancy jól bevált neve csillan fel, nem is egyszer. A **Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear: Black Thorn** a már jól ismert akciójáték következő változata, néhány új pályával, lehető-



Tom Clancy's Ghost Recon

séggel. Jóval érdekesebb a **Tom Clancy's Ghost Recon**, melyben csapatoddal együtt dolgozhatsz nemzetközi egységekkel is, sőt, akár a NATO seregeivel is, és közös erővel veheted fel a harcot a terroristák ellen. A **Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor** egy AD&D alapokra épülő RPG. Grafikailag a Baldur's Gate 2-re hasonlít leginkább (karakterábrázolása részletesebb), és legfontosabb érdekessége, hogy teljes egészében az AD&D 3.0-ás szabályrendszerét használja. Idén ősszel kerül a boltokba. A **Capitalism 2** az eredeti Capitalism nyomdokaiba lép; ez is egy üzleti szimuláció lesz, melyben mindent és mindenkit birtokunkba vehetünk. Még nem lehet tudni, mikor jelenik meg. Szándékosan a cég utolsó játékaként említjük a **Sovereign**-t, hiszen ez kicsit más, mint a többi. Ez lesz az első PC-re készült, teljesen 3D-s, valós idejű stratégiai játék, melyet csak interneten lehet nyomni. Akár 500-an is lehetünk egyetlen pályán, ami eléggé rekord teljesítménynek számít ezen

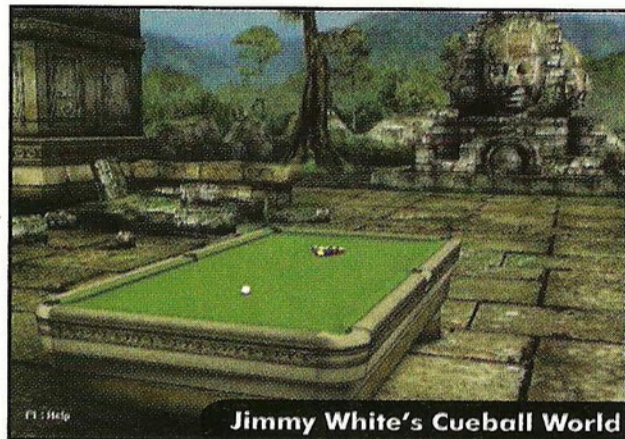


Sovereign

játékok körében. Megjelenéséig még több mint egy évet várnotok kell.

Virgin Interactive:

Beszámolóink utolsó helyére került a Virgin, nem azért, mert rosszakat mutatott be, csupán egyszerű ABC elrendezésű listánk a magyarázat. Ez a cég tudomásunk szerint 3 PC-



Jimmy White's Cueball World

s játékot mutatott be az idei E3-on. Az első a **Jimmy White's Cueball World**, mely egy gyönyörűen kivitelezett 3D-s biliárd program. Az asztalokat különféle egzotikus és titokzatos helyeken helyezték el, ezeken ugrathatjuk, csavarhatjuk is a golyókat. Jövő tavasszal tudjuk először kipróbálni. A



Maelstrom

Maelstrom az Unreal Warfare (UT továbbfejlesztett változata) grafikus motorját használó, teljesen 3D-s „űrben játszódó” FPS lesz. A 20 változatos küldetésből álló történetet a Judge Dredd írója, Robbie Morrison alkotta meg. Elvileg jövő év elején kerül a boltokba. És végezetül jelen volt a **Force of One** is, mely egy 3D-s third person cyberpunk stílusú kalandjáték lesz. A történet szerint Calcaphon városában vagyunk, és Farlight-ot, a kezdő techno-varázslót alakítjuk. Feladatunk felkutatni egy embert, akinek a birtokában van a világ megváltoztatásához szükséges kulcs. Még idén télen a boltokba kerül.

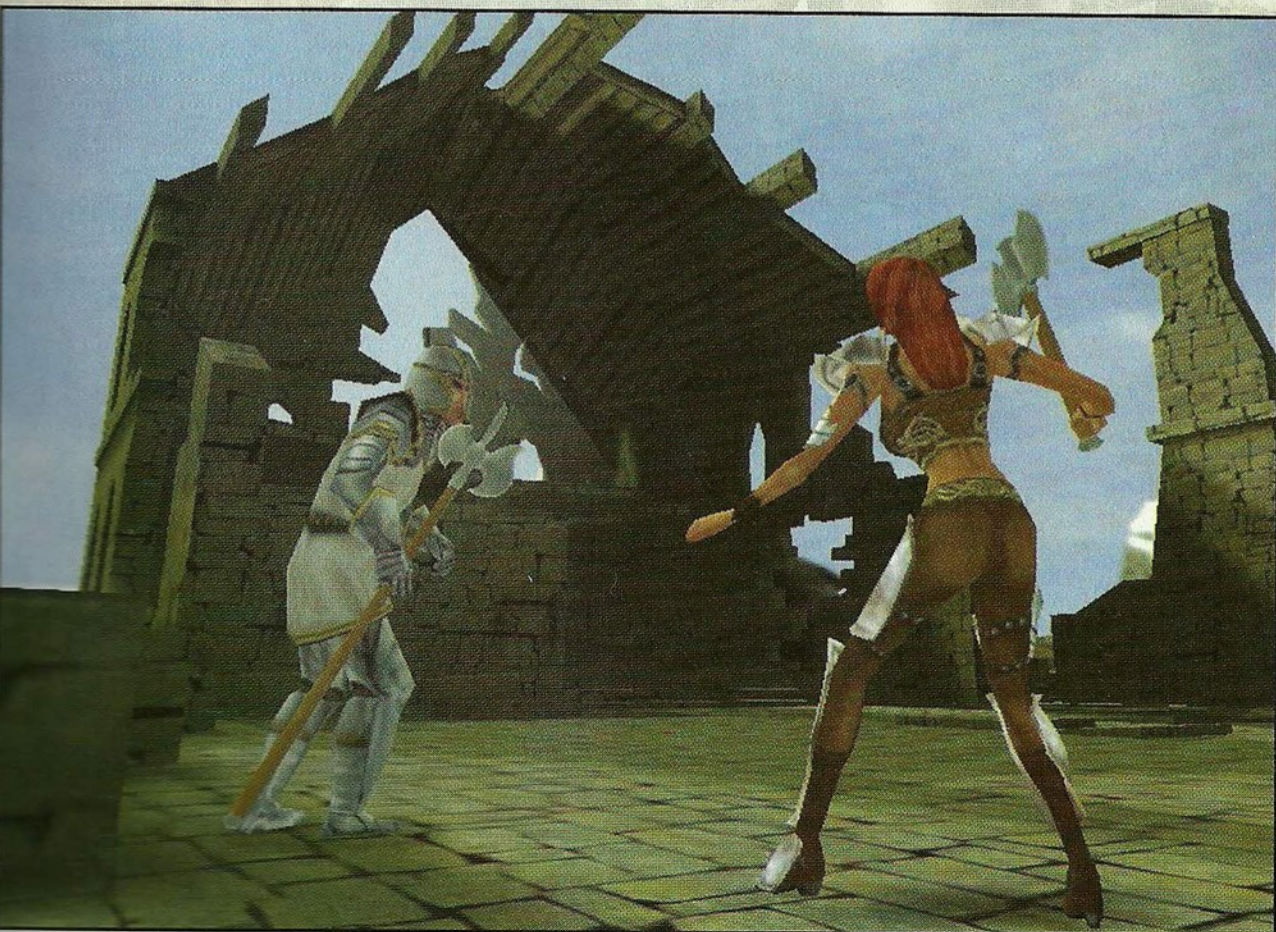
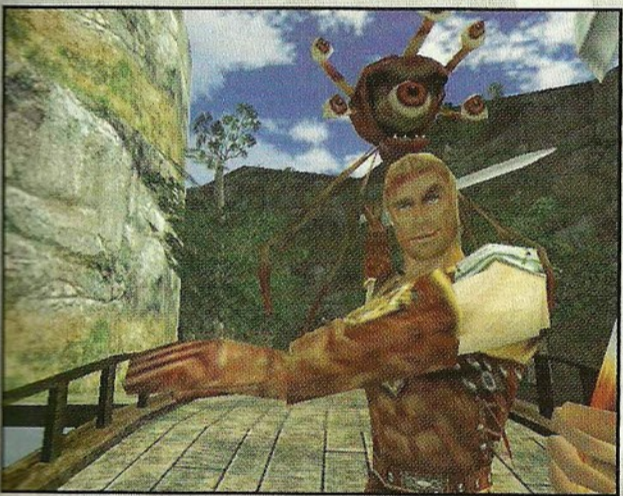
Reméljük, sikerült átfogó képet adnunk erről a remekbeszabott rendezvényről. Igyekeztünk írni egy csöppet minden programról, de biztosan kihagytunk párat, hiszen így is alig férünk el a lapban. A következő, hasonló horde-rejű rendezvény az ECTS lesz, melyet idén, szeptember 2-4 között rendeznek meg a megszokott helyen, vagyis Londonban.

LEGENDS OF MIGHT & MAGIC

Fantasy Person Shooter életre-halálra

A Might and Magic szerepjáték sorozat igazi őskövületnek számít: 1987-ben látta meg a digitális napvilágot. Az eltelt idő alatt a sorozat kiteljesedett: a további RPG részekén túl a Heroes stratégiák és egy akciójáték, a Crusaders is megjelentek palettáján. A Legendsben ismét új oldaláról, ezúttal a hálózatos fantasy FPS-éről ismerhetjük meg a „Hatalom és Mágia” világát. A méltán népszerű Counter-Strike-ra erősen emlékeztető hálózatos játékban a Jók vagy a Rosszak csapatában harcolhatunk egymás és a vérünkre szomjazó szörnyek ellen. A frag-számolgotós, fogcsikorgató, véres küzdelmek közepette különféle változatos küldetéseket is teljesíthetünk: ártatlan hercegnőt kell a gonoszok karmai közül kiszabadítanunk, egy hatalmas vörös sárkányt közös erővel a másvilágra zavarnunk vagy legendás varázstárgyakat megszerezni. Figyelem! A Legends komoly addikciót is okozhat: ha nem szakadsz le a szerverhiba miatt a hálóról, akkor előfordulhat, hogy ez magadtól nem sikerül...☺





Megvallom őszintén: amennyire imádom a Half Life vagy az Undying-féle hangulatos egyjátékos FPS-eket, annyira nem vagyok Quake 3: Arena megszállott. Nem nagyon tudom átélni a megfelelő ütemben elvégzett rocket jumpok okozta örömet, vagy hogy mi az élvezet abban, hogy hatszázhuszonötödször is „nyomunk egyet a dm4-en”. Csak csodálni tudom azokat az embereket, akik már fejből tudják, hogy egyes pályákon hol kell felmarkolni a quadot vagy a rocket launchert, akik a levegőben úszva hat-hét, Quake-ügyben (hozzám hasonlóan...) kevésbé járatos sorstársukat laza könnyedséggel szedik le. Egy kicsit jobban bejött viszont annak idején az eredeti Half Life multiplayer része, és a SWAT3-ban is egész jól adtam a terroristák arcának Malachittal és ZeroCoollal az oldalamon. Amikor először hallottam a Legends of Might and Magic-ről egy kicsit képtelenségnek tartottam, hogy a (Heroes of) Might and Magic sorozatból normális online FPS készüljön, de aztán egyre jobban megtetszett az ötlet. Anynyiszor dolgozták már fel a terroristás, alienes témákat a hasonzóru játékokban, hogy tényleg hiányzott már egy jó kis fantasy változat. És bár eddig nem remekeltem a fent említett FPS partikban, Heroes és RPG rajongóként úgy gondoltam, hogy a Legends-zel teszek egy próbát. Nem bántam meg...

Ami már a legendák homályába vész...

Mielőtt azonban részletesen belemerülnék a játék lelkivilágába, pár szomorú könnyecpet szeretnék hullajtani azzal kapcsolatban, hogy mi születhetett volna belőle. Az első elképzelések szerint ugyanis a Legends egy szerepjáték elemekkel dúsított, belső nézetes fantasy akciójáték lett volna. A tavalyi, 2000-es E3-on a 3DO még egy olyan verziót muta-

tott belőle, amelyben kalandozás és RPG részek is szerepeltek. A játék készítése során a fejlesztők sajnos ejtették a kalandozást, hogy csak az akciórésze koncentráljanak. Ez a döntés a 3DO fejeseitől származott, akik kizárólag egy gördülékeny multiplayer FPS-re vágytak. Akármilyen profi is ezen a téren a Legends, mindenképpen elszomorító, hogy már megint az egyszerűsítés oltárán kellett feláldozni néhány eredeti ötletet...

Counter-Strike of Might and Magic

De ne keseregjünk tovább, hanem ejtsünk pár szót a grafikus motorról. A Legends az említett FPS-ekkel szemben nem Quake 3 vagy Half Life engine-t használ, hanem többek között a No One Lives Foreverben megcsodált Litech-ét. Nekem személy szerint nagyon tetszik ez a típusú megjelenítés: a karakterek részletesek, a környezet is kellően változatos, és remekül passzol a Might and Magic színvilágához. A Litech egyedüli hátulütője, hogy mind a Half Life, mind a Quake 3 motorjánál lassabb, de ebben a játékban amúgy sem számít annyira a sebesség, mint a hagyományos FPS-ekben – a taktikai harcnak és a megfelelő helyezkedésnek nagyobb szerepe van. A játék alapszabályai roppant egyszerűek. Adott két csapat, a Jók és a Rosszak, akik minden egyes pályán egymásnak esnek. A Legendset csak hálózatban játszhatjuk, és szerveren belül maximum 16 kalandor csapathat össze. Amikor egy ilyenbe belépünk, először is el kell döntenünk, hogy melyik oldalon, milyen karakterrel akarunk küzdeni. A Legends a Counter-Strike-hoz hasonlóan gondoskodik arról, hogy egyik csapatban se legyenek túl sokan: ilyenkor automatikusan „átvarázsol” néhány játékost a következő összecsapás kezdetére. (Itt ezt autobalancing-nek hívják.)

Kiválasztott karakterünk bőrébe bújva először is be kell vásárolnunk különféle páncélokat, hagyományos vagy mágikus fegyvereket (Might or Magic). A vértézet választéka karakterfüggetlen, a különféle fegyvereket viszont boldogboldogtalan kiválaszthatja. Elsőként belépve csak ötszáz arany lapul erszényünkben, ami a meglévő fegyvereinknél csak egy hangányival jobbhoz elegendő, viszont ha ügyesen irtjuk a ször-





nyeket és az ellent (meg akkor is, ha ügyetlenül), hamarosan szép kis summához juthatunk, amiből aztán alaposan feltápolhatunk a következő menetekben.

Hősök és voyeur-ködő szellemek

Egy küldetés alapból öt percig tart, de ezt a játékot indító host többre is beállíthatja. Azokat a törzsgyökeres quakereket, akik túltették magukat a felszedhető fegyverek hiányán, a következő sokk akkor éri majd, amikor rájönnek, hogy az egészségügyi csomagokkal is ugyanez a helyzet – ha egyszer alaposan megsérültél, akkor jobban teszed, ha ezentúl vigyázol magadra. Ha mégis elpusztulnál, akkor a Quake-el ellentétben egészen a következő körig nem születesz újjá. Hogy ilyenkor ne und szét az agyad, a „szellem mód” segítségével kívülről többféle szögből nézheted, ahogy a bentmaradt játékosok irtják egymást. Ez a részlet szerintem rendkívül hasznos: ilyenkor lehet megfigyelni, ki hogyan trükközik vagy hol szokott „kempelni” (egy helyben állva, egy védett kuckóban várva az arra járó ellenséget támadja csak meg.)

Capture the hercegnő

A ghost mode mellett a Legends-ben található még néhány frappáns megoldást. A játékban négyféle, más multiplayer FPS-hez hasonló „küldetést” találunk. A jól ismert „capture the flag”-hez például a „kard a kőben” nevű játékmód hasonlít. Artúr király valószínűleg forog a sírjában, itt ugyanis az a célunk, hogy csapatunk egyik tagja kirántsa a szikladarabból a varázspallost, és egy meghatározott helyre elvigye azt. (Nem kell megijedni, a plágium odáig nem terjed, hogy a delikvenst rögtön királlyá is koronázzák...☺). A kardot útközben fegyverként is remekül lehet használni: az a szerencsétlen ellenfél, aki véletlenül arra téved, egy-két suhintástól szinte biztosan halálnak halálával nyaklik össze.

A másik mód a Counter-Strike „túszmentésére” hasonlít, csak itt túszok helyett egyetlen szép szőke hercegnőt kell kiszabadítani.

A hölgyike a Rosszak fogságában sírdogál, és csak arra vár, hogy egy nemes szív kiszabadítsa. A Jóknak tehát el kell jutniuk a hercegnőhöz, az akciógombbal magukkal hívni (ez nem egy túl bőbeszédű játék...), majd élve eljutni a megadott ponthoz.

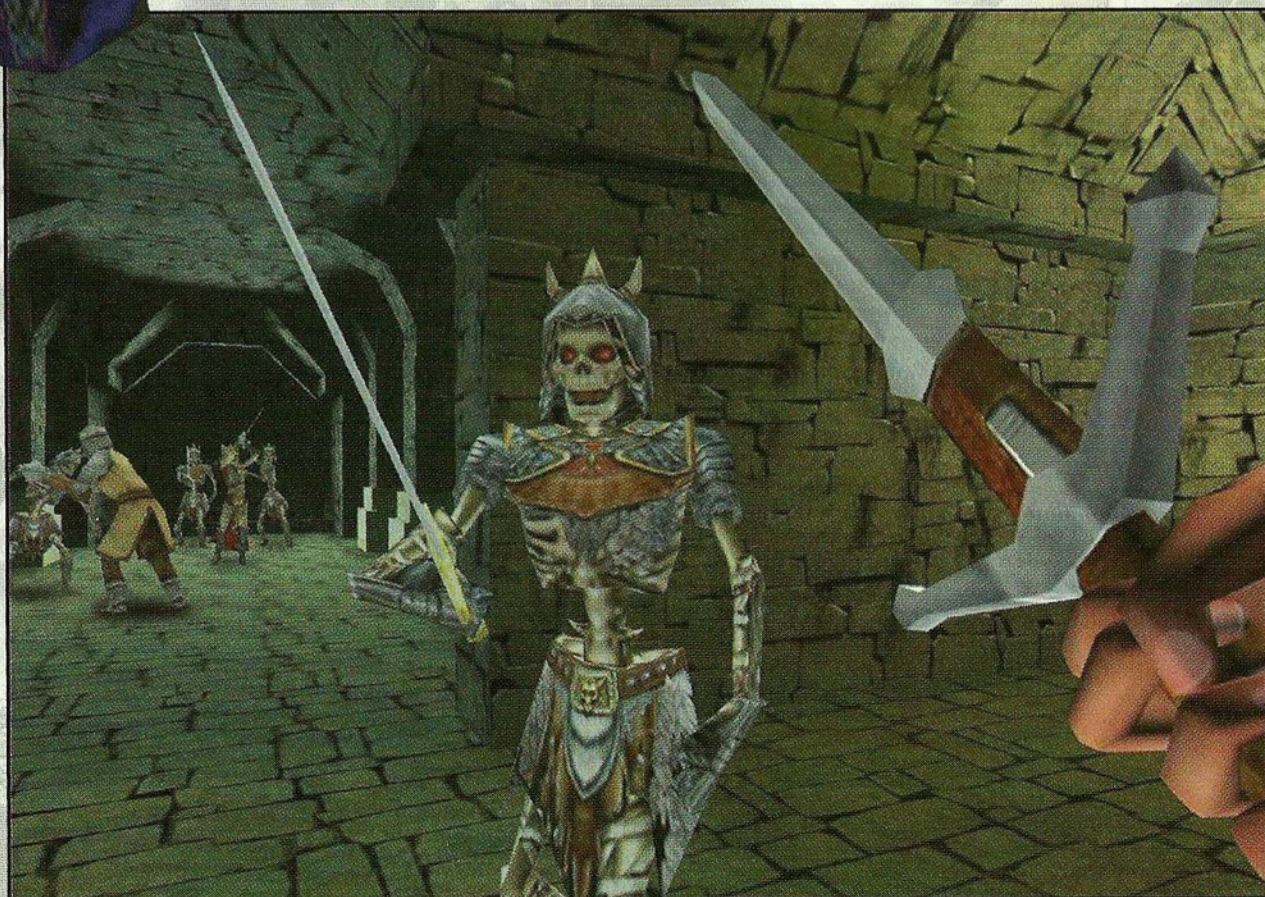
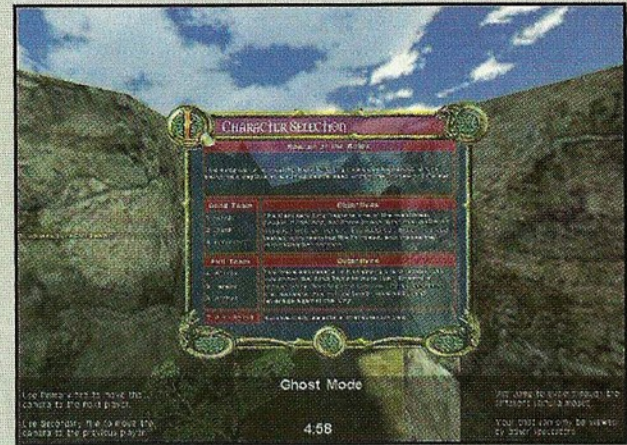
Találunk őrző-védő szolgálatot is a játékban: ez a „hadúr elkísérése”. A Counter-Strike-ből ismerős „VIP escort”-hoz képest itt annyi a különbség, hogy az említett „célszemély” egy iszonyúan erős karakter, aki automatikusan megkapja az osztályához tartozó superfegyvert és a legerősebb páncélt. (Szittyóval közösen próbáltuk Malachit „hadurat” elintézni, de gyakran egyetlen lövése elegendő volt, hogy minket küldjön a másvilágra, és még csak pontosan céloznia sem kellett!)

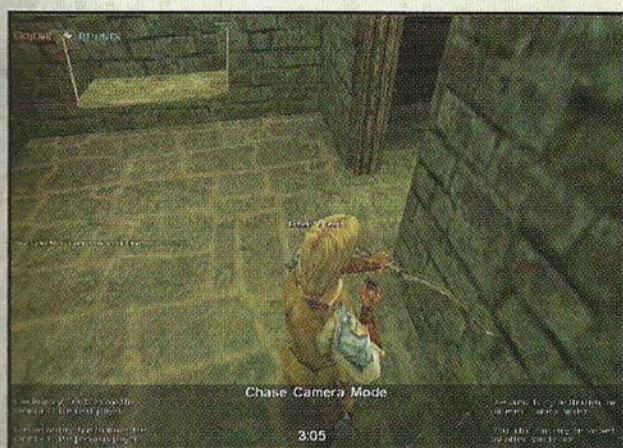
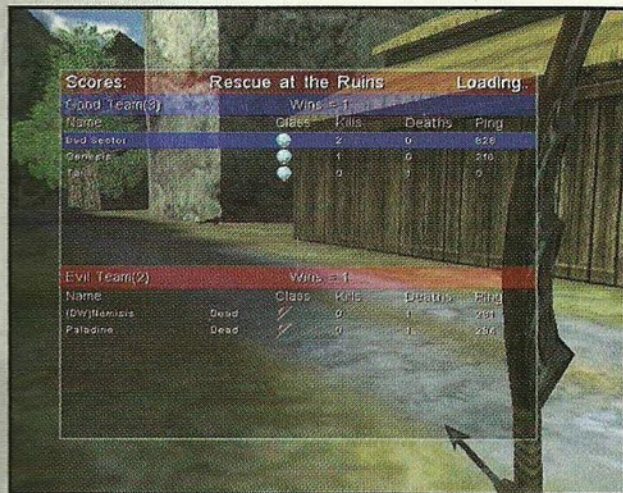
Az egyik legérdekesebb játékmódban Szent György szerepében tetszeleghetünk, ahol egy hatalmas, vörös sárkányt kell elintéznünk. Hüllőnk türelmesen várja, míg az életére törő embercsapat arra nem sétál, hogy aztán tüzes leheletével gyros-szá süsse őket. Nem csak pokolian nehéz elintézni a dögöt, de ráadásul ebben a játéktípusban még azt is meg kell állnunk, hogy rögtön az ellenségnek essünk, hiszen akkor vége a játéknak, és mindkét csapat veszített. (Ilyenkor a sárkány nyert...)

Heroes of Might and Magic

A pályák elején mindkét oldalon három-három hős közül választhatunk. Mindegyikük a szerepjátékokból ismerős erősségekkel és gyengékkel bír.

A Jók csapatában lévő szőke, „bredpittes” lovas testi erejét kihasználva karddal a kezében, közelharcban tud a legjobban érvényesülni. A nyüzüge druida viszont egy hosszúfűlű elf, aki a természeti elemek fölötti hatalmának köszönhetően a mágia és a vívás tu-





dományában egyaránt jeleskedik. A sorban az utolsó jó karakter a kék ruhás varázslónő. (Én nem tudom, a Diablo II óta ez valami mánia, hogy a mágusnak mindenáron *nőszemélynek* kell lennie?! A női emancipációnak ez a következő lépcsőfoka, vagy mi a bánat?!) A mágushölgy leginkább a távolról lövő varázsbotok terén a leghozzáértőbb, ellenben közelharcban nagyon könnyen lenyomhatják.

Hasonlóak a Jókéhoz a Rosszak figurái is. A lobogó, vörös hajú amazon például a lovag megfelelője: szintén nagy szakértője a kézitusáknak. Aki viszont hozzám hasonlóan távolról szeret harcolni, az válassza a körszakállas íjász karit: ő tud a legtöbbet sebezni a nyílvevők célba találásakor. (Talán furcsának tűnik, de ebben a játékban ő a varázslónő gonosz megfelelője...) Végül a vörös gúnyájú, őszülő eretnek a druidához hasonlóan mind közelharcban, mind távolról igen hatékony karakter.

Kard által vész el, ki ijjal túl közel szerencsétlenkedik...

A Legends-ben megtalálható, összesen 18féle fegyver a hagyományos (akció)szerepjátékból ismerős lehet: kardok, harci bárdok, pika, íjak és persze az elmaradhatatlan varázsbotok. Rengeteg fegyvernél találunk elsődleges és másodlagos támadási módot, sőt egy-kettőnek harmadik funkciója is van. Például a „gravity hammer” alpból egy normális kalapács, viszont ha elhajítjuk, akkor egy hatalmas, randa, zöld pacát generál, amely magába szívja az ellenséget – így azok könnyebb célpontot nyújtanak számunkra. Van néhány speciális fegyver is, amit csak egyes karakterek használhatnak, viszont ha ezek elpatkolnak, akkor más játékos egy laza mozdulattal felmarkolhatja hullájukról.

A legenda elmaradt, de azért szép volt, fiúk...

Ez mind szép és jó, de vajon hogyan állja meg helyét a Legends más multiplayer FPS-ekkel szemben? A játékkal kapcsolatban általában kétféle véleményt lehet hallani: a quakerek leginkább fikázzák, a Counter-Strike-osok viszont az újabb CS-variánst üdvözlők boldogan benne. Néhányan ostobaságnak tartják az olyan nem túl reális motívumokat, mint például a másodpercenként tüzelő nyílvevő – szerintem ezt nyugodt lélekkel a fantasy világ számlájára írhatjuk, el-



végre nem egy hagyományos középkori milióval van dolgunk. Feltétlen pozitívum, hogy egy igazán kiforrott multiplayer játékkal van dolgunk, amelyben gondosan megtervezett pályákkal és küldetésekkel találkozunk. Elég összevetni például a szintén Litech motort használó, ezen a téren viszont elég gyengén muzsikáló No One Lives Foreverrel, hogy érezzük a különbséget.

A gondosan letervezett, nagyon jó többjátékos módnak viszont sajnós az az ára, hogy sztorira és single player küldetésre már nem tellett a készítőknél... Szerintem ez eléggé elhibázott lépés, mert a Hexen 2 óta nem találunk fantasy FPS-t a piacon, és biztos vagyok benne, hogy ha a fejlesztők egy kicsit megerőltetik magukat (vagy a 3DO nem szól be), akkor a Legends ezen a téren is tarolhatott volna...

Ami megmaradt, az egy nagyon szép megjelenítéssel, nagyon aprólékosan kidolgozott multiplayer FPS,

amelyet a fantasy világtól nem idegenkedő Counter-Strike fanatikuskoknak illetve az új élményeket szívesen kipróbáló Might and Magic rajongóknak csak ajánlani tudok. Én személy szerint sikeresen rákattantam: amíg a Diablo II küldetéslemeze meg nem érkezik, leginkább a Rosszak között nyomuló íjász szerepében biztosan megtaláltok...

Bad Sector

Legends of Might & Magic
www.3do.com

PRO	<ul style="list-style-type: none"> ■ kiforrott, változatos multiplayer rész ■ Might and Magic világ ■ litech grafika
KONTRA	<ul style="list-style-type: none"> ■ nincs sztorival összekötött egyjátékos mód ■ pár szerepjáték elemet azért igazán beletehettek volna...
HARDVER	<ul style="list-style-type: none"> ■ Pentium 300 Celeron A, 128 MB RAM, 3D-s videokártya

GRAFIKA	
HANGHATÁS	
NINCS ZENE	
JÁTSZHATÓSÁG	

90%



GameStar

TÁRSAS JÁTÉKOK



Biztosan sokszor vágták már a fejtekhez, hogy emberi kapcsolataitok sínylik meg, hogy olyan sokat játszottok a számítógéppel, idegen, virtuális világokba feledkezve. Nos, a szidásoknak talán sohasem szakad vége, lassan megváltozhat viszont a számítógépes játék társas funkciója – hála az egyre jobban terjedő internetes multiplayer partiknak, illetve kizárólag online játszható szerepjátékoknak. Hogy ezeket mennyire tekinthetjük valódi emberi kapcsolatoknak, annak megítélését inkább a témában jártasabb szociológusokra és pszichológusokra bízánk, mi pedig egy kis körképpel szeretnénk szolgálni a mostanában divatos internetes játékokról, illetve arról, hogy honnan is erednek ezek.

MUD. Ez a hárombetűs szó a Multi User Dungeon rövidítése, amely lényegében mindenféle internetes játék és a chat ősének tekinthető. Az első MUD-okat a hetvenes évek végén fejlesztette ki pár unatkozó egyetemista. A szintén akkoriban elterjedt élő szerepjátékokhoz hasonlóan egyszerre több játékos barangolhatott egy teljesen szöveges, elképzelt fantasy világban (legtöbbjük leginkább az akkoriban iszonyúan népszerű Tolkien-féle Gyűrűk Ura univerzumban játszódtak.) Érdekes, hogy a számítógépes „offline”, tehát nem hálózatban játszható szerepjátékok a MUD-okból fejlődtek ki, tehát időrendben a MUD megelőzte a CRPG-t.

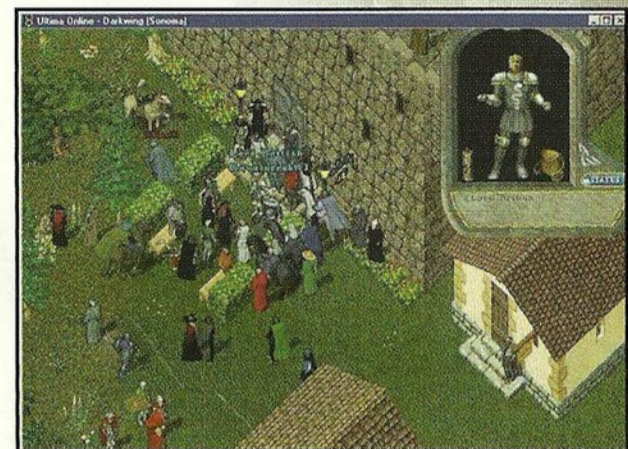
Kinek a papné, kinek a sárkány...

A MUD egy idő után hatalmas népszerűségre tett szert: előfordult, hogy egyszerre ötszázan barangoltak egyetlen játékban. (Akkoriban ez nagy számnak számított.) Az eredeti célját azonban hamar túllépte, ugyanis az emberek rájöttek, hogy a számítógépes szerepjátéknál sokkal élvezetesebb maga a közös beszélgetés élménye. Bizonyos játékokban olyan virtuális barátságokat, kapcsolatokat, szerelmeket, házasságokat (!) alakítottak ki, amelyeket a valós életben sohasem mertek volna. A Tolkien-féle fantasy világot viszont egyesek egyre erőltetettebbnek érezték, és előbb más játékuniverzumokkal próbálkoztak, majd rájöttek, hogy egyszerűbb, ha a játék részt egyszerűen kieszedik, és olyan programokat készítenek, amellyel kizárólag az internetes beszélgetést lehet megvalósítani. Így születettek meg az első IRC-k, és nagyjából

ből ekkor vált háromfelé a MUD-ok, a szerepjátékok és a chat programok útja.

Az első online tüntetés

Ugorjunk egy kicsit az időben. Az egyik legnépszerűbb fantasy RPG sorozat, az Ultima sorozat atyjának, Richard Garriotnak úgy 1995/96 tájékán nagyszerű ötlet jut eszébe. Mi lenne, ha az Ultimából egy kizárólag Interneten játszható grafikus MUD-féleséget készítenének? Így született meg az egyik első MMORPG (massively online RPG – akkor még nem így hívták), amely a MUD-ok és a hagyományos RPG keveréke volt. Az Ultima Online nagyszerűsége többek között abban rejlett, hogy a Britannia világában akármilyen karriert választhattál: ha kedved volt hozzá akár fogadós-ként élted le virtuális életed nagy részét, de persze felfejleszthetted magad rettenetes mágusnak vagy bátor lovagnak is. Emellett az UO univerzuma addig sohasem látott interaktivitással reagált a játékosok viselkedésére: például ha a kalandorok kiirtották az erdőben élő szarvasokat, amelyekkel a környéken élő sárkány táplálkozott, akkor ez a kedves kis állatka fogta magát, elvándorolt a közeli faluba, ahol az ott élő játékosokból lakmározott be. Erre persze szegény hullőnek vérdíjat tűztek ki a fejére, amit adott esetben ugyanazok a kalandorok kasszíroztak be, akik felélték a szarvasokat.





lassúsága okozta lag, illetve az a néhány vérszomjas emberke, akit „player killereknek” neveztek, és akik egyedül abban lelték örömeiket, hogy gyanútlan játékos társukat kiirtották, majd kirabolták. A koronát az egésze az tette fel, amikor kiderült, hogy boldog boldogtalan meghack-elheti saját karakterét, és ezáltal behozhatatlan előnyre tehet szert másokkal szemben.

A tavaly megjelent Diablo 2-ben a legtöbb problémát (elvileg...) kiküszöbölték: a játékos karaktert a BattleNet a saját szerverén menti el, úgyhogy (elvileg...) csalásra nincs már lehetőség. Az egymás ellen harcolni kívánó felek pedig ezt egyedül a városon kívül tehetik még, de ezt előbb világosan be kell jelentenie egyiküknek. Továbbra sem sikerült (az eltelt másfél év óta sem...) viszont megoldani a szerverek sebességének problémáját...

Ennyire komoly?

A soron következő online szerepjátékokat most nem szeretném részletesen elemezni (néhány készüléfében lévőről olvashattok az E3-as előzetesekben). Sokkal érdekesebb viszont, hogy mennyire komolyan veszik a játékosok az egyes MMORPG-kben kis virtuális világukat. Az egymás közti beszélgetésnek továbbra is fontos szerepe van, de már szó sincs arról, hogy szinte csak erről szólna a játék, mint a korai MUD-okban, hiszen erre már léteznek különféle chat-programok és honlapok.

Annál nagyobb hatalmi harcok dúlnak viszont játékos és játékszolgáltató között – erre mostanában a Microsoft *Asheron's Call* című MMORPG-jének ügye szolgálhat például. Az *Asheron's Call* univerzumán belül ugyanis létezett egyfajta önkéntes „polgárőrszolgálat”, amelyet egyes játékosok alapítottak, hogy a player killerek vagy egyéb rendszegők ellen védjék a játék szabályait és játékos társait. Ez a szövetség éveken keresztül tökéletesen működött – egészen addig, míg a Microsoft gondolt egyet, és önkényesen feloszlatta, saját, fizetett „katonáit” rakva a helyükre. A felháborodott és megbántott önkéntesek tüntetéseket és internetes aláírásgyűjtést szerveztek, de úgy tűnik, a szolgáltató hajthatatlan. Döntésükkel kapcsolatban sokan azt rebesgetik, hogy azért volt erre szükség, nehogy a „polgárőrök” egyfajta fizetendő szolgáltatásnak tekintsék részükről a dolgot, és erre hivatkozva bepereljék a Microsoftot: adja ki a cég bérüket. (Állítólag ugyanis a szerencsétlen Origin Ultima Online-ját egy ilyen hasonló ügyben is beperelték, amit szintén elveszített a cég...)

Az ilyen problémák ellenére az olyan készüléfében lévő internetes játékok, mint a Sims Online, a Star Wars: Galaxies vagy a Dark Age of Camelot hatalmas örületre számíthatnak. Már csak azt kell kitalálnunk, melyik virtuális világban töltjük majd embertársainkkal életünk felét...

Bad Sector

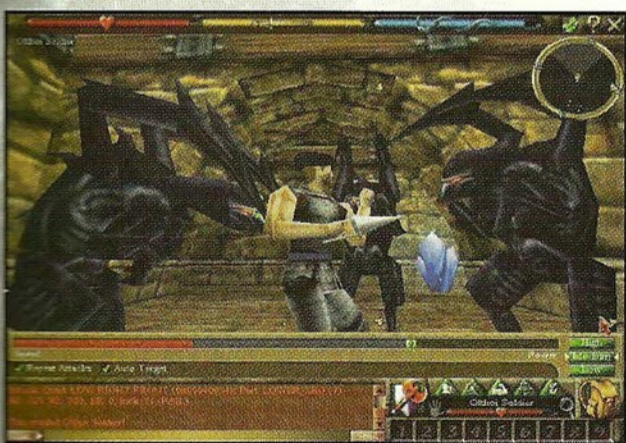
Ilyen és ehhez hasonló megoldások tették igazán varázslatosá az Ultima Online-t, és persze annak az élménye is, hogy több száz emberrel együtt barangolhatsz egy hatalmas virtuális társadalomban – és ez az igen borsos havi díját is megérte.

Sajnos az UO végső soron mégsem elégítette ki a játékosok igényeit. A legnagyobb problémát a lag jelentette (a szerver nem bírta a játékosok tömegét), amely rettenetesen megkeserítette a folyamatos játék élményét. Azok a játékosok pedig, akik nem csak egy kis chatelésre csatlakoztak fel, hiányolták a hagyományos szerepjátékokból megszokott „normális”, kidolgozottabb kalandokat és játékmenetet.

A dühöngés végül oda vezetett, hogy a játékosok szándékosan megszegették az Ultima Online alapszabályát, amely szerint nem szabad részegen és ruha nélkül sétálni az utcákon. Egy hatalmas tüntetést szervezve tömegesen bevonultak egy közeli játékbeli kocsmába, merevrészegre itták magukat, majd lehajították a ruháikat, és „Sebességet akarunk!”, „Játékmenetet akarunk” transzparenseket lóbálva Lord British kastélya elé vonultak! (Kevésbé mókás, de annál hatékonyabb módszer volt, hogy néhány játékos beperelte a játékot kiadó Origin-t, az alapján, hogy azok a havi díjért egyszerűen nem nyújtják azt a szolgáltatást, amit ígérnek, és ha jól tudom, meg is nyerték.)

Ördögjárás

Az Ultima Online-hoz képest nem annyira ambiciózus, viszont szintén sikeres próbálkozás volt a Diablo, amelyet a játékot kiadó Blizzard saját szerverén, a híres BattleNet-en lehetett játszani már 1996-tól. Bár a Diablo lényegében csak egy izometrikus fantasy akciójáték volt, az akkoriban szintén egyre nagyobb örületté váló multiplayeres Quake-el szemben újdonságnak számított, hogy a játékosoknak nem egymást kellett elpusztítani, hanem közös erővel, akár négyen is szembeszállhattak a gép szörnyeivel. Sajnos, az első Diablo internetes sikereit is beárnyékolta a szerver





Philos Labs

IMPERIUM GALACTICA III INTERJÚ

AZ EMBERISÉG LEGNAGYOBB KALANDJA

Gőzerővel készül az Imperium Galactica sorozat harmadik része. A fejlesztés magyar kézben maradt, de a Digital Reality-től átvándorolt a Philos Labs-hoz, akik a Theocracy-val és a szintén készülőfélben lévő Escape from Alcatrazzal váltak híressé. Az új csapat részben változtatott a régi recepten: az IG3 inkább egy Homeworldre emlékeztető, teljesen 3D-s űr akció-stratégia lesz, és jóval kevesebb hangsúlyt fektetnek a Sim City-féle bolygómenedzselésre. Ismét meglátogattuk a Philos-t, hogy Nyulászi Zsolttal, a sztori írójával elbeszélgetve ezúttal az IG3-ról szerezzünk első kézből információkat.

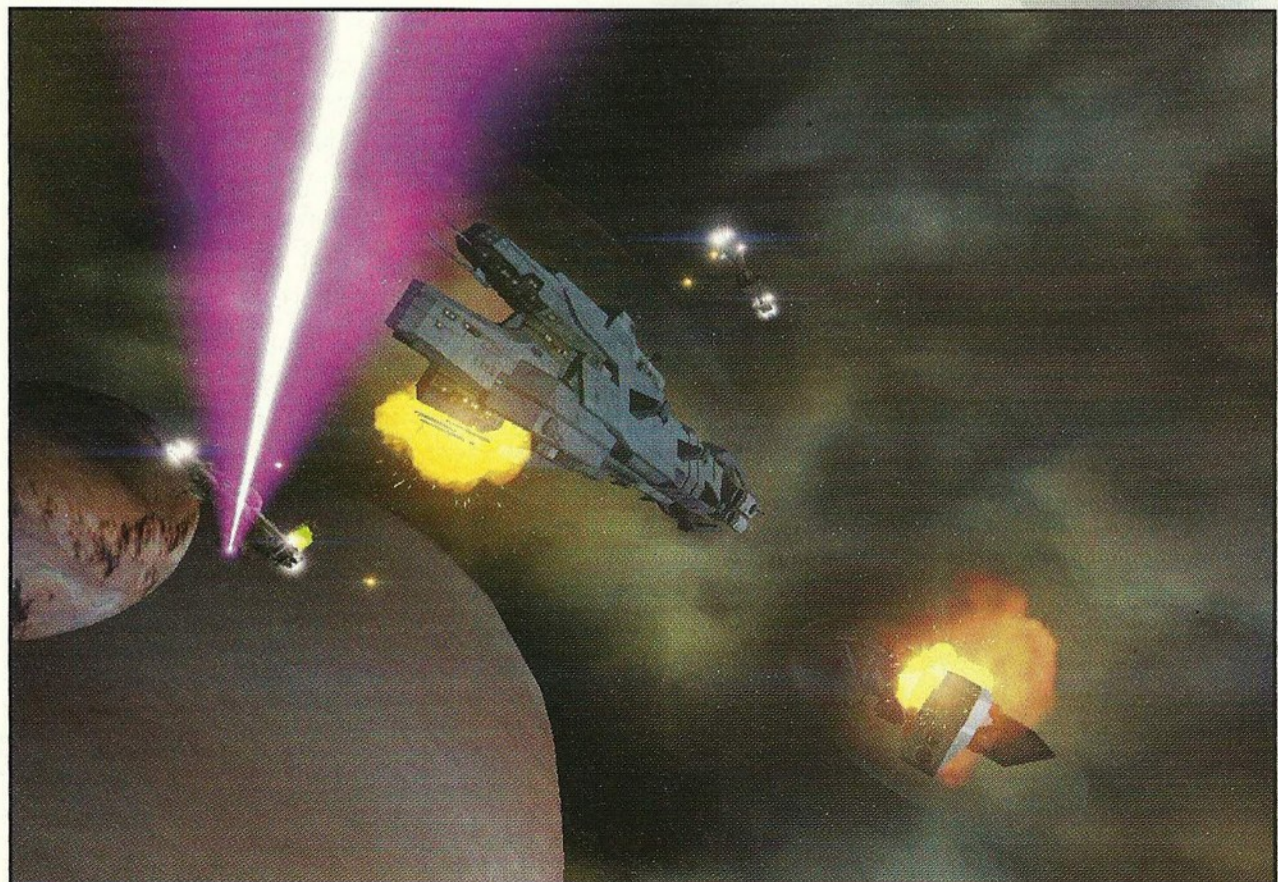
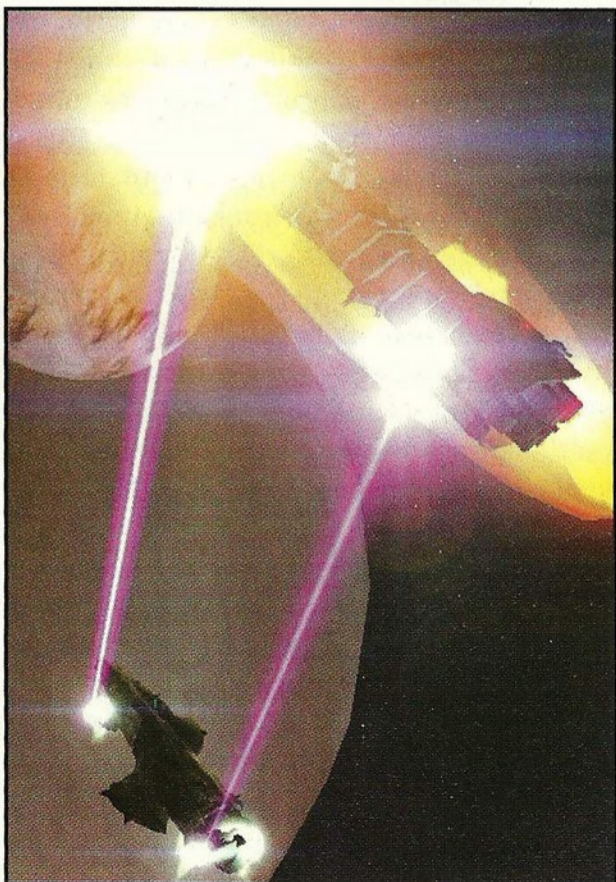
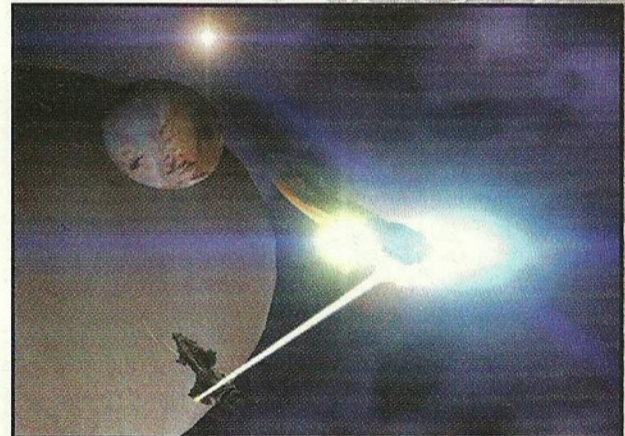
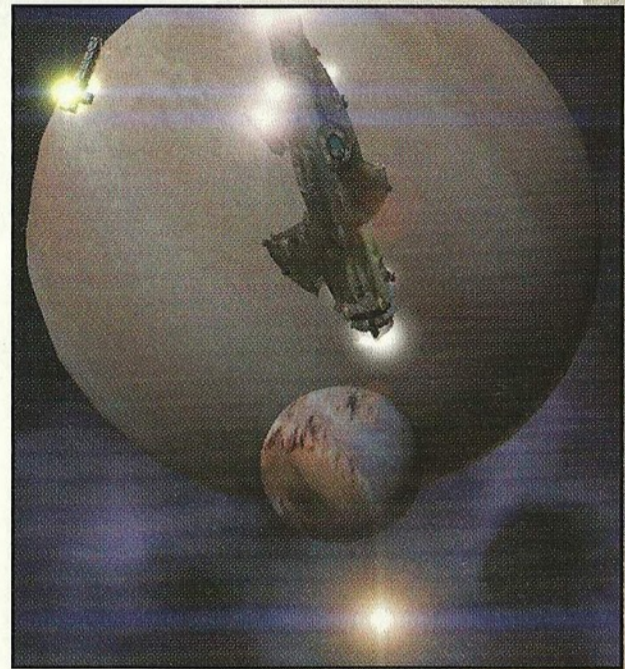
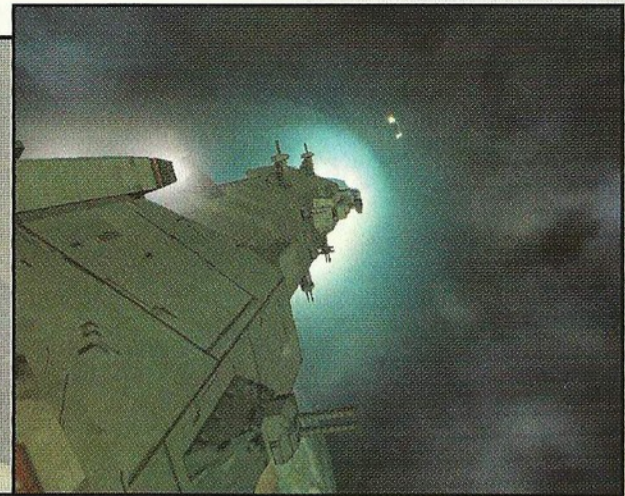
GameStar: Első kérdésünk gondolom minden IG-rajongót nagyon izgat: melyek lesznek a legfontosabb különbségek az Imperium Galactica második és a harmadik része között?

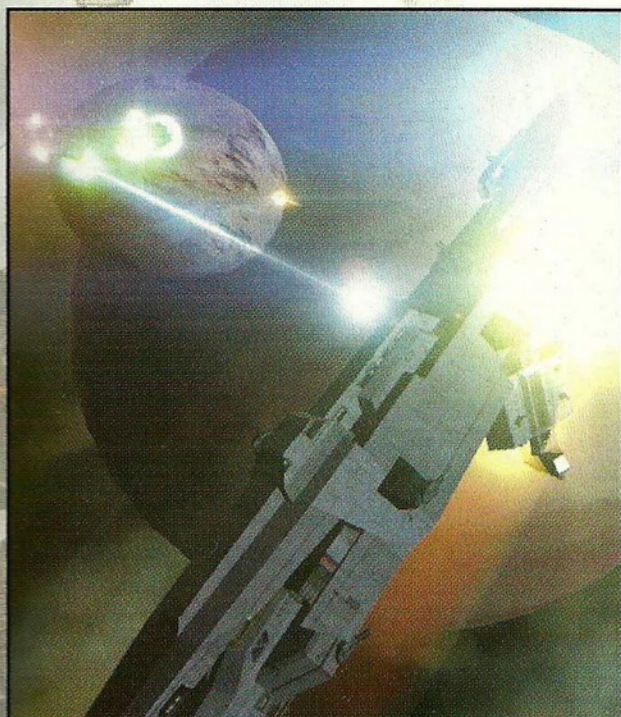
Nyulász Zsolt: Alapvető különbség, hogy az előző IG-hez képest inkább taktikai irányba visszük el a játékot. A technológiai fejlődésnek köszönhetően ugyanis lehetővé vált, hogy sokkal látványosabb űrcsatakat valósítsunk meg, részletesebben kidolgozott űrhajókkal és effektekkel. Olyan jeleneteket láthattok majd, amilyenekkel eddig csak sci-fi filmekben találkozhattunk. Ez persze nem jelenti azt, hogy a hangsúly tel-

jesen elkerült volna a stratégiáról – ez továbbra is jelentős része a játéknak. Annyi a különbség, hogy egy kicsit egyszerűbb, bár nem kevésbé reális lesz. A Digital Reality-hez képest másféle elképzeléseink vannak, ezért a mi stratégiai rendszerünk különbözik az övékétől. A különféle visszajelzések alapján úgy tűnik, hogy bizonyos elemekkel kevésbé szeretnek vacakolni az emberek, és mi ezeket szeretnénk kihagyni. Az egész játék léptékét egyébként úgy kell elképzelni, mintha az IG2-őt tízezerrel elosztanánk. Nem irányíthatunk majd több száz hajót, hanem csak tízet, cserébe viszont ezek hatalmas méretűek lesznek. Összesen maximum 15-20 kolóniával számolhatunk, a kutatásaink vagy egy űrhajó felépítése pedig akár harminc évig is eltarthat. (Persze csak a játék idejében mérve... ☺ Bad Sector). Ez egy emberközpontú játék lesz.

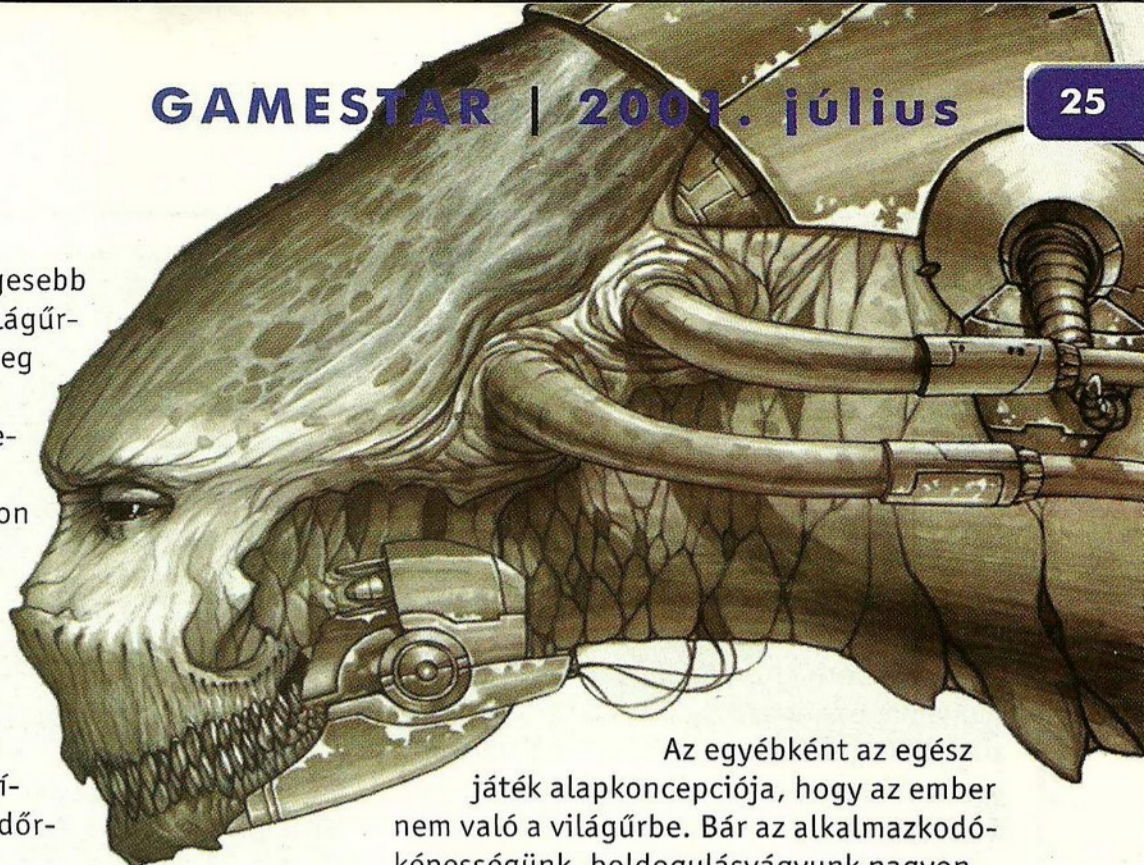
GameStar: Azt hallottuk, hogy nem lesz Sim City-féle bolygómenedzselés...

NYZS: Bolygómenedzselés lesz, de közel sem olyan összetett, mint az előző részben. Ez a játék kifejezetten sztoriorientált, és ez a menedzselésre is jellemző. Főként űrkolóniákkal találkozhatunk, és a bolygófelszínek csak ezek „kinövésüként” szerepelnek majd. A legfontosabb üzemeket, laboratóriumokat az űrben találjuk – logikátlan is lenne egy hajóépítő üzemet a földre tenni, hi-





szen minden lényegesebb technológiával a világűrben ismerkedünk meg (ilyenek például azok, amelyeket idegen lényektől lopunk el.) A bolygókon található kolóniák csak kisebb „lakótelepként” funkcionálnak – egész planétákat ebben a játékban nem tudunk majd benépesíteni. Kórházak, rendőrség, és a Sim City klónokból ismert szokásos épülettípusok sem szerepelnek a játékban. Szerintem ezeket már amúgy is mindenki unja.



Az egyébként az egész játék alapkonceptiója, hogy az ember nem való a világűrbe. Bár az alkalmazkodóképességünk, boldogulásvágyunk nagyon jó, de nem nagyon találunk majd olyan bolygókat, ahol könnyedén letelepedhetnénk. Az űrállomásoknak viszont fontos szerepük lesz.

GameStar: Ezek szerint a földi haderő is háttérbe szorul?

NYZS: Igen, olyannyira, hogy nem is lesz ilyen. ☺ A bolygók körüli űrállomásokat kell elfoglalnod és megtartanod.

GameStar: Milyen típusú kolóniákat irányíthatunk?

NYZS: Háromfélé: tudományos típusút, ipartelepét és katonai bázist. Az elsőnél indíthatjuk el a különféle teóriák kutatását. Ennek alapja általában valamilyen idegen fajtól „megszerzett” berendezés. A kifejlesztett technológiát aztán az „ipari” típusú bolygón építhetjük fel. Végül a katonai bázisokon szerelhetjük fel űrhajóinkat különféle fegyverekkel. Ezek gyakran nem csak újabb funkciókat jelentenek, hanem azt is befolyásolják, hogy gépeink alapvetően mire valók. Egyébként a fegyvereket levehetjük, vagy bármikor átszerelhetjük egy másik hajóra. Az ellenség fajtájától függ ugyanis, milyen harci eszközt érdemes használni.

GameStar: Az új fegyvereket grafikusán is láthatjuk majd a hajókon?

NYZS: A felszínen láthatóakat igen.

GameStar: Egy kicsit más téma... Hallottuk, hogy „hősökkel” is találkozhatunk. Ők kik lesznek?

NYZS: Egy győztes csata, egy sikeres kutatás vagy valamilyen más fontosabb esemény után a hajókon található legénységből, a háttérből előlép egy különleges képességekkel megáldott szereplő, hogy felvegye velünk a kapcsolatot. Innentől kezdve számunkra egy igazi szerepjátékszerű karakterré válik, fejleszthető tulajdonságokkal, saját jellemvonásokkal és háttértörténettel. A skilljeinek megfelelően helyezhetjük olyan pozícióba, ahol megfelelően tud segíteni.

GameStar: Ezek szerint igencsak kiemelt szerepük van...

NYZS: Igen, éppoly fontos „erőforrásai” a játéknak, mint az idő, amelynek funkciója szintén sokkal fontosabb, mint más stratégiai játékokban. A harmadik ilyen lényeges szempont még a legénységed „morálja”. Létszükséglet, hogy minél gyorsabban befe-



jezd a tudományos kutatásokat vagy kifejleszd az űrhajóidat. A megfelelő sebességet pedig az említett „morál” és speciális karaktereid képességei tudják elősegíteni. Összesen egyébként ötven ilyen fontosabb szereplőt raktunk a játékba, de ezekből egyetlen végigjátszás során maximum 15-20-al találkozhatasz.

GameStar: Milyen fejleszthető tulajdonságaik lesznek?

NYZS: Összesen háromféle: katonai, ipari és tudományos képességek. Ezek aztán az alapján fognak tökéletesedni, hogy milyen pozícióba helyezed el karaktereidet. Ha például egy tudóst harcolni küldesz, akkor a katonai képességei fejlődni fognak, de egy idegen technológiákat felfedező hadvezérnek a tudományos képességei javulnak.

GameStar: A fejlődésben ilyenkor mi számít jobban: a tevékenységgel eltöltött idő, vagy az eredményesség?

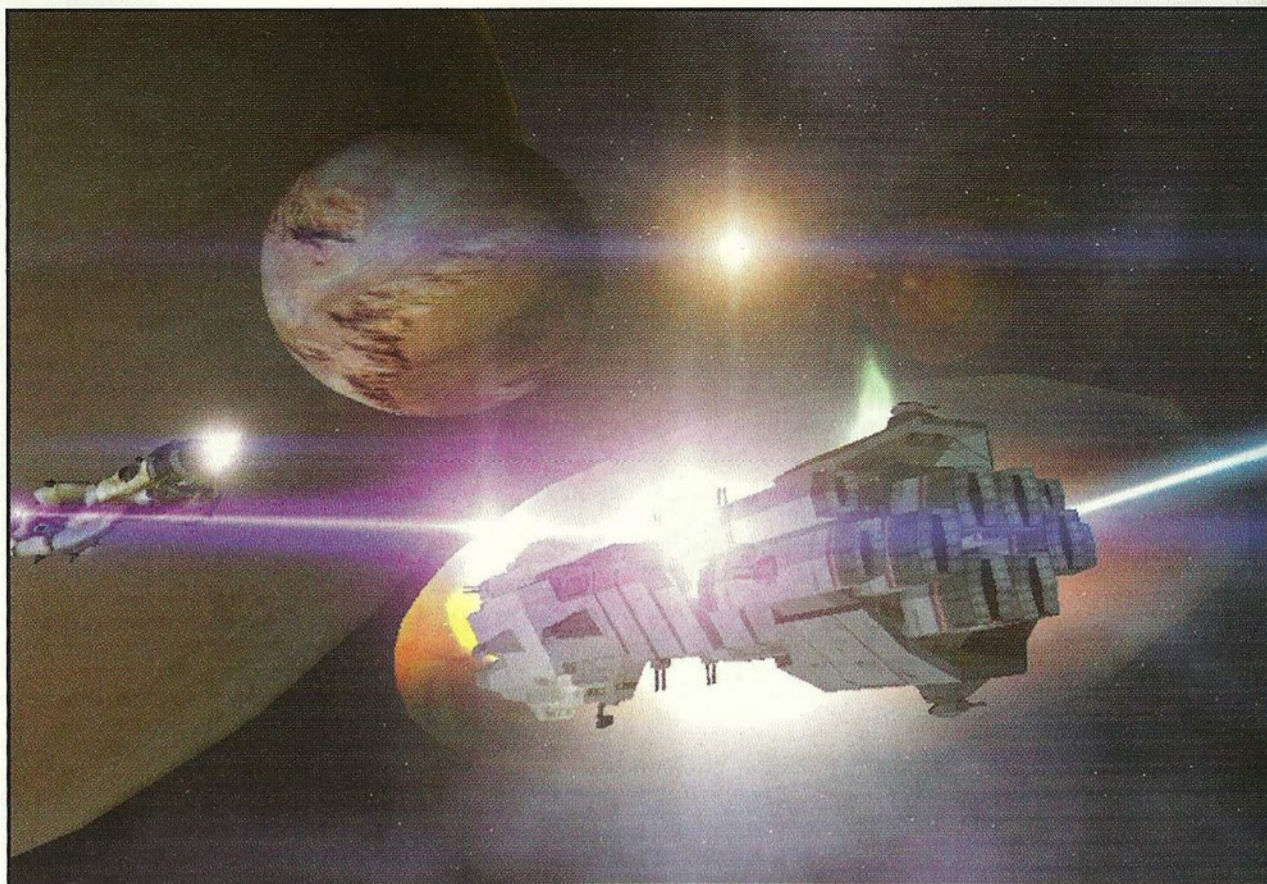
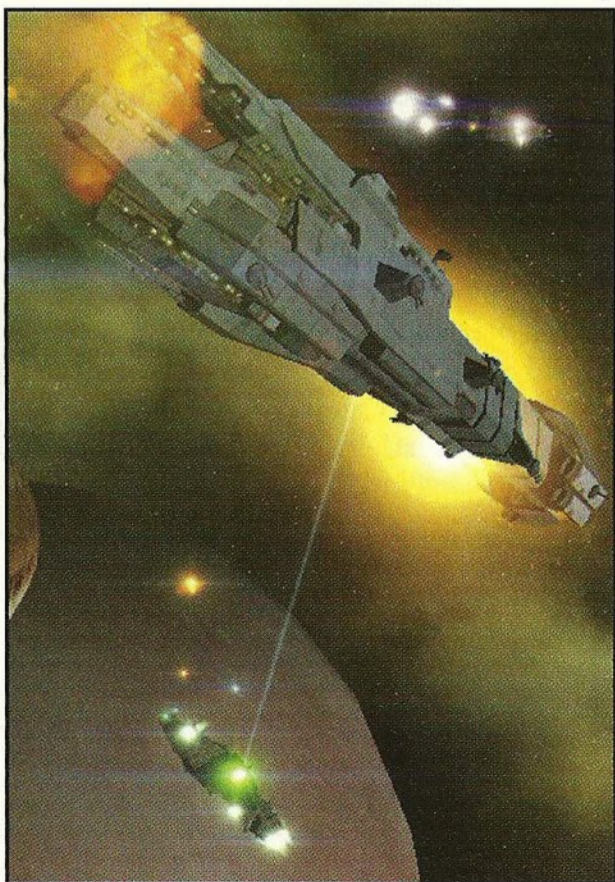
NYZS: Az idő mindenképpen fontos, de globálisan a sikeresség is. A küzdelmeknél nagyon jelentős emellett az összecsapás mértéke is. Egy jókora csatából még a vesztesek is sokat fejlődnek, viszont egy helyi villongásból a győztesek sem nagyon.

GameStar: Az ellenséges fajokkal a legyilkolásukon túl másféle kapcsolatokba is léphetünk?

NYZS: Igen, bár fontos megjegyezni, hogy az IG3 nem egy Caesar III típusú játék, ahol az idegenekkel kereskedhetünk is. Viszont csata előtt kiegyezhetünk az UFO-kkal egy döntetlenben. ☺ (Tehát békét köthetünk.) Mondjuk ez attól is függ, mennyire harciasak: lesznek olyan típusúak, akik először lőnek, aztán kérdeznak.

GameStar: A sztoriról tudnál mesélni valamit? Mi a bánatot is keresünk az űrben?

NYZS: A történet a Föld jelenkorából indul, tehát ezen a téren sem lesz összefüggés az IG2-vel. (Gyakorlatilag egy „nulladik” részből van szó, ezért is „Genesys” a játék címe.)

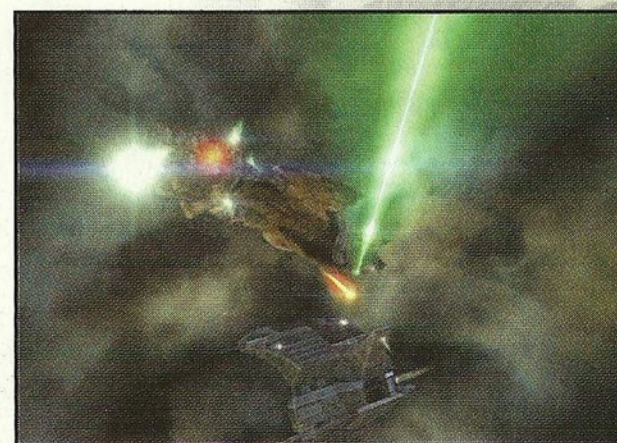
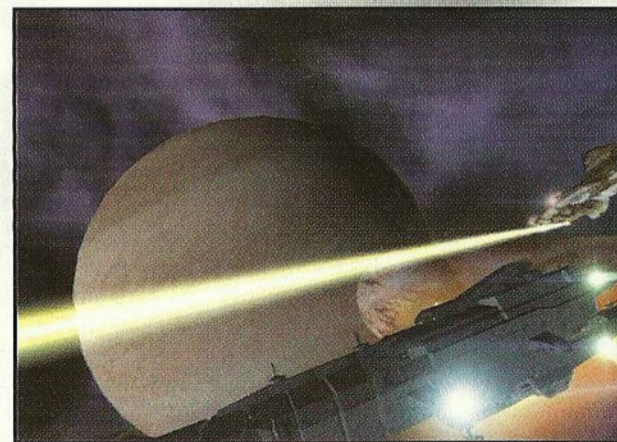


Az intró során ismerhetjük meg, hogy miért kezdjük el kolonizálni a naprendszer.

2080-ban egy „cyberpunk” világba jutunk el, ahol óriáscégek uralják a világot. Mi is egy ilyen multi vezetője leszünk. A játék elején el kell döntenünk, hogy melyik cég mellett tesszük le voksunkat – ennek leginkább az első időszakban lesz jelentősége. Egy olyan technológia birtokába jutunk, amellyel nagy galibát okozunk, és emiatt bizonyos időre el kell távolodnunk a Földtől messzire. Mire visszatérünk, már nem azzal a világgal találkozunk, amit elhagytunk, ugyanis távollétünkben kellemetlen események történtek... Ellenállást kell szerveznünk, hogy visszahódítsuk a Földet. Bár ez nem a játék végcélja, de fontos feladatunk lesz. A sztoriról egyébként túl sok mindent nem szeretnék elárulni. Még csak annyit, hogy találkozhatunk benne a híres „sötét anyag” teóriájával és egy olyan idegen fajjal, aki ezt saját technológiájának fejlesztéséhez használja fel. Ezek a lények a többiekhez és az emberiséghez képest is magasabb evolúciós szintre jutottak. Ahhoz, hogy továbbfejlődjenek, a természeti törvényeket is át kell rendezniük, ez pedig a világ és ezen belül más fajok és az emberiség teljes pusztulásához is vezethet. Nem lesz tehát könnyű dolgunk, ha meg akarjuk nyerni a játékot...

Bad Sector

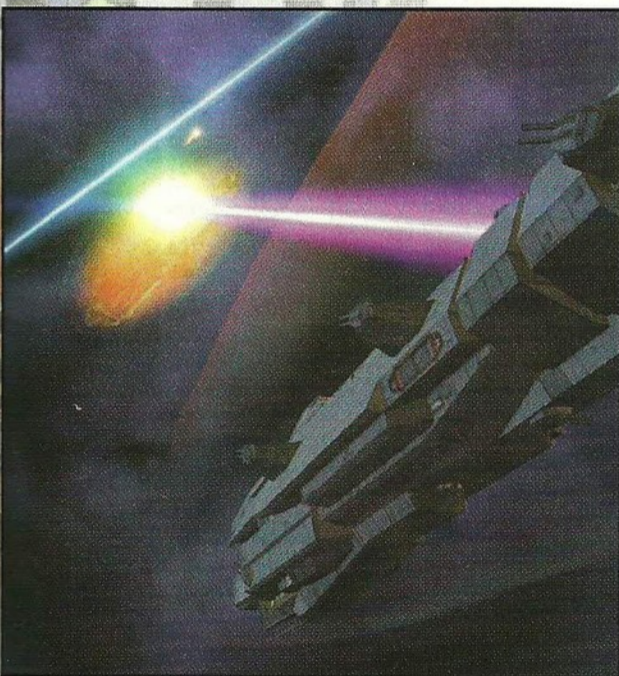
(Az interjút készítették: ZeroCool, Szittyó, Bad Sector)



Philos Labs

IMPERIUM GALACTICA III

ÉLŐBEN LÁTTUK!



A z interjú után közösen átvonultunk Zsolttal egy másik szobába, hogy élőben is megtekintsük az Imperium Galactica III-at. Az egyik testgép előtt Hancuval, egykori PC ZED-es és GameStaros kollégánkkal találkoztunk, aki most az IG 3 egyik designereként dolgozik a Philos Labs-nál. Zsolt és Hancu közösen próbálták elkápráztatni minket az IG3 tényleg látványos űrcsatáival. Sikerült. ☺

Egyelőre égitesteket és űrhajókat láthattunk – a karakterek még csak rajzolt skiccek állapotában vegetálnak. Korai állapota ellenére nagyon aprólékos a bolygók és a gépek ábrázolása. A testgépekben egy GeForce 2 és egy gigahertzes proci figyelt, de állítólag úgy lesz majd optimalizálva a játék, hogy alacsonyabb konfiguráción se szaggasson.

Csillagok háborúja

Legtöbb részletet a látványos űrbéli összecsapásokból láthattunk. Miközben saját űrhajóival zsonglörködött, Zsolt elmesélte, hogy az X-Wing játékokhoz vagy a Privateerhez hasonlóan nekünk kell megszabnunk, hogy az energiát hogyan osztjuk el a pajzsok és a fegyverek közt. Elvileg ezt a kezelőfelület bizonyos részein nyomon is követhetjük, de ez még a készítőik szerint is elég bonyolultnak, nehezen átláthatónak tűnt, ezért már dolgoznak az áttekinthetőbb verzión. Szerencsére Zsolt egyik űrhajónál elfelejtette bekapcsolni az energiapajzsokat, és ilyenkor megcsodálhattuk az egyiküket ért végzetes találat okozta hatalmas, teljesen élethű robbanást. Miközben Zsolt és Hancu serényen lopkodta a képeket nekünk, bejött az egyik grafikus srác, és nemtetszését fejezte ki, finoman érdeklődve: miért pont olyan gépen tesszük ezt, ahol még régi verziójú játék van, amin „nem jó a Nap”? Végül megoldódott a probléma, és így a sráctól megkérdezve legalább azt is megtudtam, hogy teljes egészében Direct3D-t támogat majd a program. Ugyan nem lesznek benne olyan túlszpirázott effektusok, amelyeket leginkább csak GeForce 3-on tudsz igazán kihasználni, viszont cserébe alacsonyabb konfigurációjú gépeken is megfelelő sebességgel fut.

Formációk – sokadszorra csak összejön

Hancuék beszéltek nekünk egy speciális védelmi formációról, amelyet egyszerre négy

gép vehet fel, úgy, hogy összeadják energiáikat. Megkértük őket, hogy ezt feltétlen mutassák meg, de eleinte csak nem akart összejönni, mert Hancunak nem sikerült, Zsolt számítógépe viszont pont az ellenség támadása előtt fagyott le valamilyen rejtélyes okból. Aztán sokadszorra végre megcsodálhattuk, ahogy három kisebb és egy nagyobb űrhajó egy hatalmas, mind a három gépet beburkoló, gömb alakú pajzsot bocsátott ki. Ezen keresztül csak az ellenség nagyon erős lézersugara tudott utat törni magának – az is csak legyengítve. (Képünkön)

Lopakodók

Zsolt elmesélte, hogy a harcok során nagyon sokféle taktikát alkalmazhatunk. Egy speciális mód segítségével például úgy tudjuk megközelíteni az ellenséget, hogy az ne tudjon minket beazonosítani. Így például megtehetjük azt, hogy sértetlenül melléjük kerülve hirtelen hatalmas ösztüzet nyissunk rájuk. Természetesen az ellenség is egyre fejlettebb technológiát használ majd (különösen az embereknel is fejlettebb idegenek, akikről az interjúban mesélt), úgyhogy nem lesz könnyű dolgunk.

Mindent összevetve az IG3 rendkívül ígéretesnek tűnik: biztos vagyok benne, hogy a Homeworld és a látványosabb, akciódúsabb űrstratégiák rajongói mind a tizenkét alien ujjukat ☺ megnyalják majd utána. Ha minden jól halad, a program már év végére megjelenik, úgyhogy a következő évben megkezdhetjük 2002. űrodüsszeiánkat.

Bad Sector

Imperium Galactica III

www.philoslabs.hu

AMITŐL JÓ LEHET

- Homeworld-szerű látványos, taktikus űr akció
- érdekes történet
- szép grafika

AMITŐL NEM

- ha az űrcsatán kívüli elemeket nagyon leegyszerűsítik

MENNYIRE VÁRJUK





Lionhead

PROJECT EGO

LEGYÜNK EGOISTÁK!

Mostanában tömérdek mennyiségű valós idejű akció-szerepjátékkal kényeztetik a rajongókat a különféle cégek, úgyhogy amikor meghallottam, hogy Peter Molyneux és csapata, a Lionhead is hasonszórú programot készít, összevontam a szemöldököm: ügyeletes zsenink kifogyott volna az eredeti ötletekből, és inkább biztosra megy? Aztán az újabb forradalmi elképzeléseket olvasva megnyugodtam: Peterék ismét valami egészen fantasztikusra készülnek...

A készítő a játék címével, a Project EGO-val azt szeretnék jelezni (bár elképzelhető, hogy ez még változni fog), hogy az általunk irányított karakter más szerepjátékokkal összehasonlítva is sokkal *személyesebb* lesz. Az ember életében lezajló különféle események nemcsak képességei fejlődési irányát befolyásolják, hanem külsejét és környezetének reakcióit is megváltoztatják. Na, ezt a két utóbbi jellegzetességet nem tudták eddig igazán megvalósítani a hagyományos szerepjátékok fejlesztői...

Amikor még hibádzott a konditerem és a szolárium...

A legelső újítás ismerős lehet a Black and White-ből... A lény testfelépítésének változékonyaságához hasonlóan fog a Project EGO hőse is (vissza)fejlődni. Például ha túl sokat mászkál a napon, akkor arcbőre leburnulhat, sőt ki is száradhat, ha nem borotválkozik, a többnapos borosta szép lassan szakállá nőhet, súlyok cipelésekor, vagy akár favágáskor eleinte pipaszár karjai megizmosodnak. Az intellektuálisabb karakterre vágyók persze inkább a varázslatok bemagolására fognak koncentrálni. (Ez egyébként nem a hagyományos értelemben vett mágia, hanem egyfajta pszionikus képesség lesz.)

Akik ilyen hőst szeretnének, azoknak számolniuk kell azzal is, hogy kedvencük puhány teste nemcsak olyan fehér lesz, mint egy aszpirin, de ráadásul még a haját is szép lassan el fogja veszíteni. „Ez persze nem baj, hiszen a hajhullás köztudottan az intelligencia jele!” – állítja vigyorogva Peter Molyneux, miközben kopaszodó fejét vakargatja...☺

Híres hős, vagy névtelen nulla?

A másik zseniális ötlet hősrünk hírneve, és az emberek ehhez való viszonyulása. Már eddig is rengeteg RPG-ben (Fallout, Baldur's Gate) próbálták elég kezdetleges módszerekkel,

előre megírt szövegekkel annak *illúzióját* visszaadni, hogy az általunk bejárt világban nyomot hagyunk magunk után a populáció emlékezetében. A Project EGO-ban ez végre teljesen valóságos lesz: hőstetteink nyomán az emberek nemcsak felemlengetnek minket, hanem néhányan alázatos tekintettel követnek is, vagy gyerekeik úgy öltöznek, mint (ál)szerény személyünk! Az sem lesz ritka, hogy egy kocsmába betérve a dalszövegben megénekelte bravúrjainkat fogjuk egy bordalon keresztül hallani!

Az antihősökre is emlékezni fog a lakosság, csak egy kicsit másképpen: aki például egy szál gatyában rohangászik a nyílt utcán, azt sík hülyének tartják, és lehetőleg kerülik...

Élő, változó világ

Amikor ezt elkerülendő karakterünkkel beszaladunk házikónkba, hogy magunkra kapjunk pár ruhadarabot, akkor az élet kint nem áll meg: madarak repkednek az ablak előtt, és a parasztok betakarítják a termést.

Ugyanakkor a játék során szép lassan hősrünk fölött is eljár az idő: a tizenöt éves kamaszból a virtuális évek során középkorú felnőtt, majd öregember válik. A játék világa a Black and White-hoz hasonlóan teljesen dinamikus: bizonyos dolgokat felboríthatunk, a virágokat leszedhetjük, vagy akár teljes növényzeteket irtathatunk ki, és amikor évekkel később ugyanide visszatérünk, akkor addigra az megint ki fog nőni. Ha a nevünket vandál módon belevessük egy fiatal fába, akkor évtizedek után a fát ismét meglátogatva ugyanott láthatjuk a feliratot. A sok zseniális újítást sajnos egyetlen negatívum árnyékolja be: a Project EGO kizárólag Xboxra jelenik meg...

Bad Sector

Project EGO

www.lionhead.com

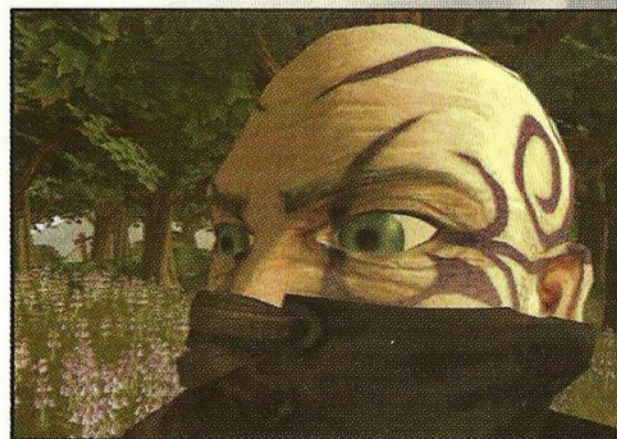
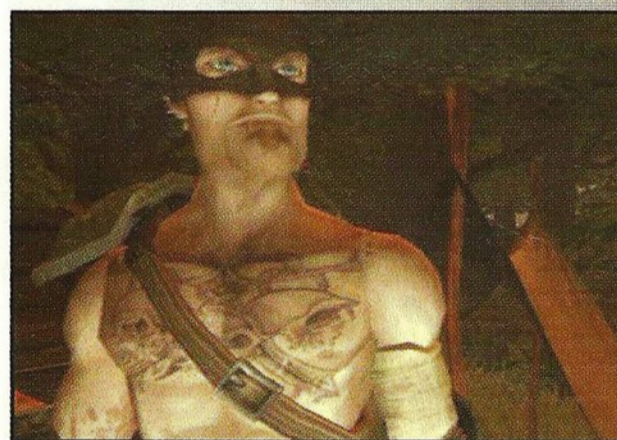
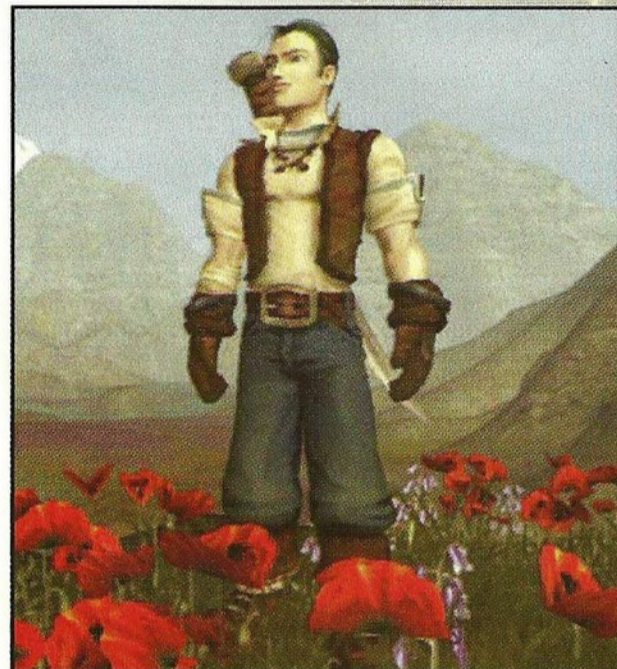
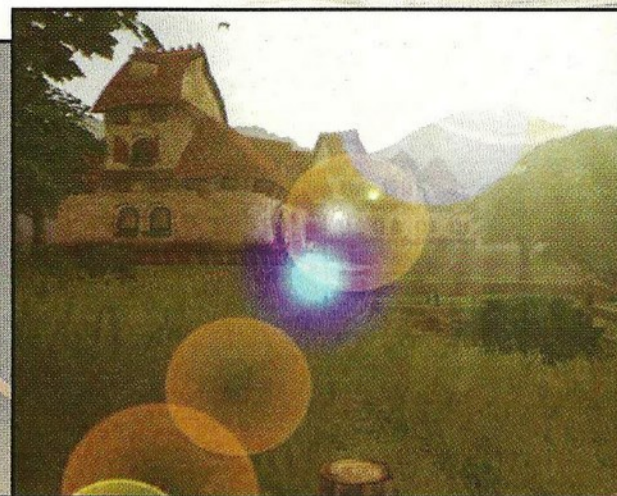
AMITŐL JÓ LEHET

- karakterünk erősödik, változik, öregszik
- hőstetteinket nyomon követik
- a külvilág is átalakul

AMITŐL NEM

- egy RPG-ben fontos szerepe van a küldetéseknek, a történetnek is...

MENNYIRE VÁRJUK

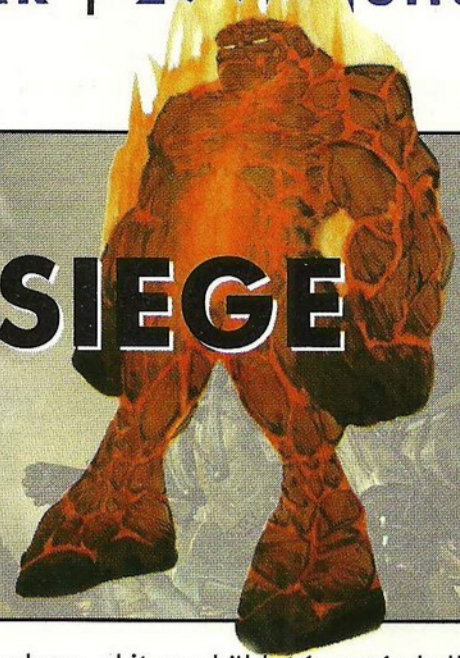




Microsoft

DUNGEON SIEGE

OTT ÜSD, AHOL ÉRED!



Sokan próbálták már a Diablo két részének sikerét felülmúlni, de ez igazából még senkinek sem jött össze. A Gas Powered Games akció szerepjátéka, a Dungeon Siege talán az első komolyabb vetélytárs. Készítői érezhetően ott próbálják telibe találni a Blizzard bestseller RPG-jét, ahol az a legérzékenyebb: a Dungeon Siege látványos, valódi 3D-vel büszkélkedhető grafikája igencsak alázza a Diablo 2 pixelbajnokságát.

Nincs irigylése méltó helyzetben a Blizzard az internetes többjátékos mód terén sem: a játékot kiadó Microsoft MZone-ja legalább annyira (talán még jobban is) használható, mint a BattleNet.

Grafikailag a Dungeon Siege ékes bizonyítéka annak, hogy a Diablo II ezen a téren mennyire szegényes. A valódi 3D-nek köszönhetően valós idejű, dinamikus fényeffektekkkel, aprólékosan kidolgozott textúrákkal találkozhatunk, ami például a dungeon-ökben található fáklyáknál és természetesen a varázslatoknál különösen látványos. A megjelenítés részletességét dicséri az is, ahogy a kilőtt nyílveszők a különféle tereptárgyakba, vagy – még jobb – saját karakterekbe, netán az ellenségbe fúródnak. Ilyenkor a delikvenszek testükben magukkal hurcolják a nyilakat, és egy idő után úgy néznek ki, mintha két lábon szaladgáló sündisznók lennének.

„It's party time!”

A sokkal látványosabb, 3D-s grafikán kívül a Dungeon Siege másik újítása a Diablóhoz képest, hogy nem csak egyetlenegy karaktert irányíthatunk, hanem egyszerre nyolcat.

(Igaz, amott is felvehettünk csatlósokat, de azok nem voltak teljes értékűek). Nincs semmilyen szabály vagy megkötés, hogy bandánk milyen összetételű legyen, de nem árt, ha a harcosok mellett a mágusok is ott figyelnek, és míg mormolják a varázslatokat, egy-két íjász nyílveszővel sorozza az ellenséget. A csapattagokat egyébként vagy felbérelhetjük, vagy a sztori fordulatai nyomán csatlakoznak hozzánk (á la Baldur's Gate):

lesz olyan, akit egy küldetés során kell megmentenünk, vagy olyan túlvilági lény, akit sírjából fogunk feléleszteni.

Gyakorlat teszi a karit

A harmadik újdonság a karakterek fejlődése, amely a Diablótól és a hagyományos szerepjátékoktól eltérően nem szintlépések segítségével történik, hanem a jártasság alapján. Minél többet használunk például kétkezes pалlost, annál több tapasztalati pontot szerzünk ezen a téren, és így annál jobbak leszünk vele. Bosszantó még a hagyományos szerepjátékokban, amikor jó sok értékes vagy esetleg később használható páncélt és fegyvert találunk, de nem tudjuk magunkkal vinni, mert nem férnek el a motyónkban. A Dungeon Siege-ben sem korlátlan a helykihasználás (elég hiteltelen is lenne), viszont amit mi nem tudunk elcipelni, azt majd hűséges szamaraink magukkal hurcolják!

Olajozott szoftveres motor

Hatalmas világban barangolhatunk a készítőik ígérete szerint. A kalandornak nem kell várakoznia majd a pályák közbeni töltögetésekre sem. Emellett a helyszínek változatosságára sem kell panaszkodnunk: többek között titkos kazamatákban, hatalmas kastélyokban vagy erdőkben vándorolhatunk.

A motor másik nagy előnye, hogy a mellékelt Siege Editor segítségével nemcsak saját karaktertípusokat, szörnyeket, varázslatokat, kazamatákat készíthetünk, hanem egész világokat is! Ezzel a vonásával pedig a Dungeon Siege nemcsak a Diablo II-nek, de az e számunk 33. oldalán szereplő Neverwinter Nights-nak is komoly riválisa lehet.

Bad Sector

Dungeon Siege

www.dungeonsiege.com

AMITŐL JÓ LEHET

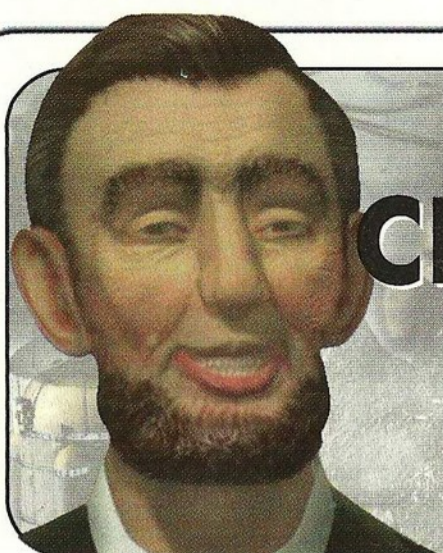
- profi 3D-s grafika
- karaktereink képességeik gyakorlása alapján fejlődnek.
- sok egyéb remek újítás.

AMITŐL NEM

- a harc kezelését elszúrhatják.
- a kameranézeteiket is.

MENNYIRE VÁRJUK





CIVILIZATION 3

Firaxis

MEGOSZT ÉS URALKODIK

Négy millió eladott példány... Akkor is tisztelendő lenne ez a szám, ha például gumicukorkákról volna szó... Egy összetett számítógépes stratégiai játéknál viszont tényleg nem tehetünk mást, mint hogy leborulunk Sid Meier zsenialitása előtt. Pontosan ennyi kelt el ugyanis az első két Civilization-ből, amely még mindig magasan a többi birodalommenedzser fölött trónol. Talán csak a különféle gyengécske klónok, nem hivatalos folytatások és egyéb utánérzések halványították el az eredeti játék ragyogását, ezért végre maga Meier mester és csapata, a Firaxis veszi kezébe a dolgokat, hogy a méltatlan trónkövetelők között szétcsapjon...

A játék alapjai most sem változtak: ismét az idők hajnalán, 4000 évvel időszámításunk előtt járunk, és egy magányos telepes és munkás egységgel (utóbbi újdonság a játékban) indulunk, hogy újabb és újabb városokat alapítva hasznos nyersanyagokat aknázzunk ki, új technológiákat fedezzünk fel, ellenséges birodalmakkal kereskedjünk, vagy inkább porig romboljuk őket, és a nukleáris korszakot túlélve – vagy mindegyik ellenségünket leigázva – a világ urává váljunk.

Meghalt a király? Éljen a király?

Éz mind szép és jó, de a veterán Civilization rajongók számára nem túl sok újdonságot jelent. Nos, aki igazi „forradalmi” újításokra vágyik, azt sajnos ki kell ábrándítanom: a Firaxis úgy döntött, hogy inkább a régi alapokat finomítja. Ilyen például a Civilization-ökben a háborús összecsapások megvalósítása, amelyet a legnagyobb jóindulattal is csak „vázlatosnak” nevezhetünk még a második részben is. Sid Meierék állítása szerint ezt anno azért így valósították meg, mert – bár elvileg többféle módon is nyerhettünk – inkább arra próbálták rávenni a stratégiát, hogy békésebb utat válasszon, és elsőként lépve a világűrbe győzedelmeskedjen. Azzal viszont nem számoltak, hogy az igazi stratégiánál nincs vérszomjasabb játékos: a legtöbben az „irtsuk ki az ellenség írmagját is” módszerhez folyamodnak...

„Ma háború van, holnap béke...”

A készítő ezt végre belátták, és az összecsapásokat a Civ 3 szerves részévé varázsolták.

Az újítások között szerepel például a követés és az ágyúzás: a katapultok

lerombolhatják a városfalakat, a tengeri hadihajók pedig a víz mellé épített erődökre nyitnak automatikusan tüzet.

Találkozunk megszorításokkal is: többé nem tudunk például ókori falanx-szal elbarikádozva, ultramodern tankegységeket megállítani. A különféle harci egységek kombinálása a Call to Power-ekből már ismerős lehet, újdonság viszont, hogy támadásnál vagy védekezésnél mindig az arra legjobban hivatott egység fog küzdeni. A hadseregnek így óriási jelentősége lesz a játékban: a nagyobb sereget felállító ellenséges birodalmak ellen csak akkor lesz esélyünk, ha hasonló erővel rendelkezünk.

„De mikor lesz már ennek vége...?” (Kontroll csoport)

Remek újítás a „nacionalizmus” bevezetése is, aminek a segítségével gazdaságunkat háromféle módon irányíthatjuk: „felfokozott hadikészültség” (mobilised), normális állapot vagy béke lehet a meghatározó stratégiánkban. A legelsőnél a hadiépítmények és egységek feleannyiba kerülnek, a békés gazdaságban használatosak (templom, könyvtár stb.) viszont a duplájába, mint a harmadiknál, ahol pont fordított helyzettel szembesülünk. Helyhiány miatt sajnos már csak néhány mazzolát tudok megemlíteni a Civilization 3 témérdek finomításaiából: összetettebb lesz például a diplomácia, a kereskedelem és ezen belül a nyersanyagok szerepe. A játék grafikája az előzetes képekből ítélve szép és ízléses lesz, de továbbra sem fogja 3D-s videokártyánkat megizzasztani zoomolható vagy forgatható motorral – ez azonban talán nem fogja megakadályozni Sid Meier Civ 3-ját, hogy megint jöjjön, lásson és győzzön...

Bad Sector

Civilization 3

www.firaxis.com

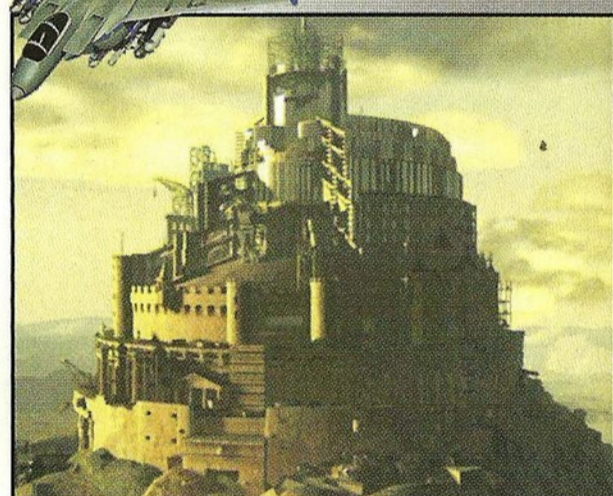
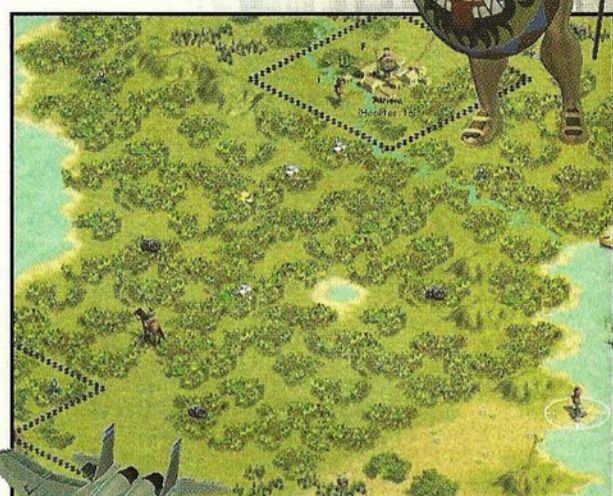
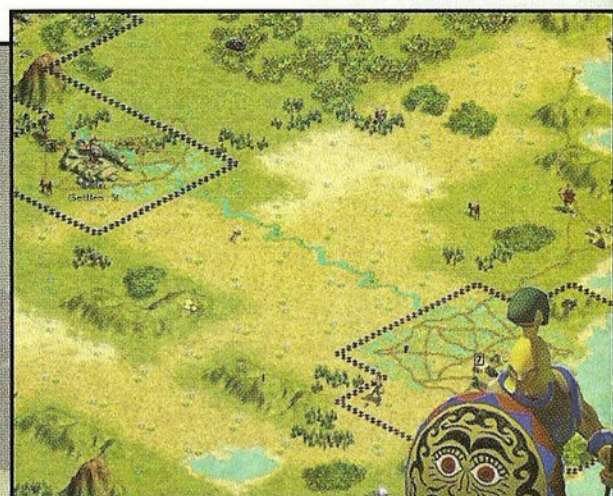
AMITŐL JÓ LEHET

- a jól bevált játékmenet finomítása
- a Call to Power-ekhez képest vizsztatérés a jobban kidolgozott gyökerekhez

AMITŐL NEM

- ha nem lesz elegendő újítás
- a csata profi megvalósítása még mindig kérdéses

MENNYIRE VÁRJUK



DOMESTIC ADVISOR									
Income from cities: +25	Income from other civs: +3	Interest income: +2	Income: +32	Expenses: +18	TOTAL: +14	Gold Allocation: 100%	Researching: Full (30 turns)		
Cities	Population								
Rome	6.3	6.3	3	6	3	3	[Icons]		
Montreal	4.2	4.2	2	4	2	7	[Icons]		
Guam	3.3	3.3	6	3	6	3	[Icons]		
Kerplakistan	1.3	1.3	3	9	3	7	[Icons]		
Stalingrad	12.9	12.9	12	6	12	12	[Icons]		
Seattle	8.9	8.9	6	2	6	7	[Icons]		

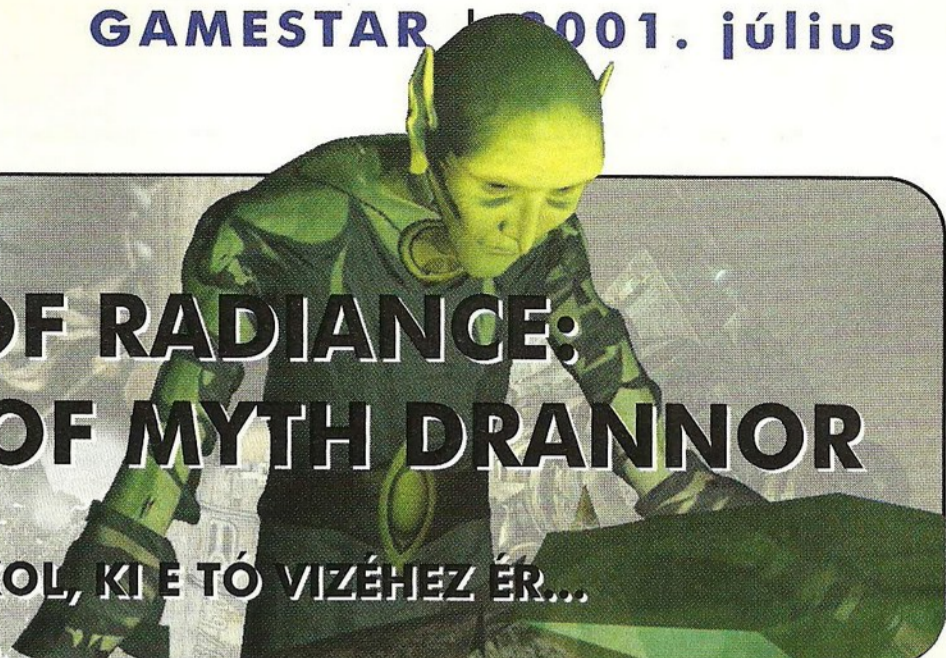




SSI

POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR

HALÁLLAL LAKOL, KI E TÓ VIZÉHEZ ÉR...



A hagyományos szerepjátékok fanatikusai minden bizonnyal tűkön ülve várják már, hogy végre a legendás Pool of Radiance második részének világában kalandozzanak. Az adja aktualitását az egyelőre augusztusra ígért, epikus méretű, klasszikus RPG előzetesének, hogy az E3 bemutatóstandja előtt az emberek szó szerint egymást taposva tolongtak, hogy akár csak egy aprócska részletet is megpillanthassanak belőle.

Az SSI készülőkészítők minden esélye megvan rá, hogy a rivális Baldur's Gate sorozatot megszorongassa: a történet a jó öreg Forgotten Realms birodalmában játszódik, a szabályrendszer teljes egészében az AD&D 3.0-án alapszik, a részben 3D izometrikus, részben valóságos 3D-t felhasználó, gyönyörűen részletes grafika pedig minden bizonnyal elvarázsolja a blázirtabb RPG-rajongókat is.

Külsín

Erről az előzetes képek alapján már meggyőződhetünk: bár a grafikus felület nem lesz teljes egészében 3D-s, a készítő – talán éppen ennek köszönhetően – rendkívüli részletességgel dolgozták ki nem csak a környezetet, hanem a különféle karaktereket és szörnyeket is, ami bizony elég ritka a hagyományos szerepjátékoknál. Olyan apró részleteket is megfigyelhetünk például, ahogy az izmos női barbár harcosnál kardsuhintás közben megfeszülnek a hátán az izmok. Még a Baldur's Gate 2-ben látottaknál is jóval látványosabbak a vibráló, pompázatos színeket felhasználó varázslatok, amelyek teljes egészében kihasználják 3D-s kártyánkat.

Belbecs

A grafika szépségén túl sokkal interaktívabb is lesz: karaktereinkkel asztalokat boríthatunk fel egy csata hevében, vagy ládákat tolnak egy ajtó elé, hogy például egy nagyobb ork sereget feltartóztassunk. Harc közben – amolyan Errol Flynn-es virtussal – akár különféle tárgyak tetejére is felugorhatunk, hogy így erőteljesebben csépelhessük az ellenséget. (Ez egyébként az AD&D

3.0 egyik újítása.) Fontos szerepe lesz a fegyverek hosszúságának is: alabárdal sokkal messzebbre tudunk majd sújtani, mint egy rövidke törrel.

Korábbi információk szerint a játék végigvitele 65-70 órát igényelt volna, de az E3-on az derült ki, hogy akár 100 órába is beletelhet. Az 1988-as Pool of Radiance-al szemben nem egy egész kontinensen, hanem egy kisebb, viszont jóval részletesebb környéken játszódik. Így a Myth Drannor leginkább egy RPG modulra fog hasonlítani.

A körökre osztott játékmenetet kedvelők örömmel fogják üdvözölni, hogy a Pool of Radiance is a jól bevált, régi taktikai harcmenetet fogja használni.

Teljesen más viszont a Baldur's Gate-féle játékokhoz képest a kezelőfelület: a készítő állítása szerint végre nem kell folyton a billentyűzethez kapkodni, hanem minden parancsunkat kedvenc patkányunkkal is ki tudjuk adni.

A 3.0-s szabályoknak köszönhetően megszűnt végre a „visszafelé számlálós” pajzsok és páncélok rendszere is, és ezek végre normálisan adódnak össze. Például, ha van egy 10-es páncélod, és találsz egy 2-es pajzsot, akkor 12-es védettséged lesz. Végre nem maximalizálják 18 pontra a különféle tulajdonságokat sem: ha karaktered elég sok speciális tapasztalati pontot, vagy ezeket növelő varázstárgyakat gyűjt össze, akkor akár 48-as ereje is lehet.

A legjobb hír azonban a Pool of Radiance-al kapcsolatban az, hogy már lényegében elkészült és most már csak egy átfogó tesztelésen kell átesnie, hogy a nyár végét (augusztust) a Ragyogás tava mellett tölthessük el.

Bad Sector

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

www.poolofradiance.com

AMITŐL JÓ LEHET

- jól kidolgozott világ
- forgotten Realms, AD&D 3.0-ás szabályrendszer
- szép fantasy grafika

AMITŐL NEM

- a 3D izometrikus megjelenítés egyeseknek egy kicsit már elavultnak számíthat...

MENNYIRE VÁRJUK





Interplay

TORN

AZ ELÁTKOZOTT VÁNDOR

Kemény és keserű élete lehet egy olyan vándornak, aki mindegyik társára, vagy az útjába kerülő városokra rettenetes balszerencsét hoz – erről szól az év végén megjelenő Torn története. Nem kevésbé van nehéz dolga a játék készítőinek: teljesen 3D-s akció RPG-jükkel olyan nagyágyúkkal kell szembeszállniuk, mint a nemrég megjelent remek Evil Island, a hamarosan elkészülő Microsoft-féle Dungeon Siege vagy a Bioware Neverwinter Nights-ja. A Baldur's Gate és a Planescape Torment készítőit azonban nem kell féltünk: a Fallout-ok szerepjáték rendszerének valós idejű verziója és a Litech 3.0-s forgatható grafikus motor azt hiszem, magukért beszélnek...

A Black Isle legújabb büszkeségére sajnos még karácsonyig várnia kell a – hozzám hasonlóan – kalandra éhes RPG rajongóknak, mert a Litech 3.0-s engine beépítése egy kicsit lelassította a fejlesztést. (Korábban ugyanis másféle motort használtak.) Az előzetes képek és mozik tanúbizonyossága szerint a türelem gyöngyszemet terem: az új engine nagyon szépen vizsgázott.

Megosztott világ

A vadonatúj grafikus motor mellett, a jól ismert Forgotten Realms-ek és Planescape-ek helyett a Black Isle ezúttal egy teljesen új, saját világgal lepi meg az önjelölt hősokeket. A Torn univerzuma állandó harcmező: a „Rend” és a „Káosz” erői küzdenek egymással, hogy a nehezen kialakított egyensúlyt a saját oldalukra billentsék. Mindkét oldalnak saját istenei vannak, akiket annak idején az emberek elzavartak, és csak a híveikre bocsátott víziókon és álmokon keresztül próbálnak érvényesülni. Létezik még egy titkos szövetség, amely gondoskodik róla, hogy ez az egyensúly soha ne billenjen át egyik oldalra sem...

S.P.E.C.I.A.L.-is rendszer

Alaposan téved, aki az előzetes mozik alapján egyszerű, 3D-s Diablo klónnak gondolná a Tornt, a készítőik ugyanis a Fallout-ok S.P.E.C.I.A.L. nevű, megváltoztatott szerepjáték rendszerét használják. Persze a „modern időknek” is meg kell felelni: az újításoknak köszönhetően valós időben is harcolhatunk, de szerencsére – a Baldur's Gate-félékhez és az Evil Islands-hez, vagy a Summoner-hez hasonlóan – bármikor kimerevíthetjük a küzdelmet, hogy új parancsokat adjunk ki, visszavonuljunk, stb.

A Fallout struktúrájából ismerős lehet, hogy karaktereink nem egy előre megadott osztály, hanem a megszerzett és tökéletesíthető képességek alapján fejlődnek. Ennek köszönhetően szinte bármilyen típusú figurát kialakíthatunk magunknak, akinek tulajdonságait a játék közben is korlátlanul változtathatjuk. A magányos hősök például egy idő után felfedezhetik, hogy a Conan a barbár-féle életmód ártalmas az egészségre, és erősen javallott a lopkodást felfejleszteni, hogy a brutálisabb ellenségeket kikerüljük. Arra az esetre, ha az összezapás mégis elkerülhetetlen, érdemes a lényidézést megtanulni: egy ilyen kreatúra halált megvető bátorsággal harcol mellettünk, (mert úgysem él) nem veszi el a drága tapasztalati pontokat, és nem horkol éjjelenként a tábornút mellett...

„Szép vagy, szép vagy, szép királynő, de...”

Alaposan – többször is – áttanulmányozva a legfrissebb előzetes animációkat, a Torn grafikáját nagyjából az Evil Islands felé és a Dungeon Siege alá lehetne helyezni. A Evilhez képest a Tornban sokkal szebbek és jobban kidolgozottabbak a karakterek, a Dungeon Siege-ben viszont – egy hangyányit – még igényesebb a környezet és a varázslatok ábrázolása. Persze még sokat fejlődhet a Torn grafikája is: a moziban még nem szerepeltek a beígért bump mapping és environment mapping effektek. Szóval szerepjáték-rajongóként ismét alaposan el vagyok kényeztetve: 2001-ben is olyan címek jelennek meg, hogy szinte kín szenvedés felállni a monitorom előtt, még addig is, amíg a következő játék dobozáig eljutok... ☺

Bad Sector

Torn

www.interplay.com

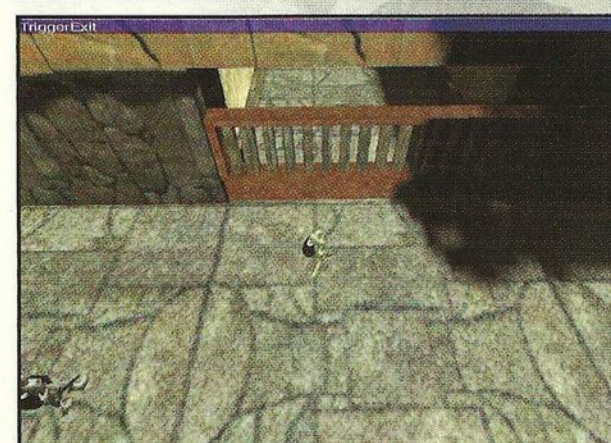
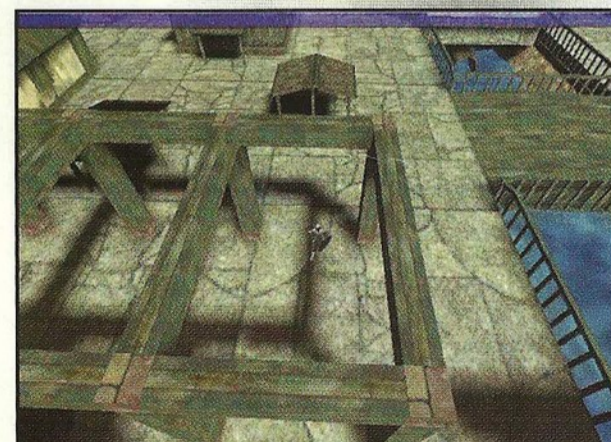
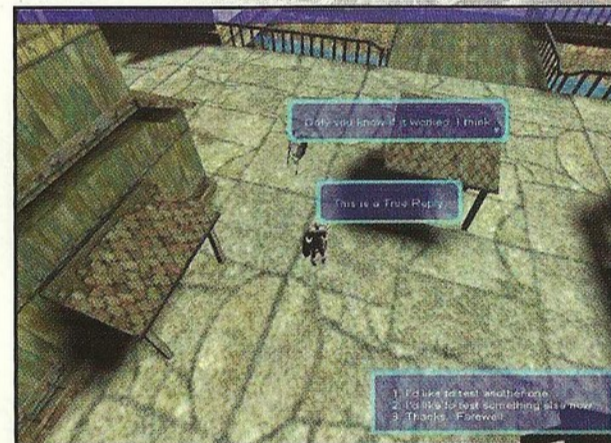
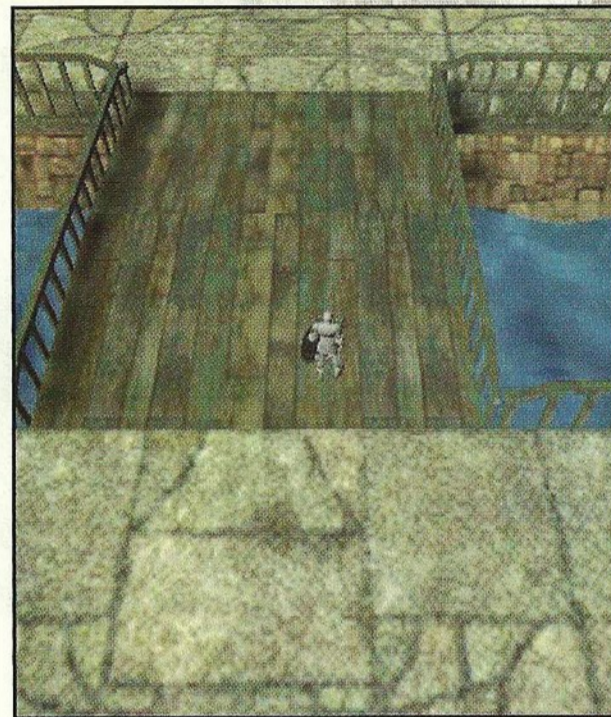
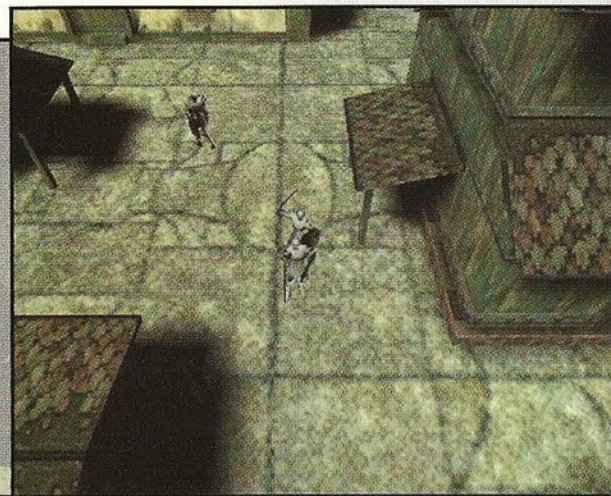
AMITŐL JÓ LEHET

- fallout javított, valós idejű harc-rendszere
- a karakteredet bármilyen irányba fejlesztheted

AMITŐL NEM

- gépigény

MENNYIRE VÁRJUK

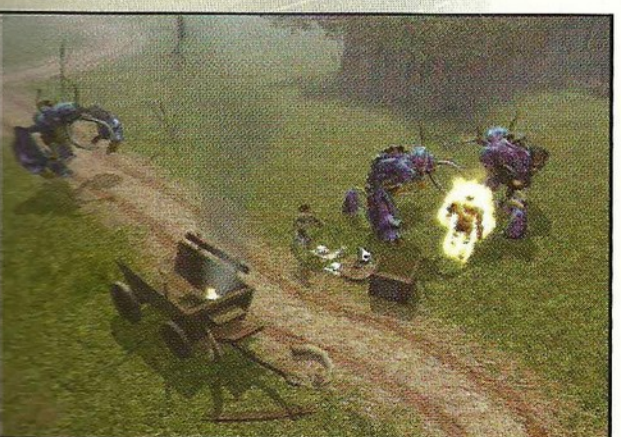
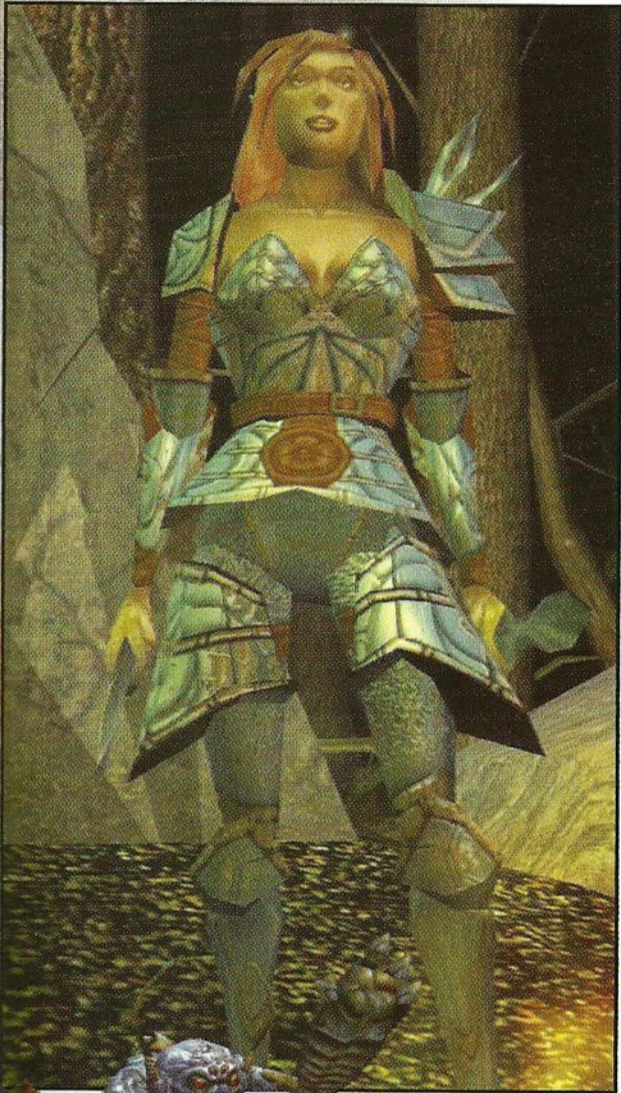
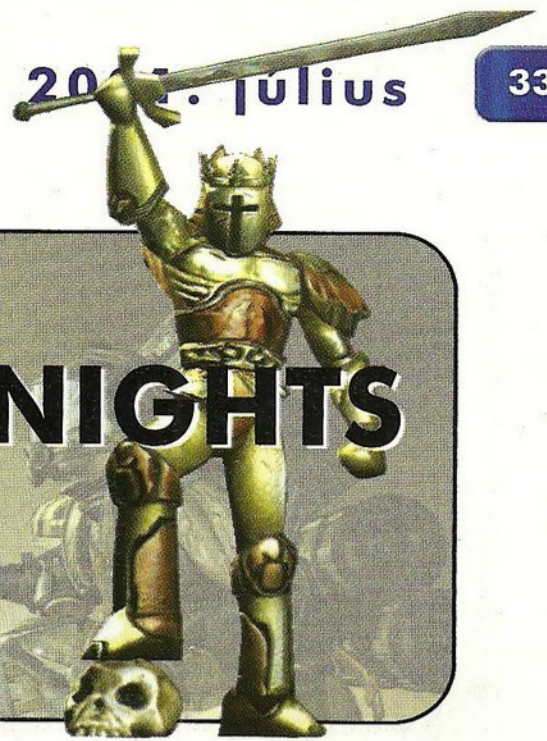




Interplay

NEVERWINTER NIGHTS

DUNGEON KEEPER – FELSŐ FOKON



A Bioware készülőfélben lévő Neverwinter Nights-sza nem a hagyományos értelemben vett RPG lesz, ugyanis a játék szívében ezúttal a pályaszerkesztő áll. Ez azt jelenti, hogy a fejlesztők leginkább a játékos kreatív erejére hagyatkoznak: mindenki saját maga készítheti el titkos kazamatáit, amelyeket aztán 60 fős partikkal próbálhat ki az interneten indított csatornákon keresztül. A magányos kalandorok számára pedig harmincféle egyjátékos modul is lesz a csomagban.

A lényeg azonban a pályaszerkesztő, ezért tervezésekor a készítő gondosan ügyeltek rá, hogy kellően felhasználóbarát legyen kezdők számára is.

Ennek ellenére le kell szögezmem, hogy a Bioware-nél igen bátor vállalkozásba fogtak. Őszintén szólva nem vagyok meggyőződve arról, hogy a játékosok között annyi kreatív elme lenne, aki ráadásul tömörked szabadidővel is rendelkezik, hogy napokon keresztül dungeon-ök készíttetésével töltse idejét.

És a játékos megteremté a játékot...

Akik mégis erre adják a fejüket, azok a terep megépítéséhez a lehető legegyszerűbb rendszert kapják: választaniuk kell egy talajtípust, vagy tereptárgyat és azt egy 3D-s rácsháló egyik négyzetére festhetik. Az ilyen módon megtervezett területek aztán automatikusan kapcsolódnak egymáshoz és alpból megtalálhatók rajta a világításhoz szükséges információk is.

A kazamaták eszkábálásához folyosókat kell lerakni, és nagyobb termékké alakítani. Ide egy kis láva, oda egy hidacska, pár fáklya, egy oltár és már el is készült a „Véres torok” barlang. Hátravan még a szörnyek elhelyezése, ami ehhez hasonlóan egyszerű módon működik, utána pedig azt kell megadnunk, hogy a játékos milyen fegyvereket, vagy varázstárgyakat kap jutalmul elpusztításukért.

Végso lépésként össze kell kötnünk a kazamatát a kinti erdővel: ezután saját kalandorainkkal már ki is próbálhatjuk a kész termeket.

Már csak némi írói vénára van szükség...

Természetesen, ha alaposabban neki szeretnénk fogni, és több időt is töltünk a programmal, akkor akár Baldur's Gate-szintű kalandokat is készíthetünk. Ehhez azonban ki kell

dolgoznunk az előre megadott eseményeket, párbeszédet, küldetéseket, szörnyeket. A fegyvereket is képzelőerőnk segítségével kell alakítgatnunk. Három fő részből állnak: penge, markolat, fogantyú. Ezeket a különféle színek, formák és varázstulajdonságok segítségével szinte korlátlanul kombinálhatjuk. A páncélok elkészítése még bonyolultabb: tizenöt (!) különféle összetevőből kell majd megformálnunk a hősök testét védő varázstárgyat.

Hasonlóképpen komplex a választható párbeszéd kreálása is: különféle szabályok alapján kell megadnunk, hogy melyik mondatot, mikor használja az adott NPC (nem játékos karakter), és a kalandor ezekre hogyan válaszolhat.

Milyen lesz a „Sohatél”?

Sokat fejlődött a játék grafikája az első pár előzetes mozi óta. A páncélokon megcsillan a fény, és a karakterek haja lobog a szélben, miközben rohannak. Összesen ötvenféle szörny modelljét kapjuk meg: ezeken a textúrák színével változtathatunk. A hangulatos világok kialakításához kilencféle tereptípust kapunk: város és városbelső, kastélybelső, erdő, kazamata, kétféle barlang, kétféle falu. A grafika mellett azonban sokkal fontosabb a gördülékeny többjátékos rész. Mivel egyszerre akár hatvannégyen is játszhatnak egy szerveren, a párbeszéd megoldása például nagyon fontos. Ezt megkönnyítendő, a Tribes 2-höz hasonlóan pár gombnyomással előre megadott mondatokat közölhetünk.

A Bioware egyébként most már csak a kalandmodulokat készíti, emiatt azonban a „Sohatél Éjszakáira” ez év „teléig” kell várnunk.

Bad Sector

Neverwinter Nights

www.neverwinternights.com

AMITŐL JÓ LEHET

- ha a pályaszerkesztő tényleg könnyen kezelhető lesz

AMITŐL NEM

- ha nem

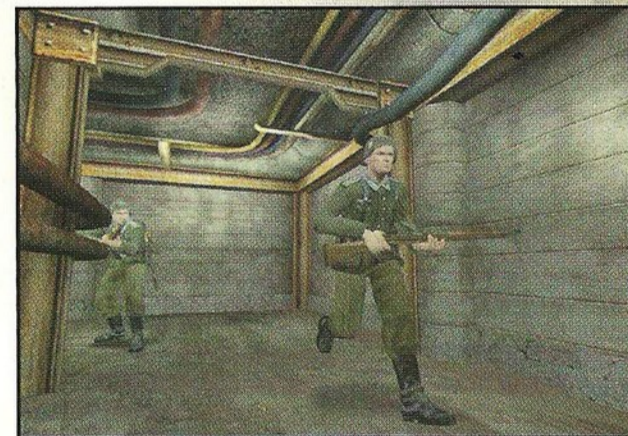
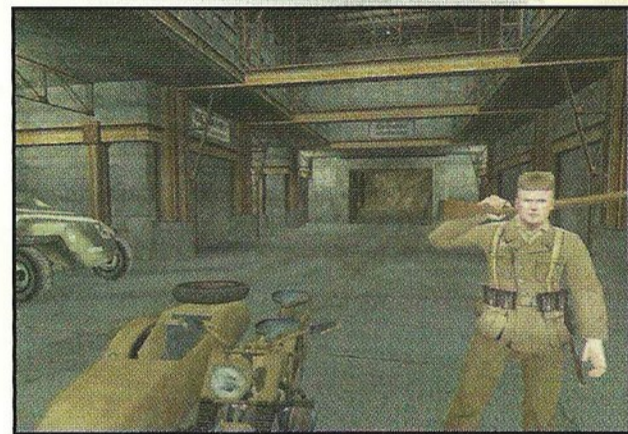
MENNYIRE VÁRJUK



Electronic Arts

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

INTERAKTÍV „SPIELBERG” ÉLMÉNY



A DreamWorks által PlayStationre kiadott Medal of Honor-sorozat a leg-sikeresebb FPS-ek közé tartozik, amit valaha konzolra készítettek. Végigharcolva a II. világháború szinte összes hadszínterét, egy szövetséges katona bőrébe bújva alkalmunk nyílt a háború összes taktikáját alkalmazva aprítani az utunkba kerülő német egységeket. A lopakodó elemek, a gerilla harcmódor, szabotázsakciók és a puszta henteles mesteri ötvözeete tette egyedivé a játékot a hasonszőrűek rengetegében. Nagy örömmel a 2015 fejlesztőcsapata az Electronic Arts kiadásában gőzerővel készíti a PC-s verziót, mely eddig soha nem látott élménnyel kecsegtet.

1944. június 6., Omaha Beach, Dog Sector... (Rokon... © Bad Sector) Körülöttem a partraszálló hajóban egy tucat újonc, a levegőt a félelem bűze járja át. „Még 30 másodperc” – kiáltja valaki mögöttem. Néhány pillanat múlva kibontakozik a ködből a francia partvonal tankcsapdák százaival és szögesdróttal elcsúfított képe. Valamivel távolabb masszív német bunkerek és géppuskafészek sziluettje sötétlik. Hirtelen egy tüzérségi lövedék húz el a hajód mellett alig néhány méterre; a magasra felcsapódó tengervíz sós ízt hagy a szádban. Az első robbanást sorban követi a többi – a zaj szinte elviselhetetlen, legszívesebben kiugranál a hajóból, és úszva menekülnél a végzetedtől, mely a parton vár rád. A csónak rámpája lassan leereszkedik, és önkéntelen üvöltéssel rohansz a homokon a bunkerek felé. A partraszállás megkezdődött...

Az „első 15 perc” FPS változata...

Nem tévedés, ez nem mozifilm-előzetes, csak a 2015 legújabb gyöngyszemének egyik pályája. Az ismerős sztori viszont nem a véletlen műve: a készítő nem titkolt célja, hogy az íróasztalunkra varázsolják FPS-be ültetve a „Ryan közlegény megmentése” című öt Oscart nyert eposzt, és a játék közben átéljük azt a bizonyos első 15 percet. Ezen igyekeztük odáig fajult, hogy a teljes fejlesztőgárda részt vett ugyanazon a katonai felkészítésen, amelyen a film szereplői a forgatás előtt. Maga a játék követi az Egyesült Államok európai hadszínterén való szereplését a háború során; kezdve 1942-től Észak-Afrikában egészen Németország szívéig sorra mind részesei lehetünk a kitalált küldetéseken kívül a nagy döntő horderejű ütközeteknek is.

Quake 3 motor gondosodik a megjelenítésről. A mintegy húsz ellenfél típust mind külön, egyedien, olyan részletességgel rajzolták meg, hogy arcukról leolvashatod a grimaszait, vagy kezükön megszámlolható különálló ujjait. A legmegdöbbentőbb mégsem ez, hanem a környezet kialakítása: a fákon apró gallyak száza, és még ennél is több levél pompázik – mind 3D-ben lemodellezve. Az egész úgy néz ki, mint egy technológiai demonstráció, pedig csak a játéktér növényzete!

Virtuális hadszíntér

Elképesztő részletességgel megalkotott ellenfeleink között megtalálhatjuk az Afrika Corps egyenruhájában feszítő német katonát éppúgy, mint a Wehrmacht-orvlövészt vagy a Gestapo tisztjét, a gyalogos katonák mellett azonban lehetőségünk nyílik majd Stukák vagy Királytigrisek eliminálására is (ez utóbbit például a moziból megismert barkácsolt tapadó bomba segítségével...).

A fegyverek a korabeli arzenál igen széles skáláját felölelik az M1 karabélytól kezdve a Panzerschrecken át a Mauserig. Összesen 24féle „eszközzel” indulhatunk csatába.

Nagy hangsúlyt fektetnek a készítő a játék hangjaira is: a 3D hangzás segítségével a háború zajait a lehetőségek határáig élethűre varázsolják, hogy tényleg elhiggyük: ott harcolunk bajtársainkkal vállvetve a náci hadigépezet ellen...

A játék teljes egészében idén ősszel fog elkészülni, és októberben már a boltokban üdvözölhetjük az idei év egyik igen nagy sikerének várományosát: a Medal of Honor: Allied Assaultot.

Sam

Medal of Honor

www.2015.com

AMITŐL JÓ LEHET

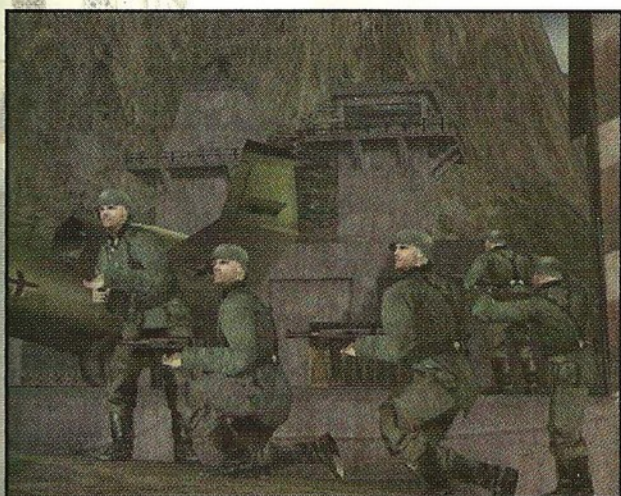
- elképesztően részletes grafika
- mozifilm-„feeling”

AMITŐL NEM

- buta mesterséges intelligencia

MENNYIRE
VÁRJUK

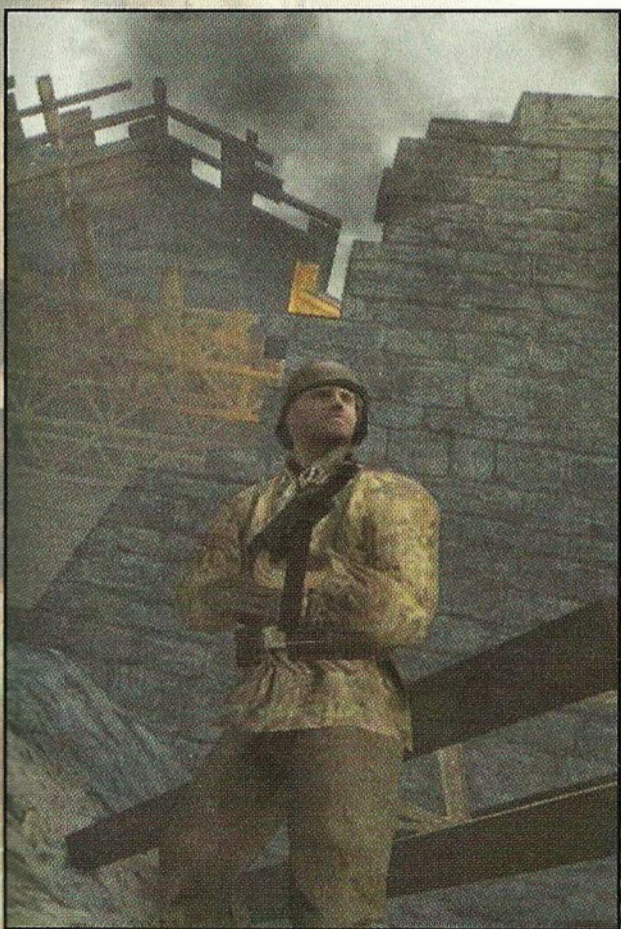
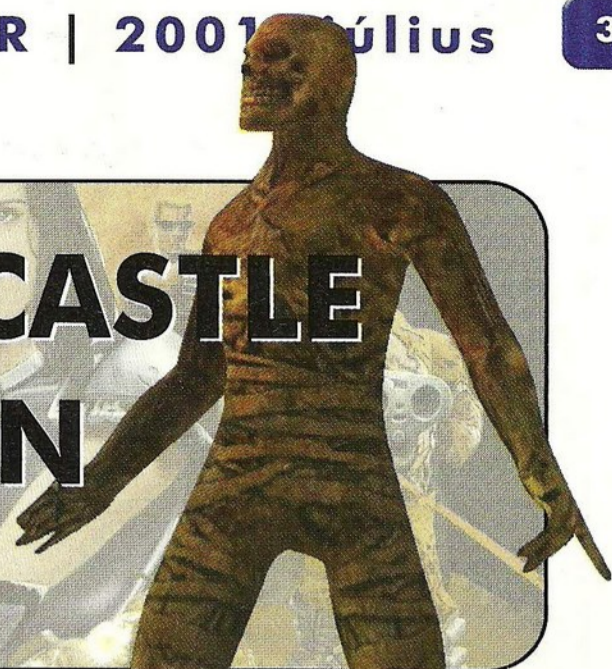




Activision

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

AZ ŐS FPS ÚJ KÖNTÖSBEN



Vedd a Kémek a Sasfészekben című filmpozst, adj hozzá egy kis Quake-et, fűszerezd meg néhány remek designer-rel, és máris kész 2001 egyik biztos befutója, a Return to Castle Wolfenstein...

Már a tavalyi E3-on is igen nagy feltűnést keltett az Activision standján bemutatott Return to Castle Wolfenstein, és természetesen idén sem volt ez másként. Második világháborús környezet, Quake 3: Team Arena motor – azt hiszem, nagyon sokan vártunk már egy ilyen First Person Shooter-re. Úgy gondolom, a nagy elődöt nem szükséges különösebben bemutatnom, a Wolfenstein – mint az első FPS – enélkül is igen nagy hírnévnek örvend. A folytatásként beharangozott Return to Castle Wolfenstein azonban több lesz, mint csupán egy második világháborús lövöldözős játék; a rohamosztágosok mellett ugyanis néhány túlvilági teremtmény is helyet kapott a szereposztásban...

Kellett már ide is egy kis misztikum...

A történet még valamikor a X. század környékén kezdődött, amikor egy Heinrich nevezetű herceg először vette a fejébe a Nagy Németország létrehozását. Különböző, keletről összegyűjtött tekercsek és rítusok felhasználásával a sötétség erejét próbálta segítségül hívni célja eléréséhez, és már majdnem sikerrel járt, amikor is egy magányos szerzetesnek végül sikerült megállítani és egy kőszentélybe zárnia. Ezer évvel később Hitler egyik leghűségesebb embere, az SS vezér Heinrich

Himmler is olvasta ugyanezt a legendát, és a történet olyanmódon ragadta, hogy a náci hadigépezet minden eszközét bevetette, hogy megtalálja Heinrich sírját. Abban bízott, hogy a sötét erők segítségével (illetve némi génmanipulációval) egyszer s mindenkorra leszámolhatnak a Szövetségesek erőivel. A kutatásokat 1943 végén siker koronázta, Himmler az Alpok egyik csúcsán rábukkant Heinrich sírjára...

A pozitív hős jelen esetben B.J. Blaskowitz lesz, az ame-

rikai hadsereg egyik fenegyereke, kinek feladata elsőként megszökni a Wolfenstein kastélyából, majd visszatérni oda és megfékezni a sötét erőket, Himmler-t és genetikailag felpumpált katonáit örült tervük végrehajtásában. Útja során a kastély mellett tiszteletet teszi repülőtereken, titkos bázisokon és laboratóriumokban, lőszerraktárakban, sőt, egy ősi kriptában is (hogy csak néhányat említsek a lehetőségek közül). A fejlesztők szerint grafika terén a maximumot hozták ki a Quake 3 motorból, és a látottak alapján tényleg szavunk nem lehet – különösen a sokat emlegetett lángszóró festett lenyűgözően!

A német bakába is fér némi AI...

A legnagyobbak közé azonban vélhetőleg mégis a mesterséges intelligencia emeli majd a programot – az ellenséges katonák viselkedése ugyanis egyenesen lenyűgöző. Lőni kezdünk rájuk, szétszaladnak és fedezéket keresnek – egy fal vagy valamilyen láda mögé ugranak. Ha mindez egy szobában történik, felborítanak egy asztalt, és mint egy western filmben, mögüle lövöldöznek ránk. Ha viszont mi bújunk fedezék mögé, előbújnak és közelebb jönnek. Gránátot dobunk rájuk – felemelik és visszadobják. Valakit lelövünk, egyből felbolydul a tábor – ráadásul nem egyszerűen csak megjelennek a katonák, hanem teherautókon és egyéb járműveken érkeznek. Rengeteg zseniális ötlet, és mennyi minden lehet még, amit még nem láttunk. Sajnos a multiplayer játékmódról semmit sem árultak el a fejlesztők, de annyit mást most is lehet tudni, hogy egészen újszerű lehetőségekre számíthatunk. Karácsonyig minden kiderül...

Del

Return to Castle Wolfenstein
www.activision.com

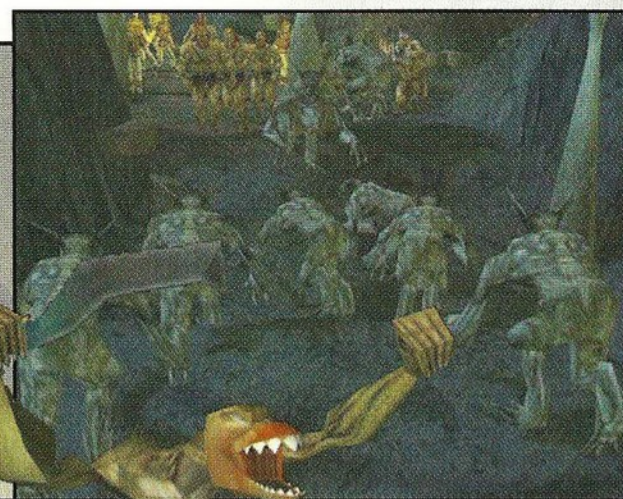
<p>AMITŐL JÓ LEHET</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Quake 3 motor ■ remek köntés ■ zseniális MI 	<p>AMITŐL NEM</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ ha túlzásba viszik a misztikus körítést
---	--

MENNYIRE VÁRJUK

Mumbo Jumbo

MYTH III: THE WOLF AGE

RÉGI LEGENDÁK, ÚJ MYTHOSOK



A Myth: The Fallen Lords elképesztően forradalmi 3D-s grafikus motorjának, jól kidolgozott sztorijának és a különféle rémségek ellen vívott brutálisan véres csatáknak köszönhetően nemcsak a stílus szerelmeseit hódította meg, de az egész PC-s játékvilágot felrázta. Az egy évvel később megjelent második részben leginkább csak játékmenetbeli változásokat találhattunk, de mivel az addig eltelt idő alatt egyetlen cég sem volt képes még csak megközelíteni sem az első Myth grafikus motorját, a folytatás is hatalmas sikert aratott. Így nem csoda, hogy sokként érte a hír a PC-s játékosokat, hogy a Bungie-t bekebelezte a Microsoft, és a készülőfélben lévő Halo is csak Xboxra jelenik meg. A Myth rajongóinak félelme tehát jogos: kedvenc stratégiai játékok harmadik részét PC-n többé már nem látják viszont...?

Szerencsére erről szó sincs, ugyanis a Myth licencét – hál'istennek – nem vette meg a Microsoft, hanem az a Take 2 Interactive-nél maradt. Persze még ez sem jelentett garanciát a harmadik rész elkészültére, ugyanis a Bungie csapata már nem foglalkozott vele...

Új legenda születik?

Nemrégiben jelentette be büszkén a Take 2, hogy a Myth III mégiscsak napvilágot lát. A játékot nem egy, hanem egyszerre két csapat is készíti: az egyik a Heavy Metal FAKK 2-ről elhíresült Ritual Entertainment, a másik a Contraband Entertainment (de jó nevük van...☺) új gárdája – belőlük alakult a Mumbo Jumbo (angolul: „hókuszpókusz”). A készítőik között olyan hírességeket is megtalálunk, mint Scott Campbell, aki a Fallout első részének egyik vezető fejlesztője volt. „Ami jó, azt ne javítsd ki” – tartja a híres játékfejlesztői mondás: a harmadik rész a játékmenet tekintetében kevésbé változik, inkább némi „kozmetikázgatásra” van csak szükség. A Myth III-ban teljesen új grafikus motorral találkozhatunk, valódi 3D-s modellekkel és tereppel, amelynek fizikája az első epizódo-két is alaposan felülmúlja.

„Hull a hó, fú a szél...”

„Végre minden teljesen 3D-s lesz!” – lelkesedik Campbell. Az OpenGL 3D-t használó engine segítségével a kameránézet elforgatásakor a tereptárgyak (például a fák) nemcsak

mindig szemből, hanem minden oldalról láthatóak. A karakterek animálásához a Ritual saját technológiáit használják fel, mint például a „Tiki”, vagy a Heavy Metal FAKK 2-ben, és az Alice-ban is megcsodálhatott skeletál modeling system.

„Láthattok majd marha klassz kinematikus effekteteket is...” – ígéri Mark Dochtermann, a Ritual egykori, és a Mumbo Jumbo mostani vezetője. Amikor például egy erdőben robbanás történik, akkor nemcsak az esemény közvetlen közelében lévő fák rázkódnak meg, hanem a hullámok messzebb is kiterjedhetnek. „Vagy képzelj el, ahogy a teljesen 3D-s fák ágait valós időben minden irányba fújja a szél, vagy amikor a csapatod átkel egy mezőn, akkor a fűszálak megremegnek haladás közben!”

Farkasokkal táncolók

A sztori egy kicsit a Populous 3-as „beütésű”: itt is jóval korábban – ezer évvel – az első Myth kora előtt járunk. A legendás harcos, Connacht a „Farkas” hőstetteiben vehetünk részt, amelyre folyton utalásokkal találkozhatunk az előző Myth-ekben.

Szerintem nagy hibája volt az első részeknek, hogy a hősök nem fejlődtek a küldetések között: a készítőik ennek megváltoztatásán is gondolkodnak.

A Myth-ek többek között annak köszönhetően szünni nem akaró népszerűségüket, hogy a Bungie erősen támogatta a többjátékos módra épülő, lelkes fanatikusokból álló internetes közösséget – természetesen a Mumbo Jumbo is ilyen tábor szeretője magának. Ha a teljes játék is olyan jó lesz, mint amilyen szépek az előzetes képek, akkor a készítőiknek nem kell aggódniuk: rajongókból nem lesz hiány...

Bad Sector

Myth III: The Wolf Age

<http://myth.godgames.com>

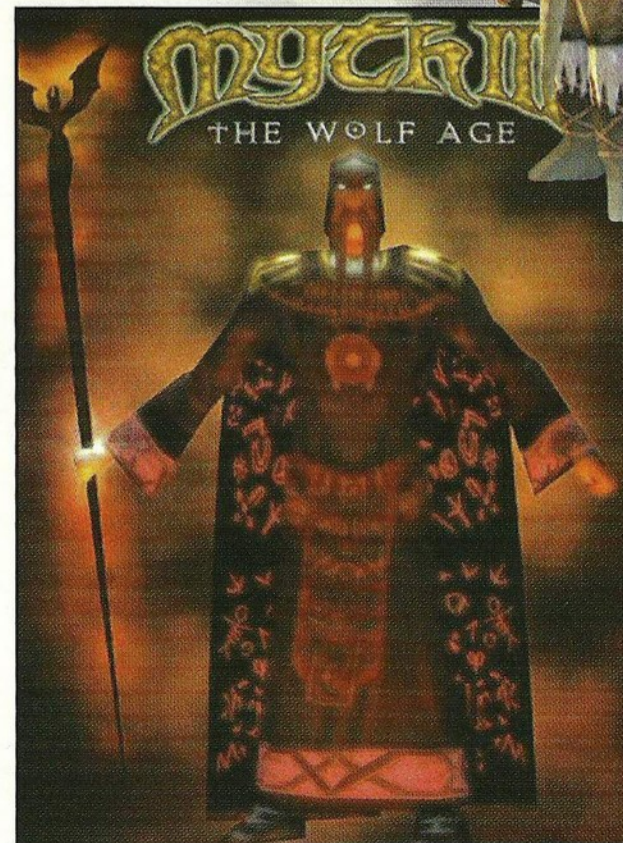
AMITŐL JÓ LEHET

- új, forradalmi grafikus motor
- érdekes sztori

AMITŐL NEM

- ha továbbra sem fejlődnek a hősök

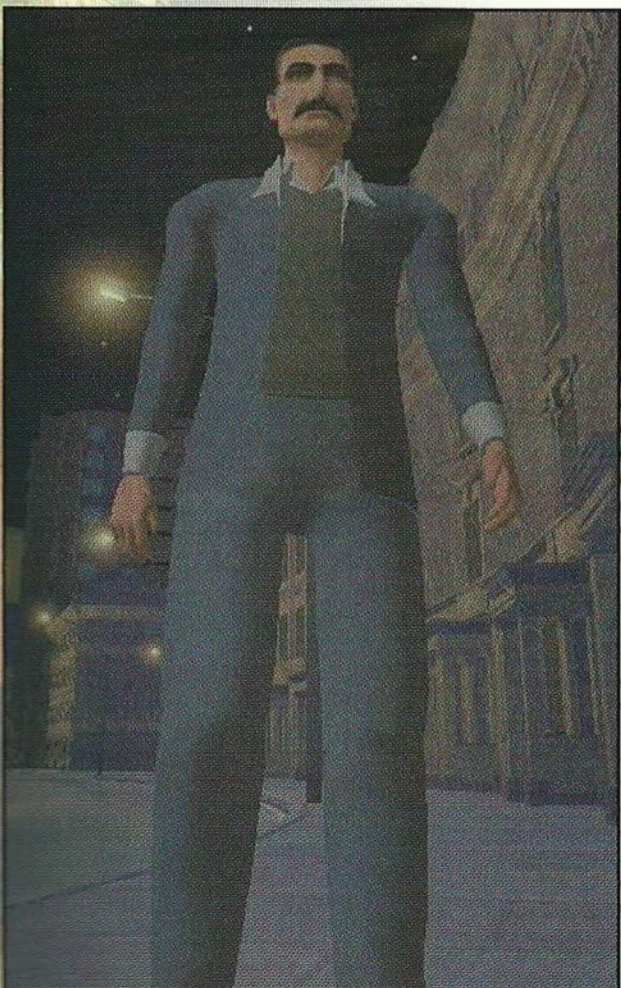
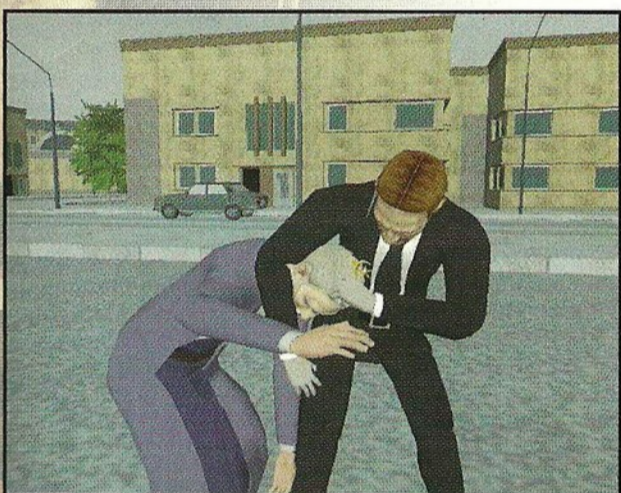
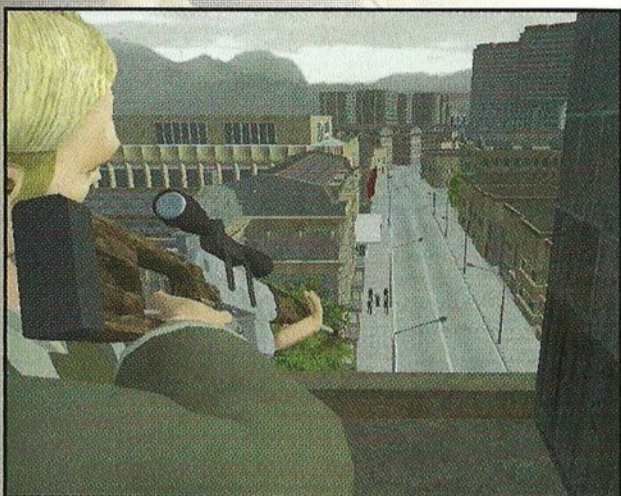
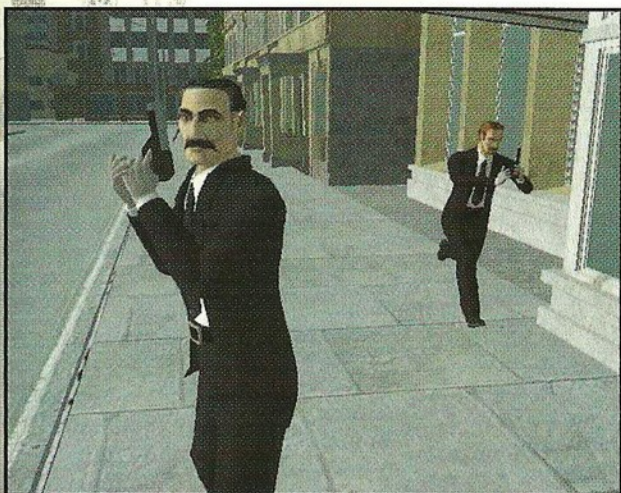
MENNYIRE
VÁRJUK



Elixir Studios

REPUBLIC: THE REVOLUTION

AZ „ELVTÁRSÁK” VISSZATÉRTEK...



A z E3-on bemutatott, orosz fejlesztésű, zseniális Republic igazi gyöngyszemnek ígérkezik, ugyanis a Sims, a Dungeon Keeper, a Black and White és a Gangsters legjobb elemeit vegyíti, szemet gyönyörködtető megvalósítással. Ebben az isten-játékban a nagy Oroszországból kiszakadó, kis szovjet államocská vezetőjeként kell demokráciát teremtenünk – vagy épp ellenkezőleg, olyan véres diktatúrát, ahol az erőszaknak köszönhetően mindenki tartja a száját...

Persze a demokráciához vagy a totális önkényuralomhoz vezető út igencsak rögzös. Városról városra kell a hatalom megszerzésének minden csínját-bínját elsajátítanunk. Ehhez gyakran a legpiszkosabb módszerekkel kell manipulálnunk a lakosságot, hogy a rivális pártok, hatalmasságok és maffiabandák felett győzedelmeskedhessünk.

A mi kicsiny városkánk

Kezdő „politikusként” (☺) a valóságban nem létező Novistrana államában indulsz. A huszonegy város mind különböző elrendezésű, és a fantasztikusan szép és változatos 3D-s grafikus motornak köszönhetően teljesen egyedi. Vannak olyanok, amelyekben az épületek az erőteljes iparosítástól szürkék és füstösek, másokban viszont túlteng a C szektor: ezekben elegáns kirakatu üzleteket, bevásárlóközpontokat találunk. A grafikus motort dicséri, hogy egyik városból a másikba az útjelző táblákra klikkelve juthatunk el egy pillanat leforgása alatt, anélkül, hogy a program a winchesterhez nyúlna! Ez már csak azért is elképesztő teljesítmény, mert a környezeten túl még az egymillió egyéni külsővel és tulajdonságokkal megáldott polgárt is bele kellett préselni a program memóriájába.

„A legnagyobb érték az ember”

A Republic tulajdonképpen ezekről az emberekről szól, akik a társadalmi ranglétrán a mezei „proletártól” kezdve egészen a gazdag üzletemberekig megtalálhatók. A külsejükön és a foglalkozásukon kívül ideológiai nézeteik is rendkívül változatosak, és ez kulcsfontosságú a játék szempontjából.

A fontosabb karaktereket közel tízezer poligonból állították össze, és olyan szinten rájuk tudunk zoomolni, hogy akár a cigarettacsikk paraszát is premier plánból láthatjuk. Az egymillió különböző arctípushoz a készítők egy speciális morf technológiát alkalmaznak, amely

nemcsak a különféle fizimiskákat összesmosva alakít ki egy teljesen újat, hanem sérüléseket is meg tud jeleníteni: egy utcai verekedés sebesültjein például világosan látszanak egy véresebb összecsapás nyomai.

„A kommunizmusnak békés módszerekkel kell győzedelmeskednie...” (V. I. Lenin)

Nem beszéltem még a fontos emberek „befolyásolásáról”, amely a Dungeon Keeper-hez, vagy a Tropicához közelálló lelki világom számára a játék egyik legélvezetesebb vonása. ☺ Nézzük például egy fundamentalista pap esetét, aki vérlázító beszédével próbálja az embereket ellenünk uszítani. A legbékésebb módszer, ha megpróbáljuk egyszerűen lefizetni: ilyenkor, ha akarjuk, valós időben szemmel követhetjük, ahogy egyik megbízott emberünk a megadott helyszínen egy bőröndnyi lovettát feltűnés nélkül „szent emberünk” kezébe nyom. Ha ez nem használ, akkor jön képbe a második metódus: szegény papot hülyére verethetjük a „fiúkkal”. Persze a mártír jellemeknek néha még ennyi sem elég, és ilyenkor érdemes alkalmazni a harmadik megoldást: elküldhetjük legjobb bérgyilkosunkat, hogy mesterlövész-puskájának egyetlen jól irányzott lövéssel örökre elnémítse a kukacoskodó lelkész.

Hab a tortán, hogy nem egy előre megadott politikai irányzatot képviselsz, hanem a játék közbeni viselkedésedet figyeli a program, és ez alapján sorol be véreskezű kommunista diktátornak, vagy a köztársaságért harcoló forradalmárnak – amolyan Black and White módon.

Sajnos ahhoz, hogy „a múltat végképp eltöröljük”, még 2002 februárjáig várunk kell...

Bad Sector

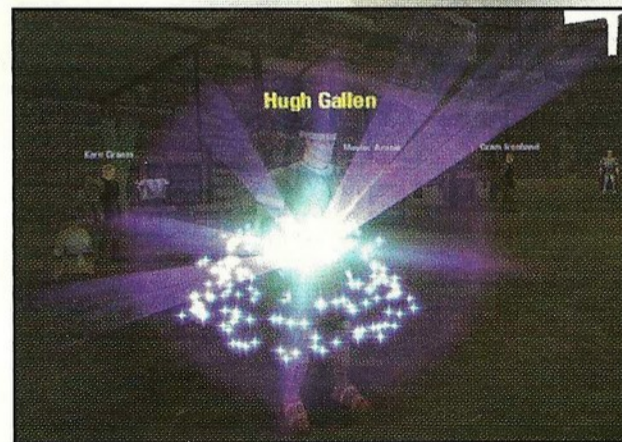
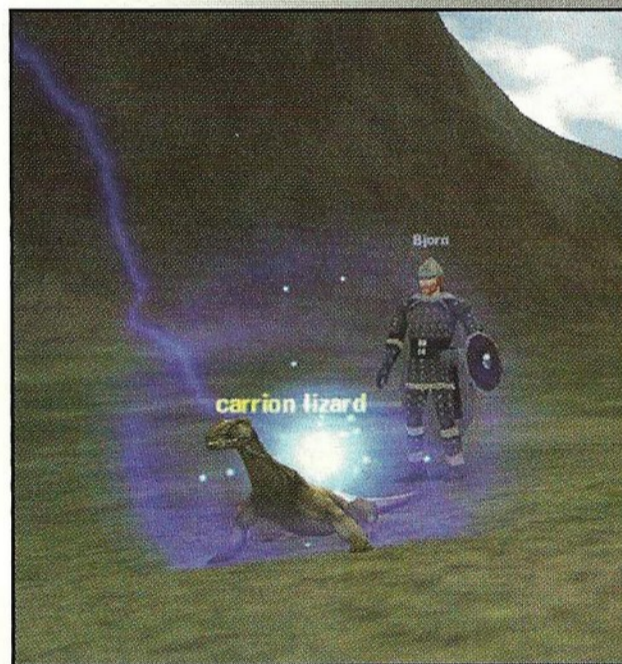
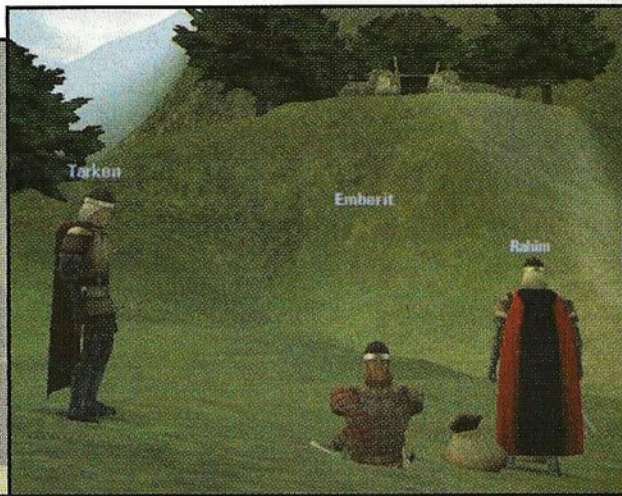
Republic: The Revolution
www.elixir-studios.co.uk

<p>AMITŐL JÓ LEHET</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ zseniális stratégiai ötletek ■ hatalmas bejárható városok ■ egymillió különféle polgár 	<p>AMITŐL NEM</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ gépigény
<p>MENNYIRE VÁRJUK</p>	

Mythic

DARK AGE OF CAMELOT

SOK JENKI ARTÚR KIRÁLY UDVARÁBAN



Artúr király meghalt, a Kerekasztal lovagjai is majd' mind a föld alatt porladnak, Merlin pedig ki tudja, merre jár. A Dark Age of Camelot internetes szerepjáték a középkori mitológiák korszakába, a ködös Albionba röpíti vissza a játékost. Aki elég kitartó, az a virtuális Camelot társadalmában akár olyan erős lovaggá válhat, mint Lancelot, olyan hatalmas mágus-sá, mint Merlin, a hölgyek pedig Guenevere módjára csábíthatják a derék lovagokat, vagy Morgana, a boszorkány stílusában ármánykodhatnak...

Néhányan közületek biztosan hallottak már (sőt, a szerencsésebbek ki is próbálták) az MMORPG-kről (massively multiplayer online role-playing game), amely elnevezés az olyan, kizárólag Interneten játszható RPG-et jelöli, mint például az Ultima Online, illetve a 3D-s Everquest vagy az Asheron's Call. A Mythic Entertainment fejlesztői ugyan ebben a műfajban új fiúk a placcon, viszont már évek óta jeleskednek különféle MUD-ok (grafikus elemek nélküli, csak szöveges online szerepjátékok) készítésében, melyeknek szintén tekintélyes rajongótábora van. Első 3D-s MMORPG-jük, a Dark Age of Camelot alapjai nem sokban különböznek majd az említett nagy nevektől. Itt is a jól ismert karaktergenerálással kezdődik minden, a játék világába lépve pedig szörnyek legyilkolásával, küldetések vállalásával tudunk szinteket lépni. Azonban a hagyományos fantasy világtól eltérő környezetben túl szerencsére találunk még más egyéni sajátosságokat is.

Camelot, amilyenek még sohasem láttad...

A Camelot univerzuma három birodalomból áll: a kelta Hibernia, Midgard északi földje és a brit Albion. A játék végső verziójában eleinte csak saját, az elején kiválasztott világunkban kalandozhatunk, később azonban a másik kettőben is hódíthatunk. A béta változatot már alaposan letesztelhette néhány szerencsés kiválasztott, de ebben még csak Albion pár városkája szerepelt. A még ki nem próbált hatalmas Camelotot és az első dungeon-t, „Uther sírját” (Uther volt Artúr király apja) az E3-on mutatták be a fejlesztők.

A látottak rendkívül ígéretesek: Camelot nem csupán óriási, de a készítőik nem fukarkodtak a rengeteg szervezettel, szövetséggel, keres-

kedőépülettel és persze az utcán sétálgató, nem játékos karakterekkel sem.

A városnál is gigantikusabb „Uther sírját” a sztori szerint Merlin építtette a halott király tiszteletére, és egyfajta mauzóleumhoz hasonlít, amelybe csak a bátor és jól felszerelt kalandoroknak tanácsos belépniük... A Mythic csapata azonban arra számít, hogy – főleg eleinte – ez lesz az egyik legnépszerűbb és legtöbbet látogatott dungeon, úgyhogy a kalandorok népes csapata számára a különféle folyosókat kellőképpen tágasra építették.

Inflációellenes politika

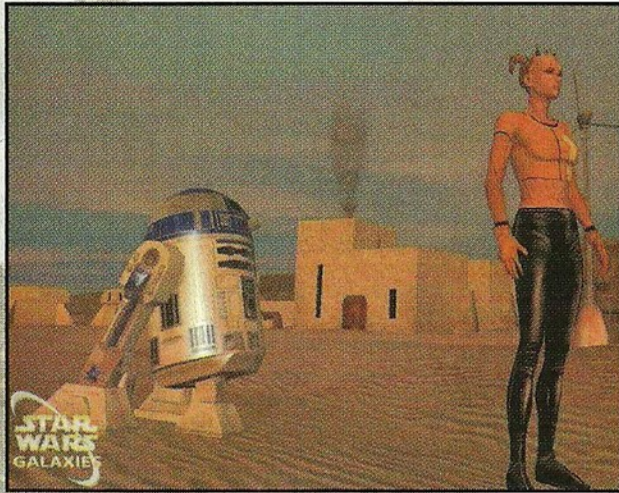
A karakterek különféle tulajdonságai sokban hasonlítanak a többi hagyományos szerepjátékokéhoz. Ezek közül kettőt érdemes kiemelni: az „árhítat” a papok, az „empátia” a druidák és a sámánok mágikus erejét és varázslataik számát befolyásolja. Találkozhatunk még egyéb érdekes újításokkal is. Ilyen például a játék gazdasági rendszere, amelyet úgy dolgoztak ki, hogy a túlságosan gazdag karaktereknek ne legyen egyszerre rengeteg pénzük, és így megakadályozzák az „inflációt”. A készítőik ügyeltek arra is, hogy a kezdők által „megszerzett” csodafegyverek gyorsan tönkremenjenek, hogy ne legyen érdemes másoktól lejmolva túl gyorsan fejlődni. A zöldfüléket védi viszont az a szabály, hogy a jóval magasabb szintű karakterek hiába nyomják le őket: sem tapasztalati pontot, sem zsákmányt nem szereznek majd a sikeres párviadatok során. Mindent összevéve nagyon ígéretesnek tűnik a Camelot, már csak abban reménykedjünk, hogy nemcsak a „jenkik” fogják élvezni Artúr király udvarát, hanem az európai szervereken is kellő sebességgel fog futni.

Bad Sector

Dark Age of Camelot
www.darkageofcamelot.com

AMITŐL JÓ LEHET	AMITŐL NEM
<ul style="list-style-type: none"> ■ a Kerekasztal-mondakör érdekes világa ■ jól kidolgozott szabályok 	<ul style="list-style-type: none"> ■ szerversebesség ■ ha havonta fizetés lesz, mennyibe fog kerülni...?

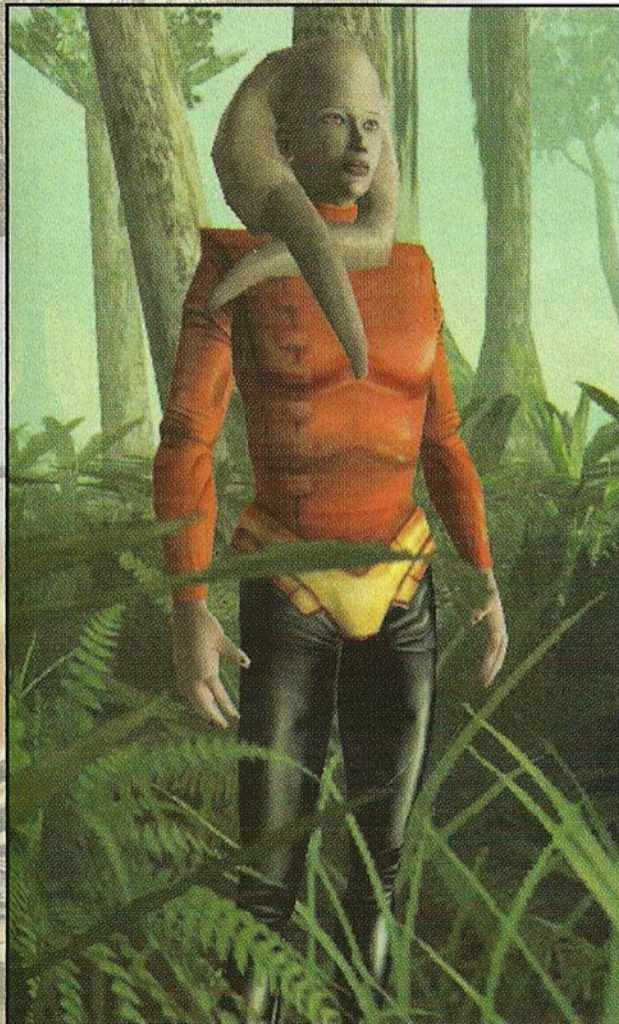
MENNYIRE VÁRJUK



Lucas Arts

STAR WARS GALAXIES

„VALAMIKOR RÉGEN, EGY MESSZI SZERVEREN...”



Néha eljátszom a gondolattal, milyen is lehet egy vallásos szervezet a Star Wars univerzumban. I. George-dzsál az élén, mondjuk olyan istenei lehetnének, mint például Szent Skywalker, vagy Darth Maul főördög, az alvilág ura. Addig is, amíg a Star Wars rajongók nem tömörülnek valami ilyesmibe, a Lucas Arts-nál gőzerővel dolgoznak azon, hogy a számítógépes játékok körében még csak véletlenül se hagyjanak ki egyetlen kategóriát sem. A George Lucas által kiagyalt világ alapján készítettek már többek között szimulátort, FPS-t, Tomb Raider klónt, körökre osztott és valós idejű stratégiát, konzolra tervezett ügyességi és akciójátékok tömkelegét, és még sorolhatnánk. Kizárólag interneten játszható, 3D-s online Star Wars szerepjáték azonban még nem volt. Eddig.

Akik tekintélyes idővel, pénzzel, és jó internet hozzáféréssel rendelkeznek, azok, gondolom, már kívülről fűjják, hogy az MMORPG, vagyis a csakis a hálón játszható szerepjátékok királya kétségkívül az Everquest. Éppen ezért rendkívül biztató, hogy a Lucas Arts hasonszórú programját, a Star Wars Galaxies-t is az Everquest fejlesztő gárdája, a Verant készíti.

A világ nem elég?

Mint más online szerepjátékban, a Galaxiesben is hatalmas új világokat fedezhetünk fel, a hálón megismert barátainkkal cseveghetünk, és persze irdatlan mennyiségű szörnyvel, birodalmi gárdistával, egyéb ellenséggel akaszthatjuk össze a bajuszt. Az Everquest-hez hasonlóan rengeteg galaxisba kapcsolódhatunk be, és mindegyikükben különféle bolygókra látogathatunk. Ezek között ott lesznek olyan régi ismerősök is, mint például a Tatooine vagy a Naboo. Ralph Koster, a játék vezető designerének állítása szerint mindegyik bolygó 16 x 16 kilométeres lesz, ami 35%-kal nagyobb, mint az egész Everquest univerzum!

Star Wars Tours

A különféle bolygókra a nagyobb városokban található úrbázisokról indulhatunk. A készítők második fantasztikus újítását a kiegészítő lemezben találhatjuk meg, amit hat hónappal a teljes verzió után dob piacra a Lucas Arts. Ezzel ugyanis mindenki saját űrhajót vásárolhat, és a bolygóközi utak során megtámadhatja szerencsétlen internetes játékostársát, vagy

akár megpróbálhatja rászózni a csempészárut, esetleg kerülgetheti a birodalmi rombolókat amolyan Han Solo módra (tényleg, vajon ki lesz az első, aki ezt a nevet lefoglalja, és mennyit fog keresni azzal, amikor később eladja...? ☺).

Töröld ki a szemedből Tatooine homokját...

A Star Wars filmekben láthattunk már tikkasztó sivatagokat, trópusi, bűzlő mocsárvilágot, jéghideg, hóborította területeket, dús vegetációjú őserdőket, stb. Ezt az elképesztően változatos univerzumot a Verant nemcsak online, hanem offline szerepjátékhoz mérten is páratlan szépségű grafikus motorral próbálja visszaadni. Minden épületen és tereptárgyon olyan szintű bump mappingot találhatunk, hogy az ember szinte érzi rajtuk a falak érdekességét. A mocsárvilágban és Naboo őserdejében található víz megjelenítése is rendkívül szépre sikeredett. A készítő állítása szerint a tereptárgyak deformálhatóak lesznek, tehát lézerágyúink segítségével jó nagy kráterekkel csúfíthatjuk a talajt.

Karakteres karakterek

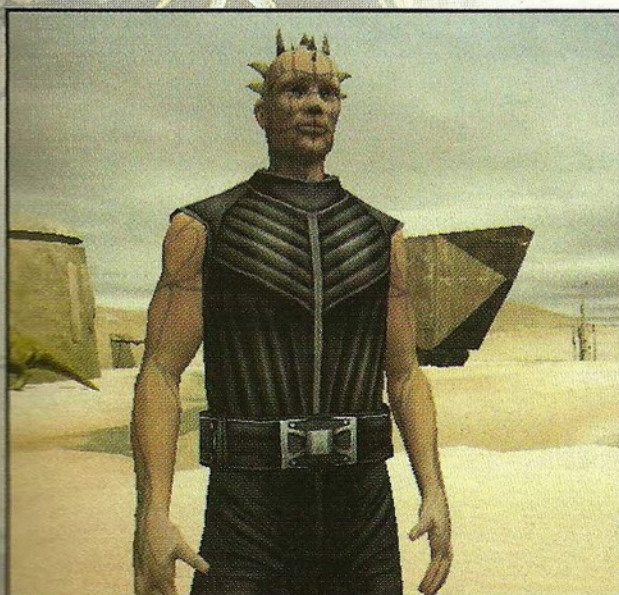
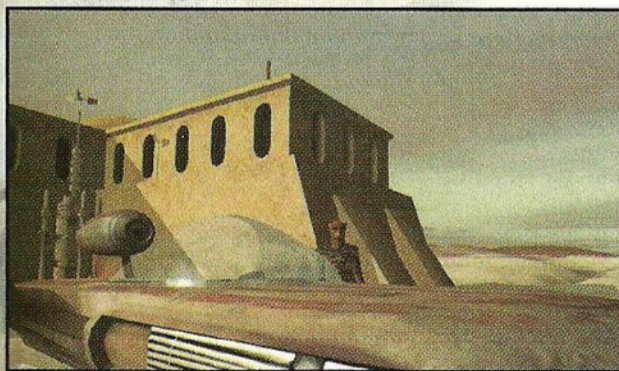
A kedves játékos összesen nyolc különböző faj közül választhat karaktergeneráláskor, és a különféle bőrszín, ruházat, hajstílus segítségével olyanra formálhatja kedvencét, amilyenre szeretné. Aki például zabrak szeretne lenni (ilyen fajú volt Darth Maul), az akár olyasformára is pingálhatja magát, mint a Baljós árnyak negatív hőse. Jedi akarsz lenni? „Hát az nem lesz könnyű” – állítja Blackman, ugyanis rengeteg dolgot kell megtanulnod és véghezvinned, és a játék minden akciótat figyelembe veszi...

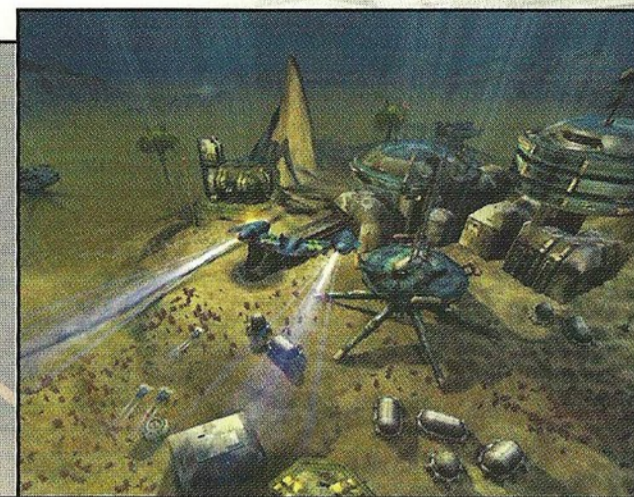
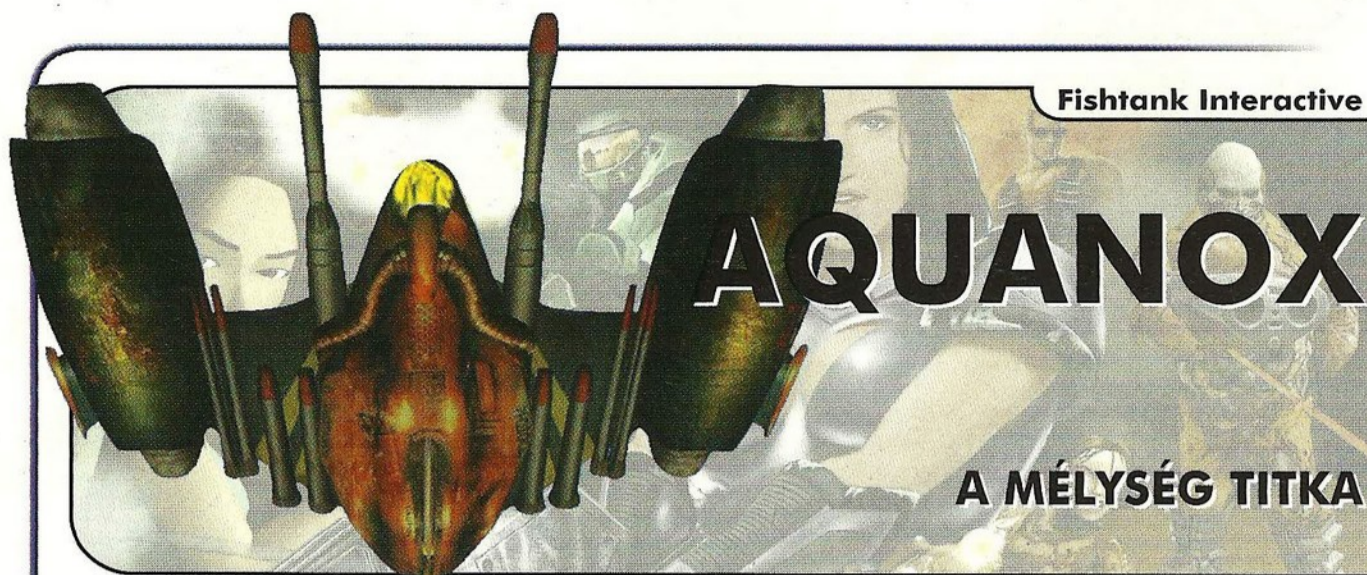
Bad Sector

Star Wars Galaxies
www.lucasarts.com

<p>AMITŐL JÓ LEHET</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Star Wars világ ■ hatalmas ■ gyönyörű 	<p>AMITŐL NEM</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ „ping pong” (a szerverek sebessége...)
---	---

MENNYIRE VÁRJUK





A z orrod előtt egy idegen bázis hever. Feletted több ezer kiló tengervíz tornyosul. Körülvetek a medúzák, és a rádiód is rendetlenkedik. Lassan megindulsz az orbitális építmény felé, és ekkor rádöbbsz, hogy nem sok esélyed van a túlélésre. Arra gondolsz, hogy úgysem veszíthetsz semmit, és mint az örült, ki letépte láncát berontasz a bázis közepébe. Nincs ott senki. A terület teljesen üres, ám a jól karbantartott épületek arról árulkodnak, hogy az itt lakók hamarosan visszatérnek. Jobb, ha inkább elszelelsz onnan... bárcsak minden küldetésed ilyen jól végződne.

A Massive Development (nem tévesztendő össze a Massive Entertainmenttel, akik az Xboxra szánt 9 Worlds-öt fejlesztik) a jelek szerint nagyon kitett magáért, és egy elég ígéretes akciójátékkal rukkolnak elő. A játék bemutatása előtt egy kis visszatekintés: az MD 1996-ra megírta, és a Blue Byte kiadta Archimedean Dynasty névre keresztelt játékát. Ez egy gyorsan sikeressé vált (közel 200 ezer példányban kelt el) tenger alatti akció-stratégia volt, mely az akkori grafikai viszonyok mellett hatalmas fejlődésnek számított. Ennek folytatása az Aquanox.

A történet ott folytatódik, ahol az AD befejeződött. Ismét a zoldos katonát, Emerald „Dead Eye” Flintet alakítjuk, (fedőneve: „Jocó” © Bad Sector). Játék közben találkozunk drog dealerekkel, csempészekkel, kalózzal, bérnyilkosokkal és sok más borzalommal. Még a hatalmas, tankhajó méretű lények sem kerülnek el minket!

Ezekhez viszonyulnak majd az egyes küldetések. Az általános akciójátékokból jól ismert „mindenkit ölünk meg” küldetésekkel is szembetaláljuk magunkat, de ennél jóval összetettebb feladataink is akadnak majd. Ezek között megtalálható a kémkedés, célépület elpusztítás, járművek rombolása, ellopása, stb. Többjátékos módok között lesz a deathmatch és különféle csapatjátékok is.

A készítő szerint egyébként ez lesz az első program, ahol a pilótát kilöhetjük saját járművéből a szélvédőn keresztül. Ám, ha visszagondolunk a régebben megjelent Soldier of Fortune-re, abban is simán leszedhettük a helikopter vezetőjét...

A járművek? Mint a szöcskék!

Még nem beszéltem az irányításról és a járgányokról. Tenger alatti perspektívájának ellenére

az irányítás nagyban hasonlít majd a Quake jól bevált mozgásvilágához, vagyis akár oldalazhatunk is a járművekkel, mely mozdulat eléggé szokatlan egy vízi egységtől. Természetesen le, föl és minden irányban is kell majd mozgatnunk nemcsak fejünket, hanem a gépünket is. A játékban egyelőre úgy tűnik, hogy kilenc különböző vízi siklónk lesz, mindegyik más és más tulajdonsággal megáldva. Akárcsak az AD-ben, itt is bővíthetjük, tuningolhatjuk járműveinket, így azok gyorsabbak, masszívabbak lehetnek, vagy akár külön álcázó berendezést is kaphatnak. Ezen felül a plazmaágyúktól a hálós torpedóig minden rendelkezésünkre áll majd.

Rekreáció, újítás...ledöbbenés!

A jól csengő Archimedean Dynasty cím után valószínűleg az Aquanox is sokáig emlékeztünkben marad (én például mindjárt a Nox víz alatti küldetéslemezére gondoltam... © Bad Sector). Persze a név mellett inkább az összhatás lesz döntő. Az Aquanox legfontosabb különlegessége, hogy több GeForce 3-as effektust is használ, így elképesztően szép jeleneteket tud létrehozni a grafikus motor (ezek az effektek a pixel és a vertex shader). És nemcsak szépeket, de hatalmasakat is, hiszen nem kevesebb, mint 8 000 km átmérőjű körben tudunk majd kutakodni. Remélhetőleg nemcsak GF3-on megy majd a program, hiszen ez eléggé lecsökkentené vásárlási kedvünket.

Az biztos, hogy mindenki a játék grafikáját isteníti, és egyelőre senki sem foglalkozik azzal, hogy mi újság a játékmenettel. Szerintem is gyönyörű program, de még ki kell ahhoz próbálnom, hogy biztosat mondhassak róla. Az tuti, hogy már nagyon várom: a reklámhadjárat nálam már elérte a célját.

ZeroCool

Aquanox

www.aquanox.de

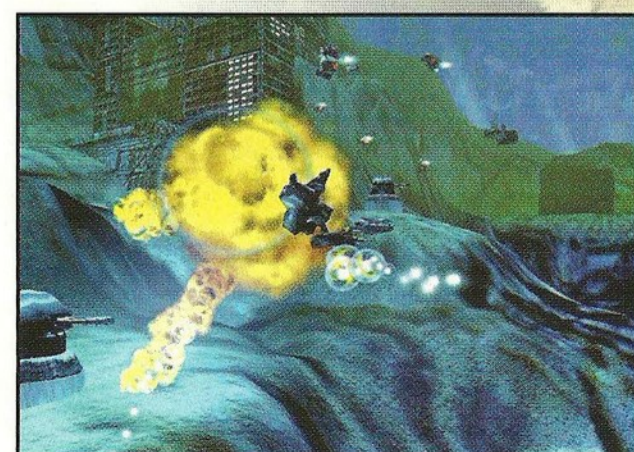
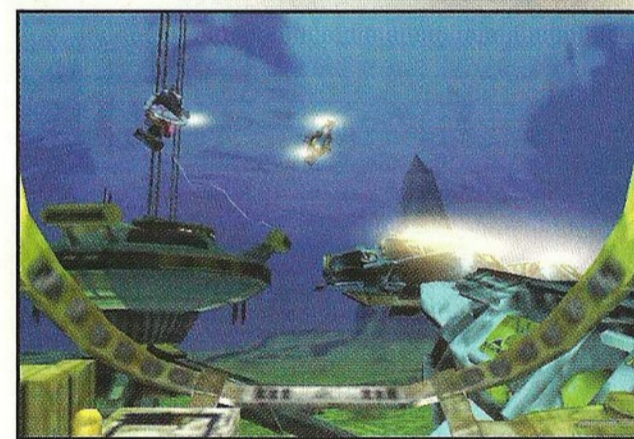
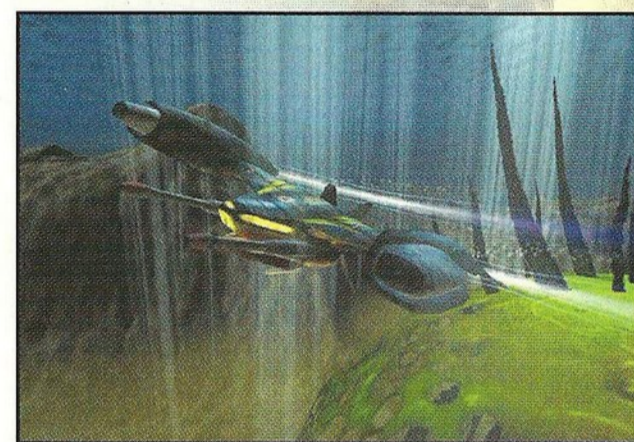
AMITŐL JÓ LEHET

- gyönyörű grafika
- akciódús játékmenet
- multiplayer

AMITŐL NEM

- nehézkes irányítás
- rossz hangok

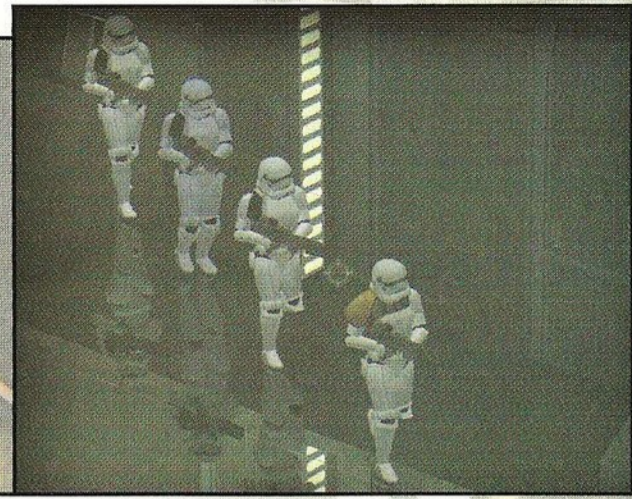
MENNYIRE VÁRJUK





JEDI OUTCAST: JEDI KNIGHT II

Lucas Arts
SZINTÉN JEDI?



Van mááásik! A híres magyar bohóc szállóigévé vált szólását akár a Lucas Arts is szlogenként használhatná. Miután Obi Wan a PC-sek nagy bánatára „emigrált” az Xbox platformjára, az E3-mon derült ki, hogy a cég február óta egy másik Jedi lovagos akciójátékon is dolgozik: az anno nagy sikerű Dark Forces/Jedi Knight sorozat folytatásáról van szó. Bár a játék Jedi főhőse, Kyle Katarn nem akkora superhős, mint Obi Wan – sőt, még a mozi-filmekből is kimaradt – az előző rész rajongói tudják, hogy azért ő is jó arc...

A játékot ezúttal a Hexen II-vel, a Soldier of Fortune-al, és Star Trek Elite Force-al már bizonyított Raven Software fejleszti. A készítő az Elite Force-hoz hasonlóan most is a Quake III grafikus motorját használják fel. Az E3-on az emberek egymást taposva próbálták megcsodálni a Jedi Outcast technológiai demóját, annak ellenére, hogy a Lucas Arts standján még nem a végső játékban található részletet, hanem csak egy mintapályát pillanthattak meg.

Obi Wan, elhúzhatsz!

A Raven már az Elite Force-hoz is alaposan feltunigolta a Quake III motorját, de a Jedi Outcast-ban még látványosabb változtatásokat találhatunk majd. A feljavított engine kétszer (!) annyi poligont fog kezelni, mint az EF, és végre az ablaküvegek iránti destruktív hajlamainkat is nyugodtan kiélhetjük, ugyanis ha beléjük lövünk, ezek is látványosan darabokra törnek. A karakterek animációi is eszméletlenül jól néznek ki: Kyle Katarn olyan hitelesen életszerű lézerekardos mozdulatokat tud végrehajtani, hogy az Obi Want-játszó valóságos Ewan McGregor számítógépes modellnek tűnik mellette. 😊 Hasonlóan jó munkát végeztek a készítő a híres birodalmi gárdistákkal, akik az Episode One játékadaptáció után végre visszatértek a kis képernyőkre is.

Mit lehet egy lézerekarddal művelni...?

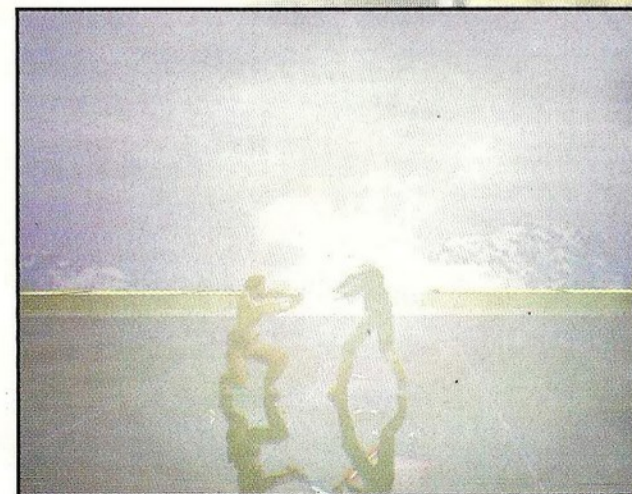
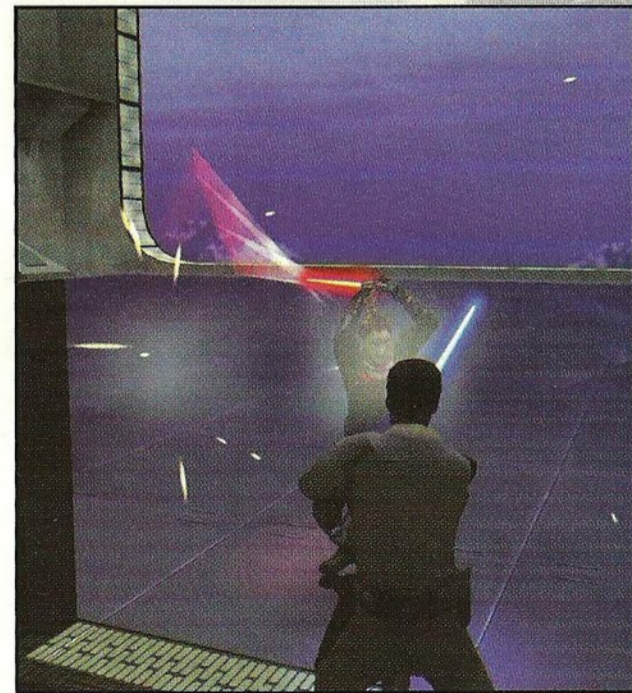
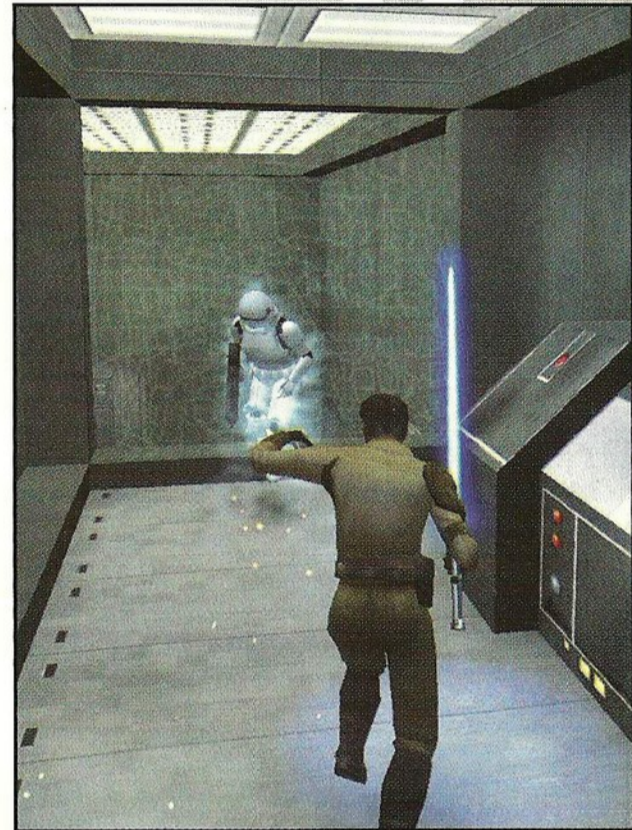
Ezt végre tényleg megtudhatjuk, hála a GHOUL 2 kódnak, amit a Raven a Soldier of Fortune 2-ben is használ majd. Ennek köszönhetően a már említett tökéletes mozgás mellett az ellenséges egységek végtagjai is szabadabban, látványosabban válnak majd le. Aki játszott a Soldier első részével, az gondolom sejti, mire számíthat, miközben egy lézerekarddal a kezében vagdalkozik...

A szimpla hentelésen túl a Jedik ősi fegyverét a különféle tereptárgyak és berendezések károlására is használhatjuk. A készítő büszkén állítja, hogy nincs megszabva, milyen tárgyaknak esünk neki: ha kedvünk tartja, akár a körülöttünk található teljes falfelületet elcsúfíthatjuk.

Az előző részből megismert fegyverek nagy része visszatér, de persze újakkal is találkozhatunk. A játék alapból FPS lesz, de a lézerekard használata során megint külső nézetbe kerülünk. Ilyenkor olyan látványos trükköket is végrehajthatunk, mint amilyenekkel Luke Skywalker „szórakoztatta” Jabbaékat a Jedi visszatérben: a lézerekardot egy jól irányzott dobással az ellenségnek, vagy egy tárgynak dobhatjuk, hogy az aztán az Erőnek köszönhetően azonnal visszaugorjon kacsónkba – így nem kell állandóan fegyvert váltanunk, ha a távollévő ellenséget messziről akarjuk támadni.

Az Erőt egyébként más Jedi varázslatra is használhatjuk: a pszionikus féléknek köszönhetően az ellenséges foglyokból titkos információkat szedhetünk ki, vagy akár egymás ellen fordíthatunk két békésen beszélgető gárdistát. Más NPC-vel egyébként még összetettebb interakciókba is léphetünk: Jedi kollegáinkat például rávehetjük, hogy a mi oldalunkon harcoljanak egy erősebb ellenféllel szemben. Így egy Darth Maul-féle sötét Jedivel ketten harcolva olyan jelenetben vehetünk részt, mint a Baljós Árnyak végső hármas párbaja. Akik pedig multiplayerben szeretnének nyomulni, azok a gép elleni kooperatív módot is kipróbálhatják – ez pedig már nagyon hiányzott a legtöbb FPS-ből.

Mit is mondhatnánk még? Az Erő legyen velünk, amíg 2002 tavaszára végre elkészül a játék...



Bad Sector

Jedi Outcast: Jedi Knight II

www.lucasarts.com

AMITŐL JÓ LEHET

- Star Wars hangulat
- Quake III alaposan felhúzott motorja
- GHOUL 2 kód: felszabdalt testrészek

AMITŐL NEM

- ha George bácsi beszél az erőszakos halálnemek miatt

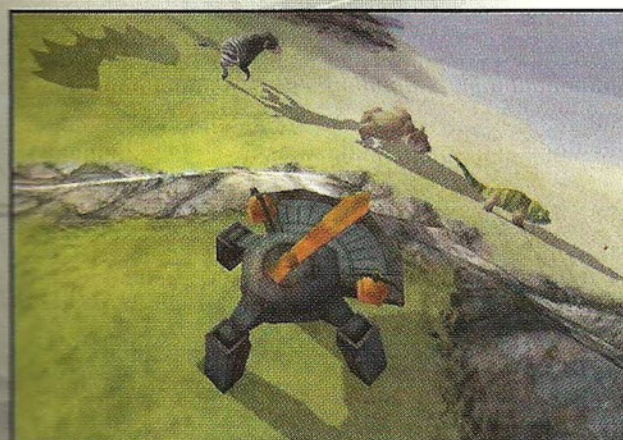
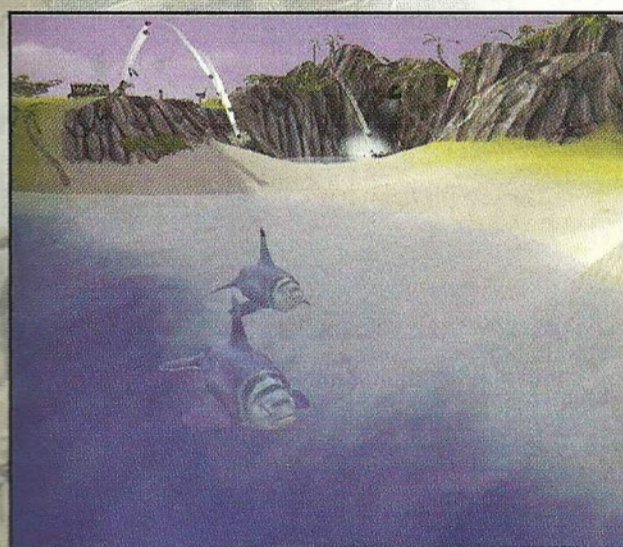
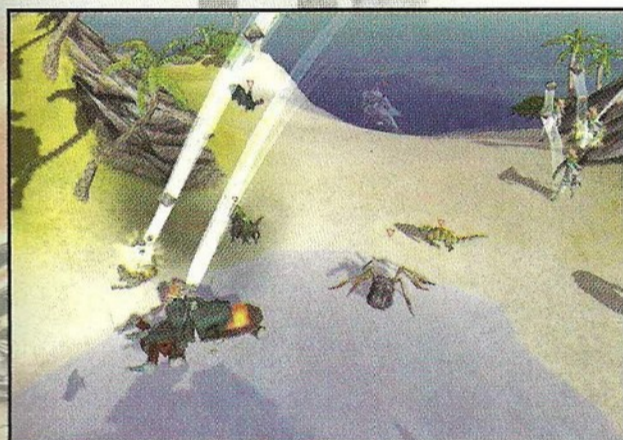
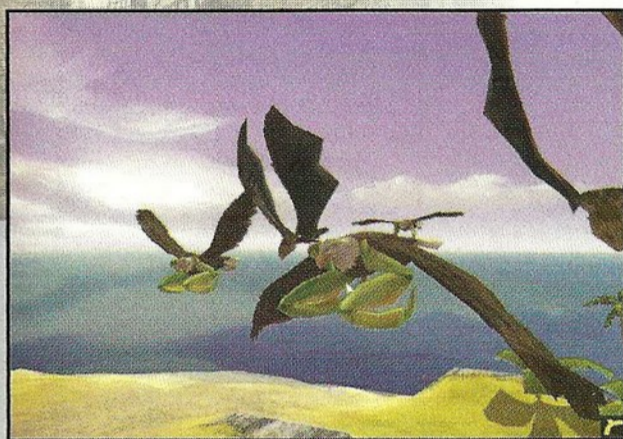
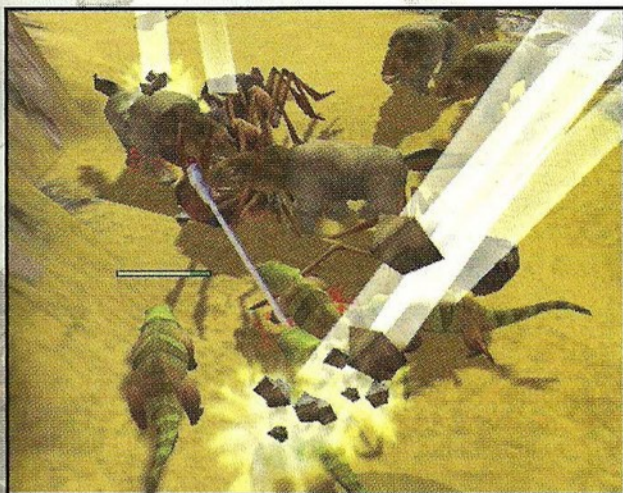
MENNYIRE
VÁRJUK



Microsoft

SIGMA: THE ADVENTURES OF REX CHANCE

HÁBORGÓ KLÓNHÁBORÚ



A Relic Entertainment ezúttal egy egészen újszerű stratégiával próbálja belopni magát a szívünkbe. Már az előzetes képek és információk is meggyőzőek voltak. Egykoron nagyon szerettem az Evolva nevezetű, szintén klónozó játékot: a Sigmá-ra annak továbbfejlesztett változatként tekintek, így semmiképpen sem hagyhatom ki.

Igaz, a két játéknak csupán annyi köze van egymáshoz, hogy genetikai szinten nyúlhatunk bele a szereplők lelkivilágába. Az Evolvában négy idegen lényt irányítottunk egyszerre, és mindegyiknek tudtunk fegyvereket adni, persze csak korlátozott mennyiségben. Akcióval folyamatosan dúsított, pergő játék volt, viszonylag monotonra sikerült tájakon. Ezzel szemben a Sigma valós idejű stratégiai játék lesz, melyben az általunk is jól ismert állatokat tudjuk összevissza alakítani (ez elvileg 50 különböző állatot jelent). Összesen mintegy 70-80 ezer különféle kombinációt alakíthatunk ki meglévő élőlényeinkből.

A történet szerint Rex Chance bőrébe bújunk, aki megpróbálja felkutatni egy eltűntnek hitt biológus professzor nyomait. Kiderül, hogy a prof él és virul, csak éppen fogságban tartja a játékban szereplő főgonosz, aki arra kényszeríti, hogy a Sigma nevezetű technológia segítségével genetikailag manipulált állatokat hozzon létre. A mi feladatunk, hogy ugyanezen technika bevetésével felvegyük vele a harcot.

Állati ötletek

Elsőre üresnek tűnő szigeten találjuk magunkat a játék kezdetekor. Előbb-utóbb általunk is jól ismert állatokba botlunk: zsiráfba, tigrisbe, gorillába, kaméleonba, stb. A játék akkor kezd érdekessé és egyedivé válni, mikor „egységeket” állíthatunk elő – génmanipulációval. Csak a fantázia korlátozza, mely állatokat kombináljuk, előfordulhat, hogy az ügyesebb játékos néhány másodperc alatt lenyomja az ellent. Néhány hasznosabb kombináció: tigris + vakond, mely ugyebár nagyon gyors egyveleg, és föld alatt is tud közlekedni (remek felderítő); elefánt + hangya, félelmetesen lassú egység, ám annál strapabíróbb, hi-

szen a hangya kitinpáncélja nagyon kemény; a görény, mint tudjuk, alapjában véve elég kellemetlen tud lenni, és ha még egy sassal is összekeverjük, akkor már légi búzbombánk is van. Nem szabad megfeledkeznünk a vízi egységekről sem. Ilyen például a fóka és a kaméleon keveréke, mely a parthoz közeli egységeket remekül támadhatja, és akkor még adhatunk hozzá egy kis elektromos ráját is. Persze nem érdemes vég nélkül kombinálni, mert vigyázni kell a szigetek ökológiai egyensúlyára. Klónozott egységeinknek megadhatjuk elsődleges, illetve másodlagos támadásukat (például egy villámló tigris harapjon vagy szikrázzon), sőt, fajtól függően azt is, hogy lopkodva, vagy falkába rendeződve támadjanak. A játék egyébként többféle szigeten játszódik, melyek az időjárási viszonyoknak köszönhetően folyamatosan változnak.



Súlyos elvonási tünetek

Nyárra ígérik a készítő a programot. Addig is végignyomom még egyszer az Evolvát, nehogy elfelejtsem a gének alakulásának folyamatait. Egy igazán forradalmi valós idejű stratégiára számítok, csak azért szurkolok, hogy nehogy elrontsák a játékmenetet. Emlékezzünk csak vissza a minőségileg manapság eléggé leépült Lucas Arts-ra. Mikor bejelentették a Force Commander-t, nagyon ígéretesnek tűnt. Úgy egy éves csúszás után meg is jelent, és förtelmes lett. A Sigmá-val kapcsolatban pedig egész úton hazafelé egy gondolat bánt engemet: miért nem játszhatom már vele?

ZeroCool

Sigma: The Adventures of Rex Chance

www.relic.com

AMITŐL JÓ LEHET

- remek génmutáció
- rengeteg egyéb lehetőség
- újszerű játékmenet

AMITŐL NEM

- nehézkes irányítás
- gyenge hanghatások

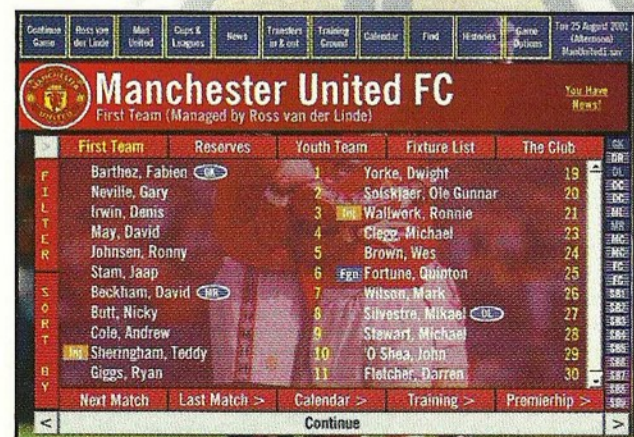
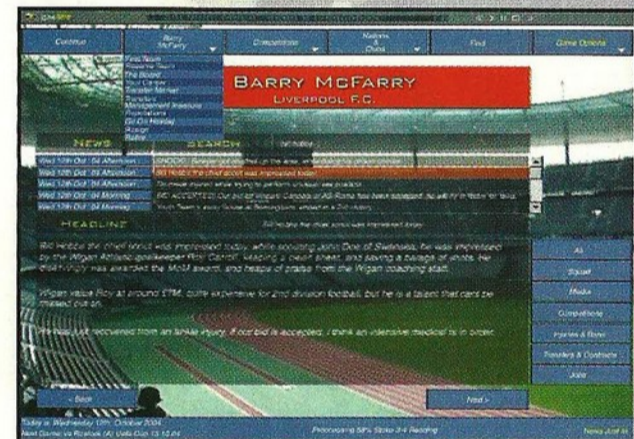
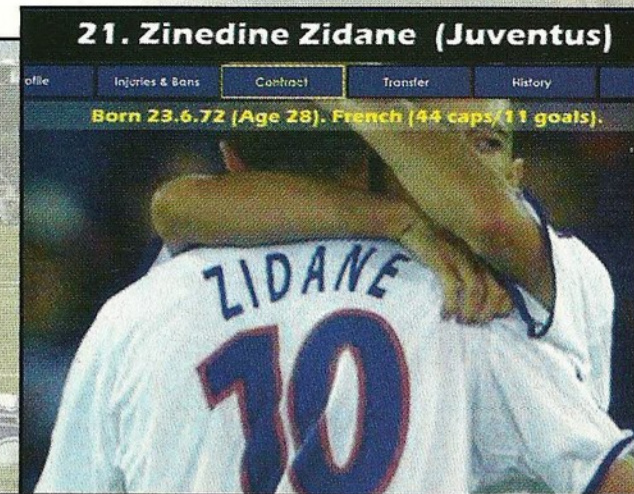
MENNYIRE VÁRJUK



EIDOS

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

NÉGY A NYERŐ?



Akinek semmit nem mond a Championship Manager elnevezés, az vagy élből távol tartja magát a menedzser programoktól, vagy az elmúlt tíz évet a Marson töltötte. Ugyanis a brit Collyer fivérek hobbiából kinőtt epizódok immár ennyi ideje mutatják meg a világnak, hogy is kell egy igényesen elkészített játéknak tarolnia a piacon. Nagy titkolózás és mély csönd után az angol szaksajtónak végre sikerült interjút kicsikarni a testvérpártól, akik bejelentették: jövőre debütál a program negyedik generációja.

A Championship Manager-sorozat arról híresült el, hogy félelmetesen részletes adatbázisa és aprólékos motorja mellett gyakorlatilag nem tartalmazott grafikai elemeket. A háttérképeken kívül csak a szöveget lehetett bámulni, amint a számítógép beszámolt arról, hogy csapatunk gólfelelőse ismét beköszönt a rivális elleni rangadón. És lássatok csodát... az igénytelen edző (mármint a játékos) felugrott örömeiben, és éltette magas szintű taktikai képzettségét. Tehát a CM esetében az ész volt a fontos, nem a frizura. A nyomás azonban így is egyre fokozódott, amint egyre több szimpatizáns fejtette ki véleményét, miszerint ha lehet, szívesebben nézné már képekben a mérkőzéseket.

A kecske is jóllakik...

Jelentem, a fiúk úgy tettek eleget a kérésnek, hogy közben nem kellett attól félniük, a látvány mellett elsikkad programjuk „lelke”. Elmondásuk szerint a harmadik részben megtalálható taktikai térképhez hasonlitos, kétdimenziós megjelenítési formán gondolkodnak, ami segíthet majd a mérkőzések kritikus mozzanatainak kiértékelésekor. Magyarán arról van szó, hogy az új rendszerben – példának okáért – már megnevezhetjük, ki helyezkedett rosszul egy bekapott gól előtti szituációban, ami alapján könnyebb döntést hoznunk a következő meccs személycseréiről.

A harmadik részben feltűnt emocionális vonal tovább szövődik, miáltal feladataink köre is jelentősen bővül. Nemcsak a jó összeállítás, a verhetetlen taktikán kell a fejünket törni, de töprenghetünk majd azon is, hogyan békítsük ki a csapatkapitányt sértődött kapusunkkal, miként rázzunk lelket a góllövő cipőjét vesztett csatárunkba és meg-

annyi egyéb atyai feladaton. Árnnyaltabbnak ígérkezik a médiával folytatott kommunikáció is, valamint feltűnnek a játékos-ügynökök, akik foggal-körömmel próbálják pártfogoltjuk (s ezáltal önmaguk) érdekeit érvényesíteni. Egyszóval nem fogunk unatkozni! Az elmaradhatatlan adatbázis frissítés mellett, szintén szokás szerint, a játszható bajnokságok száma is növekedni fog. Ugyan konkrét példák nem szívárogtak ki, de tartok tőle, hogy a magyar élvonal maximum akkor kap helyet, ha már csak az albán és a luxemburgi ligák maradnak a kalapban ☺. Pontosabban: ☹.

Interliga

Az igazán nagy dobást azonban kétséget kizárólag az internetes liga jelenti majd. Bizony-bizony, ha minden igaz, nincs messze az az idő, amikor olyan bajnokságban irányíthatjuk gárdánkat, ahol minden csapatot hús-vér ember vezényel. Természetesen Collyerék sem képzelik, hogy a nap 24 órájában rajta fogjuk tartani a szemünket a ligán, ezért kap komoly szerepet a segédedző, aki utasításunkat követve próbál ténykedni, míg mi az igazak álmát alusszuk. További gond, hogy nyilvánvalóan ezek fognak jelentkezni Sir Alex Fergusson helyére, s kevesen akarnak majd egy harmadosztályú, kiesés ellen küzdő fél-amatőr gárdát trenírozni. A megoldás még nem kristályosodott ki, de az elképzelések között szerepel egy fiktív liga létrehozása, a játékosok árverése vagy – végső esetben – a véletlen sorsolás. Mit lehet ehhez hozzátenni? Ez legyen a program legnagyobb hibája...

-csonti-

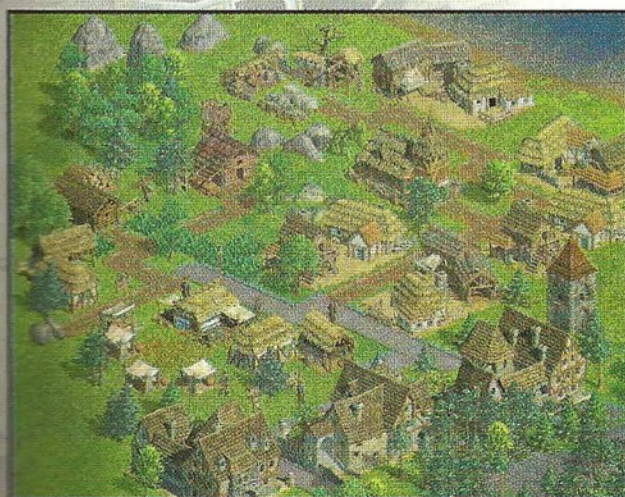
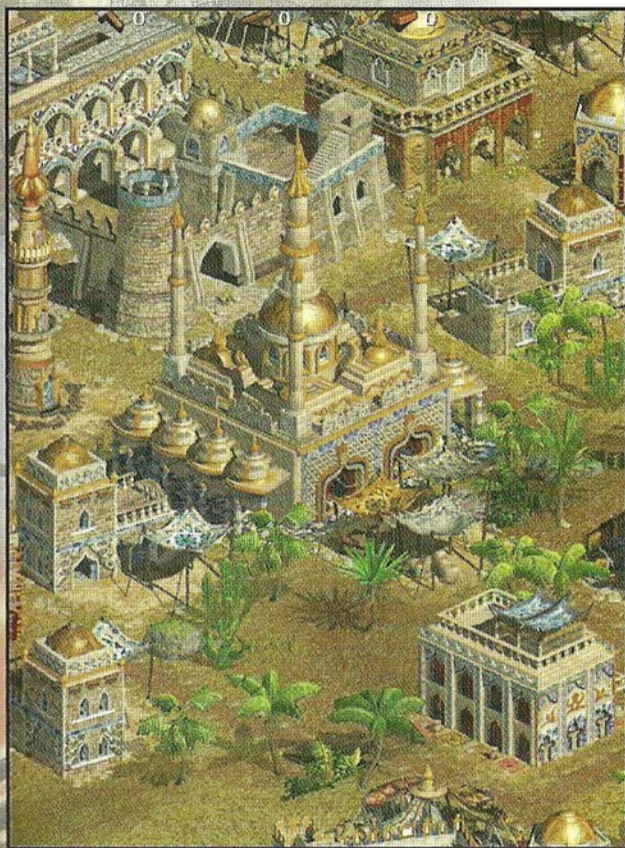
Championship Manager 4
www.eidos.com

AMITŐL JÓ LEHET	AMITŐL NEM
<ul style="list-style-type: none"> ha a változások mellett nem sikkad el a CM legenda 	<ul style="list-style-type: none"> ... ha mégis elsikkad
MENNYIRE VÁRJUK	

Max Design

ANNO 1503

TELEPESEK, KERESKEDŐK, ARISZTOKRATÁK



Vízezen szárnyaló büszke fregattok, rajtuk felfedezők és telepések népes csapatával... megérkezés az ismeretlenbe... legyűrni a kihívásokat, megalapítani az első telepes-falvakat, majd innen újabb felfedezésekre indulni – megismerni az idegen földeket... Kit nem hoz lázba mindez? Akit nem, annak folytatom: városok polgárainak igazgatása, találkozás más népekkel, kereskedelem, küzdelem a versenytársakkal és természetesen: harc! Nem egy játék próbált már minket ezekkel a lehetőségekkel elkápráztatni, igazán azonban eddig csak kevésnek sikerült. Most egy új jelentkező hajója tűnik föl a horizonton...

A készülő Anno 1503 „apja” a hasonló nevű Anno 1602 volt. Az építkezés-kereskedelem-harc hármas ügyes kombinálásával jelentős sikereket ért el – hazánkban viszont nem lett túl nagy híre, valamely rejtélyes okból. A „fiú” megszületésére ugyan még várni kell egy kicsit (kb. 3-4 hónapot), de addig is érdemes szemezgetni abból a rengeteg lehetőségből, amit az Anno 1503 kínálni fog nekünk.

Irány a tenger!

A hagyományos menedzser játékmódon kívül kampányt is játszhatunk majd, ahol egy felfedezésekre éhes fiú kalandjait követhetjük végig, aki fiatalemberré serdülve sorra viszi véghez a nagy tetteket. A hangulatért a jó minőségű és változatos videók is felelősek lesznek. Ha mindez még nem lenne elég, különböző küldetés-pályáknak is nekikezdhetünk, amelyek mindig valami plusz kihívással, feladattal lepnek meg bennünket. Mikor megérkezünk az ismeretlen földrészre, már nemcsak a parton tudunk építkezni (mint ahogyan az Anno 1602-ben), hanem rögtön megindulhatunk a szárazföld belseje felé, és ott húzhatjuk fel az első házakat. Ez olyan előnyököt is hordoz magában, hogy a versenytárs kíváncsi szeme csak később fog ránk akadni.

Egyéni finanszírozású építkezés

A kezdeti egyszerű viskókból a fejlődés során négy újabb – egyre jobb minőségű – házat építhetünk. A legutolsóban ebből adódóan nem szegény földművesek, hanem arisztokraták fognak lakni, akik egy „cseppnyivel” többet adóznak majd az államkasszába (akkor még ismeretlen fogalom volt az adócsa-

lás ☺) (De APEH sem volt... ☹ Bad Sector). Öt eltérő éghajlati zónában kezdhetünk neki a szerencsénknek – talán mondanom sem kell, hogy a napsütötte, de csapadékos vidéken könnyebb lesz a boldogulás, mint mondjuk az örök tél hazájában... Az idegen területeket megismerve 50 állat- és 100 növényfajt fedezhetünk fel, amelyek többségét fel is használhatjuk lakosaink érdekében. A táj ugyan nem 3D-s, de 32 magassági szintből áll: ezt nemcsak az építkezésnél kell majd figyelembe venni, hanem a csaták során is, hiszen a magasabban lévő, távollövő egységeink messzebbre lőnek, mint az alacsonyabban lévő társaik.

Fel, fel vitézek a csatára...

Összesen 30 különböző harcos egységgel fogunk találkozni. Ebből mi ugyan csak egy tucatnyit tudunk majd irányításunk alá vonni, mert a többi a semleges népeké, de nem harcorientált játékról lévén szó, ez a szám pont megfelelő. Kárpótlásként viszont elmondható, hogy tapasztalatot gyűjtenek, és hogy a katonák mellett harci gépek is erősíteni fogják a seregünket (feltéve persze, hogy a mi oldalunkon állnak). Hatféle hajótípus is a rendelkezésünkre áll majd, amelyeket formációba is rendezhetünk, így védve meg a kereskedőflottát a kalóztól. Ideális esetben pedig akár el is foglalhatjuk az ellenséges naszádotkat, ahelyett, hogy a tenger fenekére küldենék őket. („Pirates!” rulez... Bad Sector) A számtalan egyéb új poént egyelőre nem lövöm le, aki további információra vágyik, az nézze meg az e havi CD-n lévő mozit, vagy látogasson el a készítő honlapjára.

Uhu (a német GameStar alapján)

Anno 1503

www.anno1503.com

AMITŐL JÓ LEHET

- friss szelet hoz az építkezés-harcos stratégiaik közé
- látványos grafika

AMITŐL NEM

- olyan lehet, mint a többi hasonló stílusú stratégia/menedzser játék
- agyonbonyolíthatják a termelés megszervezését

MENNYIRE VÁRJUK

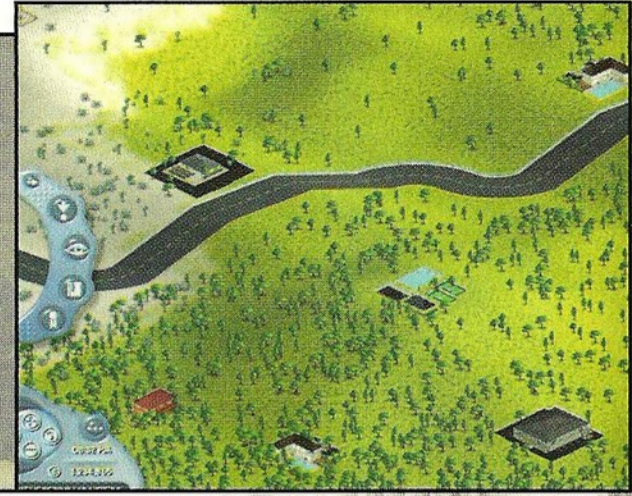


Maxis

SIMS ONLINE

We don't like clowns here, buddy! Hit the road!!!

„WHAT IS THE MATRIX?”



Ki gondolta volna, hogy minden idők egyik legjobban eladott játéka olyan típusú lesz, amelyben nemhogy harcolni nem tudunk, de még győzni sem; amely nem egy mesés fantasy vagy sci-fi világban játszódik, hanem szürke hétköznapijainkat próbálja bemutatni, főszereplői pedig superhősök helyett olyan hétköznapi polgárok, mint jómagunk? A Sims azonban jött, látott és hódított: a toplistákon még a Black and White-ot is maga mögé parancsolta.

A készülékben lévő Sims Online-nal Will Wright-ék még ennél is nagyobb szeretnének dobni. Az internetes többjátékos módban a rajongók igazi kis virtuális társadalmat alakíthatnak ki maguknak. A hagyományos „The Sims” eladásait nézve az Everquest, az Ultima Online és a Diablo II fantasy hősei és szörnyei jól teszik, ha alaposan felkészülnek. Jönnek a jó polgárok...

Persze Simseiknek is idomulniuk kell új környezetükhöz és „magányos hősként” le kell mondaniuk népes családjukról. Az online verzióban ugyanis a „lombikban” őrzött három karakterből az élő játékban csak egyetlenegyét használhatunk fel. Megnyugtató, hogy a Sims Online-ban továbbra sincs lakásprobléma (nem úgy, mint a valós világban...). Amikor hősünk kikerül a nagybetűs életbe, automatikusan kap egy telket vagy egy házikót, amelyben egyedül is élhet, de másokkal is megoszthatja szerény otthonát. Ha csak az anyagi szempontokat nézzük, az együttélésnek megvan az az előnye, hogy így az egy személyre lebontott költségek csökkennek, viszont a lakás eszközei gyorsabban amortizálódnak, és a legfélelmetesebb „rém”, a hátrahagyott kupleráj szintje is nagyobb lesz.

„Az első Matrix egy tökéletes világ volt...”

A Sims Online világában összesen 50 000 lakóhelyet fogunk találni. A civil életet szürkének találó játékosokat biztosan feldobja majd, hogy nem muszáj egyszerű lakást építeniük, hanem többek között kaszinókat, templomot, éjszakai szórakozóhelyeket is felhúzhatnak majd. (Például mindjárt tudnék egy remekül jövedelmező épületet, ahol a piros lámpás dekoráció dominál...☺) A térképen található lakásokat és intézményeket popularitásuk, látogatottságuk és

egyéb adatok szerint rangsorolhatjuk, és ehhez hasonlóan a lakosságot is aszerint osztályozhatjuk, hogy kik a legkedvesebb barátaink, vagy legádázabb ellenségeink. Legfontosabb célunk most is az lesz, hogy simünk alaposan megtollasodjon. Ehhez továbbra is fejlesztenünk kell képességeinket, és a nem hálózatos játékkal ellentétben lesznek olyan tárgyak, amelyeket e cél érdekében kizárólag közösen használhatunk.

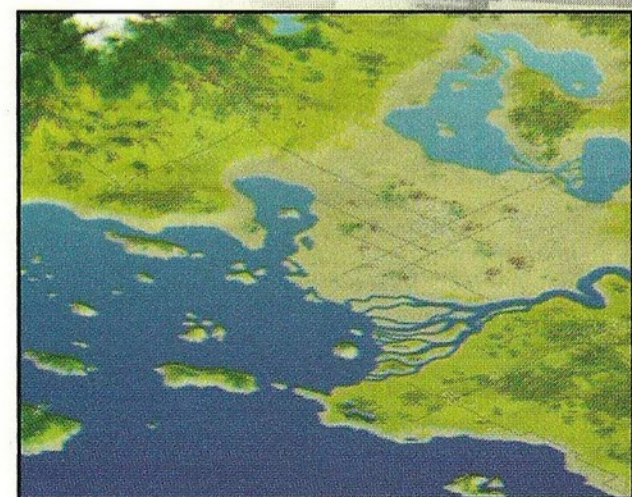
Szociális (védő)háló

Változik a dialógusok megjelenítése is: a régi jelbeszédet a készítő normális szövegre cserélik le. A simék érthetetlen karattolása viszont természetesen megmarad. Amikor egy másik karakteren kattintunk, egy kis ablakban láthatjuk tulajdonságait, így eldönthetjük, hogy érdemes-e vele kapcsolatot teremtenünk. Ezentúl azt is megadhatjuk, hogy kit engedünk be lakásunkba, barátokra, vagy akár adott személyekre leszűkítve. A különféle interakciók tárháza is gyarapodik: ilyen például a „szenvedélyes csók”, amely során az erre méltó nők törzsét hátradöntve alaposan lesmárolhatjuk őket. A macsóknak viszont rossz hír, hogy a női egyenjogúságot sem felejtik ki a játékban: a szóban forgó bombázók jól elküldhetik a búsba a túlságosan rámenős és nem túl „simpatikus” fickókat, sőt, le is tilthatnak bizonyos viselkedéstípusokat. A régi Sims-ből természetesen saját különket is „magunkkal hozhatjuk”, viszont tulajdonságainkat, pénzünköt, tárgyainkat offline otthonunkban kell hagynunk: a Sims Online-ban mindenki tiszta lappal indul.

Bad Sector

Sims Online
www.thesims.com

<p>AMITŐL JÓ LEHET</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ egy igazi online társadalom megvalósítása 	<p>AMITŐL NEM</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ ha nem engednek elég szabadságot a készítő (chat, interakciók, stb.) ■ ha nem lesz hétvége!
<p>MENNYIRE VÁRJUK</p> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 10px;"> <div style="width: 20px; height: 10px; background-color: red;"></div> <div style="width: 20px; height: 10px; background-color: red;"></div> <div style="width: 20px; height: 10px; background-color: red;"></div> <div style="width: 20px; height: 10px; background-color: red;"></div> </div>	

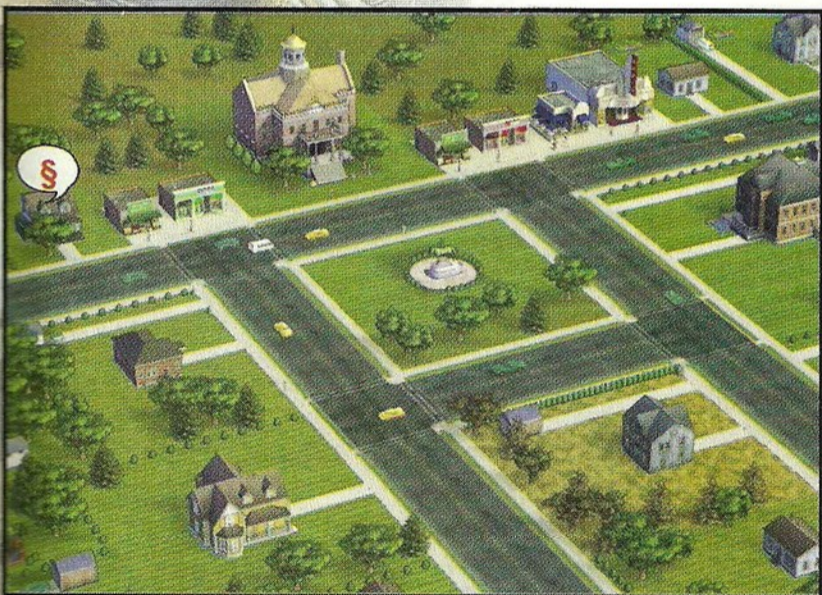




Maxis

SIMSVILLE

NYOLCKER', VAGY RÓZSADOMB?



Gondolkoztál már azon, hogy simjeid mi a rákkal töltik idejüket, amikor éppen nincsenek otthon, vagy nem melóznak? Hiszen az ember életének tetemes részét tölti szupermarketekben, mozikban, a biliárdklubban, vagy egész egyszerűen csak kocsikázik, vagy a hetes buszon tolakodva tömegközlekedik. A nagyjából a Sim City és a Sims közé tehető Simsville-ben kedvenceinket virtuális életük ezen szintjén is segíthetjük.

Kezdetben vala a Sim City, amelyben a hatalmas metropoliszokat vezető főpolgármester szerepében tetszeleghettünk, és amely a rengeteg folytatás és klón után sem veszítette el első helyét az eladási toplistákon – még az amúgy eléggé kiábrándító harmadik rész (Sim City 3000) is bestseller lett. Azután következett a még inkább közönségsiker Sims, amelyben a mezei átlagpolgár szintjére (vagyis a sajátunkéra) kerülhettünk: egy „sim” mindennapjait kellett igazgatnunk. A Simsville a kettő között található: nem kell

bonyolult gazdaságokat és az egész főváros fejlődését irányítanunk, de a mi kezünkben összpontosul a különféle kerületeken belül a lakó és kereskedelmi negyedek és a szórakoztató körzetek felügyelete. (Nagyjából a kerületi polgármester szerepét vesszük át.). A játék segítségével olyaná alakíthatod virtuális környezetet, amilyenné a valóságban mindig is szeretted volna.

SimCity?

Természetesen ehhez megint csak tekintélyes mennyiségű pénzmagra lesz szükséged, amit szokásos módon, az adón keresztül zsebelhetsz be. Ha elég pénzt zsigerepsz ki a lakosságtól, akkor ezt cserébe (a valósággal ellentétben...) látványos fejlesztésekre költötheted: telerakhatod fákkal, parkokkal a kerületet, üzleteket, vendéglőket építhetsz, sőt, helyet kapnak a játékban a peep show-k és a pornó mozik is! Minél jobban ki tudod elégíteni lakosaid igényeit, annál többen fognak a kerületedbe vándorolni, és ez természetesen a kereskedő réteget is magához vonzza. Ez pedig még több adót jelent.

Türelmi zóna

Persze a hatalmas bevételekhez vezető út igencsak rögös: alaposan figyelembe kell vennünk a lakosság óhajait. Az utcákon fel-alá sétáfkáló simekre klikkelve tudhatjuk meg, hogy mire vágnak a leginkább: egyesek munkát szeretnének, másoknak van pénzük, csak el szeretnék költeni bevásárlásokra, szórakozásra, stb. A „Sims-es” egyéni igényekkel ellentétben nem személyre szóló, hanem globális döntéseket kell hoznod, amely az egész kerületre befolyással lehet.

A Sim City-hez, vagy a Sims-hez hasonlóan itt sincs elvileg vége a játéknak: nem tudsz igazából nyerni, vagy veszíteni.

Megválasztjuk?

A Maxis a Sims honlapjához hasonló szeretne a Simsville-hez is, ahol folyamatos „meglepikkel” (letölthető skinek, modellek, tárgyak, stb.) támogatná a lelkes rajongók tömegeit. A Sims tulajok a kimentéseiket felhasználva betölthetik saját kedvenceiket ebbe a játékba is.

Mindent összevéve azért nem érzek olyan fene nagy lelkesedést a Simsville-lel kapcsolatban. Egyrészt ez már az x-edik rókabőr a játékról, másrészt pedig jó lett volna, ha inkább ezt a játékot vegyítik a Sims-szel, tehát kedvenceink mindennapjaiból (magából az alapjátékból) a szórakozás, a mozizás és a bevásárlás sem marad ki. A Simsville egy kicsit „öszvér” megoldásnak, amolyan Sim City lighth-nak tűnik. Biztos vagyok benne, hogy ez rész is hatalmas anyagi siker lesz, annak ellenére, hogy a készítőik túlzottan nem erőltették meg szürkeállományukat...

Bad Sector

Simsville

www.simville.com

AMITÓL JÓ LEHET

- ahogy eddig nem láttad a simjeidet
- Sim City és Sims ügyes keveréke

AMITÓL NEM

- újabb rókabőr
- Sim City lighth

MENNYIRE VÁRJUK



Fox Interactive

ALIEN VS. PREDATOR 2

MELYIKET VÁLASZTANÁD HÁZIÁLLATODNAK?



A z 1999 végén megjelent Alien vs. Predator nem mindennapi lehetőséget kínált az FPS rajongóknak; a mezei kommandós mellett egy Alien vagy egy Predator bőrébe belebújva mindenki kipróbálhatta, milyen érzés is lehet az univerzum egyik „csúcsragadozójaként” vadászni a lelkes „pályatársakra”. A 2001 őszi megjelenő Alien vs. Predator 2-ben is ezt tehetjük majd, még látványosabb környezetben.

Az első részt még az angliai központú Rebellion fejlesztette, a második epizódon azonban már a Monolith Productions tervezői és programozói dolgoznak. A grafikus motor a Monolith-nak köszönhetően az igen jól sikerült Litech rendszerre épül, így az első és legszembetűnőbb előrelépés a program látványvilágát érinti. A játékban tehát még „élethűbbek” lesznek a helyszínek, nem is beszélve persze a nyakunkba ugró idegenekről. Akárcsak az első részben, ezúttal is szabadon választhatunk, hogy melyik faj képviselőjével szeretnénk szerencsét próbálni. A felhozatal változatlan: Alien, Predator vagy tengerészgyalogos, más-más fegyverarzenállal és tulajdonságokkal.

Tépd le a fejét, aztán szaggasd cafatokra! Vagy fordítva...

A „nyolcadik utas” például borzasztó gyors, és mindenféle falfelületen fel tud mászni. Először a karmaival és pengeszzerű farkával harcol, de ha valakit sikerül pont szemből elkapnia, akkor hihetetlenül erős állkapcsaival akár az illető fejét is leszakíthatja (ezt egyébként a halottakkal is megteheti, csak így tudja ugyanis életerejét növelni). Speciális látásmódjainak köszönhetően sokkal könnyebben felismerheti és észreveheti ellenfeleit, így remekül bujkál, és árnyékból csap le áldozataira.

A Predator sokkal lassabb, mint az Alien, viszont lényegesen jobb a felszerelése, sok a fegyvere. Középről semmi sem tud ellenállni hihetetlenül éles késének, távolabbra pedig a vállára erősített célkövető ágyúval szórja a halált; a pusztító energianyalábnak nem nagyon van ellenszere. Beépített zoom funkciójával bármikor ráközelíthet ellenfeleire a pontosabb célzás reményében, egyedi látásmódjainak köszönhetően pedig könnyedén különbséget tud tenni idegen és ember között.

Két csúf mellett a „Jó”

Ezzel szemben a tengerészgyalogosok a filmekből is megismert gyalogsági kézfegyverrel apríthatják az ellent, de legalább ennyire fontos a beépített mozgásérzékelőjük is. A későbbiekben összeszedhetnek még egy igen durva géppuskaszerű fegyvert is: ez képes még a gyorsan mozgó célpontokat is könnyedén befogni és elintézni. Hősünket emellett felszerelték késsel is, de ezt inkább ne erőltessük; az infra-látás viszont alkalmanként nagyon hasznos lehet... Mindez remekül hangzik, a gond mindössze csak annyi, hogy az előbb felsorolt lehetőségek már az első részben is a rendelkezésünkre álltak, így jogos a kérdés, hogy...

Akkor tulajdonképpen mi is változott?

Nos, a látvány mellett talán a hadjáratok fejlődtek a legtöbbet. Az első részt elég sok kritika érte amiatt, hogy az egyes küldetések csak nagyon lazán kapcsolódtak egymáshoz ezúttal szerencsére kiköszörülték a csorbát; mindhárom fajjal végigjátszhatunk egy összefüggő küldetésekből álló kampányt. Ki tudja milyen megfontolásból, de az első részből a játék közbeni 'Save' funkció is kimaradt, így aztán csak az igazán megszállottak foglalkoztak behatóbban a programmal (soha nem fogom megérteni, miért hiszi azt néhány designer, hogy ettől jobb lehet egy játék?!). Az új epizódban szerencsére már nem lesz ilyen gondunk. Ami pedig a többi újítást illeti, már ha egyáltalán vannak ilyenek, a fejlesztők igencsak titkolóznak – úgy tűnik, kénytelenek leszünk várni néhány hónapot, mire minden kiderül.

Del

Alien vs. Predator 2

www.foxinteractive.com

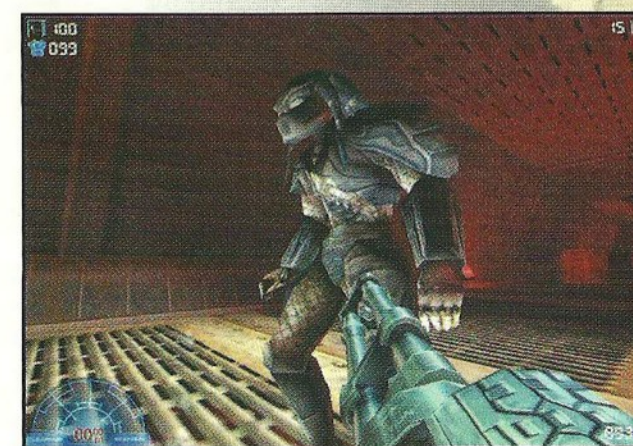
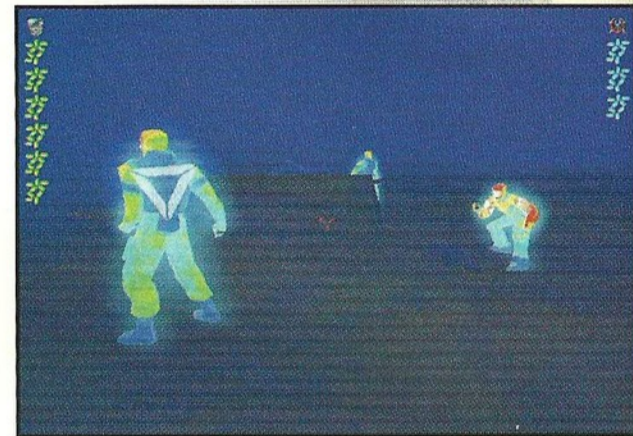
AMITŐL JÓ LEHET

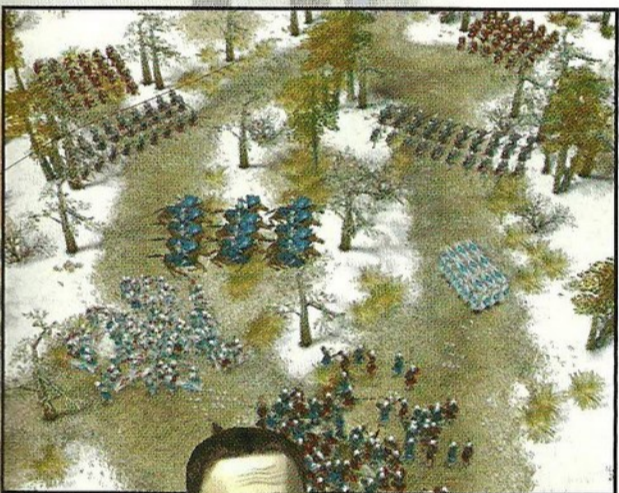
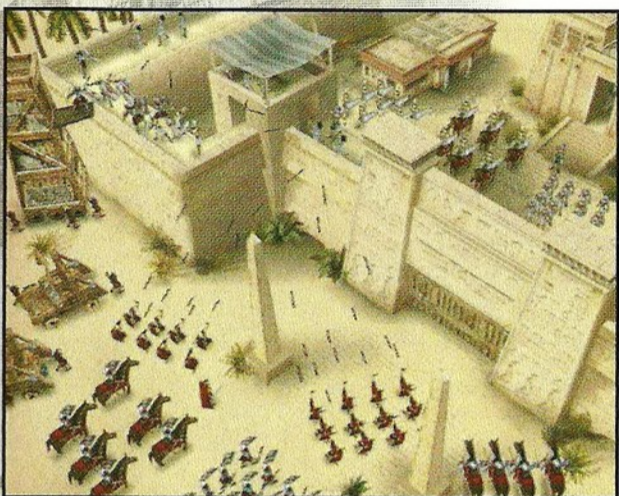
- három, összefüggő hadjárat
- látványosabb grafika

AMITŐL NEM

- kevés újítás

MENNYIRE VÁRJUK





Pyro

PRAETORIANS

PAX ROMANA



Az ókori római birodalom terjeszkedése közkedvelt téma a háborús stratégiai játékokban. Általában hatalmas hódító seregekkel kell belátásra bírunk a különféle nomád népeket, hogy milyen jó is szolgáskorban élni a kiépített úthálózat, a csatornarendszer illetve a civilizáció egyéb áldásait élvezve. Persze az oktondi barbárok sohasem hallgatnak a jó szóra, úgyhogy sokszor a birodalom vezetője vagy a hadvezér szerepében a mézszárlás meggyőző erejével kell hatnunk rájuk...

A bestseller Commandos készítői, a Pyro spanyol csapata is ezt a korszakot dolgozza fel valós idejű háborús játéknak keretein belül. A híres „római békéhez”, a „Pax Romanához” vezető út természetesen a lázadó lakosság módszeres kiirtásán keresztül vezet, úgyhogy – a hasonló tematikájú Ceasar 3-al ellentétben – a meghódított területek gazdaságával már nem kell foglalkoznunk; kizárólag hadvezéri teendőink lesznek.

A dicső római sereg...

A szokásos valós idejű stratégiákkal szemben kevesebb feladattal kell egyszerre megbirkózunk. Minden pálya elején egy megszervezett, már meglévő hadsereg irányítását vehetjük kezünkbe, és az új épületek felhúzásával vagy új típusú egységek kiképzésével nem kell törődnünk. Ebből a szempontból a Praetorians inkább a Myth 3 vagy a Warhammer: Dark Omen játékmenetére hasonlít, és kevésbé olyan RTS-ekre, mint például az Age of Kings.

A fejlesztgetés hiánya persze nem jelenti azt, hogy épületek ne szerepeljenek a játékban. Az E3-on bemutatott korai alfa verzióban hatalmas erődítményeket és piramisokat kellett az elszánt római sereggel bevenni, vagy az ellenség ostromától megvédeni.

„Jaj a legyőzötteknek!”

Az alfában egyelőre még csak dzsidások, íjászok és praetorianusokat szerepeltek, de állítólag még hat vagy hétféle különböző egységgel is találkozhatunk majd. A készítőik ígérete szerint mindegyik típus előnyökkel és hátrányokkal is rendelkezik, úgyhogy a sereg összetételét gondosan be kell osztanunk. Az íjászok például közelharcban mit sem érnek, de távolról hatalmas veszteségeket okozhatnak; a praetorianusok a testközeli összece-

pások során ízekre szaggatják a barbárokat, viszont csigalassúak, és pár jól irányzott tűzgolyós katapultlövéllel ropogósra sütheti őket a gaz ellenség. A lovasság gyorsaságának köszönhetően remekül rá tud rontani az ellenség íjászáira, csak akkor nagy a pofára esés (a szó szoros értelmében), amikor előke-
rülnek lándzsás egységeik a semmiből, és nyársra tűzik hőseinket...

Amúgy az idegen civilizációk is igen változatos erővel, összesen húszféle egységtípussal próbálják derék római katonáink torkát el-metszeni. Az E3-as alfa verzióban gallok és egyiptomiak szerepeltek – utóbbiak harckocsikról rontottak rá váratlanul a gyanútlan se-regünkre.

Ókori harci technológiák

Az erődök elfoglalásához szükség lesz különféle ostromgépekre is. Ilyenkor embereink speciális formációkat vehetnek fel, amivel például az erőd ajtajának nyomuló faltörő kost védelmezhetik meg.

Nem fognak hiányozni persze az ostromtor-nyok vagy a hadihajók sem, amelyek segítségével villámgyorsan tudunk hatalmas tömegeket zúdítani a barbárok nyakába.

A Pyro nagy hangsúlyt szeretne fektetni a multiplayer részre is. Mivel ez a játéktípus nagyon adja magát a jó kis internetes össze-csapásokhoz, a készítőik bíznak benne, hogy az egyjátékos hadjáratok végignyomása után a Praetorians – ha teljesen nem is üti ki –alaposan megbillenti a nyergében egyelőre biztosan ülő Age of King-set. A „kocka elveté-séig” azonban még sok víz le fog folyni a Rubik folyón: a játék megjelenésére 2002 tavaszáig várunk kell...

Bad Sector

Praetorians

www.pyro.com

AMITŐL JÓ LEHET

- Myth-szerű játékmenet, klasszikus történelmi csaták
- ha jól kidolgozzák az össze-csapásokat és a formációkat

AMITŐL NEM

- láttunk már ilyet...

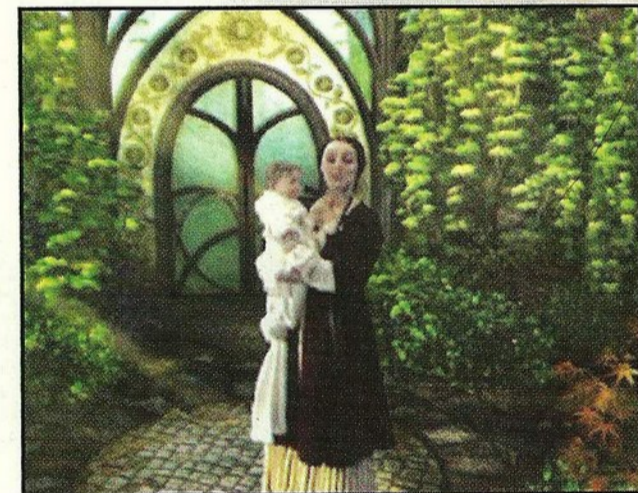
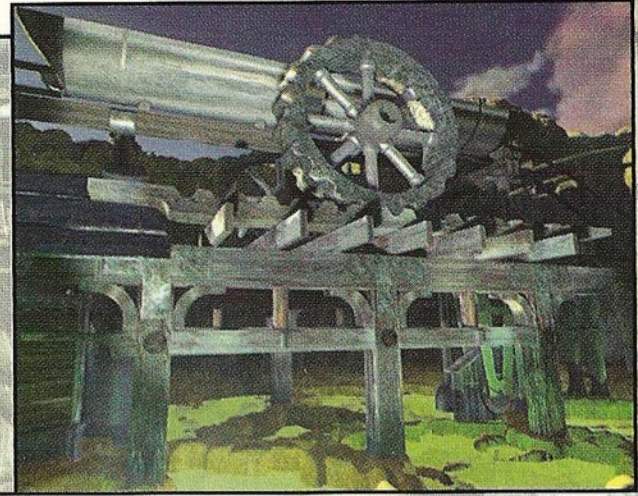
MENNYIRE VÁRJUK



Ubi Soft

MYST 3

SZÁMÚZVE



nyek őket igazolták, sőt, a felmérések szerint egy olyan réteget is sikerült elérniük programjukkal (nevezetesen a hölgyeket), akiket azelőtt egyetlen szoftvercég sem tekintett célcsoportjának (majdnem minden második Myst játékos ugyanis a gyengébbik nemhez tartozott). Ilyen előzmények után jogosan gondolhattuk volna, hogy néhány év leforgása alatt megjelenik a Myst 2, majd a Myst 3, és 2001 májusára már valahol a Myst 6 környékén járunk. Nem ez történt, hiszen az első folytatás, a Riven megjelenésére is közel négy évet kellett várnunk (egyszerűen túl jól ment az első rész...).

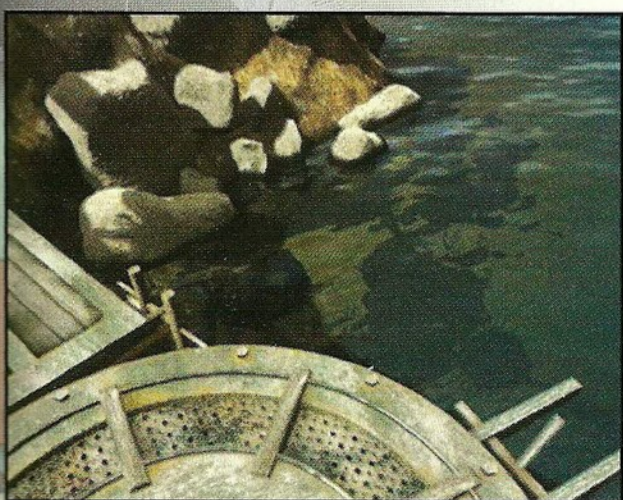
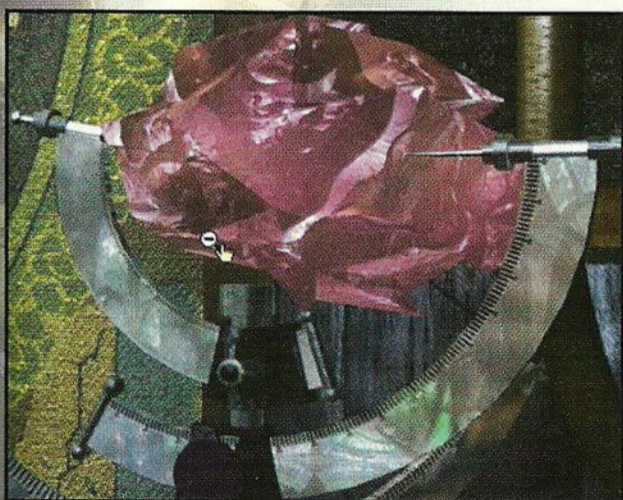
A Riven-től mindenki a Myst sikertörténetének folytatását várta, az időközben eltelt négy év alatt azonban sokat változott a világ (és persze a játékosok elvárásai). A grafika ugyan szebb, a bejárható játéktér pedig nagyobb lett, a hatás azonban még így sem volt az első részhez mérhető. Igaz, így is több mint kétfélmillió darabot adtak el a programból, ez azonban több szakértő egybehangzó véleménye szerint inkább a 'Myst' névnek volt köszönhető, mintsem a játék minőségének. Ráadásul a fejlesztők az igazi „előrelépést” a rejtvények hihetetlen mértékű túlbonyolításában látták, így aztán alig akadt olyan kri-

Valószínűleg kevesen gondolják, és még kevesebben tudják, hogy a Myst-sorozat a valaha megjelent legnépszerűbb PC-s játék. Az eladási statisztikák alapján legalábbis ez a helyzet, hiszen az eddig napvilágot látott két részből az elmúlt nyolc évben világszerte közel 10 millió darabot adtak el. Négy évvel a második rész megjelenése után idén májusban került boltokba a sokak által nagyon várt Exile névre keresztelt harmadik rész. A kérdés csak az, hogy vajon az új rész meg tud-e felelni a kor elvárásainak, tud-e annyi újat felmutatni, ami – akárcsak a híres elődöt – a legnagyobbak közé emeli...

A Myst anno stílust teremtett, és bár ez a stílus igencsak megosztotta a PC-s világot, minden kétséget kizáróan a 3D-s megjelenítést használó játékok egyik igazi úttörőjének tekinthetjük a programot. 1993-as debütálásakor az első olyan PC-s játék volt, amely kizárólag CD-n jelent meg, és maximálisan ki is használta a CD nyújtotta 650 MB-nyi tárhelykapacitást.

650 megabyte... Akkoriban még a winchestereink is kisebbek voltak, és el sem tudtuk képzelni, hogy mivel lehetne megtölteni egy egész CD-t... A Myst fejlesztői egy olyan mesebeli világról készített nagyfelbontású képekkel, némi 3D animációval és filmrészlettel rakták tele az ominózus CD-t, amelyről korábban álmodni sem mertünk volna. A program készítői teljes egészében felépítettek 3D-ben egy szigetet, amin a játékosok előre meghatározott nyomvonalakon kóborolhattak, és közben különböző logikai feladványokat kellett megoldaniuk a továbbjutáshoz. Akkoriban még közel sem voltak annyira népszerűek a PC-s játékok, mint manapság, viszont ha valaki CD-ROM-ot vásárolt, szinte törvényszerűen a Myst egyik példánya is a kosárban landolt. Ez a játék a család minden tagja számára érdekes lehet; gyönyörű, nincs benne erőszak, és sokáig lehet vele játszani – legalábbis ezt az állítást látszik alátámasztani a még mai szemmel nézve is hihetetlennek tűnő 7 milliós eladott darabszám is. A Myst valóban forradalmian újnak számított hihetetlen látványvilágával, ám az élettelen, statikus képek sokakat mégis inkább csak egy lenyűgöző diafilmre emlékeztettek, mintsem igazi játékokra. Ez azonban kicsit sem zavarta a fejlesztőket, hiszen az értékesítési eredmé-





tika, ami őszinte rajongó szavakkal illetve volna a programot.

Azóta ismét eltelt négy év, és a két rész pozitív és negatív tapasztalatait felhasználva idén májusban Exile alcímmel napvilágot látott a sorozat harmadik része. A csapat ugyan különböző jogviták miatt egy kicsit megváltozott, de az Exile-t készítő Presto Studios (Journeyman Project-sorozat) fejlesztői minden érdeklődőt jó előre megnyugtattak, hogy a Myst 3 minden szempontból a nagy elődök nyomdokaiba lép majd. Ami pedig az elvárásokat illeti, a cél mindenképpen a Riven sikerének túlszárnyalása volt. Nos, annyit már előljáróban is elárulhatok, hogy a látottak alapján erre meg is van minden esélyük...

Új világok a láthatáron

Ami a helyszínt illeti, el kell keserítenem azokat, akik arra számítottak volna, hogy a harmadik részben ismét a Myst és a Riven világai kalandozhatunk. Őt teljesen új kort látozhatunk végig, de akárcsak az első két részben, ezek is Atrus mester keze munkáját dicsérik. Az Exile története nem pontosan ott kezdődik, ahol anno a Riven véget ért – bár a hősök egy része azért ismerős lehet. Atrus feleségével, Catherine-nel és kislányukkal Tomaha csodálatos világában élve tengeti napjait (a kitaratóbbak őket menthették meg a Riven végén), és mindeközben azon tépelődik, hogy miképpen is segíthetne a D'ni-knak – ismét felépítse régi világukat, vagy inkább teremtsen számukra egy teljesen újat. Catherine szavára hallgatva végül az utóbbi megoldás mellett dönt és így születik meg Releeshahn világa.

A játék kezdetén Atrus éppen ezt a világot készülni meglátogatni családjával, a mi szerepünk pedig az lenne, hogy vigyázzunk otthonára, amíg ő távol van. Hirtelen azonban egy furcsa figura jelenik meg Atrus dolgozószobájában,

és mire észbe kapnánk, már el is ragadja Releeshahn könyvét – a kulcsot az új világba. Szerencsére (vagy inkább szerencsétlenségünkre) a tolvaj elejti annak a világnak a könyvét, ahová elmenekült, így követni tudjuk. Új feladatunk tehát a Releeshahn könyv visszaszerzése és a gonosz (vagy nem is annyira gonosz?) tolvaj indítékainak kiderítése lesz. A világ, ahol kalandjainkat kezdjük J'Nanin névre hallgat, és egyike azoknak a szigeteknek, amelyeket Atrus réges régen egyfajta „gyakorló világnak” szánt két fia, Sirrus és Achenar számára. Némi küzdés után innen látogathatunk el három másik világba, végül pedig Releeshahn-ba.

Miután megtaláljuk tolvajunk, Saavedro igen csak megtépzott naplóját, megtudhatjuk belőle, hogy valaha éppen Sirrus és Achenar voltak azok, akik miatt J'Nanin szigetére kényszerült. Hosszú éveket volt kénytelen itt száműzetésben eltölteni, és mindeközben a szabadulás gondolata mellett csak a bosszú foglalkoztatta. Idővel aztán rájött, hogy a két fiút nem tudja elérni, így figyelme Atrus és szerettei felé fordult. Megpróbál játszani Atrus-szal, és csak rajtunk múlik, hogy ez mennyire sikerül neki...

Szép, szép, de mi változott?

Az Exile alapjaiban nem sokat változott a Myst-hez képest – igazi logikai kalandhoz méltóan feladatunk ezúttal is felfedezni a világokat, és közben megoldani az utunkba kerülő, a továbbjutáshoz nem ritkán nélkülözhetetlen logikai feladványokat. A hagyományos kalandjátékoktól eltérően nem kell tárgyakat használnunk és gyűjtögetnünk – ez utóbbi alól az egyetlen kivétel Saavedro naplójának különböző világokban elszórt lapjai. Ugyanígy nem tudunk senkivel beszélgetni, legfeljebb hozzánk intézhetnek kisebb szövegeket. Egyedül logikánkra támaszkodhatunk – vagyis a józan paraszti eszünkre (no meg néha Saavedro egyre bővülő naplójára).

A Riven-t anno elég sok kri-



tika érte rejtvényei bonyolultsága (és nem ritkán logikátlansága) miatt – szerencsére az Exile-ben ezek a panaszok meghallgatásra találtak. A feladványok itt többnyire logikusak, ráadásul egy-egy megoldott fejtörő hatását nem kell a Riven-nél látottak alapján egy másik világban keresnünk. Egyszóval, a játék ezen a területen határozottan „emberbarátibbá” vált.

A legszembetűnőbb változás azonban mégsem itt keresendő, hanem az irányításban. Igaz ugyan, hogy továbbra is csak előre meghatározott útvonalakon közlekedhetünk a világokban, az egerünk segítségével azonban minden helyszínen korlátozások nélkül, szabadon nézhetünk körül. Úgy képzeljük el ezt a megoldást, mint amikor a Quake-ben egy helyben állva szétnézünk – a különbség csak annyi, hogy itt a látvány minden szögből olyan, mintha egy fotót néznénk... A táj ugyan még mindig elég statikus – sajnos továbbra sincs túl sok mozgás, ezeken a világokon legfeljebb növényekkel találkozhatunk (kivételt képez egy nyusziszzerű valami, a J’Nanin), de hogy a fejlesztők mégis valami „életet” vigyenek a sziklák közé, a tenger hullámzik, helyenként változnak a fényviszonyok, a napba nézve pedig elvakulunk – apró trükkök, de mégis remekül oldják a „diafilm” hatást!

Előrelépés..?

Öt gyönyörű világ, rengeteg rejtvény és fejtörő, de vajon történt-e előrelépés az előző részekhez képest? Nos, a válasz szerintem határozottan igen – ugyanakkor viszont az Exile megőrizte mindazokat a jegyeket, amelyek egykoron a Myst-et naggyá tették. Mire is gondolok pontosan? Röviden összefoglalva: az Exile egyike azon kevés játékoknak, amelyek már magukban, úgyszólván „játék” nélkül is csodálatosak. Jólesik felfedezni és bejárni a világokat egyszerűen csak azért, mert szépek és érdekesek. Jólesik báméskodni, akár a rejtvények megoldása nélkül is – ezt pedig csak nagyon kevés játékról lehet elmondani. A hangulata igazi 'Mystes', köszönhetően a fantasztikus aláfestő zenének, az ámulatba ejtő látványnak, a sze-

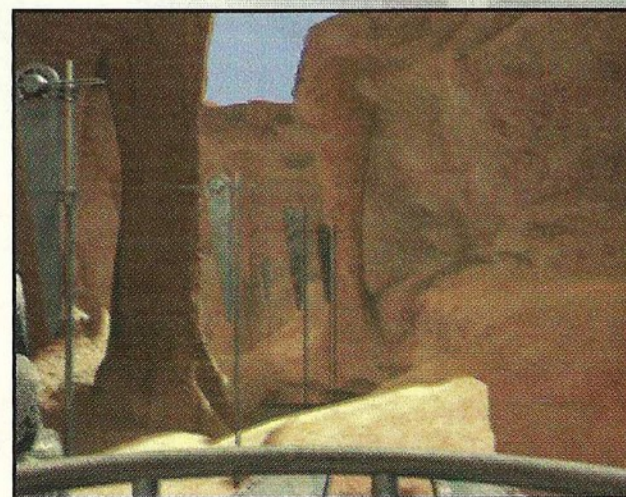
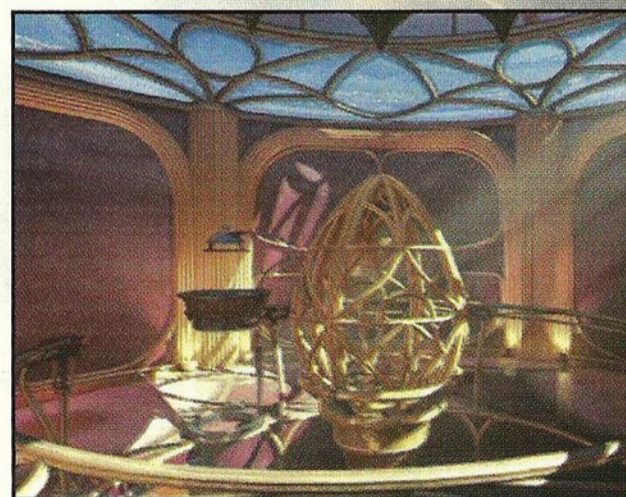


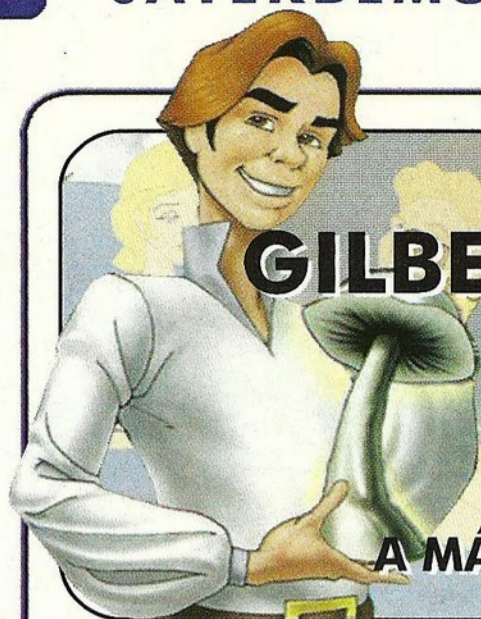
replőknek és persze a remekül megkonstruált világoknak. A rejtvények egy-két kivételtől eltekintve nem túlságosan bonyolultak, így bátran érdemes mindegyiknek nekivágni. Ugyanakkor a táj az ügyes újítások ellenére is halottnak, kietlennek tűnhet, és számomra legalább ennyire hiányzott a hagyományos kalandokban megszokott tárgy gyűjtögetés és beszélgetés is. Persze mindezek a Myst-sorozat sajátosságai, így talán butaság is lenne őket a negatívumok közé sorolni. Maradjunk tehát inkább csak annyiban, hogy aki szerette a Myst-et vagy a Riven-t, az a harmadik részért is biztosan rajongani fog, de az Exile hordoz magában annyi újdonságot, hogy még azoknak is érdemes vetni rá egy pillantást, akik eddig az ellentáborba tartoztak. A látottak alapján tehát egy biztos: a Myst csapat jó nyomon jár...

Del

Myst 3	
www.myst3.com	
PRO	<ul style="list-style-type: none"> ■ mouse-look ■ fotorealisztikus látvány
KONTRA	<ul style="list-style-type: none"> ■ kicsit élettelen ■ kietlen a táj
HARDVER	■ Pentium 300 CeleronA, 128 MB RAM, 3D-s videokártya
GRAFIKA	
HANGHATÁS	
ZENE	
JÁTSZHATÓSÁG	

84%

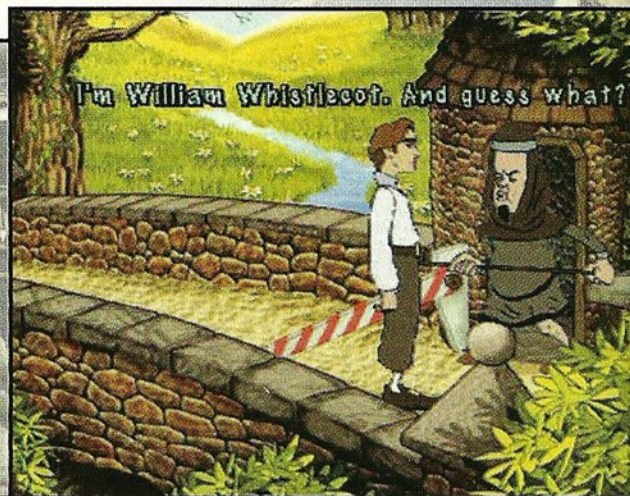




GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA

A MÁGIKUS BOLONDGOMBA NYOMÁBAN

Prelusion



Nagy merészség kell mostanában ahhoz még itt, Európában (pontosabban tőlünk nyugatra: Európában...) is, hogy egy cég klasszikus, 2D-s kalandjáték fejlesztésére adja a fejét. Vajon számíthat-e sikerre a svéd Prelusion csapat négy éve fejlesztett s most piacra dobott Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria című játéka?

Mindenki tudja a skandinávokról, hogy igen elvakult és keményfejű népség. Viking őseik óta előszeretettel rontanak fejjel a falnak, és ezt a képességüket nem csak egykori hadjárataik során kamatoztatták, hanem a modern számítógépes játékpiacon is. Fényes bizonyíték erre a *The Longest Journey*, amely minden vészjósló károgás ellenére a múlt év legambiciózusabb és legsikeresebb kalandjátéka lett. Címe ellenére a „Gilbert és a gomba” nem egy holland kamasz „magic mushroom” hatása alatt átélt hallucinogén kalandjairól szól. A könnyed, kedves humorú kalandprogramban egy meglehetősen vegyes fantasy világba cseppenünk, ahol tökéletesen megfér egymás mellett a mágia és a telefon, a kard és a rádió, az ágyú és a neonlámpa. A játék felvezetőjéből megtudjuk, hogy Phungoria (fungus = gomba, latinul) birodalmát sok-sok évvel ezelőtt egy Karn nevezetű mágus tartotta rémuralomban. A gonosz zsarnok elveszejtésére számos derék hős vállalkozott, azonban mindannyian kudarcot vallottak. Végül egy Marvin nevű kétkelkes lovag „jelentkezett” a küldetésre, ám a birodalom elátkozott erdejében százalmasan csörtető páncélos vitéz Karn karmaiba került. A földre terített derék lovag valószínűleg elődei sorsára jut, ha az utolsó pillanatban nem akad a kezébe egy százalmasan lefittyenő kalapú gomba. A lovag – talán isteni sugallattól vezérelve, talán csak végső elkeseredésében – a mágus felé suhintott a gombával, mire a varázsló hatalmas üvöltéssel a pokol mélyére szállt. A hazatérő lovagot nagy ünnepség fogadta, a gomba pedig Phungoria első számú szentiségévé vált. A főtéren felállított élő totem gondozása komoly, felelősségteljes tisztséget jelent mind a mai napig.

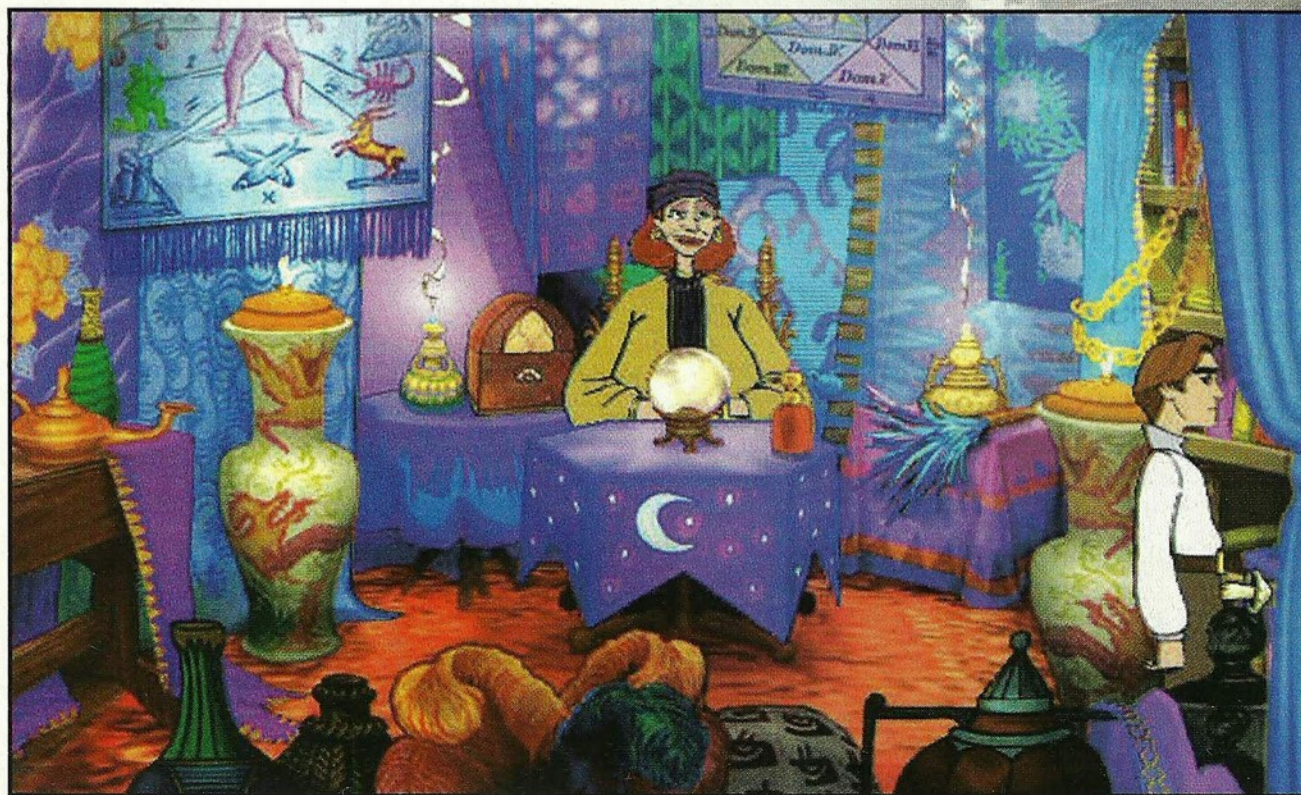
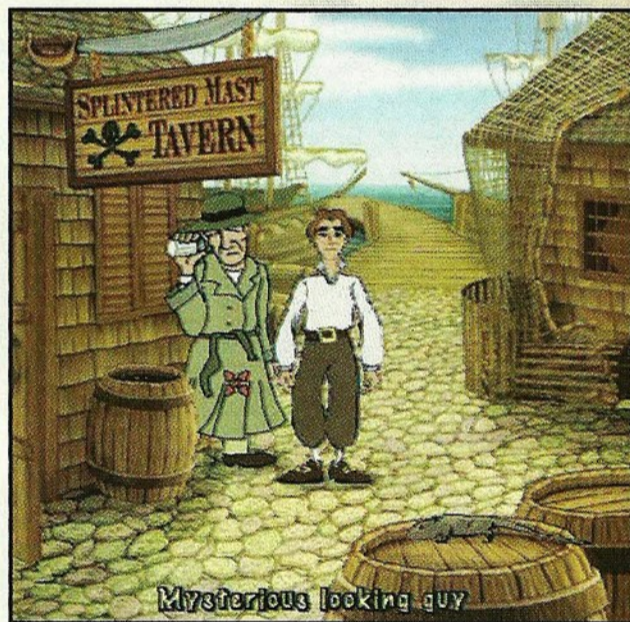
Ebben az évben *Abraham Goodmate*, Gilbert nagyapja kapja a megtisztelő posztot, ám az öregtől egy álruhába öltözött idegen elrabolja a pótolhatatlan kincset. A király a tömlöcbe zárhatja nagyapót, akinek ősz feje a porba fog

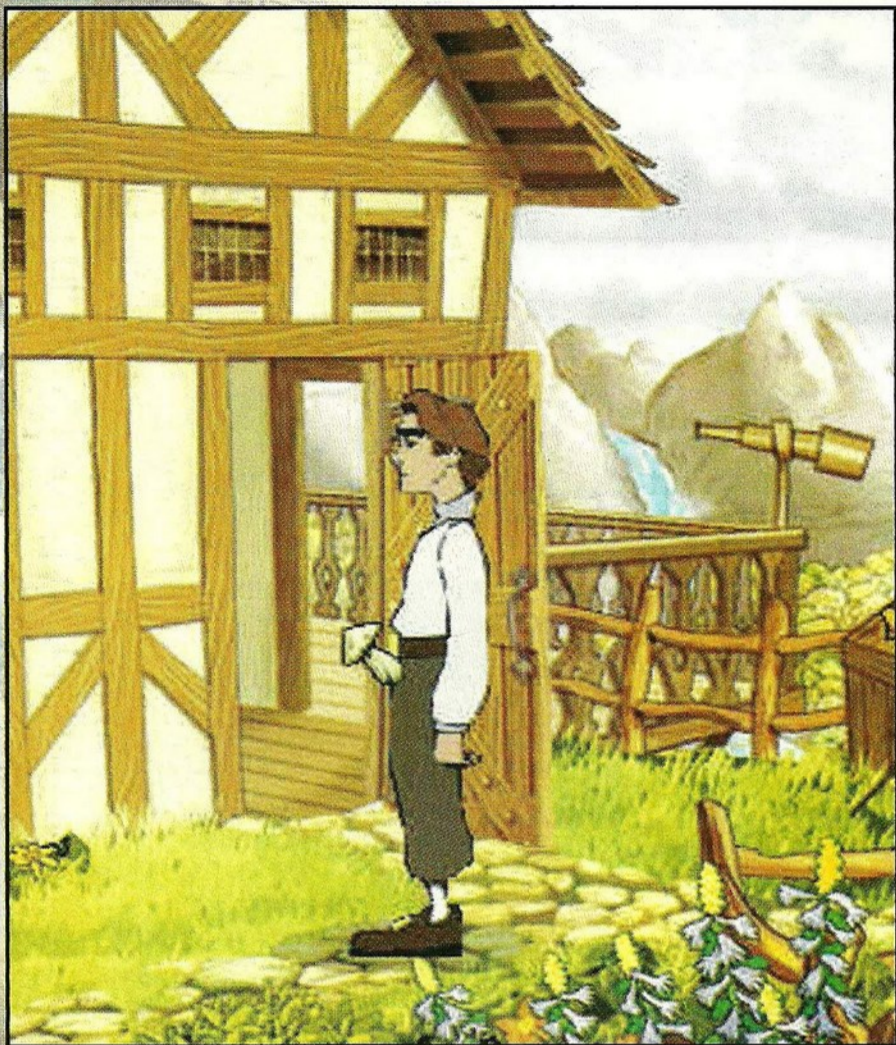
hullani, ha nem kerítjük elő záros határidőn belül a gombatolvajt. Szerencsére egy segítőnk is akad a szépséges Michelle hercegnő személyében, aki iránt – mondanunk sem kell – rövid idő alatt szerelemre gyullad a szívünk.

Ó, azok a szószátyár skandinávok!

Gombakereső kalandjaink színtere eleinte Phungoria városa és annak szűkebb környezete (erdőség, hegyvidék, barlangok), később azonban távoli tájakra is eljuthatunk főhősünkkel. Gilbert irányítása az új millennium igényeinek megfelelően végtelenül egyszerű: a tárgyakkal és a szereplőkkel a bal egérgomb nyomva tartásával előhívható „gombamenü” révén kerülhetünk interakcióba. A gombaszem a „look”, a gomba-kéz a „take” és a „use” (nézz, vedd, használd) utasításra szolgál, míg a gombaszáj az orális tevékenységeket teszi lehetővé. (Utóbbin *kizárólag* a „talk”, „eat”, „kiss” – beszélj, egyél, csókolj – parancsokat értem.) A kimeríthetetlen tartalmú inventort a jobb egérgombbal hívhatjuk elő, a tárgyak kiválasztása után egy másik tárgyon vagy a képernyő megfelelő pontján kell kattintani.

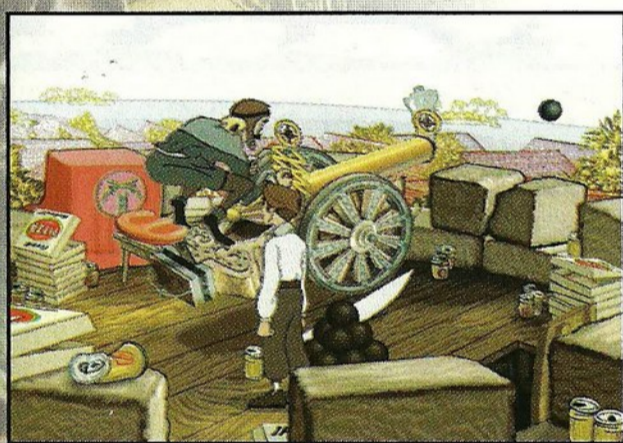
A játék szereplői a különös világnak megfelelően egytől egyig igen fura figurák, akikkel egy kisebbfajta Lipótmezőt is meg lehetne tölteni. Ott van mindjárt Elvin, a repülés titkát kutató örült tudós; Madame Zyx, a meghatározhatatlan korú, ámde frusztrált nevetéséből ítélve komoly szexuális problémákkal





küszködő jósnő, vagy Olivér, az elviselhetetlen hangon kornyikáló újság-árus fiú. De megemlíthetnénk a hipochonder Arvelt, aki meg van győződve arról, hogy az orvosi lexikonokban található betegségek kilencven százaléka kimutatható rajta; a paranoiás Pete, aki egy hatalmas, csőre töltött ágyú mellett ücsörög a vártoronyban, és szüntelenül a vikingek támadását várja, vagy a 80 éves Samuel, aki a három főt számláló phungoriai védelmi szövetség alapító tagja, leghűségesebb bajtársa és tanácsadója pedig egy beszélő zokni.

A jópofa karakterekkel való kötetlen csevegés öröme azonban sajnos elveszi az a tény, hogy mindannyian súlyos, digitális



szófosásban szenvednek. A Gilbert Goodmate (= jópajtás...) készítői valószínűleg azt a célt tűzték ki maguk elé, hogy a játékban elhangzó mondatok terjedelme meghaladja az Ótestamentumét és megközelítse az Enciklopédia Britannicáét, és ezt a nemes célkitűzést a párbeszédeken keresztül igyekeztek megvalósítani. Ennek aztán az lesz a következménye, hogy a játékos egyre unottabban hallgatja a véget nem érő szövegeléseket, és egyre sűrűbben nyomkodja az Escape gombot, ami viszont ahhoz vezet, hogy a vég nélküli mondatmasszában elrejtett fontos információk is elsikkadnak. Azt hiszem, tipikus első-kalandjátékos betegségről van szó (hasonlóban szenvedett a Longest Journey is): a készítő elfelejti, hogy a dialógus értéke nem a szavak számában, hanem azok minőségében, nem a mondatok hosszában, hanem azok stílusában rejlik. A rendkívül frusztráló párbeszédekkel szemben a tárgyhasználatra építő fejtörőkről csak jót lehet mondani. Néhol meglehetősen nyakatekertek, azonban sosem logikátlanok, és tele vannak nagyszerű, humoros ötletekkel.



Gyönyörű hátterek és Photoshop-nyomok

A játék grafikájáról meglehetősen ambivalens érzés alakult ki bennem. Bár a festett hátterek gyönyörűek és igen részletesek, a figurák kidolgozásáról sajnos nem mondható el ugyanez: a karakterek megformálására valószínűleg már nem volt elég ideje és pénze a csapatnak, így a szereplők meglehetősen elnagyoltak lettek, ráadásul a kevés mozgásfázis miatt animációjuk igen darabos. Mindez aztán azt eredményezi, hogy úgy érezzük, a tájba idegenül illeszkedő kartonfigurák mozognak. A grafika elavultsága a felvezetőben a legfeltűnőbb: az elrajzolt figurák, a gyer-

mekded animáció a dilettantizmus illatát árasztja magából. Sajnos a játék térképéről sem tudok túl sok jót elmondani: bár a tenger nagyon szép, az iránytű olyan, mintha Photoshoppal tákolták volna össze, az égen kunkorodó felhők pedig egy az egyben a Monkey Island 3-ból is származhatnának.

Hova tűnt a régi nyár?

A G.G. a két fent elemzett hibától (túl hosszú párbeszédok és elnagyolt grafikájú karakterek) eltekintve mégis nagyon figyelemreméltó játék. A történet a fantasy klisék ellenére tele van nagyszerű ötletekkel, és bár a poénok nem annyira jók, mint ahogy a készítőik képzeltek, és hemzsegnek Monkey Island-áthallásokkal, nagy részük mégis megneveteti az embert. Legközelebbi őseinek olyan játékokat vallhat a Gilbert, mint a King's Quest, Legend of Kyrandia, Simon the Sorcerer, Monkey Island sorozat, vagy a fedés homályába veszett Fable című program. Ezek erősen rányomják bélyegüket a G.G.-re, mindez azonban az előnyére válik.

A mézet gyűjtő méhecskék, a virágok fölött repkedő lepkék vagy a madárdaltól hangos, napfénypásmák által bevilágított erdei ösvények manapság nem tartoznak azok közé a grafikai és hangulati elemek közé, amelyeket értékelni szoktak egy játéknál, az én lelkivilágomra azonban mégis nagyon jó hatással voltak, mert a „békebeli” kalandjátékos időket juttatták az eszembe. Talán banálisan hangzik, de a „Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria” legnagyobb erénye az a szeretet, az a művészi hozzáállás, amellyel a Prelusion viszonyult a játékához, s amely – minden amatőrség ellenére – fényesen átsüt a programon. Mindez persze nem elég ahhoz, hogy megváltsa a világot, benne a kalandjátékokat, de a Csipkerózsika álmából ébredt és a játékipiacon naivan körbepillantó svéd programozó csapat vállalkozása mégis meghatározó és nagyra értékelendő.

Berr

Gilbert Goodmate

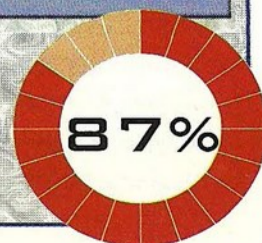
www.gilbertgoodmate.com

- PRO**
- nagyszerű hangulat
 - jó humor
 - gyönyörű hátterek
 - szellemes fejtörők

- KONTRA**
- irgalmatlanul hosszú párbeszédok
 - elnagyolt szereplők

- HARDVER**
- Pentium 300 Celeron A, 64 MB RAM, 3D-s videokártya

GRAFIKA
HANGHATÁS
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG



Buka

ECHELON

FELHŐK LOVASAI

Néha elege lesz az embernek a komoly gamékból. Idegesíti, hogy karakterei állandóan veszekednek, hogy a főgonoszt nem lehet csak úgy elintézni, hogy a vacak cukornádültetvény nem termel elég nyereséget. Ilyenkor a düh levezetésére a legjobb megoldás, ha előveszünk egy jó kis lövöldözős játékot, amilyen az Echelon, és megmutatjuk az összes gaznak, ki az úr a háznál!

Ismertetésünk tárgya a kategória jeles képviselője. Címe nem az USA (leendő) net-biztonsági szervezetét takarja, hanem egy repülő-helikopteres „irts ki mindent, ami mozog, de legalábbis az ellenséget” szimulátor. Természetesen sztori és mozi is jár a dologhoz. Utóbbi meglehetősen látványos, de elég vontatott és semmitmondó, a történetből viszont kiderül, hogy a békét (ismét) megzavarták valakik: a bűnösök természetesen lázadók, akiket nem hagy nyugodni az a tény, hogy ekkora béke honol a Galaktikus Föderációban. Szándékukban annyira eltökéltek, hogy nem restek idegen civilizációk fegyvereit is felhasználni a szegény Föderáció ellen. A játékos feladata – aki ifjú és bátor, de egy hangyányit még zöldfülű pilótát alakít – hogy megállítsa az ellenséget, majd győzedelmeskedjen felettük. Mivel az Echelon nem Quake, nem kell egyedül megmentenie a világot, hanem bajtársaival együtt indulhat a roszak ellen. A bajtársak (wingmanek) általában segítségünkre vannak, bár ahogyan ez lenni szokott, előfordul néha, hogy több nehézséget okoznak, mint hasznot.

A fióka kirepül a fészekből...

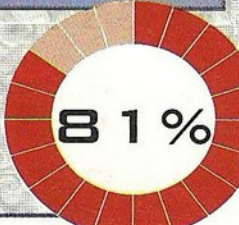
Hangulatos tréningmissziók után máris belevethetjük magunkat a harcok forgatagába. A küldetéstípusok teljes tárházával találkozni fogunk – lesz kísérgetős, fontoscélpont-elpusztító illetve légi fogócskázós harc. Pozitívum, hogy másodlagos küldetéseket is teljesíthetünk, amelyek elvégzése után nagyobb eséllyel pályázhatunk kítüntetésekre és előléptetésekre. Mivel pár száz évvel 2000 után járunk, kicsit másképp néznek ki a repülő alkalmatosságok, amelyeket irányítunk alá vonhatunk – szerintem elég fantáziátlanra sikerült a kinézetük, mindenesetre semmi meglepőt nem fogunk találni az irányításban. Siker esetén persze egyre jobb gépeket vezethetünk, egyre brutálisabb fegyverekkel felszerelve, de az ellenség sem lesz rest felsorakoztatni ellenünk akár az egész arzenálját.

...majd unottan visszaszáll

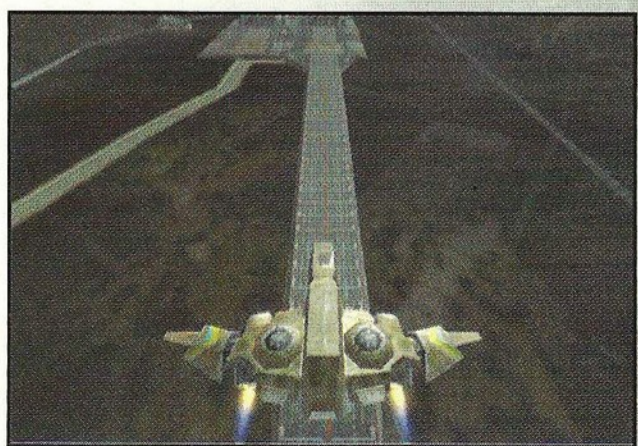
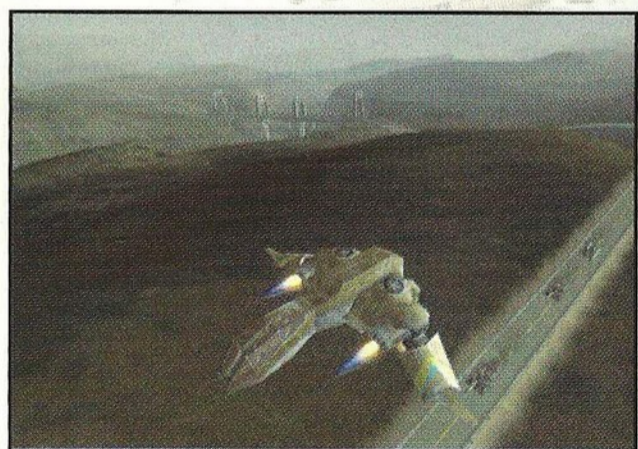
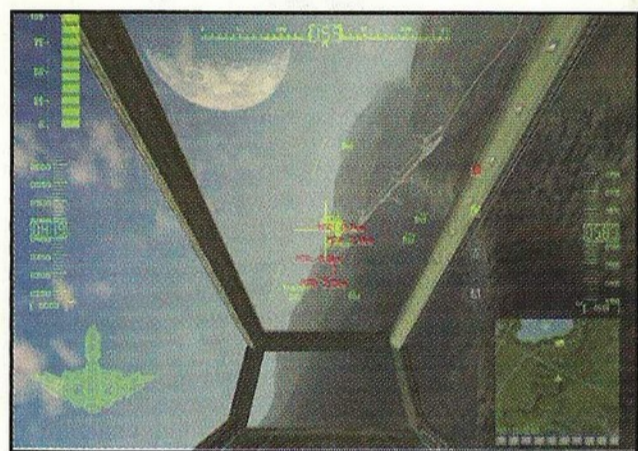
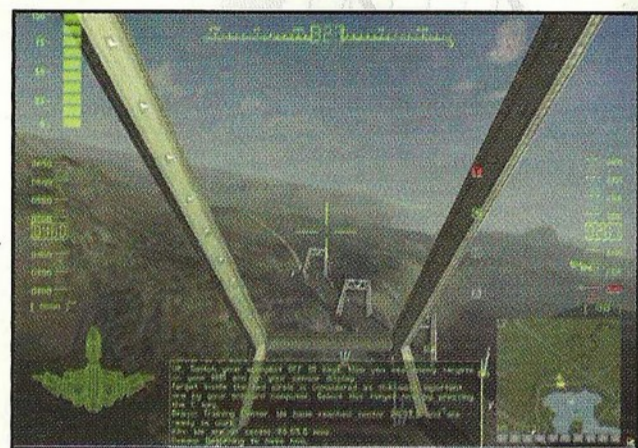
A grafika szépre sikerült. Tetszett a leszállás megvalósítása is, amikor nem egyszerűen odarakja a gépünket a program a leszállópályára, hanem figyelemmel kísérhetjük (automata irányítás esetén) ahogy leszállási engedélyt kérünk, ideális esetben meg is kapjuk, majd lassan rászállunk a leszállópálya vonalára és beszállunk a hangárba – ami viszont egy nagy üres terem. Kedves fejlesztők, hol van a kiszolgáló személyzet? Igen látványosra sikeredtek a mozik is, csak sajnós kevés van belőlük. A hangeffektekre már nem lehetnek annyira büszkéek a készítő, a rádió-üzenetek minősége pedig botránnyosan rossz. Kellemes jelenség, hogy játszhatunk hálózatban is, és bár a játékmódok száma nem mondható óriásinak, el lehet ezzel is lenni egy darabig. Ami igazán hiányzik a játékból az az igazi nagybetűs Hangulat. Ellövöldözhetünk vele ideig-óráig, de nincs meg az igazi hajtóerő, ami jobb esetben hajnalig is a gép előtt tartja a játékost. Viszont a karaktereink engedetlensége okozta frusztráció levezetésére jobb megoldás, mint az egeret vagy a billentyűzet csépelni (mindezt vad káromkodással kísérve), ami az említett perifériák meglehetősen gyors amortizációját is maga után vonja. Arról természetesen szó sem lehet, hogy föllálljunk és sétáljunk egyet, hiszen mit csinálna addig hön szeretett számítógépünk nagy magányában?

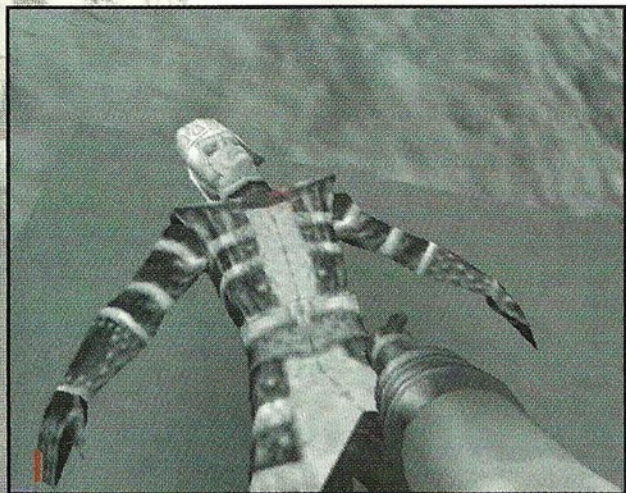
Uhu

Echelon	
www.buka.com	
PRO	<ul style="list-style-type: none"> ■ kellemes grafika ■ változatos missziók ■ jó minőségű videók...
KONTRA	<ul style="list-style-type: none"> ■ ...de kevés van belőlük ■ nem elég hangulatos
HARDVER	■ Celeron 400, 128 MB RAM, 750 MB HDD, 8 MB VGA
GRAFIKA	
HANGHATÁS	
ZENE	
JÁTSZHATÓSÁG	



81%

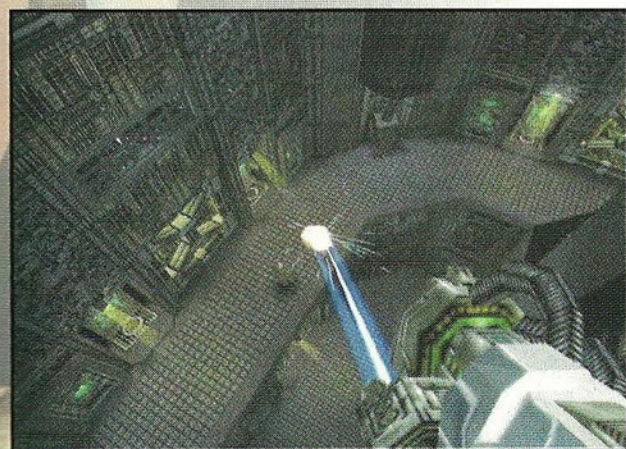
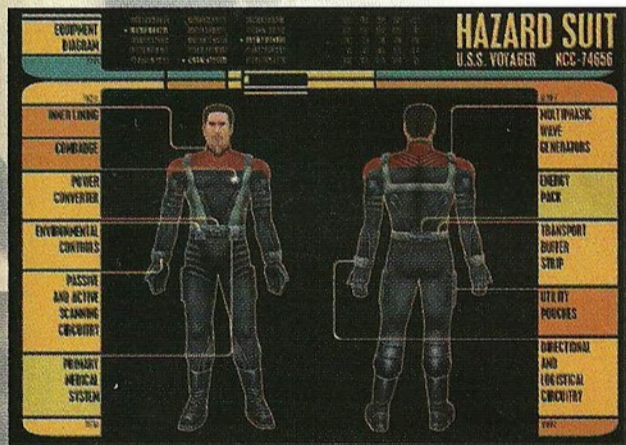
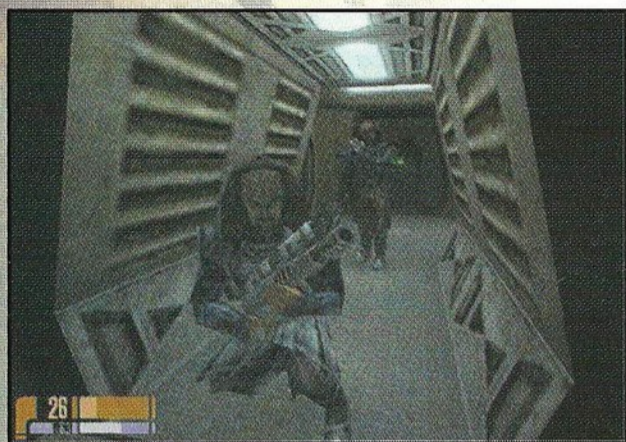
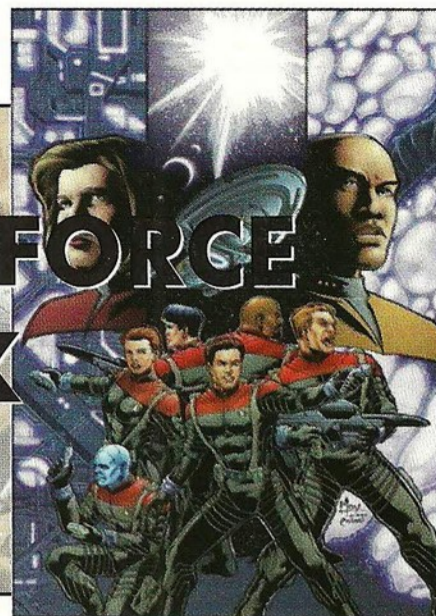




Raven / Activision

STAR TREK: ELITE FORCE EXPANSION PACK

SZÚKRE SZABOTT UNIFORMIS



A mikor mintegy fél éve megjelent az Elite Force, mind a Star Trek fanatikuskok, mind az FPS-kedvelők remekül eltalált hangulatú, nagyon látványos játékot vehettek kezükbe. Az egyetlen gondot a program rövidege okozta, így amikor hírt hallottam a kiegészítő lemez létezéséről, jóleső tudat töltött el – lám, csak eljutottak a fejlesztőkhöz a játékosok fohásza, hogy folytassák a Voyager történetét.

Lelki szemeim előtt rögtön kirajzolódtak a borg kockák, a méltóságteljes csillaghajók, a harcias klingonok... S eljőve a nagy nap, mikor kezembe vehettem az ezüstös korongot. Azonnal belemerültem a kézikönyvbe, vajon milyen újdonságokkal lepett meg miniket a Raven fejlesztőcsapata. A csalódás nem is lehetett volna nagyobb – semmivel! Kezdeném azzal, hogy egyjátékos módban nincs sem új kampány, sem új missziók! Pontosabban: játszhatunk négy (valójában kettő) új pályán, de ezek a missziók iszonyúan vérszegények, se történet, se párbeszéd, mintha egy évvel ezelőtti Quake-klónnal nyomulnánk. Ráadásul ezt is a holodeck (3D-s virtuális valóságot vetítő szobában) műveljük, vagyis a minimális hangulatot is elveszi az az érzés, hogy csak egy szimulációban küzdünk. (A szimuláció szimulációja...☺) Jól van – nyeltem egy nagyot – úgy látszik az Activisonnál az emberek arcán ultra vastag a bőr, lássuk akkor, mit tartalmaz a CD!

Mászkálás a Voyageren

Az egyik újdonság, amire rettentően büszkék a fejlesztők, a „Virtual Voyager” mód: ilyenkor szabadon mászkálhatunk a hajón, mindenki-vel elbeszélgethetünk/kötözködhetünk, minden szobába eljuthatunk, használhatjuk a turboliftet. Ez óriási dolog, csak kérdelem én, mi ennek az értelme? Ha legalább valami kuldétést kreáltak volna köré...

Két új eszközt is használhatunk; az egyik a tricorder, mellyel, ha valaki előttünk áll, mindenféle adatát megismerhetjük: hány kiló, hányszor mos egy nap fogat, mi a kedvenc étele, stb. ☺ (vajon mit szólna ehhez az adatvédelmi biztos?) A másik szerszám egy fegyver, a „proton kapitány pisztoly” névre hallgat, teljesen átlagos, és csak egy holodeck-misszióban használhatjuk.

Eget rengető újdonságok

A kiegészítő lemez „nagy újdonságai” az új többjátékos üzemmódok és térképek. 21 új pálya van, ebből ötöt a játékosok csináltak. Új karakterek és játékmódok közül választhatunk: ebből kettő érdekes, és ha élő emberekből állnak a csapatok, akkor élvezetes meccseket is lenyomhatnak.

Az egyik az *Assimilation* névre hallgat: ekkor az egyik csapat borgokból áll – az ő céljuk a másik csapat „beolvasztása”, míg a másiké a borg királynő megölése. Nehezítés, hogy ha a borgok megölnek egy humán játékost, akkor az borgként fog újjáéledni.

A másik a *Specialties* mód: ekkor a játékosok különböző karakterek között választhatnak, akik eltérő páncéllal, erővel rendelkeznek és sebességben is különbözőek. Botokat semmi esetre ne vegyünk be a játékba, mert az értelmi szintjük alulról súrolja a nullát létrára nem tudnak mászni, tehát sok pályán teljesen inaktívak, szereplésük kimerül abban, hogy folyamatosan bakkecske módra ugrálnak és állandóan elénk állnak.

Őszintén szólva senkinek sem ajánlanám ezt a kiegészítőt, lehet vele próbálkozni, de még a hardcore Star Trek rajongók is csalódnak benne...

Uhu

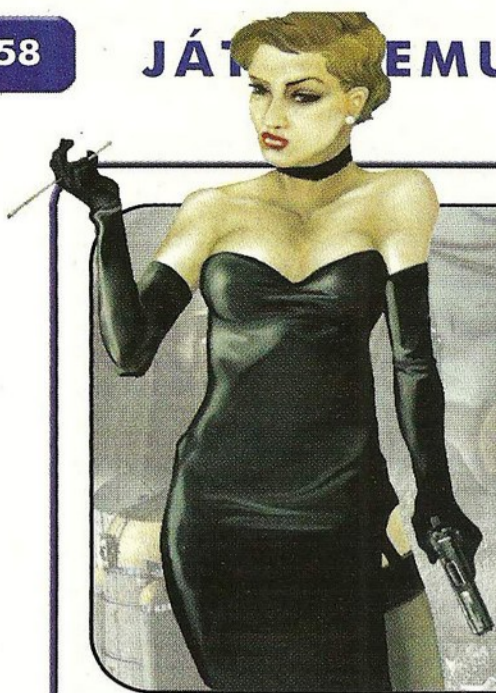
Star Trek: Elite Force Expansion Pack

www.ravensoft.com/www.activision.com

PRO	<ul style="list-style-type: none"> ■ néhány új többjátékos mód ■ minimális Star Trek hangulat
KONTRA	<ul style="list-style-type: none"> ■ a Star Trek hangulat minimális ■ nincsenek új egyjátékos missziók ■ halál buta botok
HARDVER	<ul style="list-style-type: none"> ■ Celeron 400, 128 MB RAM, 650 MB HDD, 16 MB VGA

GRAFIKA
HANGHATÁS
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

50%



GANGSTERS 2

EIDOS

VOLT EGYSZER EGY AMERIKA



Gengszteres, valós idejű stratégiai-menedzser játék? 1997-ben, amikor az első Gangstersről szóló hírek felröppentek, mindenkit felvillanyozott az ötlet. Az önjelölt keresztapák alig várták, hogy a harmincas évek Amerikájában játszódó stratégiában rivális bandákat alázzanak és irtsanak ki, polgármestereket fizessenek le, jól menő üzleteket kaparintsanak meg. Sajnos a Gangsters keserű csalódást okozott: a legtöbb időt azzal kellett töltenünk, hogy szétuntuk a saját agyunkat a teljesen különálló menedzserrészben, ahelyett, hogy a rivális gengsztereket lőtük volna szét. A most megjelent folytatásban a Hothouse becscsóra állítja, hogy a virtuális bűnözés végre tényleg képernyőjük elé fogja szegezni az első részben csalódottakat is. Ezúttal minden időnk a városban tölthetjük, hogy bandánkat rabolni, gyilkolni és vesztegetni küldjük – amolyan Syndicate-es stílusban.

Rendkívül közkedvelt figurája a gengszter a – főleg amerikai – akciómoziknak. Rengeteg híres színész játszott már a híres „első számú közellenségek” szerepében: Humphrey Bogart a harmincas-negyvenes években többször is, Marlon Brando és Al Pacino a *Keresztapa* sorozatban, Alain Delon és Jean Paul Belmondo a *Borsalinóban*, Robert de Niro a *Volt egyszer egy Amerika* és az *Aki legyőzte Al Caponét* című filmekben, vagy Warren Beatty és Faye Dunaway a *Bonnie és Clyde*-ban – hogy csak a leghíresebbeket említsem. Érthető perze ez a népszerűség: a gengszter igazi öntörvényű sikerember, aki fittyet hány a törvényeknek, a morális és erkölcsi szabályoknak, döglének érte a nők (időnként a szó szoros értelmében...), és kedvenc géppuskája és hűséges bandája révén mindent megszerez, amiről az átlagember csak álmodozni mer: siker, pénz, hatalom.

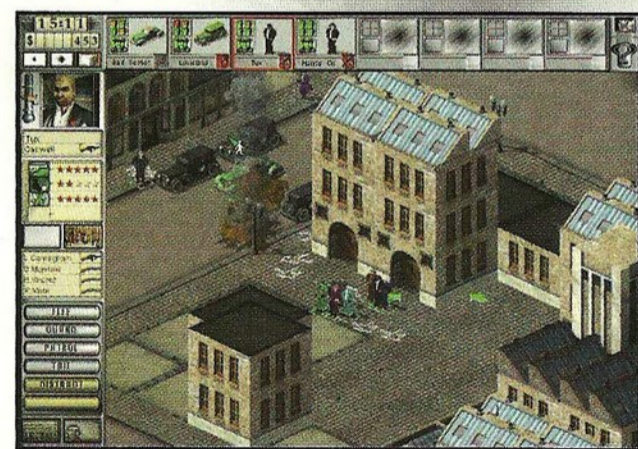
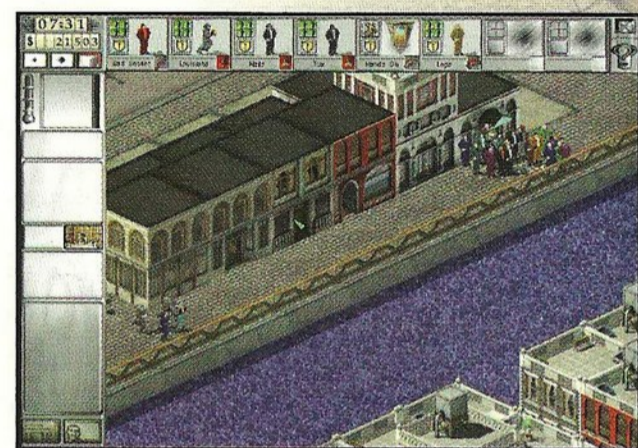
Vége a fegyverek beszélnek...

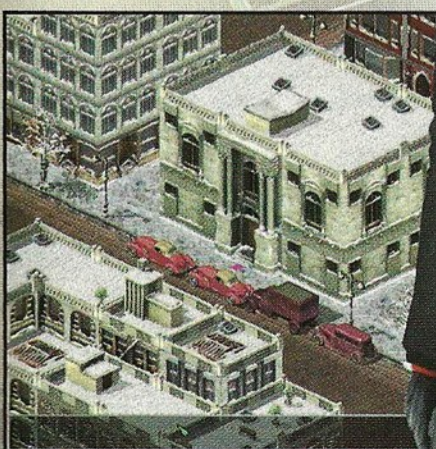
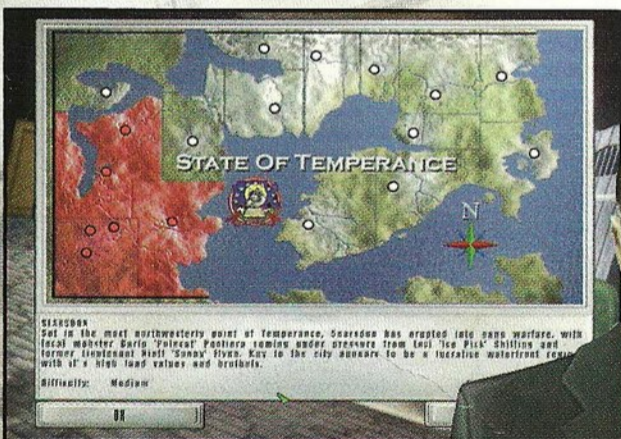
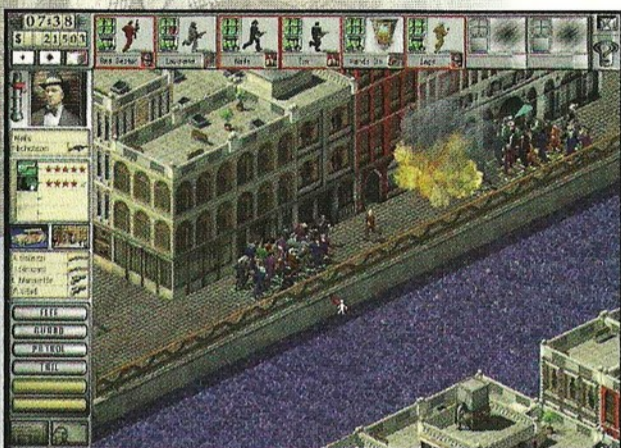
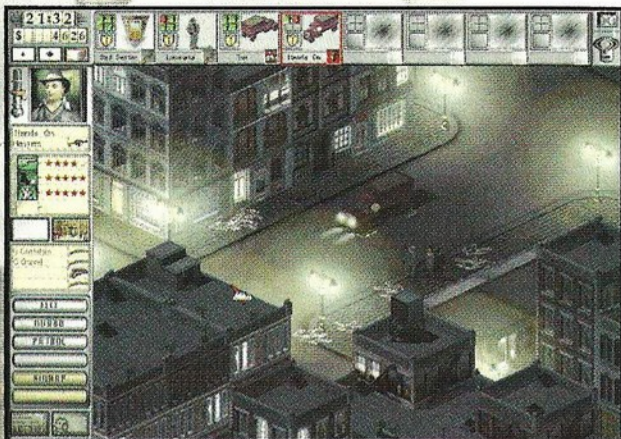
Ideális hősei lehetnének tehát gengszterek a szintén siker- és hatalomorientált stratégiai programoknak – furcsa módon azonban a fejlesztők valahogy mégsem részesítették annyira előnyben őket. Az 1986-os Cinemaware-féle *The King of Chicago* után 1998-ig, az Eidos Gangsterjéig kellett várni, hogy egy ilyen típusú játékban találkozzunk velük. Nagyon sokan nagyon sokat vártak ettől a játéktól.

Sajnos, az akkoriban ereje teljében lévő Eidos nemcsak azt köszönhette erőteljes reklámkampányának, hogy az amúgy elég silány program szép anyagi hasznot hozott, de más cégek sem fejlesztettek hasonló típusú játékot. A Hothouse talán ezért sem bártortalandott el, és a Gangsters 2-ben egy feljavított recepttel másodszor is megpróbálta... Az előző részhez képest a legfontosabb változtatás, hogy a rettenetesen unalmas és gyöker menedzser részt kihajították, és az egész játék egy New Temperence nevű városban játszódik. (Sajnos megint kitalált helyről van szó...) Többé nem kell tehetetlenül bámulnunk, ahogy embereink végrehajtják előzőleg kiadott parancsainkat, hanem egy Syndicate-féle valós idejű akció-stratégiában irányíthatjuk őket. Egyszerűsödtek feladataink is: általában boltok szétverését majd elfoglalását, rivális bandák, szimpatizánsok vagy rendőrőrszolgálatok lemeszárlását illetve egyéni személyes parancsokat adhatunk nekik. Ez utóbbiak egyébként „speciális képességeket” igényelnek, és így csak hozzáértő embereket bízhatunk meg velük. Nagyon tetszett, hogy bandatagjaink alapképességeit a pályák között fejleszthetjük – ez egy kicsit szerepjáték jelleget adott a játéknak. (Egy kicsit nevetséges viszont, hogy az új gengsztereket újsághirdetés alapján vesszük fel. „Joe Pete vagyok, tíz éve gyilkolok, bankrablok, írni, olvasni tudok.” Biztos így ment ez a valóságban is...) Pozitívum, hogy a gengsztereknek kiadható speciális feladatok elég változatosak: időzített bomba elhelyezése, megvesztegetések, emberrablás, stb. Nagyon vigyázzunk az ezekben jártas, „szakember” gengszterekre, mert előfordulhat, hogy a fő küldetés teljesítéséhez feltétlen szükség lesz rájuk.

Apropó, küldetések

Szóval a Gangsters 2-ben pályáról pályára kell bizonyos feladatokat végrehajtanunk, hogy a következőre továbbjuthassunk. Az egyik pályán például egy polgármester túsul tartott bátyját kell kiragadnunk egy rivális banda karmai közül, aki ezzel tartja sakkban a város vezetőjét. Ehhez azonban először fel kell vennünk egy emberrabláshoz értő banditát, hogy miután a többiekkel makarónivá lőttük a riválisokat, szakértőnk segítségével hurcoljuk el őkelmét. Ha ezt nem tudjuk időre teljesíteni, akkor az ellenség nemes egyszerűséggel agyonlövi a fickót, mi pedig elveszítettük





a pályát. Így bizonyos szempontból nehezedt, de jóval élvezetesebb lett a játék az előző részhez képest.

A küldetéseket ezúttal valamilyen sztori is összeköti. A történet szerint Joey Bane-t alakítjuk, akinek családját egy rivális gengszterbanda lemészárolta. Bane persze megesküdött, hogy kegyetlen bosszút áll. Az alvezérek lemészárolva pályáról pályára közelebb kerülünk a főfőgonoszhoz, hogy aztán egy jól irányzott lövéssel golyót repítsünk a fejébe. Hááát... nem fenyegeti a játék meséjét az a veszély, hogy Francis Ford Coppola térdén állva könyörögne a megfilmesítési jogokért, de legalább feldobja a helyenként kissé száraz játékmenetet.

Pénzmosoda a mosodában

Az akciódúsabb játékmenet ellenére szerencsére nem degradálták a Gangsters 2-t egy mezei Syndicate klón szintjére. A különféle városokban ugyanis csak úgy tudunk életben maradni, ha megtanuljuk irányítani a mészárlás és megfélemlítés segítségével megszerzett üzleteinket, szolgáltatásainkat. Először is el kell takarítanunk a kissé túlbuzgó gengszterreink okozta károkat, hogy frissen szerzett kócerájunk egyáltalán beindulhasson.

Azután szükségünk lesz egy hozzáértő szakemberre, aki közvetlen segítségünk nélkül is vezetni tudja majd a boltot. Emellett egyes üzletekhez az alapanyagot gyártó üzemet is birtokunkba kell vennünk: például az italbolt csak akkor működik, ha van saját rumgyárunk. Sajnos a menedzserrész taglalásával el is érkeztem a játék első nagy hibájához: egy idő után ugyanis a különféle boltok elfoglalása, irányítása eléggé monotonná válik – ráadásul a játék során egyre több lesz belőlük. Mindegyik újonnan szerzett üzletet helyre kell pofoznunk, aztán átnyalazhatjuk az újsághirdetéseket, hogy felvegyünk egy szakembert, majd vissza a boltba, hogy a megfelelő menüpontokat végigkattintgatva el is helyezzük őt posztján.

Ha az ellenség netán szétverné, majd elfoglalná kereskedésünket, akkor a visszahódítás után kezdetjük előlről az egész procedúrát...

Elsárgult filmkockák...

A másik sokk azokat fogja érni, akik 1998 óta nem tartották elzárva a gépüket. 2001-ben ezzel a grafikus motorral kijönni enyhén szólva is égés. Azt még csak-csak elnézem, hogy a GeForce 2-et kutyába sem veszi a program, de legalább valamilyen Commandos-

szintű izometrikus megjelenítést elvártam volna. Ha például összehasonlítjuk a szintén mostanában kijött, szintén nem túl forradalmi, de egy fokkal szebb megjelenítésű Desperados-szal vagy akár a Fallout Tactics-szal, akkor a Gangsters 2 igen csak siralmas képet fest. Az egyik problémám az, hogy az épületeket nem egyedileg rajzolták meg, mint a fent említett három másik programban, hanem mindegyiket gyakran ismétlődő, elég unalmas elemekből rakták össze. Az apró karakterek már változatosabbak – mondjuk a Fallout Tactics-hoz képest – csak az alacsony felbontás miatt ezek is elég pixelesek. Egy-két „effekt” pedig kifejezetten kiábrándító: ilyen például a szabályos fénykört rajzoló utcalámpa estéknél.

A szereplőket ábrázoló 2D-s képek rajzolója sem egy Boris Vallejo, az biztos: néhány fontosabbiktól eltekintve legtöbbjükénél az uborkafej és a gülüszemek keveréke dominál...

Új keresztapa kellene...

Mindent összevéve azért nem lenne rossz ez a Gangsters 2 – az előző részhez képest tényleg sok javulást találunk benne. A játékmenet – helyel-közzel – a sok öldöklésnek köszönhetően elég pörgős, a menedzserrész viszont még mindig kiforrotlan. (Egy Caesar 3 ezen a téren messze kidolgozottabb.) Mivel gyengéim a maffiafilmek, én egész jól elvoltam vele, de azért örülnék neki, ha a Hothouse-on kívül végre egy másik csapat (jobb grafikusokkal, friss ötletekkel) is gyúrna a gengszterstratégia témán. Ez egyszer nem bánám még azt sem, ha csak egy szebb és kiforrottabb klónról lenne szó...

Bad Sector

Gangsters 2
www.eidos.com

PRO	<ul style="list-style-type: none"> ■ a harmincas évek gengszterháborúinak jól visszaadott hangulata ■ Syndicate-szerű játékmenet ■ érdekes küldetések
KONTRA	<ul style="list-style-type: none"> ■ közepes grafika ■ a menedzserrész egy idő után elég monoton
HARDVER	<ul style="list-style-type: none"> ■ Pentium 300 Celeron A, 64 MB RAM, 3D-s videokártya

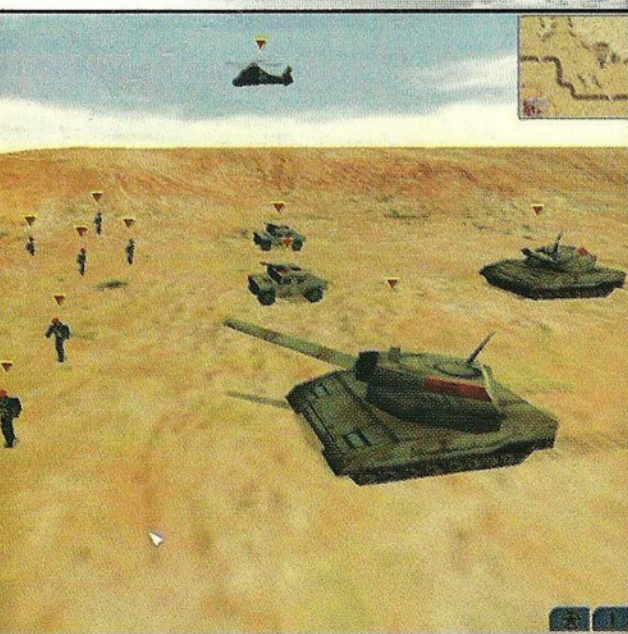
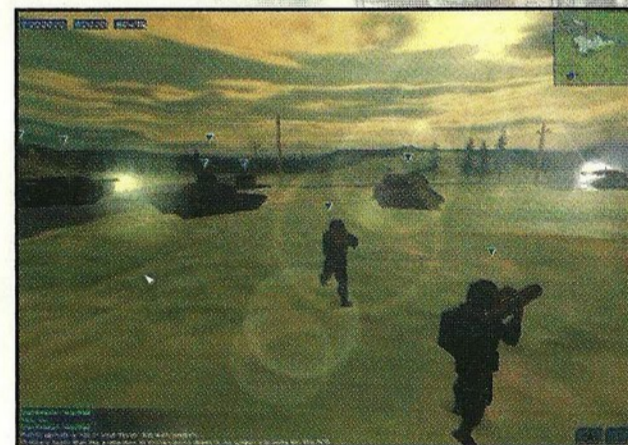
GRAFIKA	
HANGHATÁS	
ZENE	
JÁTSZHATÓSÁG	

77%

Ubi Soft

CONFLICT ZONE

HÁBORÚ EGYENES ADÁSBAN



Ki ne emlékezne a „Szerbia leggyorsabb embere” címmel elhíresült képsorokra, ahol egy cirkálórakéta fedélzeti kameráján keresztül láthattuk a becsapódása előtti utolsó másodperceket is otthon a fotelben ülve? A háború manapság szinte ugyanolyan médiaesemény, mint egy kormányfői találkozó. Hogyan élhetjük meg mindezt egy játékban? A kiadó jóvoltából megjelenés előtt egy jó hónappal már kipróbálhattam a Conflict Zone végleges változatát, mely megadja a választ: az ellenfél tankjain kívül a minden szenzációra éhes sajtó is ott liheg a nyakunkban.

A régi, konvencionális, 2D RTS-ek ideje lejárt. A műfaj legnagyobb nevei – Blizzard, Ensemble Studios – mind saját, 3D-ben pompázó stratégiai játékokat fejlesztgetik. Aki a mai időkben hasonló típusú termék készítésébe fog, igencsak fel kell kötnie a nadrágot, amikor beáll ebbe az új csapásba. Azt hiszem, a francia illetőségű M.A.S.A. (Mathématiques Appliquées SA.) újonc létrehozója oldotta meg ezt a feladatot, nagyon pörgős, véresen komoly, de ugyanakkor egy jó adag, az amerikai kultúra kifigurázására épülő poénal nyakon öntött, valós idejű stratégiai játékot sikerült készíteniük. Haladjunk sorban, remélem, fejtegetéseim során többen kedvet kapnak majd ahhoz, hogy kipróbálják, amikor kapható lesz.

CNN forever?

A Conflict Zone (korábbi címe Peacemakers) meghagyta a stílus bizonyos alapjait; így a bázisközpontú építkezést, a földi-vízi-légi egységek termelését. Elveti viszont az eddigi RTS-ek (esetenként 4-5 féle) nyersanyag-lelőhelyekért folytatott csatározásait. Ennek oka az, hogy a termelés alapja egyszerűen a pénz (egyébként is mi más kell a háborúhoz, mint pénz, pénz és pénz? ☺). Zsetont pedig támogatóinktól szerezhetünk; ők az egyszerű civil lakosság, akik a mindenhová begyűrűző média segítségével követik nyomon az eseményeket, ahogy az már szinte természetes az első „médiaháború”, a „Sivatagi vihar” óta. Éppen ezért nem mindegy, hogyan robogsz végig a játéktéren tankjaidal; ha kiégett falvakat és jelentős civil áldozatokat hagysz magad után, a nép elpártol tőled, és bizony a szükséges tőke is lassabban csordogál.

Nem csoda: a bal alsó sarokban időnként felvillanó TV híradó mindenről beszámol a nagyközönségnek. A népszerűség növelése érdekében egészen új típusú épületek húzhatók fel: médiaközpont, menekülttábor, kórház. Ha a hadművelési területeken rekedt civileket kimentjük (ezt tulajdonképpen vehetjük nyersanyag-gyűjtögetésnek, de korántsem követel annyi időt), a támogatottságunk nő – ezt folyamatosan figyelemmel kísérhetjük a játéktéren százalékos formában – és a pénz máris folyik a számlánkra.

Erős kéz politika

Nem szöttek túl nagy kerettörténetet a játéknak. Konfliktus van, és meg kell oldani – tárgyalásos módszer kizárva. Kampány-módban két csoport közül választhatunk: az ICP (a békéért küzdő nemzetközi erők – értelem szerint a jó fiúk) és a GHOST (terroristák – magyarázat szerintem nem szükségeltetik) szervezet között. Az ICP kampányt Ukrajnában kezdjük, ahol a helyi rebelleket kell megtanítanunk némi jó modorra. A GHOST kampány Niger megszállásával kezdődik, az olajhatalmak érdekeinek „védelmében”. Egységek terén nincs semmi futurisztikus kütyü, meg agyhullámokkal manipuláló sorkatona; a hagyományos háborús kellékeket vonultatja fel a játék, mint például a tank, tengerészgyalogos vagy harci helikopter.

Szép, szép...

...és nincs de ☺. Mindegy melyik kampányt kezdjük, az élénk táru látványtól szerintem elakad a szavunk: a játéktér egyszerűen gyönyörű. Minden teljesen 3D-s, szabad kameramozgatási lehetőséggel. Az irányítás, mozgatás a gyakorló részben (tutorialban) gyorsan megtanulható, aki erre képtelen, annak ott az izometrikus beállítású fix kameraállás. A kötelező zoom jól működik, persze nem mérhető a Black & White-hoz, de legtávolabbról jól belátható a játéktér, a legközelebbi fokban pedig szinte láthatók a katonák arcvonásai. Itt el is érkeztünk az egységek kinézetéhez:



a helikopter szegecseitől kezdve látni a műszeréskolléga szájában a fogpiszkálót, természetesen a megfelelő nagytításban. A megjelenítésben a nap is közrejátszik, úgy kell forgatnunk a nézetet, hogy az egységre süssön, egyébként árnyékban marad, és csak a sötét sziluettje látszik. A játéktéren nyomot hagynak a lánctalpak és a bombák – le a kappal. A négyféle alap pályatípus: a zöld kontinentális, a havas, a trópusi és a sivatagi mind szépen kidolgozott. Ehhez igazodik ez az egységek álcázó festése is. A hab a grafikai tortán a sérülés: az egységeknek van hp-jük, melyet egy kis csík jelöl, de személyes statisztikájukban számszerűen is látható. Ha ez eléri a piros értéket, az emberek például képtelenek mozogni, vagy a lábukat fájlalják, ami rájuk közelítve látszik is!

Igazi villámháború

Ennél a játéknál valóban szükséged lesz reflexeidre! A csaták során pár mobil tüzérségi egység pillanatok alatt felőröl egy nem jól elhelyezett állást. Az elhelyezést nem véletlenül említettem: minden egység más-más távolságra lát el, amit nagyban korlátoz a 3D játéktér mindenféle természeti képződménye. Magaslatra (dombra, hágóba) helyezett egység kétszer annyi ellenséget tud felőrölni gond nélkül. A korlátozott beláthatóság miatt a légi egységek felderítő képessége óriási, használatuk elengedhetetlen, és már csak a légvédelemre kell vigyázni. Az egységeknek van tapasztalati szintjük, mely a kezdőtől öt fokozaton keresztül a veteránig terjed. Magas szinten a harcértékek sokkal jobbak – igaz, nagyon kevés katona vagy jármű éri meg ezt a tisztes kort. ☺
A sokak által alkalmazott „tank rush” a környezet figyelembe vételével jól alkalmazható, igaz nem tankokkal, hanem önjáró lövegekkel (A játékban: mobile artillery). Ezek a többi játékban tapasztaltakhoz képest jobban bírják a strapát és iszonyú pusztítást tudnak véghezvinni.

Sajnos az egyik nagy negatívuma a játéknak, hogy a két szervezetnek nincsenek külön egységei. Ugyanazokkal a típusokkal találkozhatunk mindkét oldalon, csak kék illetve piros sisakban vagy festékpöttyel mázolvva. A másik a mozgatással kapcsolatos: ha egy meghatározott pontra szeretnék kommandírozni egy egységet, előfordul, hogy az nem hajlandó pont oda menni. Ez a már említett hágóbevédelemnél kifejezetten zavaró volt, a védelem felállítása ilyen mód kicsit sokáig tartott (igaz, megérte ☺).

A kiszolgáló egységek nagyon jól működnek: a kórházhelikopter önműködően elszállítja a kórházba a sebesülteket, a technikusok pedig a látóterükbe kerülő roncsolódott járműveket maguktól megjavítják. Ezután visszatérnek eredeti helyükre, így nem ragadnak a támadó alakulat közé keveredve, hogy aztán hősi halált haljanak csavarhúzóval a kezükben.

„Mi ez a lazaság, közlegény?!“

Háborús mozifilmbe illő a játék közbeni zene, az egységek rádiózörej kíséretében jelentkeznek be, a robbanások és fegyverek hangjai igen valóságosak.

A játék komolyságával ellentétben a videónál a készítő szabadjára engedték Top Secret-en és Airplane-en felnevelkedett fantáziájukat. Hihetetlen poénokkal találkozhatunk: a szuperkém beverekszik magát a titkos bázisba, majd a kulcsinformációk lemezre mentése közben a gép elszáll egy kékhallal... Nézzétek meg a stáblistát is, garantáltan lefordultok a székről.

Összefoglalásul annyit, hogy én nagyon élveztem ezt a játékot. Biztos vagyok benne, hogy a francia M.A.S.A.-ról még fogunk hallani, mert igen erős kis programot készítettek így elsőre. Aki kedveli a pörgős harcokat, és megfelelően erős gépe van a 3D-s megjelenítéshez, mindenképpen próbálja ki.

Sam

Conflict Zone
www.redstorm.com

PRO

- nagyon szép a 3D-s kivitelezés
- király videók

KONTRA

- kevés egység
- időnként „engedetlen” egységek

HARDVER

- Pentium 300 Celeron A, 128 MB RAM, 3D-s videokártya

GRAFIKA

HANGHATÁS

ZENE

JÁTSZHATÓSÁG

90%



Simon and Schuster Interactive

PEARL HARBOR: ZERO HOUR

A GYALÁZAT ÓRÁJA



December 7, 1941. A day that will live in unfamy... Bizonyára sokan hallották már Franklin D. Rooseveltt híressé vált szavait, melyekkel a japánok Pearl Harbour elleni orvtámadását minősítette. Az Egyesült Államok belépett a második világháborúba, ami megváltoztatta a XX. század történelmét.

Közel 200 japán harci repülőgép alig néhány perc leforgása alatt hihetetlen precizitással pusztította el a pearl harbour-i kikötőben veszteglő csendes óceáni flotta színe-javát, az amerikaiak szerencséjére azonban egyetlen anyahajójuk sem tartózkodott a közelben. Talán a háború is másként alakult volna, ha az Enterprise vagy a Yorktown is a kikötőben pihen, ők azonban ez idő tájt másfelé jártak, így alig fél év múlva a Midway szigetekenél megbosszulhatták a pearl harbour-i támadásban elpusztult csatahajókat és azt a több mint 2000 amerikai, akik elsőként áldozták életüket hazájukért. Nekik állít emléket a Simon and Schuster Interactive Pearl Harbour – Zero Hour című játéka.

Wings of Fury és társai

Még az amigás időkben létezett egy remek lövöldözős program Wings of Fury néven. Amennyiben emlékeim nem csalnak, egy Hellcat típusú géppel kellett oldalnézetből japán felségjelű hajókat és szigeteket támadnunk – remek kis program volt. Ugyancsak amigás időkben született a Desert Strike című akciójáték (ennek létezett PC-s átirata is), amelyben helikopterrel lövöldözhattunk arab terroristákra – ezúttal már kvázi-3D izometrikus nézőpontból. A Pearl Harbour – Zero Hour a két előbb említett játék összehyúrásából is létrejöhett volna, hiszen az amerikai csendes óceáni flottájának tisztjeként kell a japánokat tépáznunk, mindezt a kor elvárásainak megfelelően 3D-ben. Amolyan igazi lövöldözős akciójátékokra érdemes gondolni; középen a repülünk, alant hajók, körülöttünk a hegyekben Zero-k, aztán lássuk, ki bírja tovább?

A lényeg

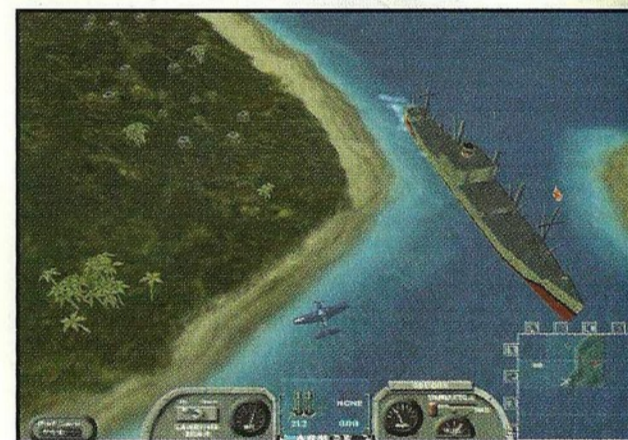
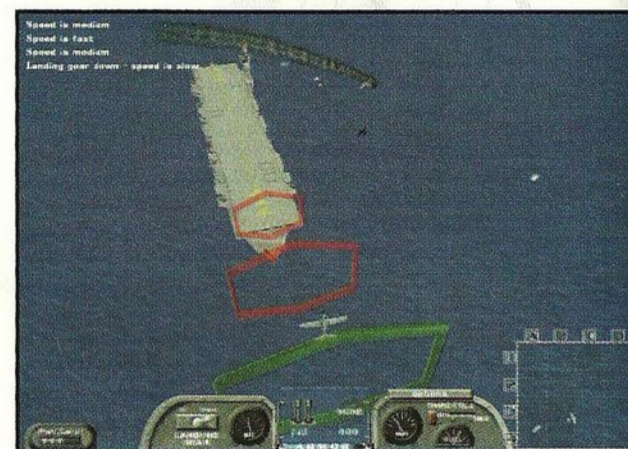
Két fő részből épül fel a program; az egyik maga a játék, a másikat választva pedig szinte teljes egészében végigélhetjük a japán légi-erő hírhedt pusztításának pillanatait. A Zero Hour saját motorjával készített „dokumen-

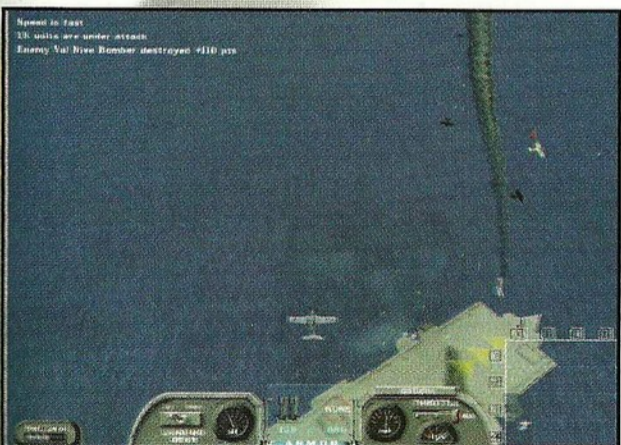
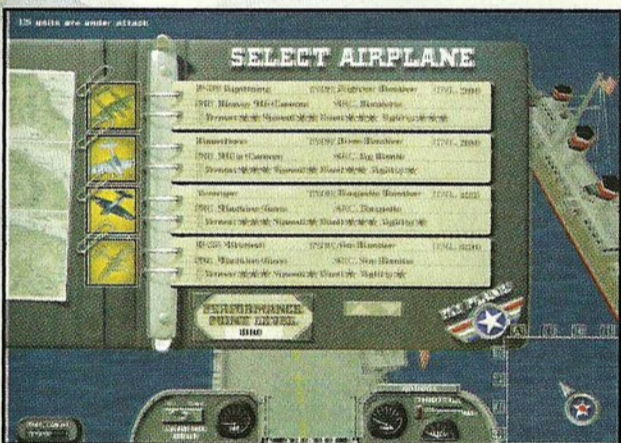
tumfilmben” nem tudunk ugyan aktívan részt venni, a szabadon pozicionálható kamera segítségével azonban bárholnán nézhetjük az eseményeket. Akár az USS Arizona fedélzetéről is végigélhetjük a torpedó- és bombatámadásokat, vagy ha jobban szeretnénk, a szárazföldről figyelhetjük meg, ahogy egymás után merülnek hullámsírba a büszke flotta rombolói és csatahajói. A fejlesztők megpróbálták az ütközetet a legapróbb részletekig rekonstruálni, így az egyes találatok pontosan ott érik a hajókat, ahol az a valóságban is történt. Bár szabadon nézelődhetünk, a fontosabb eseményeket mindig külön is megmutatja a program, így akkor sem maradunk le semmiről, ha netán elkóricáltunk volna valamerre.

Érdekes és ötletes egy ilyen történelemlecke – egyszer mindenképpen érdemes végignézni. Körmünket ugyan biztosan nem fogjuk rágni az izgalomtól, arra azonban mindenképpen jó ez a film, hogy átérezzük, a maga nemében milyen zseniális is volt Yamamoto admirális terve, másrészt pedig milyen tehetetlen volt az amerikai haditengerészet a támadás alatt.

Támadásban a légi-erő

Tíz teljesítésre váró küldetésből áll a játék. Általában a bevetés egy-egy fontosabb ten-





geri vagy szárazföldi ütközet egyik epizódjának felidézése. Értelemszerűen időrendi sorrendben követik egymást, és bár az első küldetés teljesítése után megkapjuk a másodikat (és így tovább), kedvünk szerint akár előre is ugorhatunk a történetben. Az egyes bevetések sajnos szinte semmiben nem függenek össze – pedig szívesen végigéltem volna a csendes óceáni hadszíntér eseményeit, mondjuk úgy, mint anno a Pacific Strike-ban.

Mindenképpen a lövöldözésen van a hangsúly, mégis, a program sokkal összetettebb egy hagyományos piff-puff játéknál. A fejlesztők megpróbáltak egy kevés történelmi hűséget keverni a látványos összecsapásokba, ráadásul gépünk vezetéséhez sem árt majd némi szimulátoros jártasság. Néhány egyszerűbb műszer segítségével tudjuk nyomon követni magasságunkat, sebességünket, a burkolólemezek állapotát és muníciónk mennyiségét. Haza kell járnunk tankolni, a lőszer azonban idővel újratöltődik. Ahogy nehezebb és időrendben egyre későbbi csatákat választunk, úgy válnak elérhetővé a fejlettebb amerikai géptípusok – miközben persze a japánok sem ülnek a babérjaikon, így az ő arzenáljuk is egyre erősebbé válik.

Az akciórész lelkét egy egészen ötletes teljesítményrendszer alkotja, ennek alapján kapjuk az utánpótlást is. Minden elpusztított ellenséges gép, hajó vagy egyéb objektum után pontokat kapunk – ezeket a pontokat használhatjuk fel aztán lelőtt gépeink pótlására. Ilyenformán tehát egészen addig nincs jelentősége hányszor halunk meg, amíg van elég pontunk új gép igénylésére. Persze a dolog rákfenéje, hogy minden gép elvesztése után pontlevonás jár, így aztán kétszer is meg kell gondolnunk, hogy milyen repülővel indulunk bevetésre. Szerencsére a Hellcat-ből korlátlan mennyiség áll rendelkezésünkre, és lelövéséért sem veszítünk pontot (érdemes is a küldetések elején egy kicsit vadászgatni a Zero-kra, és csak később bevetni a jobb gépeket). A küldetések gyakran igen összetettek, és előfordulhat az is, hogy menet közben változik

a cél – akárcsak a valóságban. A legtöbbször addig kell teljesítenünk feladatunkat, amíg saját bázisunk még áll, így tőlünk függ, hogy mire koncentrálunk jobban, a támadásra vagy a védekezésre. A Midway szigetek mellett meglátogathatjuk például a Salamon szigeteket is, végül pedig már Japán partjainál kell szembe szállnunk a mindenre elszánt ellenséges flotta maradványaival. A későbbi bevetések akár egy órán keresztül is eltarthatnak, így néha bizony jól jön a Save funkció.

Mit is mondhatnék összegzés gyanánt?

Véleményem szerint a Pearl Harbour – Zero Hour kellemes lövöldözős játék, remek környezetben. Nem hasonlítható a konzoljátékok elképesztő reflexeket igénylő lövöldözős programjaihoz, de PC-s mértékkel nézve a kisebb, bosszantó hibák ellenére is kellemesen el lehet vele szórakozni. Igaz, nagyon hiányzott egy célkereszt, amivel be lehetett volna tájolólni, hogy körülbelül milyen magasan vagyok, és legalább ennyire zavart, hogy a beépített zoom funkció ellenére is nagyon korlátozott a látóterünk, ezek azonban megbocsátható apróságok. Rég nem láttam már ilyen jellegű játékot PC-re, így számomra határozottan üdítő színfoltnak számít a sok, egy kaptafára készülő program között. Biztosan nem lesz az év akciójátéka, de ha egy kis repülőgépes lövöldözésre vágysz, a Zero Hour tetszeni fog.

Del

(Ha valaki nem csak a játékokat nyüvi, feltűnhet, hogy máshol is gyakran találkozik majd a „Pearl Harbor” karaktersorozattal mostanában. Ennek az az oka – könnyű fejszámolás bizonyítja –, hogy az idén lesz 50 éve, hogy a tengerfenékre küldték a büszke Csendes óceáni amerikai flotta „színe-javát”. A <http://www.nationalgeographic.com/pearlharbor/> webcímen kimerítő mennyiségű és minőségű háttéranyagot találhat az angolul értő. – czy)

Pearl Harbor: Zero Hour
www.simonsays.com

PRO	<ul style="list-style-type: none"> ■ jópofa megvalósítás ■ Pearl Harbor „dokumentumfilm”
KONTRA	<ul style="list-style-type: none"> ■ kevés küldetés ■ kis látómező
HARDVER	<ul style="list-style-type: none"> ■ Pentium 300 Celeron A, 64 MB RAM, 3D-s videokártya

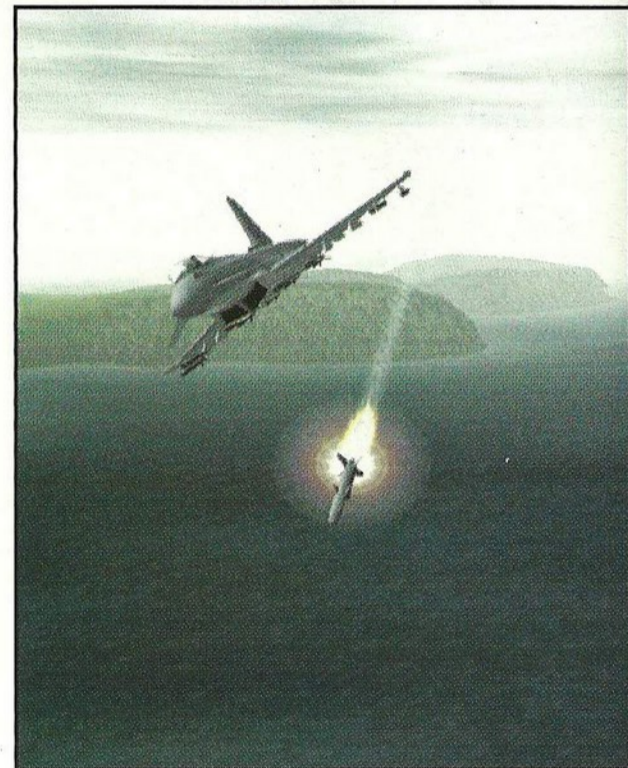
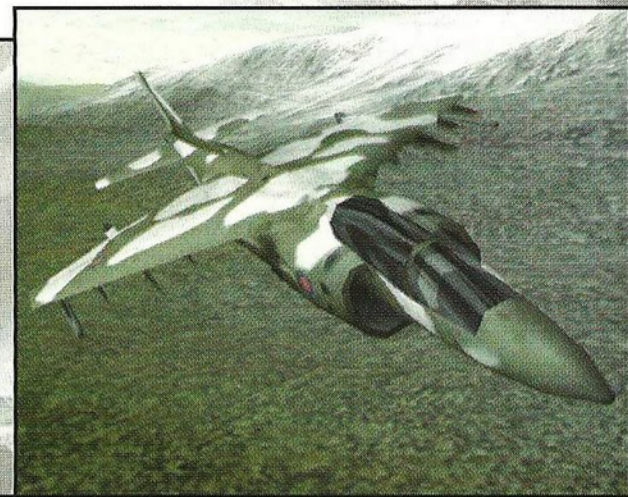
GRAFIKA	
HANGHATÁS	
ZENE	
JÁTSZHATÓSÁG	

68%

DID

EUROFIGHTER TYPHOON

**EU-KOMFORM KONYHAMŰ:
KÖNNYED, FINOM ÉS TETSZETŐS**



Végy egy jó témát (egy új vadászgépet), tégy hozzá finomságokat (izgalmas küldetéseket), tálald ízlésesen (szép grafikával), és jó hangulatban fogyaszsd el (megfelelő zenei aláfestés mellett). Így készült anno a DID első Eurofighter-e, mely annak idején komolyan próbára tette számítógépes és emberi erőforrásaimat egyaránt. Érdekes, hogy míg az F22, F16, F18 gépekről több program is készült, Eurofighter-rel csak a DID találásában találkoztam.

Ez viszont bőségesen kárpótolt. Őszintén megvallva a mai napig nagyon szeretem ezt a programot, mert rendkívül magával ragadó. Megjelenésének idején talán egyedülálló volt aktív rádiózásával, valóságosságával, komplexitásával. Remélem, nem fogtok besavanyodott öregnek nézni, aki azt szajkózza, hogy: „bezzeg az én időmben”, de ezért az tényleg ütős volt.

Nos, a fiúk folytatták a „főzőcske-de-okosan”-t, mely szerint, ha ízlett az étel, akkor főzd vagy melegítsd meg újra, egy-két fűszerrel, adalékkal feljavítva, egészen addig, míg elfogy.

Egyértelmű számomra, hogy a szimulátorok körében új tendencia figyelhető meg: először is a programokat könnyebben fogyaszthatóvá tették (őszinte sajnálatomra), mellyel valószínűleg az eladás volumenét kívánják növelni. Másrészt egy új stílus is begyűrűzik, melyet hívjunk „egy játékos, több pilótának”. Az Eurofighter-sorozat mostani tagja is ennek jegyében készült.

A háború kutyái

A program elindulásakor - egy kissé hosszú töltést követően - elindult az intró (demó repülés), melyből rögtön láttam, hogy a program szerencsére megmaradt alapvető hagyományai mellett.

Szép gép, tetszetős effektusok, nyomasztó zene és borús hangulat. Dehát milyen is legyen egy háború? Miután megadtuk a nevünket, eldönthetjük, hogy békeidőben vagy háborús időszakban kívánunk játszani. Először kipróbáltam az előbbit, melyben gyakorlatilag a 'Practise' menüpontot véltem felfedezni, mert repülés közben, azt meg-megszakítva tájékoztatnak minket a műszerek és gépünk kezeléséről, a le- és felszállás, célzás módjáról és szabályairól. Bevallom, nem repültem

végig az összes missziót, de béke csak az első pár küldetés alatt honol, mert Oroszország igen hamar megtámadja Lengyelországot vagy a Baltikumot, és elszabadul a pokol. Ezért, ha úgy véljük, hogy az előző verziókból már jól ismerjük a gép kezelését, nyugodtan válasszuk a háborús időszakot. Miután ezt megtettük, egy népes csapatból hat pilótát kell kiválasztanunk, akikkel a jövőben repülni fogunk. Ők a sziget különböző bázisain találhatóak, de bármikor áthelyezhetőek. Ezek között az önálló életet élő pilóták között „ugráhatunk” kedvünk szerint bármikor a játék folyamán. Feladatokat kapnak, vállalnak, hajtanak végre akár tőlünk függetlenül is, mi pedig vándorlélek módjára bármikor bepattanhatunk a testükbe, és teljesíthetjük küldetéseiket. (Ez az a bizonyos „egy játékos, több pilóta” stílus.)

Ezek után már nincs is más dolgunk, mint hogy hangulatos zene mellett egy társalgóban arra várjunk, hogy valamelyik pilótánk feladatot kapjon.

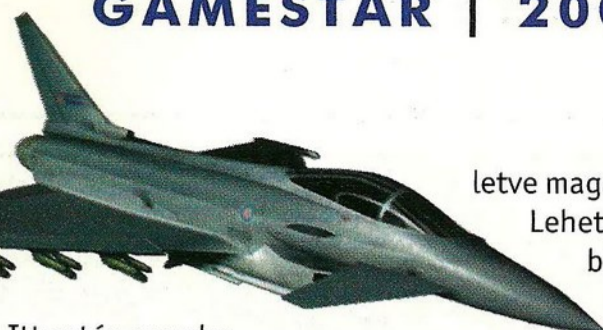
A játék menete a Falcon 4.0-ból ismert valós idejű módon folyik, azaz az idő megy, a feladatok jönnek, és mindennek megvan a maga átfutási ideje (amin persze lehet gyorsítani). Az animációk nem túl izgalmasak, de látványosak, és a zenei aláfestés is a témának mindig megfelelő.

Az ön feladata, ha elvállalja...

A 'Briefing'-et (eligazítást) követően - melyben a feladatot ismertetik pilótánkkal - a 'Planning'-ben

felszerelhetjük gépünket a megfelelő fegyverzettel, melyre általában a program két-három kész változatot is javasol, szerencsére ezek elfogadása nem kötelező.

A kifutóra történő kigurulás automatikus (bezzeg a régi verziónál!), és az irányítást közvetlenül a felszállás előtt kapjuk meg.



letve magasságunk megfelelő-e? Lehet, hogy a botkormány hibája, de a tolóerőt nem tudtam 35 % alá csökkenteni, ezért igen sokat küzdöttem minden egyes leszálláskor, hogy ne szaladjak túl a kifutón. Korábban a fékeken kívül fékezőernyő is segített, de most nem találtam.

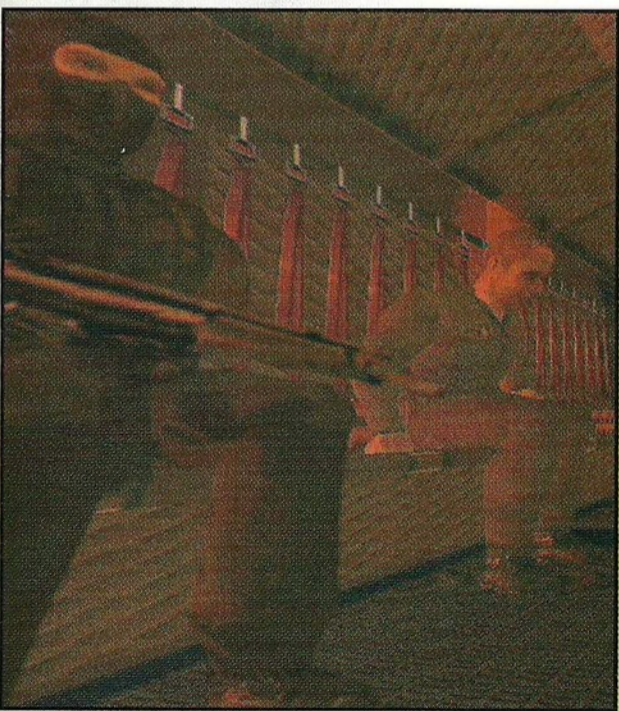
Sajnos a rádiózás is a „reorganizáció” áldozata lett – a lehetőségek ugyan adottak, és ez dicséretes, de sokkal szegényesebbek, mint korábban.

Bírjuk a hangsebességet?

E program grafikája messze nem jelent olyan feladatot mostani gépem számára, mint korábbi verziója – az akkori átlagos gépeknek. Valószínűleg ennek érdekében áldozták fel a korábbi műszerfalat is. A táj egyébként szép, a felhők és fényeffektek látványosak (napfelkelte, tükröződések, stb.), de úgy vettem észre, hogy néhány effektust elhagytak, mint például a víz felett alacsonyan repülve felcsapó vízfüggöny, vagy a gépünk lezuhanásakor bekövetkező robbanás. Igaz, nem jártam még Izlandon, de hiányoltam a városokat és utakat, melyből azért csak van néhány arrafelé is?! (Az előbbi verzióban sem volt.) Összességében elmondható, hogy a grafika szebb is, gyorsabb is, de kevesebb elemet tartalmaz. A játék során végigkísérő zene a történésekhez igazodva változik, az effektusok viszont nem túl kiemelkedők.

Az elődhöz képest jóval könnyebben fogyasztható, de hagyományait őrző, hangulatos, az átlaghoz képest még mindig realiztikusabb, nehezen megunható, igényes vadászgép-szimulátort készített a DID. Mindenképpen ajánlom azoknak a játékosoknak, akik a nem túl komplikált, de a valósághoz közelítő szimulátorokat kedvelik.

RB



Itt aztán szembe-sülhetünk néhány meglepetéssel. A műszerfal rendkívül egyszerű, különösen a korábbi verzióhoz képest, és nem aktív: nem kapcsolhatók a gombok. A korábbi műszerfal egyedülállóan szép – és bonyolult – volt, ahhoz képest ez elég nagy csalódás.

A fentiekből következik, hogy egérrel itt sem mire sem megyünk, de az is tény, hogy nem kell a műszerfal gombjait használnunk a repülés folyamán. Felhívom továbbá mindenki figyelmét, hogy ellentétben a szabványokkal, a futómű nem a G, hanem az U betűvel kezelhető.

A missziók az események állásának megfelelően generálódnak, és igen változatosak. Földi és légi célpontok egyaránt szerepelnek, csakúgy, mint szövetséges gép kísérése. Ha egy feladatot nem, vagy csak részben tudunk ellátni, számítanunk kell rá, hogy visszaküldenek.

Sidewinder balról!

Sajnos, a rendelkezésre álló fegyverek nem az elterjedtek közül valók, és kiválasztáskor sem kapunk semmilyen instrukciót. Szerencsére kezelésük könnyen elsajátítható, akárcsak a gépé, melynek repülési tulajdonságai rendkívül valóságosak. (Na nem, mintha vezettem volna már Eurofightert!) Nagy sebességnél nem túl fordulékony, nem úgy, mint egyes szimulátornak mondott programokban, ahol a hangsebesség másfélszeresével is lehet kis ívben fordulni. Gyors manőverezéshez a 400-500 csomós sebesség ideális.

Viszont 200 csomó körül és alatt rendkívül billenékeny, mely a gép szárnyialakításából – változtathatatlan állásából – adódik (bezzeg az F14 Tomcat nem ilyen). A maximális sebességet nagyban befolyásolja a fegyverzet és az egyéb felfüggesztések száma, ezért ne pakoljuk agyon gépünket. Feltétlenül figyeljünk még üzemanyagkészletünkre is, és időben váljunk meg a tartály tartályoktól. A cél elérését ne az utánégető használatával süssük, hanem a Shift-T benyomásával – ellenkező esetben biztos számíthatunk arra, hogy vitorlázóleckéket veszünk erre meglehetősen alkalmatlan gépünkkel.

A leszállás a már említett billegési hajlamot leszámítva nem túl nehéz, de javasolom, hogy mindig kérjünk leszállási engedélyt. Az ILS nem a régi, megszokott kereszt formájú, hanem téglalapokon kell keresztülrepülnünk, és felirat tájékoztat arról, hogy sebességünk, il-

Eurofighter Typhoon
www.eurofighter-typhoon.net

PRO	<ul style="list-style-type: none"> ■ valóságos, de nem agyonkomplikált ■ stratégiai elemek ■ kellemes, gyors grafika
KONTRA	<ul style="list-style-type: none"> ■ rossz hangok ■ néhány effekt és jelenet hiányzik
HARDVER	<ul style="list-style-type: none"> ■ Pentium 300 Celeron A, 128 MB RAM, 3D-s gyorsítókártya

GRAFIKA	
HANGHATÁS	
ZENE	
JÁTSZHATÓSÁG	

92%

Rage / Interplay

REDNECK RACING

HÉTVÉGI AUTÓS KIRÁNDULÁS

A vasárnap délutáni, menetrend szerinti M7-es dugóban ácsorogva felmerül az emberfiában, hogy egy kicsiny terepjárót vezetve mennyivel kevesebb gondja lenne – bár a búzaföldek kinézete kicsit megváltozna (két párhuzamos csík díszítené ☺). A Redneck Racing-ben kiélhetjük effajta álmainkat, habár egy kicsit szervezettebb keretek között. Benzingözös, tanulóvezetőktől, mazsoláktól hemzsegő, jelzőlámpákkal tarkított utakat ne is keressünk ebben a játékban – a természet vad tájait fogjuk autónkkal meghódítani.

Mindenekelőtt szögezzük le: a Redneck Racing-nek semmi köze a Redneck Rampage nevű FPS-hez, „csak” névrokona. Tusa és ravasz helyett kormányt fogunk markolászni, ha nekiindulunk valamelyik pályának. Néhány négykerék-meghajtású terepjáró közül választhatjuk ki a nekünk tetszőt. Takaros jószág mind, de sajnos, a közöttük lévő különbség minimális – főleg kinézetben eltérők. Ha jól teljesítünk a bajnokságon, a Need for Speed-hez hasonlóan, itt is új autók közül választhatunk. A homokfutók persze már egészen másfajta élményt nyújtanak, mint a böhömnagy terepjárók. Autónk kinézetére nem lehet panasznaz, mint ahogyan a táj, a pályák és a nézők megvalósítására sem. A pályák szépek, változatosak és mindenféle meglepő dologgal találkozunk rajtuk: néha kettéágaznak, és ha a jó irányt választjuk, lerövidíthetjük utunkat. Különböző akadályokkal is szembesülünk száguldásunk során: a kisebb félrelökhető ládák növelik a mókás hangulatot, míg a pálya szélén álldogáló daruktól illetve teherautóktól már inkább káromkodik egyet az ember. A kocsiban ülő sofőrök kidolgozása egészen profira sikerült. Nem Pixel Péter vezeti a járgányt, hanem egy szakállas, baseballsapkás arc. Sajnos verdánk nem törik, ami szomorú – de legalább zavartalanul ugrathatunk a dobokról, belegázolhatunk a tócsákba, és megpróbálhatjuk lezúzni az útszéli kősziklát (nem fog sikerülni).

„Gitárom pengetem...”

Nagyon hangulatosra sikerült a zene – amolyan country-szerűség, remekül szól a versenyek alatt. A hangeffektek meglehe-

tősen átlagosak, a beszólások minősége viszont csapnivalóan rossz! A készítők terve gondolom az volt, hogy ezekkel növeljék a móka-szintet, de ezzel maximum azok nosztalgizhatnak, akik annak idején Adlib, illetve egyéb első generációs hangkártyákkal próbálták élvezni a játékokat. Játékmódok tekintetében sem bővelkedik a Redneck Rampage: játszhatunk bajnokságot, küzdhetünk egyre jobb szintidőkért, vagy csak simán kergetőzhetünk néhány másik autóssal az egyik pályán. Sajnos a legkomolyabb problémák még csak ezek után jönnek: az AI vezette sofőrök ellen esélyünk egészen minimális, még a leggyengébb fokozatban is. Ha hibázunk, akkor bérelt helyünk az utolsó. Egyébként sem fogunk sokkal nagyobb sikereket elérni, mert a gép-sofőrök valamiért mindig gyorsabbak.

Mind ezt csak tetézi a járgányok irányíthatatlansága: ahhoz képest, hogy roppant nagy jószágokról van szó, játszi könnyedséggel borulnak fel, és F1-es autókat meghazudtoló fürgeséggel farolnak ki a legváratlanabb pillanatokban. Ezért hiába a gyönyörű megvalósítás, a rossz kezelhetőség miatt rövid időn belül egy „uninstall” lesz a sorsa a Redneck Racingnek.

Uhu

Redneck Racing

www.rage.com/offroad

PRO

- szép és változatos pályák
- hangulatos zene

KONTRA

- gyenge hangeffektek
- rossz irányíthatóság
- legyőzhetetlen gépi pilóták

HARDVER ■ Celeron 400, 128 MB RAM, 396 MB HDD, 16 MB VGA

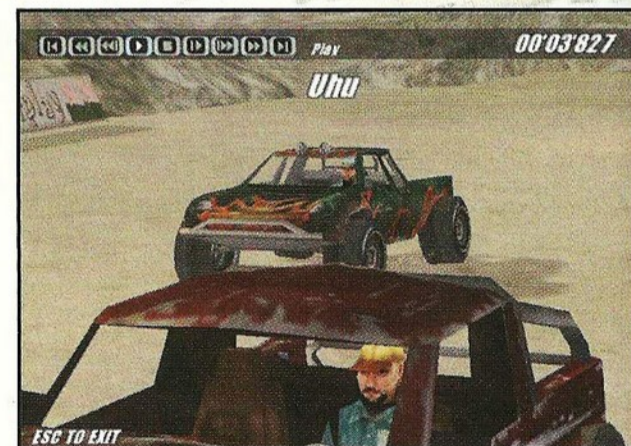
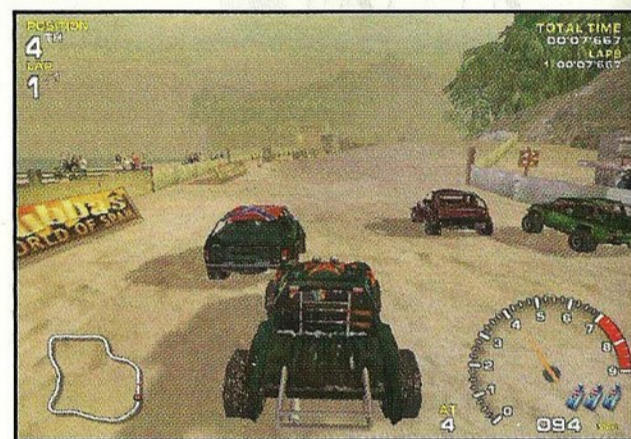
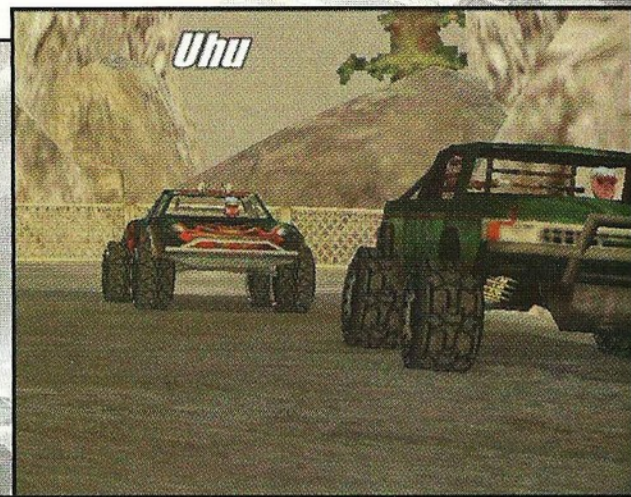
GRAFIKA

HANGHATÁS

ZENE

JÁTSZHATÓSÁG

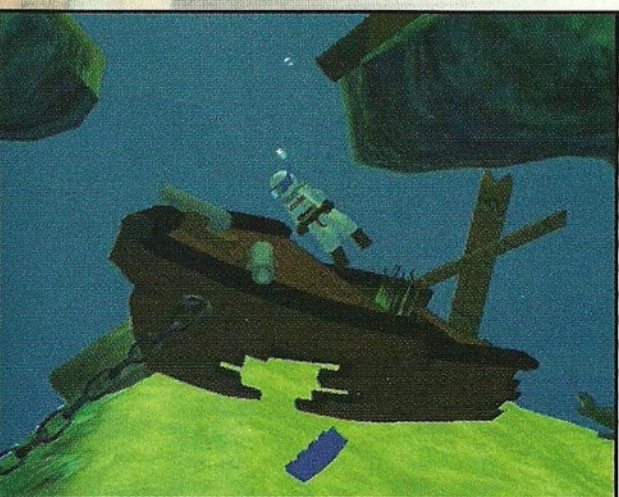
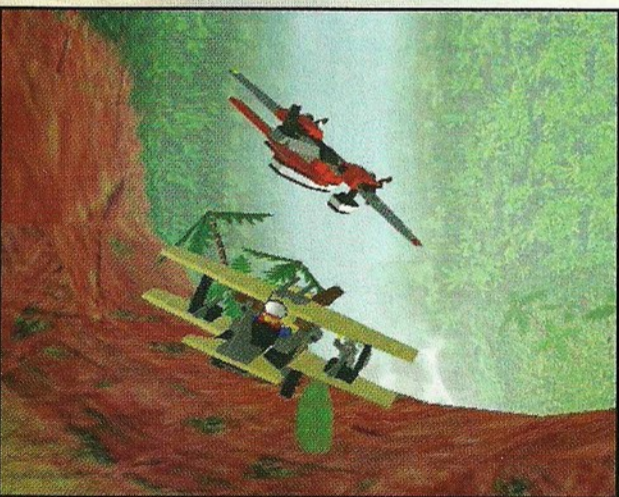
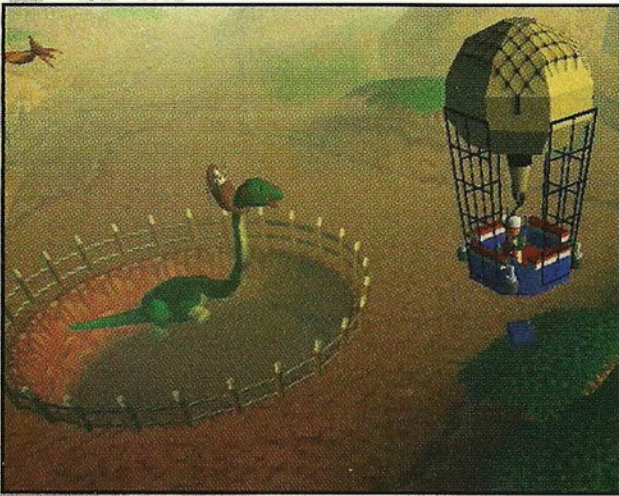
71%



Lego Software

LEGO ISLAND 2

PIZZA KÖRÜL FOROG A VILÁG



A program első része jelentette a Lego hivatalos belépőjét a számítógépes játékok világába. Folytatásának megjelenése érdekes módon a Lego játékprogram kiadójának megújulását is jelenti. Kiadóként ugyanis már nem a Lego Media, hanem a Lego Software jegyzi, és ez több az egyszerű névcserénél. Az építőjáték-gyártás nagy örege ugyanis egyre komolyabb figyelmet szentel a számítógépes és konzoljátékoknak, ezért választották külön a játékprogramok kiadóját a TV műsorokkal és egyéb médiával foglalkozó Lego vállalkozástól. Amennyiben ennek a figyelemnek az eredményei ilyen összetett és szórakoztató programok lesznek, akkor igen jó irányba tapogatóznak.

Mint a Lego eddigi programjai, az Island 2 hivatalosan sem a gimnazista vagy pláne idősebb korosztálynak szól (hároméves kortól ajánlják), de ha senki nem látja, az öcsi programjában még ők is találhatnak érdekes játékokat. A Lego sziget ugyanis nem egyetlen játék, mint teszem azt, a Racer, hanem egy kalandos történet, amiben a főhősnek több világot bejárva kell jóvátennie hibáját, a gonosz Brickstert visszajuttatnia börtönbe és összegyűjteni a Constructopedia szétszóródott lapjait. A siker érdekében pedig a legkülönfélébb feladatokat kell teljesíteni mini játékokban, a robottáncolatástól a pizza feltét célbadobásán át a hieroglifapárosításig. A kalandozásnak néhol kötelező eleme, máskor csak pusztán egy lehetőség a legkülönfélébb járművek és háticasok vezetése, a mentőautótól a dinoszauruszon át az űrsiklóig. Pizzás fiúknak azonban abszolút favoritja a gördeszka, bármikor előkaphatja szütyőéből, ha nagyobb sebességre kíván kapcsolni a játékos. A játékos érdeklődését a sok eltérő részfeladat mellett a változatos környezet is folyamatosan leköti. Ennek kialakításában azonban nagyságrendekkel könnyebb dolga volt a programozóknak, mint a játékok kifundálásában, hiszen bőséggel meríthettek a Lego System világai közül. Maga a fő sziget, a hétköznapihoz igencsak hasonló City készletekre és szereplőkre épít, de a történet során mindenképpen látogatást kell tenni a középkori lovagvilágot jelentő Castle, a veszélyes sivatagok és dzsungel Adventure szigetén, valamint a világűrben, ahol még a gördeszka is rakétahajtóműves. A jó alapötlet és a kidolgozott környezet mellett egy játék sikere a megvalósításon, az irányítás és a megjelenítő rendszer kidolgozásán

múlhat. Nos, az irányítás gyermekien egyszerű, s bár a billentyűk nem definiálhatók át, a szóközre, a bal oldali Shift-re, Alt-ra és Ctrl-re pakolt funkciók azonban tényleg kézre esnek, még egy gyereknek is. Szintén a fiatalabb korosztály képességeihez igazodik, hogy a játékok során, az irány billentyűkön kívül csak ritkán kell egy-nél több funkciógombot használni. A megjelenítés igen nagy problémája szokott lenni a külső kameraállásoknál, hogy néha éppen a legfontosabb dolgok kerülnek takarásba, vagy lógnak ki a képernyőről. Itt sincs másképp, de a problémákon sokat javít, hogy az egeret mozgatva szabadon állítható a kamera pozíciója. Erősen zavarónak tűnik, hogy az épületek hajlamosak a szétesésre, oldalfalak, tetők tűnnek el a semmiben, majd tűnnek elő a következő pillanatban. Az egyenesen, egyetlen szálon futó játékok esetében két baj lehet. Ha túl hamar el lehet jutni a játék végéig, akkor érdektelen a darab, de az is legalább ekkora gond, ha a túl nehéz feladatokban hosszan elakadó játékos elveszti a kedvét, s ez hatványozottan igaz a gyerekekre. A kettős problémára úgy adtak frappáns választ a programozók, hogy a húsz belső játék három szinten is teljesíthető, azaz a játékos úgy is győzhet, hogy csupán bronz trófeákat gyűjt be, ám amint ezzel szembesül a dicsőség falon, máris újraéled a kihívás.

Schuerue

Lego Island 2

www.lego.com

PRO

- számos mini játékra bontott, de összefüggő játékmenet
- gyermekien egyszerű irányítás
- hosszan képes szórakoztatni

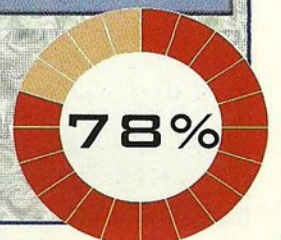
KONTRA

- megjelenítési hibák
- gyerekprogramban (angol) szöveges a kommunikáció

HARDVER

- Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, 3D-s videokártya

GRAFIKA
HANGHATÁS
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

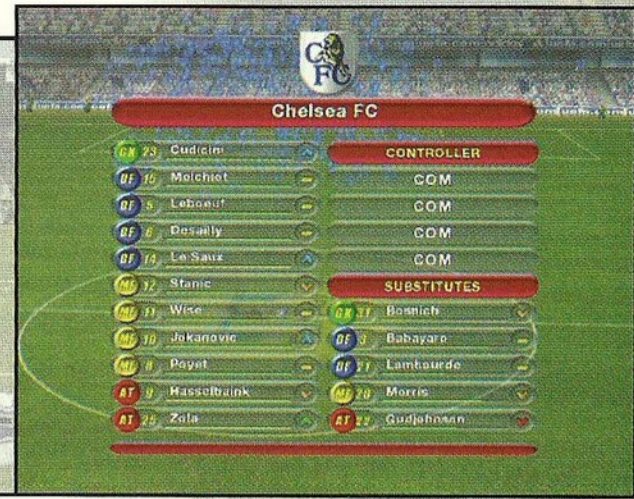


Infogrames

UEFA CHALLENGE



VALAMI VÉGET ÉRT



Uhh... UEFA Challenge. Nagyon komoly focis játék. Sportjáték. Mondom én néktek, népek, nincs új a nap alatt, az EA Sports megint alkotott valami maradandót; amihez nyúlnak aranyrá válik. Döbb-döbb! Ébresztő! Ez a játék az Infogrames-től jött!

Aktuális a játék így pár nappal az UEFA Kupa dortmundi döntője után. Aki látta, még mindig hidal, aki nem, az jobban teszi, ha rövid úton felköti magát az első valamire való lila akácra. 5 gól a 4 ellenében, és a Liverpool átvette a kupát, megérdemelték. Bár, ha az UEFA szabálya megengedné, akkor két kupát osztottak volna ki. Maradandót alkotott az Alaves, de nem volt szerencsésük, pedig a fél világ értük ugrált, az tuti. A legnagyobb nyertes itt akkor is a publikum, vagyis mi. Kilenc gólt ritkán látni kupadöntőn. Tegyük még hozzá a teljesség igényével, hogy ez csak a második számú európai kupasorozat. Hmm...

Nem hiszem, hogy az Infogrames jobb reklámot tudott volna csapni termékének, ez a döntő az ölébe hullott. Jó helyen voltak, a jó időben. Mák. Vagy ők már tudtak valamit... Beszálltak a focibizniszbe, hisz legjobb tudomásom szerint támogatnak is klubokat, Sonny Anderson trikóján is ott feszült a tatu formájú Infogrames felirat. Valljuk meg, jó reklámhordozó. (Tatu: Dél-Amerikában honos, jellegzetes külsejű, páncélos, emlős rágcsáló állat, nem vakond, de gyorsan elássa magát, ha megijed, nem sün, de összegömbölyödik, ha nincs ideje elbújni. – czy) A hirtelen fellángoló UEFA-őrületben rengetegen fogják magukévá tenni ezt a kis játékot, s bár jó magam is szkeptikusan fogadtam, ismerve a konkurencia egyeduralmát, most már kijelenthetem, fonott kosarat a földre, állakat begyűjteni.

Elindul a kis drága, és már az intró magával ragad, berángat egy táblás meccsre, rád húzza Figo mezét. Huu... borsózik a hátam. Jó a hangulata a bevezetőnek, eléggé ráhangol a foci feelingre. Jobb, mint a FIFA 2001-ben. Nagyon jól vágta a klipet, remek gólokat láthatunk, videók repkednek a képen, miközben bemutatják a játékot fémjelző fantasztikus focifenoménokat. Oliver Bierhoff, Louis Figo, Sonny Anderson, Effenberg..., stb. Ha minden igaz, és ferde még a pisai torony (ferde, de már kábelek

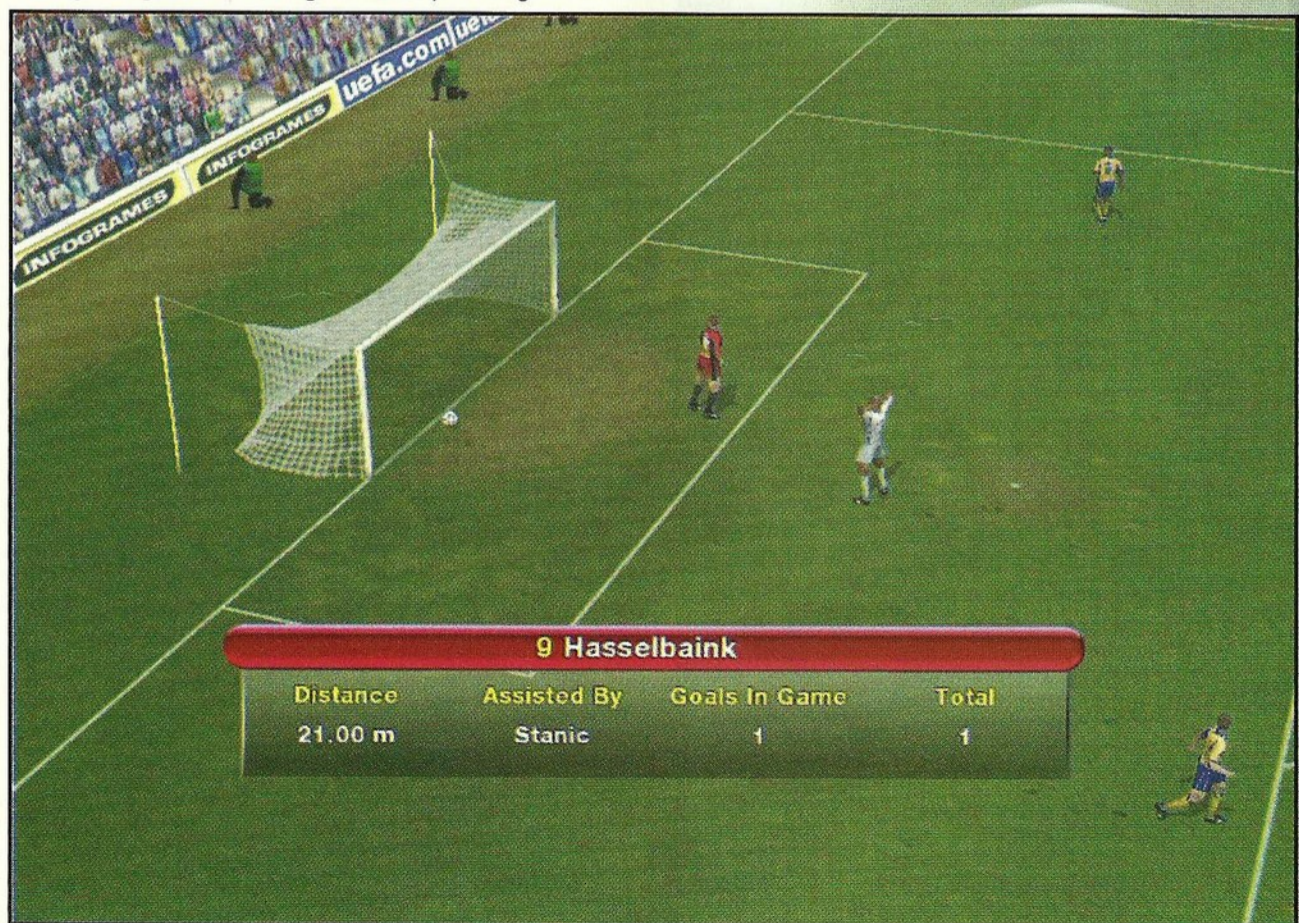
tartják), akkor őket élethűen formálták meg a fejlesztők, korra, nemre, felekezetre, arcra és szexuális habitusukra való tekintettel. Nu...

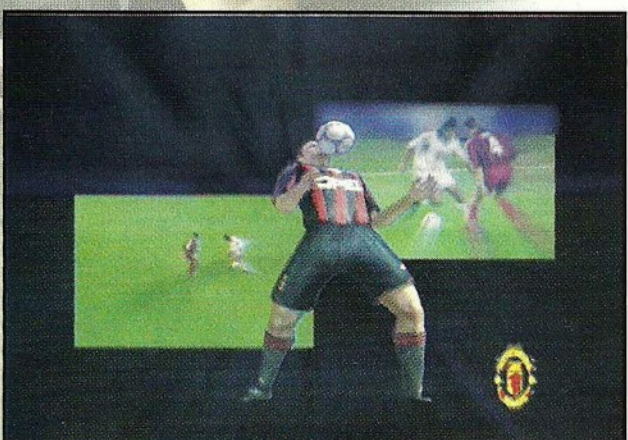
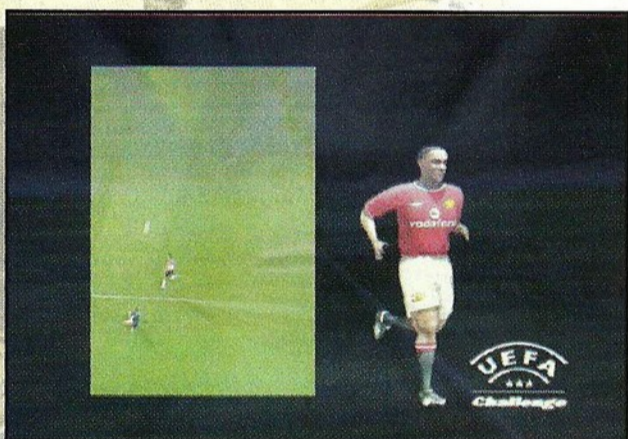
Gyün a menü. Letisztult, billentyűzetes. Nekem bejön, amúgy is beteges az egerem, vagy csak pucolni kéne? Van itt egyébként minden a friss gyroszon kívül, mi szem-szajnak ingere. Ezerféle játékmód, százezerféle csapat, quick start, stb.

Első körben, még játék előtt, érdemes áttekinteni az irányítást, csak a mihez tartás végett ugyebár. Az irányítás nagyjából azonos a FIFA-éval, ám rögtön fel is tűnnek kis apróságok, melyek igencsak felpiszkálják vérnyomásunkat. Nem, nem törünk-zúzunk, hanem örül a lelkünk! Édes kis lehetőségeink vannak: a kapust ki tudjuk futtatni, ami egy az egy elleni helyzeteknél viszonylag hasznos lehet, emellett nekem többször is sikerült direktbe kényszerítőznöm az egyik sráccal a csapatból, és mindezt egy szürke kis gomb érintésével. Hmm... bárhogy is nézzük, ilyenek nem voltak a FIFA 2001-ben. Fura, mi? Megszoktam én is, hogy EA Sports az Isten... és lőn, hogy mégsem.

Lényegek

Lássuk akkor, milyen is a lecsó legjava. Kezdjük játszani, legalábbis próbáljuk





meg. Első körben, csak az íz kedvéért, a Quick Start módban indítjuk a játékot. Itt véletlenszerűen oszt két csapatot a gép, egyikkel mi, másikkal CPU pajtás operál. Ez a játékmód, ugyebár, nem kínál túl nagy izgalmakat és igazi játékelményt sem. Arra jó, hogy ráérezzünk az irányítás „na- vajon-hogy-is-van-ez”-jére. A kezelés nagyban hasonlít a FIFÁ-hoz, legalábbis a billentyűzetkiosztás teljesen azonos ☺. Van két új vezérlési lehetőség a riválishoz képest, de a dolog még nem teljesen tökéletes. Mintha kicsit lassan reagálna a játék a vad tasztatúracsapkodásra, ami kiélezett szituációkban, ahol a gyors akció-reakció fontos, problémát jelenthet (például kapu előtt...) Sejtésem szerint ebből adódik, hogy az egész játék (csapat) irányítása cseppet nehézkessé válik; sok idő kell, míg igazán megtanuljuk koordinálni labdás és labda nélküli mozgásainkat. Egy másik achillesi pont az Infogrames kiadványban, hogy a játék menete, azaz sebessége is lassabb valamivel a FIFÁ-éhoz képest, nyilván itt is gyöngébb az irányíthatóság. Ez még nem is lenne túl nagy hiba, ám az már súlyosabb, hogy ellentétben a FIFÁ-val, itt nem lehet állítani a game speedet (legalábbis nekem nem sikerült ☺), amit talán pöttyet jobban oldott meg az EA Sports sokat tudó társulata, ám ez nem vesz le jelentősen a játék értékéből, hisz csak egy újfajta stílushoz kell hozzászoknunk.

Igazándiból ez a vezérlés-dolog, ha elér egy bizonyos szintet, nem is olyan fontos egy ilyesfajta sportjátékot illetően ugyebár. A fentebb említett apró-cseprő hibácskák nem jelentenek sok rossz pontot a végelszámolásnál. Lehet dönten: átszoksz vagy megszoksz; BKV vagy UEFA Challenge. Tiszta sor... Bármennyire is szívembe lopta magát ez a játék, valljuk meg, vezérlésben talán még egy zsíros paraszthajszálynit jobb a FIFA.

No, a játékmódok. Van ugye a Quick Start. Lehet egyszerű barátságos meccset vívni. Ezt talán most nem részletezem, mit is takar, hátha rájöttök magatoktól. Sőt, az összes többi módot sem vesézném ki teljesen, csak az említés szintjén, hisz nagy valószínűséggel sejtitek is, hogy kb. hányas a kabát. Tehát: van ugye a barátságos meccs, logikusan, van ugye UEFA-kupa, és lehet egyéni tornákat is kreálni. Európa összes élcsapata megtalálható a kínálatban.

Ha már megszoktuk a játékot, ideje, hogy elkezdjük a finomhangolást is. Már a FIFÁ-ban is széleskörűen variálhattuk csapatunk összeállítását, a felállást és a taktikát. Ez itt sincs másképp, azzal az apró különbséggel, hogy ez esetben még nagyobb a lehetőségek tárháza. Több formációból válogathatunk, mind a támadást, mind a védekezést segítő elrendezéseket illetően. Emellett teljesen külön mozgathatók az egyes játékosok a saját posztjukon belül. Így még precízebben lehet összefésülni a hadrendet. Előretolunk, hátravonunk, stb. De ne feledjük kijelölni az emberfogókat és a pontrúgásokra hivatottakat is.

Vicces például kapusunkkal rúgani a bal szögletet, csak hogy divatos stílusban játszunk, alkalmazkodjunk az egyre terjedő trendhez. Persze külön gyakorolhatjuk a pontrúgásokat, a védekező és a támadó taktikát, és kidolgozhatunk egyéni figurákat is.

A köret

A vágóképek, nevezetesen mikor begyűnnek a népek a gyepra, meg kimennek, és bejönnek újra, és kimennek megint, és vissza... ööö... szóval a vágóképek is nagyon jók. Nem ettől lesz ugyan jó a játék, de ezeket is frankón megcsinálták. Csak annyi a bibi minden át- és levezetést illetően, hogy egy idő után unalmassá válik, és lassítja az ezredszeri újrakezdést. Nekem ez egy billentyűzetembe szokott kerülni. Szóval, végre ott kolbászol a csapat a pályán, a közönség tombol. Ejtsünk is egy pár szót a publikumról. Megszokhattuk már máshol is, hogy lobognak a zászlók, ami elég jól nézne ki itt is, ha jól nézne ki, de ez jelen esetben nem áll fenn. A közönség hullámszik is, ha jó a hangulat (vagy unalmas a meccs ☺), de ez is kicsit bután mu-



tat, ám nyugodtan értékelhetjük egy elnéző mosollyal. Majd a következő kiadásban... Aztán, ha már mindenáron hasogatni akarjuk a tatu szőrszárait, akkor meg kell említeni, hogy ha nincs teltház, akkor furán ücsörögnek a nézők szétszórva, körben az egész lelátón. Ez csak azért béna, mert az életben ez korántsem így működik. A kapu megett ugyebár a keménymag foglal helyet minden esetben, a szürke, mezei nézők inkább az oldaltribünökön, a felezővonal környékére helyezkednek, hogy jobban átlásák a történéseket, és ekkor sem szétszóródva, hanem inkább a lelátó felső részében csoportosulnak, szintén a jobb látási viszonyoknak megfelelően. Mint az közismert...

S ha már itt tartunk, tegyük említést a stadionokról is. Ez egy olyan kérdés, mint a kocsiknál a klímaberendezés. Valójában még nagy szám, ám egyre több autóban ez már széria, sőt, lassan már minden csíra kis gépbe lehet rendelni. Lényeg: a stadionok részletesen kidolgozottak, élethű megjelenésére véleményem szerint nem lehet panasz.

Ez a megállapítás igaz az egész grafikát illetően. Adott körülmények között – havas (!) pályán – még a srácok lábnyoma is látszik a fűben. Ezt megfejelve megfigyelhetünk apró, üdítő részleteket is, nevezetesen: hóban, rúgás után láthatjuk a repkedő hódarabkákat, sőt, egy rosszul eltalált laszti esetében még a gyepetglábol kirepülő fűcsomó láttán is elereszthetünk egy-egy megbocsátó mosolykezdeményt. Az ezer apró, kidolgozott részlet között figyelhetjük meg meg, hogy a hálók, kapufák színe és formája – az életnek megfelelően – stadionfüggő, és egyébként is bitang jól néznek ki. Játszunk-játszunk és feltűnik (legalábbis nekem feltűnt), hogy a játékosok mozgásával valami nem stimmel. Nem csak úgy vannak, de érzékelhetően élethű az esésük és a mozgásuk is. Bátran állíthatom, hogy ez már a FIFA 2001-ben is szinte tökéletes, de tudjuk azt is, hogy jövőre úgyis leesik az állunk a gyönyörűségtől a vadiúj játékok láttán. Végtelen távlatokról van itt szó. Szóval. A srácok mozgása is irgalmatlan jóra sikerült az UEFA-ban. Jobban eltalálták, mint a FIFA-ban. Szerintem. Ezt hangsúlyoznám, mert a vélemények a szerkesztőségben belül megoszlottak: a keresztségben Gyu nevet kapott kollégám szerint a FIFA-ban ezt a kérdést jobban oldották mög. Nekem az UEFA-ban kicsit „folyékonyabbnak” (folyamatosabbnak, természetesebbnek) tünnek a mozgások, kicsit talán élethűbbnek is, ám – mint az már említettem volt – a játék sebessége ezt meg is sínylette. Ha gondoljátok, egy rituális toradobálás keretein belül eldönthetjük ezt a kis vitát egy hangulatos júniusi estén... Beszéljünk még egy csöppet a hangokról is. Az effektek nagyon jók, külön említést érdemel a kapufa csürdögölős hangja, ami tel-



jesen úgy szól, mint valójában. A labda elrúgásakor is tetszetős hangot hallunk, sőt, hallhatjuk a lépéseket is. A kommentár is jó, bár talán kicsit gyengébb, mint a FIFA-ban.

Összességében

A játék irgalmatlan jó. Hang, grafika, élmény és játszhatóság terén is csúcs. Mindenki a FIFA-sorozattal hasonlítja majd össze, ami természetes, hisz eddig ez jelentette a focis játékok terén a non-plus-ultrát. Nekem személy szerint ez a darab sokkal jobban bejött. Már nagyon régóta vártam, hogy valakik rápirítsanak az EA Sportsra. A vélemények megoszlanak, egy azonban biztos: igazi csalódás nem érhet senkit. Szébb, mint a FIFA, jobb, mint a FIFA. Szerintem... és még csak a nyelvünket mártottuk bele.

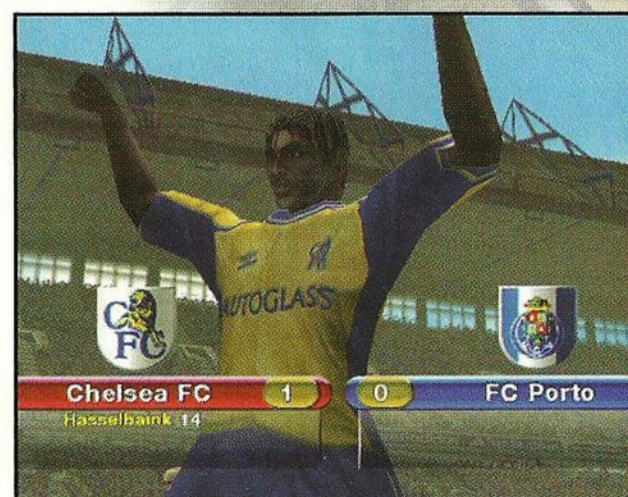
LK|denes

UEFA Challenge
www.eidos.com

PRO	<ul style="list-style-type: none"> ■ nagyon jó a mozgás, élethű látvány, fantasztikus játékelmény ■ rengeteg lehetőség taktikai beállításra, több mint a FIFA-ban
KONTRA	<ul style="list-style-type: none"> ■ valamivel lassabb a játékment, mint a FIFA-é ■ kicsit nehezebb megszokni az irányítást
HARDVER	<ul style="list-style-type: none"> ■ Pentium II 266 MHz, 32 MB RAM, min 8 MB-os, 3D-s videokártya

GRAFIKA
HANGHATÁS
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

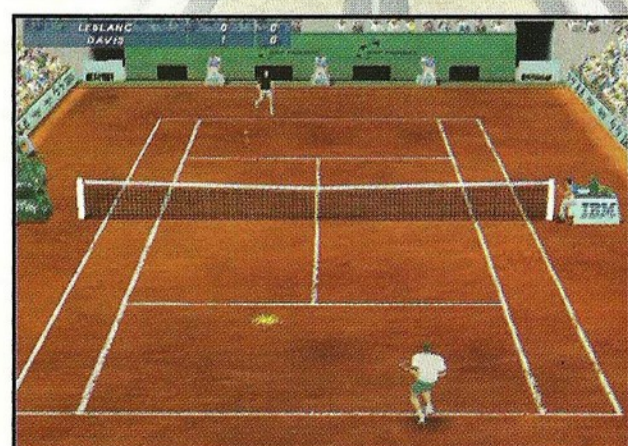
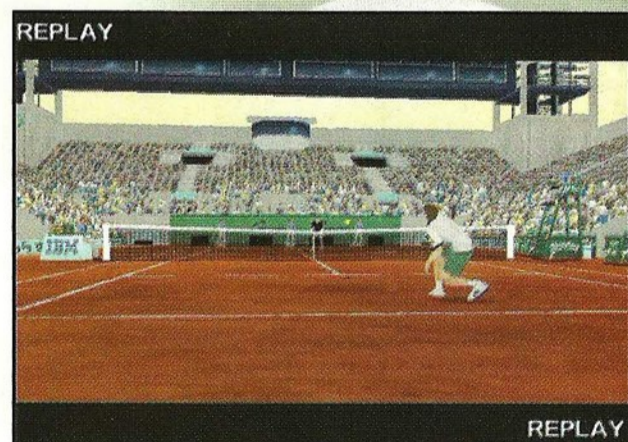
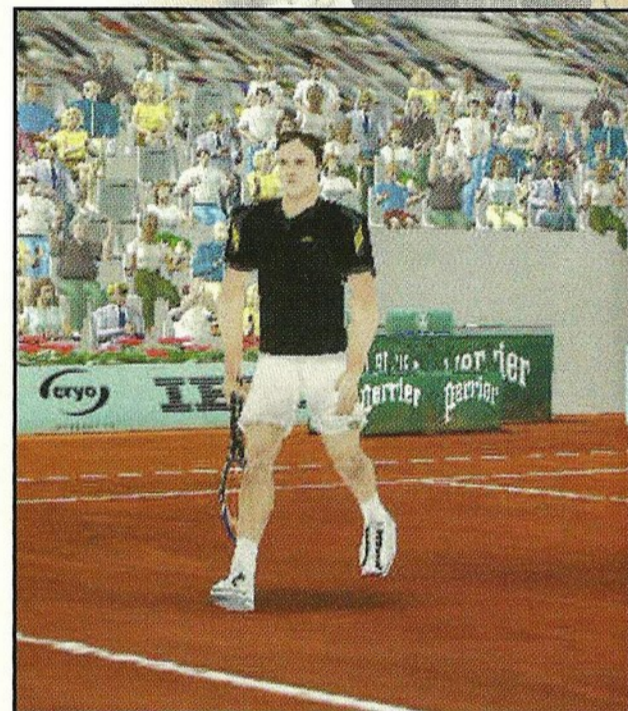
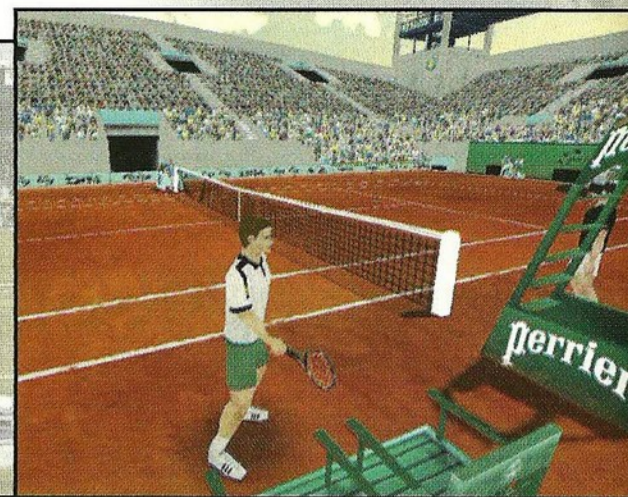
95%



Cryo Interactive

ROLAND GARROS 2001

GYENGÉCSKE ATOMTENISZ



Hatalmas szervák, visszaadom, majd a fonákoldalra érkező pörgetést megpróbálom megtámadni: hosszan ütöm vissza, ellenfelem kemény „ritörnnel” válaszol, amit az ütőm hegyével érek csak el. A labda a háló mögé esik, s a szemben lévő játékos csak bepötytyinti... Vesztettem, ő a bajnok!

Minden év májusában a teniszvilág Párizsra figyel. Ugyanis ez a csodás város ettől kezdve a tenisz-világ fővárosa (is) lesz majd két hétig. Vörös salakon pattog a Dunlop labda, s a résztvevők között 73 317 150 francia frankot (9 672 447 amerikai dollárt) osztanak ki, amire pestiesen csak azt mondhatnánk: „nem semmi!”

Semmi-tizenöt

Már az elmúlt évben is tesztelhettem a Roland Garros előző részét, így bátran állíthatom, hogy rendelkezem egy kis tapasztalattal a témában. Örömmel vettem észre, hogy a régi joypad-problémát kiküszöbölték, sőt, végre megtaláltam Taróczy Balázst az enciklopédiában – bár Taróczynak írták a kis buták (Gamestar, 2000. augusztus).

No persze, több karakter, animáció, pálya, hangeffekt és sok miegymás található a játékban. Merthogy manapság a teniszek sikere is a miegymáson múlik.

Semmi-Harminc

Betöltöttem, elindítottam, intrót kihagytam. Tréning. Érdekes meglepetések értek. Ugyanis az eddig általam irányíthatónak tartott játékot kissé átdolgozták. Ha meg akarom ütni a labdát, akkor le kell nyomnom valamely gombot. Ettől kezdve az ellenfél térfelén egy célkereső cirkál. Néha megmagyarázhatatlan módon. Néha?! Próbálom irányítani, ahogy csak lehet. Előbb utóbb belejövök, én vagyok a legnagyobb ász. Akkor most mennék talán játszani. Kiválasztom a könnyű fokozatot (ellenőrzöm kétszer is), ütőfajtát, pályát, mindent! Hadzsime, már ott is vagyok. Bebattyognak a zombigézák – a mozgásfelvétel rémes, 1997-et idézi – elkezdődik a meccs. S nemcsak ez indul el, hanem az idegeskedés is.

Semmi-Negyven

Egyrésztől itt az irányítás: ha ne adj' Isten mozogni akarok az emberemmel a háló felé (atomtenisz rulez), nincs időm rá. Ugyanis ütni csak akkor tudok, ha jócskán előbb lenyomtam valamelyik gombot, hogy megjelen-

hessen a kurzor. De ha a gomb nyomva van, nem mozog a pasi. Viszont a gombot sokáig kell nyomva tartani, tehát rohángászni nem igen lehet a pályán. Hmm.

Sebaj, ettől még nagyon bravúrosan játszom, de ellenfelemtől minden egyes labda hibátlanul visszajön. Megnézem az opciókat, hogy vajon tényleg a könnyű fokozaton játszom-e. Igen, azon. Visszatérek. S mostantól arra várok, hogy a gép hibázzon. De csak azért sem. Elgondolkodom azon, vajon a nehéz fokozat milyen lehet, ha a gép itt sem ront... No sebaj, vége a labdamenetnek. Ismétlés. Igen, szerintem is bravúros volt, ezt meg kellett ismételni! De azért tizedszerre már nem kellene... Ismét ki az opciókba, de ezt az átkozott ismétlést sehol sem lehet kikapcsolni. Fogcsikorgatva játszom tovább. Hatalmas a küzdelem, ellenfelemt nem lehet hibázásra készíteni, csak zsenialitásomnak köszönhetem pontjaimat.

Summa Rolandarum (avagy egy-null nem ide)

Ez a Roland Garross körülményesen irányítható, nehezen tanulható, idegesítő részletekkel rendelkező program, amelyet kizárólag csak tenisz-fanatikusoknak ajánlanék. Ami megemlíti: az enciklopédia még mindig nagyon jó, a körítés kellemes, és tényleg sokkal több található benne, mint az elődben.

Gyu

Roland Garros 2001

www.cryo-interactive.com

PRO

- részletes enciklopédia
- sok pálya és egyéb fejlesztések
- javított hanghatások

KONTRA

- körülményes irányítás
- ósdi motion-capture
- idegesítő ismétlések

HARDVER ■ Celeron 400, 128 MB RAM, 3D-s, 32 MB-os grafikus kártya

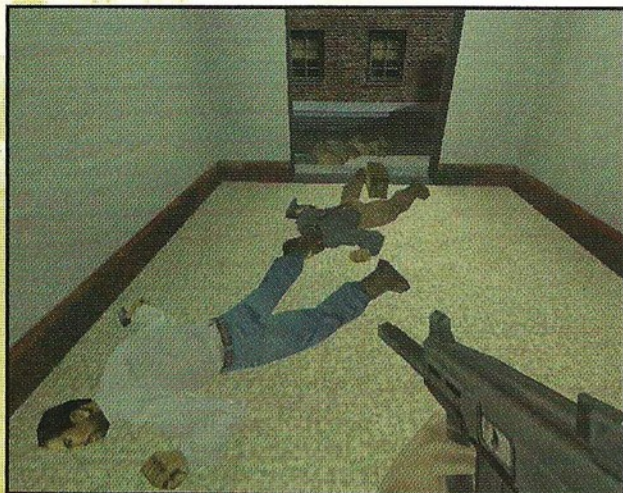
GRAFIKA

HANGHATÁS

ZENE

JÁTSZHATÓSÁG

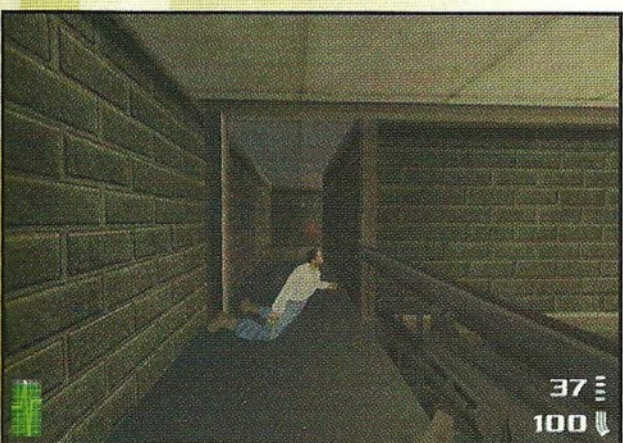
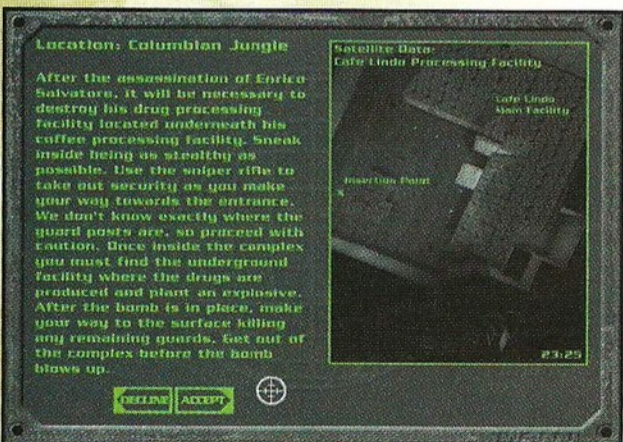
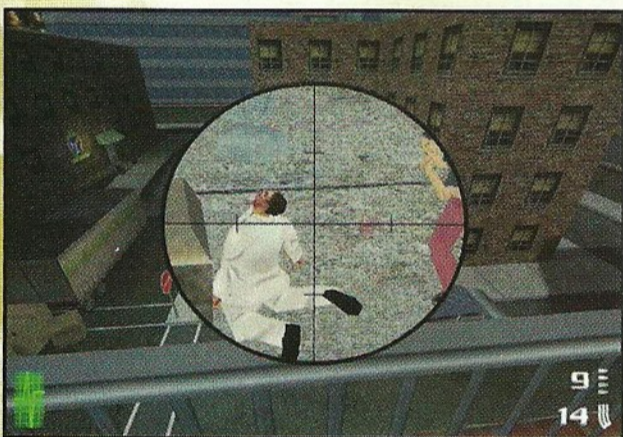
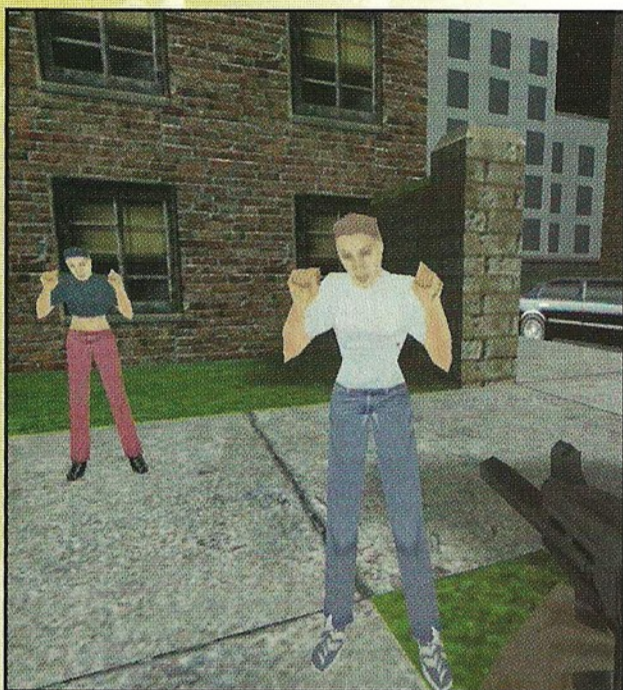
63%



Valuesoft

CIA OPERATIVE: SOLO MISSIONS

KIJÖTT A SZÍJÁJÉ!



A különféle dokumentumregények tanúsága szerint a titkosszolgálatok közül – nagy neve ellenére – a CIA követte el a legfatálisabb bakikat. Az amerikai kalandfilmekben persze a szabad világot megmentő titkos ügynök minden küldetését ördögi ügyességgel teljesíti, miközben az ellenséges orosz rosszfiúk százait irtja ki. Készült már FPS kifejezetten kémes/speciális ügynökös témában: elég csak a kiváló No One Lives Foreverre, vagy a túrhető Project IGI-re gondolnunk. Éppen ezért bizakodóan vettem magam a CIA Operative: Solo Missions-re...

Bár ne tettem volna: a Value Soft ezzel a borzadállyal az ezt megelőző FPS-ét, az aránylag elviselhető WW2 Normandy-t alaposan alulmúlta. Természetesen – ahogy az az igazán gagyi grafikájú FPS-eknél már bevett szokás – a különféle effekteket alaposan, gondosan felturbózhattam a megfelelő menüben, hogy aztán a játékba lépve egy, az első Quake-nél is elavultabb motorral találkozzak. (Pedig az az engine ráadásul ingyen van, nem tudom, miért nem azt használták ehelyett a fürmedvény helyett...)

Persze ezen még csak-csak túlteszi magát az ember, ha legalább a küldetések érdekesebbek lennének a szabványnál... Erről viszont szó sincs: persze, hogy a készítőknél ott figyelt a „kémek sztorik kliséinek kézikönyve”.

Első megbízatásom Bogotába szólt, ahol egy drog dealert kellett elintézni. Állok a tetőn, fazon kiszáll a kocsiból, távcsöves ptyuval leszedem, mehetek haza. Útközben persze agresszív terroristák százait kell nyílt utcán és a metróban egy Kalasnyikovval lekaszálnom, mert a kémek, ugye, már csak így szokták. (Ezt a metrórs részt egyébként állítom, hogy egyedül a Soldier of Fortune miatt tették bele, mert amúgy semmi értelme...) „Szerencsére” a rosszarcúakkal túl sok gondom nincsen, mert az MI persze a „látok-lövök” szintjén vegetál.

Következő küldetés: robbantsuk fel a már elintézett drogbáró titkos laboratóriumát. (Nem fordítva kellett volna??) A készítők ezúttal egy kis No One Lives Foreveres feelinget akartak bekavarni: távcsöves pus-

kámmal egymás után kell leszednem a toronyban álló mucsácsókat. Kacsalövészet. Találkozom az első biztonsági kamerával is; na, vajon itt hogyan oldották meg: robbanáskor megszólal a riasztó, vagy sem? Belelövök néhányat: se nem robban, se nem riaszt. Yesss. A megoldás egyébként tényleg figyelemreméltó: miután a fél terrorista csapaton keresztülverekszem magam (anélkül, hogy a kamera látókörébe kerülve bármi történne), elérek egy kapcsoló berendezéshez, amely fölé nagy piros betűkkel az van pingálva, hogy „Camera 1”, „Camera 2”. Ez már szép nagyot pukkan, amikor szétlövöm, és a program gratulál is nekem, hogy ezzel most „kikapcsoltam” őket, és így „kevesebb problémám lesz”. Hurrá.

A legbrutálisabb azonban az volt, amikor az oroszországi küldetés végén egy teherautó tetejére ráugorva nekem is menetirányban előre kellett futnom, különben leestem róla... Hasonló ökörségek tömkelege vágja haza sajnos a CIA Operative-ot, pedig a kifejezetten titkos ügynökös téma aránylag ritka az akciójátékoknál. A Value Soft-nak viszont azt tudnám javasolni, hogy windows-os pasiánsz vagy valamilyen kevésbé megterhelő dolog kiadása után nézzenek, az FPS-eket pedig messziről kerüljék el...

Bad Sector

CIA Operative: Solo Mission
www.valuesoft.com

PRO	<ul style="list-style-type: none"> néhány hangulati elem: plakátok a bogotai utcán, orosz feliratok stb
KONTRA	<ul style="list-style-type: none"> ronda grafika buta MI a „futok a teherautón, különben leesek” igazi gyöngyszem...
HARDVER	<ul style="list-style-type: none"> Pentium 300 Celeron A, 64 MB RAM, 3D-s videokártya

GRAFIKA	
HANGHATÁS	
ZENE	
JÁTSZHATÓSÁG	

28%

GameStar

DON'T
PANIC!

VISZLÁT, ÉS KÖSZ A JÁTÉKOKAT...

IN MEMORIAM DOUGLAS ADAMS

Néhány hete röppent szét a hír a világhálón, hogy Douglas Adams, a kortárs sci-fi egyik legnagyobb alakja, a Galaxis Útikalauz Stopposoknak kultuszregény írója 49 évesen, szívroham következtében elhunyt. Az író egészségét állítólag azok a csaták örölték fel, amelyeket a hollywoodi filmmogulokkal regénye megfilmesítéséért folytatott.

Bár Douglas Adams elsősorban íróként vált híressé, valójában rendkívül sokoldalú személyiség és afféle igazi bohém világfi volt: készített rádiójátékokat és TV show-kat, részt vett a Monty Python csoport tevékenységében, de ami a legfontosabb – legalábbis a számunkra – számítógépes játékokat is tervezett.

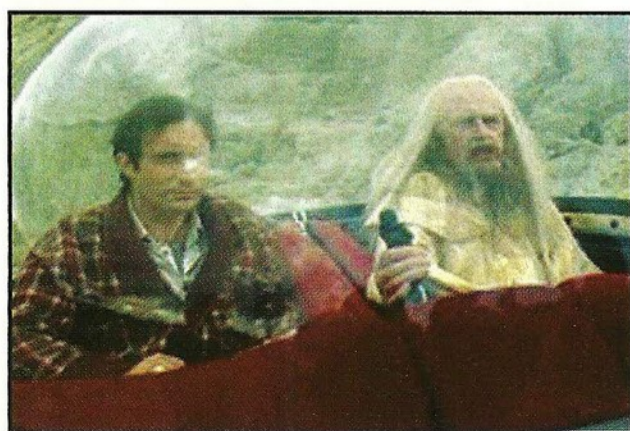
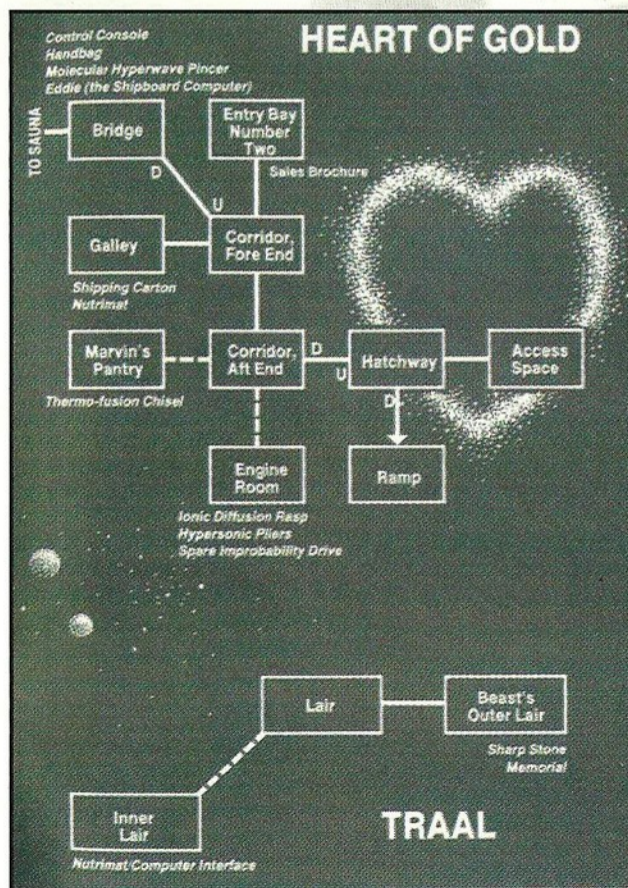
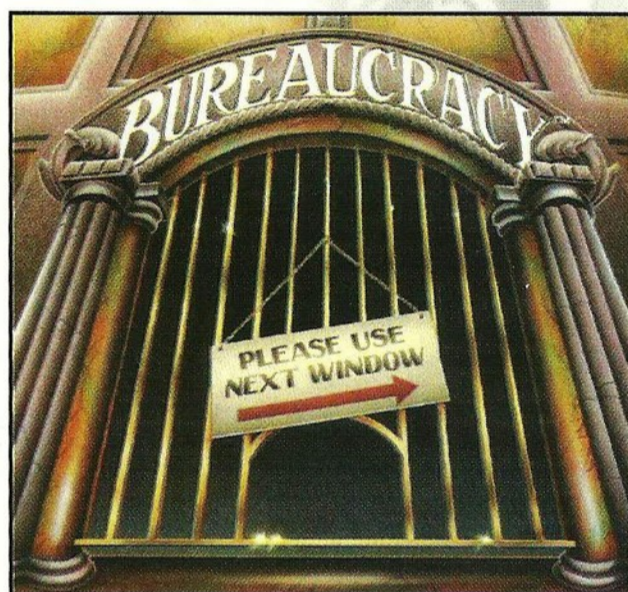
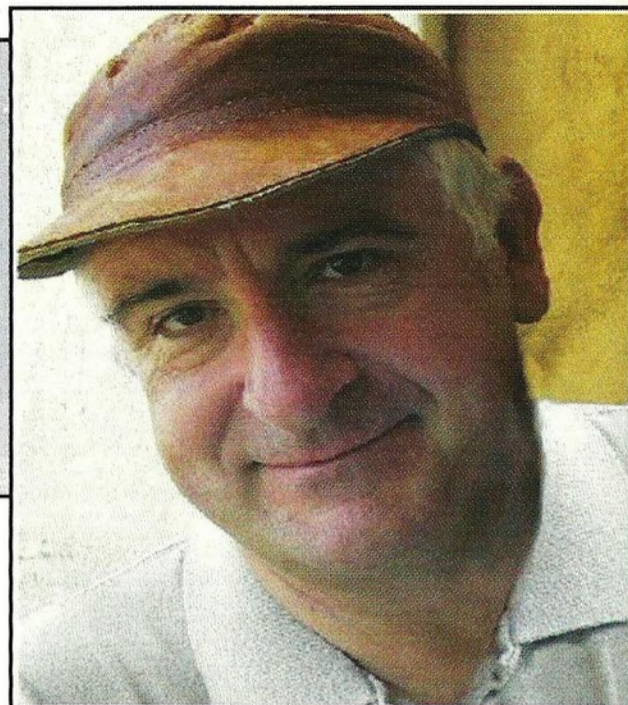
Douglas Adams 1952-ben született. Egyetemi tanulmányait Cambridge-ben végezte, ahol már a hetvenes évek elején kapcsolatba került az újjászülető angol humor néhány kultikus figurájával: először csak kisebb fuvallat érintette meg Dudley Moore személyében, később azonban igazi forgószélként ragadta magával őt az Anglia borongós egén végigszárguló Monty Python féle „Repülő Cirkusz”. Douglas Adams maga is részt vett a cirkusz munkájában, és Monthy-ék közül különösen Terry Jones-szal került szoros barátságba. „Terry Jones és én régóta jó barátok vagyunk” – nyilatkozta egy alkalommal Douglas Adams. – „Gyakran ebédelünk együtt, hogy eldöntsük, mit csináljunk legközelebb: az eredmény rendszerint egy kiadós másnapi ebéd.” Adams a Monty Python társulat révén került kapcsolatba a BBC-vel, ahol a *Dr. Who* című komédia forgatókönyvének írásával bízták meg. Miután otthagyta a BBC-t, a hatalmas termetű Adams rövid ideig egy arab olajsejk testőréként dolgozott, majd ezt a munkát is meguntta, és elhatározta, hogy beutazza Eu-

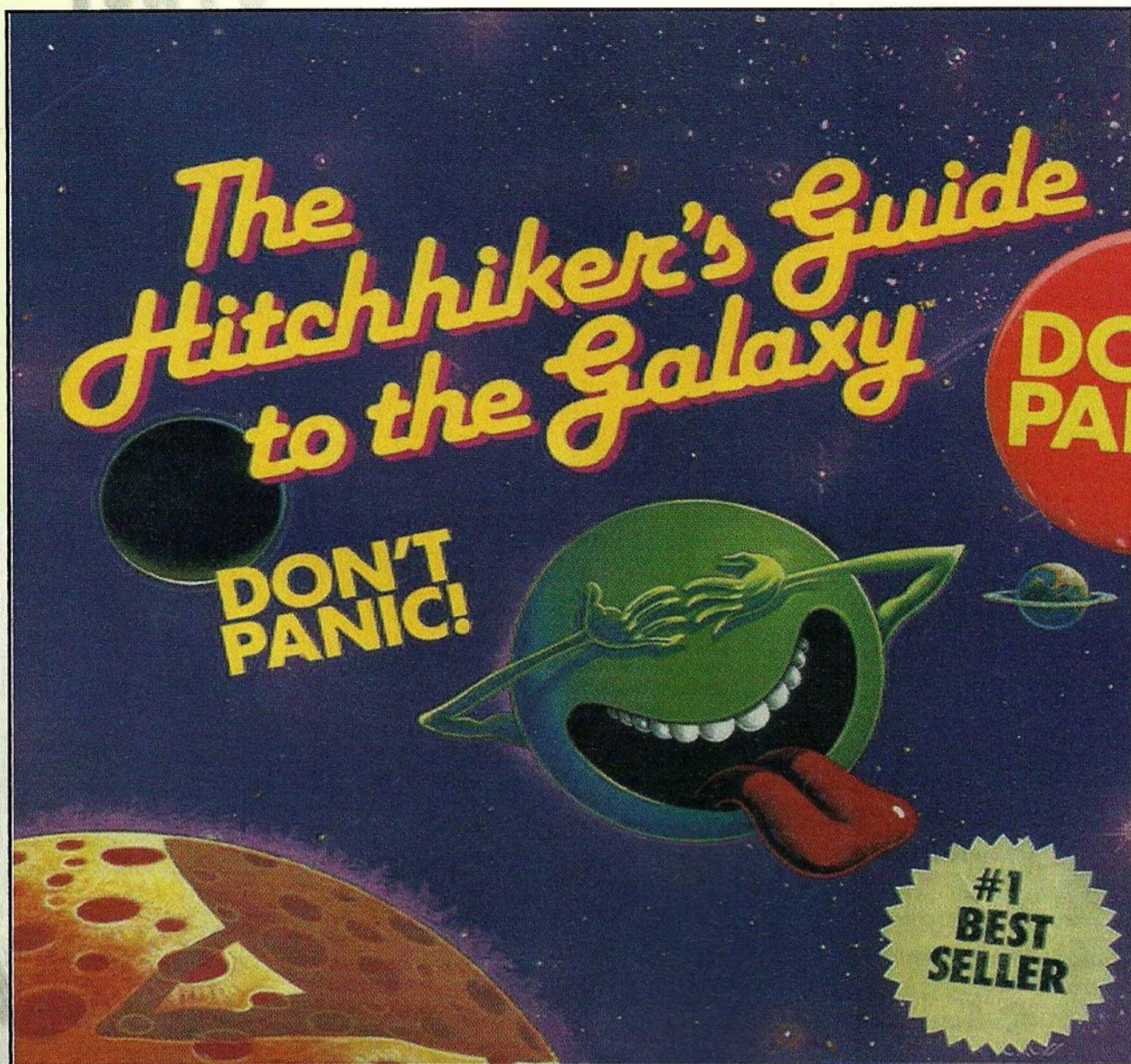
rópát. A nincstelen bohém, akinek a zsebében mindig ott lapult az *Európai útikalauz stopposoknak* könyv, idejének javarészét országúti stoppolással vagy épp kocsmákban és mulatóhelyeken töltötte. Egy alkalommal – némileg kótyagos állapotban – egy Innsbruck melletti parkban találta magát, hanyatt fekvé a fűben. Adams a csillagokkal telehintett eget bámulta, és ekkor hirtelen zseniális gondolat pattant ki a fejéből: miért ne írhatná meg rongygyá gyűrt útikönyve pán-galaktikus változatát *Galaxis útikalauz stopposoknak* címmel. Az ötlet szerencsére még a kijózanodás után is ott motoszkált Adams fejében, aki rövid idő alatt készített néhány tervet, és ezzel felkereste a BBC-t. A nemzeti rádióknak megtetszett az ötlet, és 1978-ban leadta a hangjáték első részét. A hatalmas sikeren felbuzdulva Adams folytatásokat írt, majd regény formájában is kiadta művét. A rövid idő alatt világsikerré vált könyvet hamarosan folytatások követték: a *Vendéglő a világ végén*, az *Élet, világmindenség, meg minden*, a *Viszlát, és kösz a halakat*, majd a *Jobbára ártalmatlan*. A kultikus sorozatból hamarosan nagyszerű TV filmsorozat is készült.

Interaktív útikalauz kalandjátékosoknak

Adamset már régóta érdekelték a számítógépes játékok, de regényének „megjátékosításán” sosem gondolkodott el. Egészen 1984-ig, amikor is kezébe – pontosabban hajlékonylemezeire – nem került az amerikai Infocom cég *Suspended* című sci-fi kalandjátéka. A grafika nélküli program voltaképp egy interaktív regény volt, melyben a játékos begépelte mondatokkal kommunikált a számítógéppel. Adams-nek annyira megtetszett a játék, hogy felkereste az Infocomot az az ötlettel, hogy elkészíthetnék együtt regényének játék változatát – a cég persze boldogan rábólintott a javaslatra.

A Galaxis Útikalauz stopposoknak játékverzióját Adams Steve Meretzkyvel, a korszak egyik legnagyobb programozó-zsenijével (a későbbi *Legend* alapító tagjával) írta. A két ambiciózus fiatalember fő találkozóhelye a „Fehér szarvas” nevű londoni kocsmá volt, ahol közvetlenül Arthur C. Clarke asztala mellett tervezgették játékokat. A gyümölcsöző kapcsolat eredményeként végül 1985-ben látott napvilágot a program, amely igazi mestermű, és ennek megfelelően óriási siker lett: a London





Times például minden idők legjobb kalandjátékának kiáltotta ki a programot.

Arthur Dent, a jelentéktelen kispolgárt alakítjuk a játékban, aki szörnyű fejfájás közben arra ébred egy reggel, hogy házat hatalmas sárga bulldozerek akarják ledönteni, mivel az épület a készülő autósztráda útjában áll. Az események hamarosan tovább bonyolódnak: megjelenik ugyanis egyetlen barátunk, Ford Prefect, aki beszámol arról, hogy ő voltaképp egy idegen civilizációból érkezett, és különben is jobb lesz, ha gyorsan összekapjuk magunkat, mert a Földet tizenöt percen belül megsemmisítik, ugyanis egy intergalaktikus sztráda útjában áll. A katasztrófát Ford Prefectnek és a galaxis leguniverzálisabb eszközének, a törülközőnek a segítségével az utolsó pillanatban megússzuk ugyan, ám inentől kezdve abszurdabbnál abszurdabb intergalaktikus kalandokba sodródunk: ezek csúcspontját az Isten nemlétének bizonyító, fülbe helyezendő „Bábel-hal” epizód jelenti, amely minden idők legnehezebb kalandjáték feladványaként híresült el.

A játék sikerén felbuzdulva Douglas Adams hamarosan egy újabb szöveges kalandjátékot írt. A *Bureaucracy* című program voltaképp a mindannyiunk életét megkeserítő bürokrácia kegyetlen paródiája volt. A játékban egy új munkahelyre, és ezzel együtt új lakásba költöző ambiciózus hivatalnokot alakítunk, akit a cége üzleti ügyben Párizsba küld: bankunk azonban nem jegyezte be új lakcímünket, ezért nem hajlandó átutalni az úthoz szükséges pénzeszeget. Ez a hivatali baki abszurdabbnál abszurdabb események elindítója

lesz. Az Infocom játékok a képernyő jobb felső sarkában jelezték ki aktuális pontszámunkat: ez a *Bureaucracy* esetében vérnyomásunk értékére változott, amely normális esetben 120/80 volt, azonban minél frusztráltabbak, idegesebbek lettünk, és minél közelebb kerültünk az agyvérzéshez, annál magasabbra emelkedett.

Az Infocom játékok nem csak nagyszerű történeteikről és humorukról váltak ismertekké, hanem azokról a kis „ajándékokról” is, amelyek a dobozokban várták a vásárlókat. A Galaxis Útikalauz dobozába például egy „Don't Panic!”

feliratú gomb, valamint egy törülköződarabka került; a *Bureaucracy* esetében néhány hivatali kérdőív, egy költözési tanácsadó brosúra, valamint a „Popular Paranoia” című lap boldog tulajdonosaivá válhattunk.

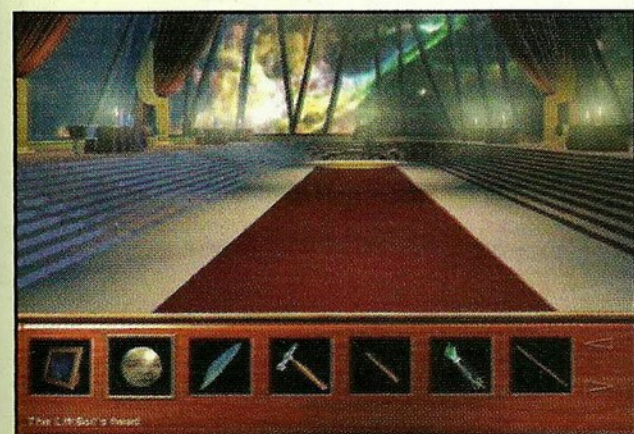
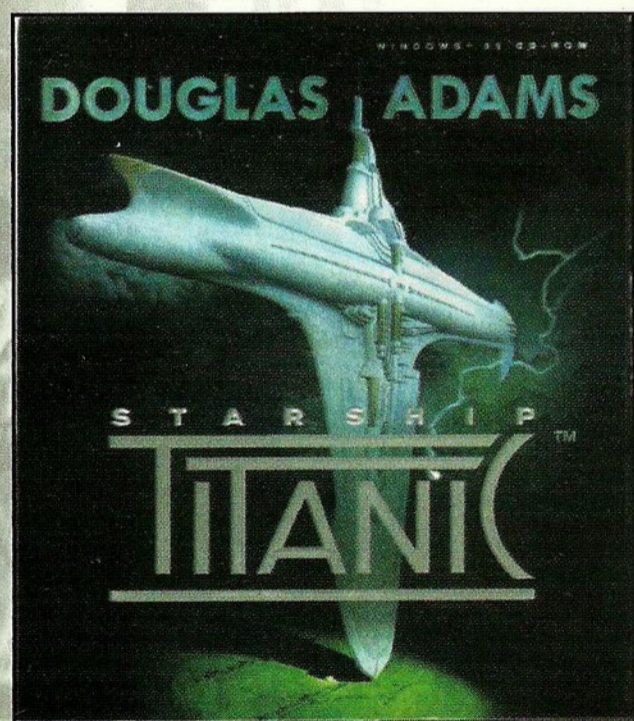
A játékipartól kissé távol került Douglas Adams a kilencvenes évek második felében tért vissza a piacra: újonnan alapított cége, a *Digital Village* 1998-ban adta ki a Terry Jones *Starship Titanic* című regényéből készített kalandjátékot. A hatalmas űrhajón játszódó program igen ellentmondásosra sikerült. A játék nagyszerűen visszaadta Terry Jones és Douglas Adams humorát és kreatív fantáziáját. Űde színfolt volt a szöveges interface is, amelyen órákon keresztül beszélgethettünk az űrhajó lakóival, a történet azonban szinte teljesen hiányzott a játékból, a fejtörők legnagyobb része pedig *Myst*-szerű unalmas, élettelen logikai feladványokra korlátozódott.

Vendéglő az élet végén...

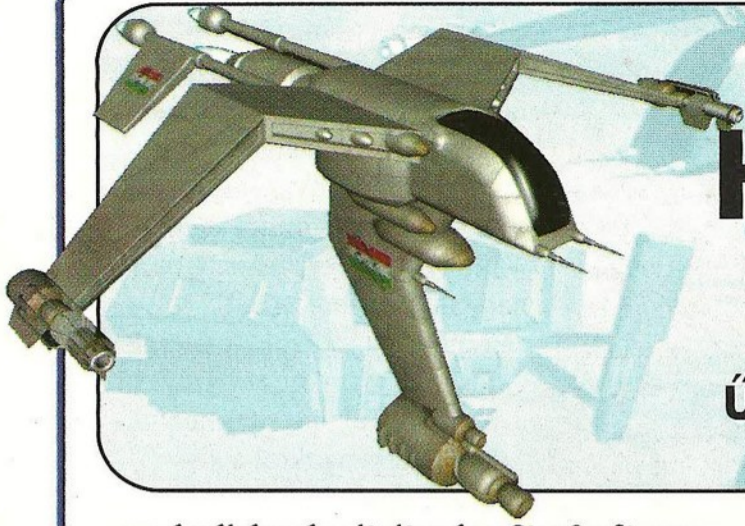
Bár Adams régi álma volt, hogy igazi mozifilm készüljön regényéből, egészen addig nem érezte elérkezettnek az időt egy ilyen nagyszabású projekthez, míg nem látta a „Man in Black” című filmet: állítólag ez volt az, amely felbuzdította arra, hogy tárgyalásokat kezdjen Hollywood producereivel. Nehéz eldönteni, milyen film készült volna (készülne) a regényből, hiszen annak fő erejét mégiscsak a nyelvi humor adja, sajnos azonban erre már Douglas Adams sem tud választ adni, mert nagy álma végül életébe került. A váratlan tragédia miatt ugyancsak félbemaradt Adams legújabb vállalkozása, a *Hitchhikers' Guide to the Galaxy 2* virtuális közösség kiépítése. No persze Douglas Adams esetében semmi sem olyan biztos. Amilyen nagy kópé ő, kitelkít tőle, hogy mégsem tűnt el teljesen az univerzumból. Lehet, hogy most éppen ott ücsörög valahol, egy zajos étteremben a galaxis peremvidékén, és kedvenc szendvicset majszolva mosolyog rajtunk, halandó embereken.

Berrr

Kapcsok:
www.douglasadams.com
www.bbc.co.uk/h2g2

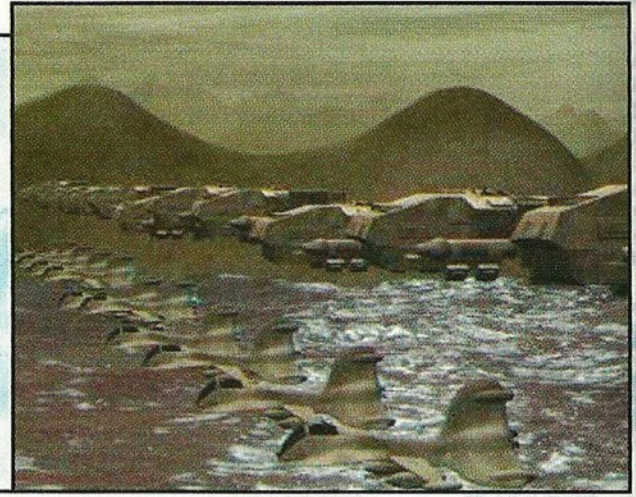


GameStar



HUNCRAFT

ÚRÖN INNEN, TISZÁN TÚL...



Jó néhány év eltelt már a StarCraft megjelenése óta. S mégis, a játék népszerűsége töretlen. Elég, ha csak felmelegyünk egy-két hazai szerverre, és látni fogjuk, igenis van élet. Arról azt hiszem felesleges ódákat zengeni, hogy mi is tette ezt a játékot közkedvelt multi játékká. Hiszen mindenki tudja a kulcsszavakat: kiegyenlített játékmenet és három kellően változatos faj, tökéletes építési modell.

Ezen rovatban kicsit eltérően a szokásostól nem játéktippekkel szolgállok, hanem egy kicsit kapcsolódva az e havi IG3-as témához szeretnék nektek bemutatni egy magyar csapatot, akik már jó ideje egy StarCraft küldetéslemezen dolgoznak, mely hamarosan talán napvilágot is lát – nagy örömmre teljesen magyarul. Az igazán különleges benne, hogy ezzel újra felhúzzhatja a kesztyűt az is, aki már kicsit belefásult a StarCraft vagy a BroodWar csatáiba, hiszen új lehetőségek nyílnak meg előtte. Lássuk, mit mondanak a fejlesztők születendő „gyermekükről”.

GameStar: Mikor is kezdtétek el fejleszteni a játékot? Mi vett rá titeket a játék fejlesztésének elkezdésére?

Cerberus: Amikor anno 1998-ban megjelent a StarCraft, akkor heteket töltöttem el, hogy többször is végigjátsszam a hadjáratokat. Azután, amikor már kétszer végigmentem, akkor elkezdtem úgy játszani, hogy minden pályán megöltem minden ellenséget, mert már egyszerűen nem jelentett kihívást az egész. Közben ezzel párhuzamosan rátaláltam a Battle.net-re, ami jócskán lerontotta életkedvem, ugyanis jött a telefon számla... (Ismerős, csak Diablo 2-nél Bad Sector ☺). Annyit lógtam rajta, hogy a családtagjaimnak kellett venni még egy mobilt, mert egyszerűen nem jutottak a telefonhoz. Közben kíváncsiságból rákattintottam a hadjáratszerkesztő ikonjára is. Annyi lehetőség tárult fel előttem, hogy rögtön egy hadjárat készítésébe fogtam.

BadTiger: Igen, csak aztán egy számítástechnikai üzletben formázták lemezét, mert csak így lehetett rajta segíteni, és az egész hadjárat megsemmisült.

Cerberus: Akkor egy hétig nem lehetett hozám szólni. A depresszióm végső stádiumában megérkezett a megmentő, a Brood War. Ismét jöttek a többszöri végigjátszások és a nagy multi partik. Az editoron is rengeteget változtattak így kedvem lett újra belefogni egy had-

járatba, de immáron az eredeti sztori folytatását készítettem el. Így kezdődött minden 1999-ben. Persze azóta átalakítottuk a pályák nagy részét, ahogy a tudásom nőtt.

GameStar: Mennyire kapcsolódik a StarCraft-hoz?

Cerberus: A történetet úgy alakítottam, hogy szerves része legyen a StarCraft univerzumnak. Közvetlenül ott folytatódik a HunCraft, ahol a Brood War véget ért. Nagyon sok utalás van a StarCraft-ban és a Brood War-ban megjelenő szereplőkre, eseményekre.

BadTiger: Mind a három hadjáratban találkozhatunk ismerős arcokkal az új hősök mellett. Aki jól ismeri és kedveli a StarCraft és a Brood War történetét, az nem fog ilyen téren csalódní.

GameStar: Milyen nehézségűek az új küldetések?

BadTiger: Itt főleg én tudok nyilatkozni, mert én egyszer végigjártam a hadjáratokat. Úgy terveztük meg a küldetéseket, hogy nehézségben felülmúlják a BW-t, de nem dobjuk rögtön a mélyvízbe a játékost. Először van egy-két bemelegítő pálya, de utána már csak a kitartóbb és gyakorlottabb játékosok fognak elérni sikereket.

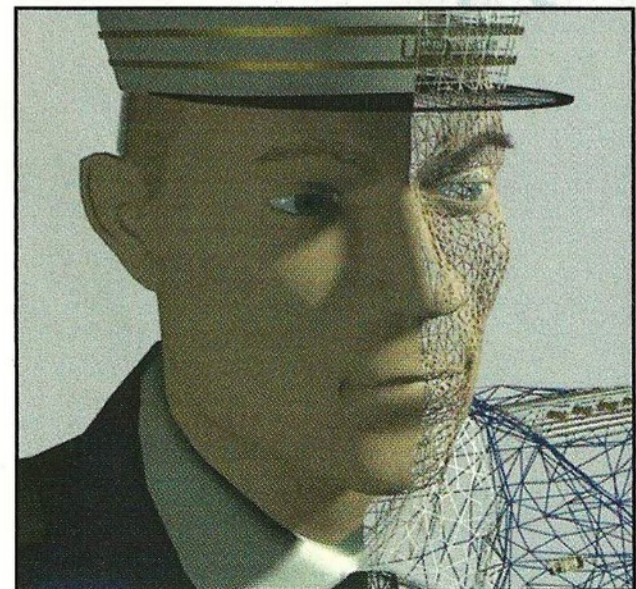
GameStar: Kapunk-e új egységeket, és mik ezek?

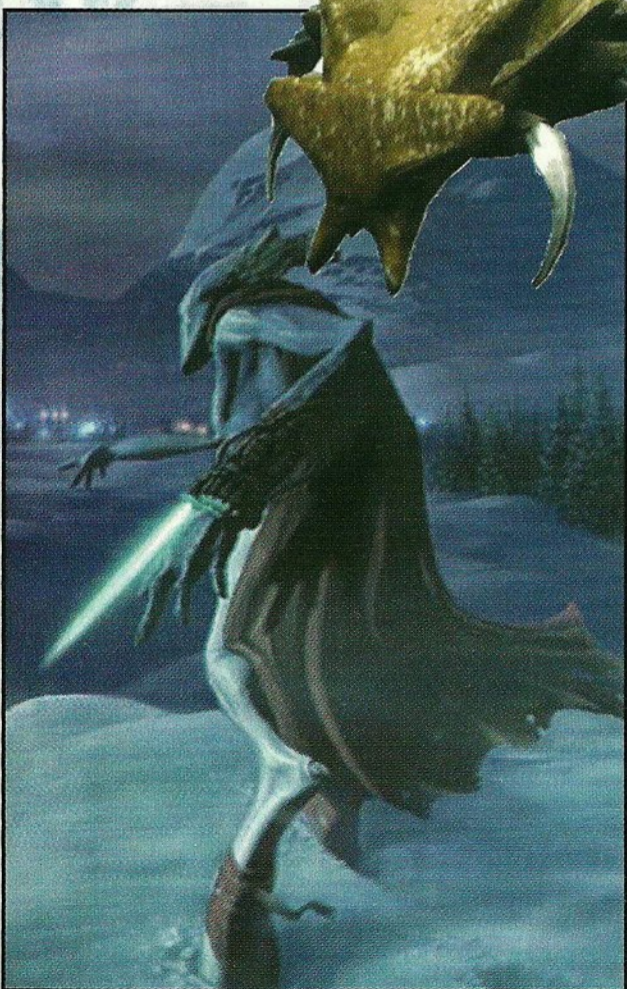
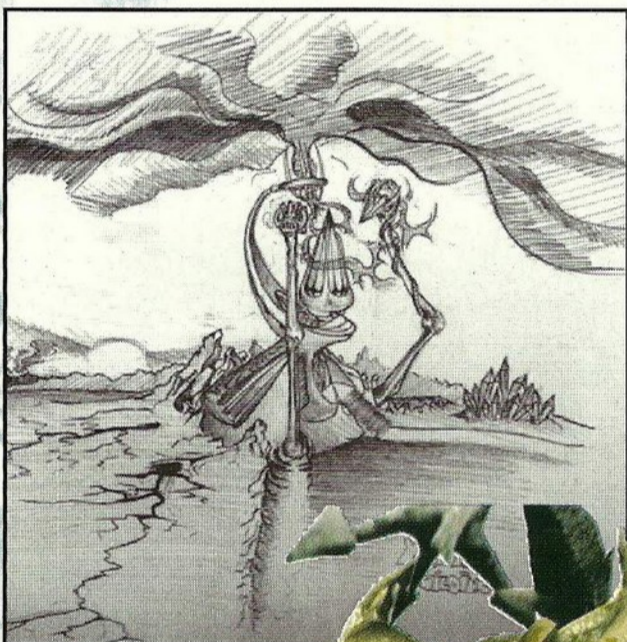
Cerberus: Természetesen, mint minden igazi küldetéslemezen, itt is vannak új egységek, bár mindössze egy-egy fajonként. Nem tartottuk szükségesnek több új egység létrehozását, mert már ennyivel is sokat módosul a játékmenet.

A Terran Fantom a földi hadseregből áttelepített nehézbombázó repülő típus. A birodalmi kémek hozták be, és a Birodalom gyártott először ilyen egységet. Mivel a Fantom irányítása rendkívül nehézkes, a tapasztalt pilótákat nem engedik a Fantomok közelébe. Mindössze a feláldozható újoncokat ültetik a Fantomok pilótafülkéjébe. Nehézkes irányíthatósága ellenére a Fantom nagyon jól használható nagy tömegekben támadó földi egységek illetve légvédelmi ütegek megsemmisítésére. Légi felderítőket és betolakodókat is hatékonyan semlegesíthet.

BadTiger: A Pszi Pap a papi kaszt legmagasabbika, a legokosabb Protoss papnövendékeket választják ide. Különlegesen erős pszi energiájuknak köszönhetően a Protoss faj letéteményesei, akiknek úgy feladatuk a Protoss köznépfelfigyelése, mint hogy tanácsot adjanak a kritikus döntések meghozatalában.

A Terranokkal és a Zergekkel folytatott érvé-





nyesülési harc kezdete óta szerepük jelentősen lecsökkent. Tanácsaikat semmibe véve járták a Protoss vezérek a maguk elképzelésének útját, minek eredménye közvetetten az ősi, dicsőséges Protoss faj hanyatlását okozta. A megváltozott körülményekhez igazodva a Pszi Pap Tanács elhatározta, hogy nem határolja el magát a továbbiakban a tettek politikájától, és engedélyt adott önként jelentkező Pszi Papoknak, hogy részt vehessenek a csatatéren. A Pszi Papok nemes szándéka és tiszta meggyőződése nagy segítséget jelent a Protoss faj megmentésén küszködőknek. Különleges pszi képességeik segítségével a Papok saját erejük feláldozásával képesek bajtársaik páncélzatát feltölteni, de csak korlátozott mértékben.

Cerberus: A zergék a Scantolisket kapták. A Zerg kolóniákat a harcok során számtalanszor támadták légi osztagok. A Központi Tudat Spóra Kolóniái azonban helyhez kötöttek voltak, ezért a rajnak rendkívül sok dolgozójába került az egyes telepek levédése a légi támadók ellen. A Spóra Kolóniák helyhez kötöttsége azonban hatalmas hátrányt jelentett a Terran Csatacirkáló flották és a Protoss

Anyahajó seregek támadásai ellen. Ezért a faj hosszas mutációs kísérletek során és bonyolult evolúciós folyamatok meggyorsítása segítségével létrehozta a tökéletes légvédelmi egységet. Ehhez azonban egy Hydralisk testére van szükség gazdaszervként.
GameStar: Változik-e az alap StarCraft multiplayer rész?
Cerberus: Nem változott semmit. Esetleg annyi módosítás lesz az eredetihez képest, hogy

a Battle.net-re csak egy külön 'exe' elindításával nyílik lehetőség, de ez nem túl nagy gond. Azonban ha a Blizzard megjelentet egy új patch-et a játékhoz, akkor a HunCrafthoz is készítenünk kell egyet, hogy kompatibilis legyen a kettő.

GameStar: Hány perc új átvezető animáció van?

Cerberus: Kb. nyolc perc animációt tartalmaz a játék. Egy intróval kezdődik, amely a Brood War után zajlik. Egy terran bázis 'életébe' nyerhetünk bepillantást éjszakai környezetben, majd itt fogunk bekapcsolódni a játékba is. Ez kb. négy perc. A másik négy perc pedig a záróanimáció, melyet az utolsó hadjárat végén tekinthetnek meg a játékosok. Ez főleg csatajeleneteket tartalmaz.

BadTiger: A másik két hadjárat végén csak szöveges epilógusokat láthatunk, melyeket a narrátor fel is olvas. Ez amolyan Star Wars stílusban fog történni.

GameStar: Mikorra lesz teljesen kész a játék?

Cerberus: Már csak némi apróság van hátra, ilyen az új portrék befejezése, stb. Aztán lesz még egy, kb. 10 napos teszt, de júniusban mindenképpen be szeretnénk fejezni.

GameStar: Mi kell a játék elindításához?

BadTiger: A HunCraft csak StarCraft-tal és Brood War-ral együtt fut. Azon még gondolkozunk, hogy a StarCraft és Brood War még meg nem jelent magyarosítása is kelljen-e hozzá. Ez azért ötlött fel, mert lehet, hogy egybe lesz majd a magyarosítás a HunCraft-tal, de ez még elválik.

GameStar: Így zárásként még egy kérdés: ha befejeztétek ezt a küldetéslemezt, mit fogtok csinálni? Esetleg gondoltok önálló játék készítésén? Vagy egy újabb kiegészítőn?

Cerberus: HunCraft stílusú kiegészítő lemezt csak a majdani Warcraft 3-hoz tervezünk, de annak megjelenése még eléggé messze van. Addig is alakítottunk egy magyarosító csapatot, ami felkérésre dolgozik. A StarCraft és a Brood War magyarosítása az XY Kft.-nek amolyan erőpróba volt. Így ha kapunk felkérést, akkor magyarosítunk a Warcraft 3-ig. A csapatunkat egyébként HunCraft Interactive-nak hívják, a HunCraft – 'Magyar Technika' – passzol a tevékenységünkhöz, ha valakit esetleg ez bővebben érdekel, akkor nyugodtan írjon a support@huncraft.net címre.



Jól használható újságmelléklet CD-k tárolására, rendszerezésére, kis helyen sok CD tárolható! Ajándéknak is kiváló!

Rendelhető: 12, 16, és 25db CD kapacitású típusok
 Árak: 650Ft, 750Ft, 1100Ft.

Kedvezmények: +Postaköltség!
 3db termék vásárlása: 50 Ft/db árkedvezmény!
 5db vásárlása: Nincs postaköltség!
 10db vásárlása: Nincs postaköltség és 100Ft/db árkedvezmény!

Rendelhető színek: fekete, világoskék, közepkék, sötétkék, bordó, barna, piros, lila, fehér, zöld, farmer, sárga, narancssárga.

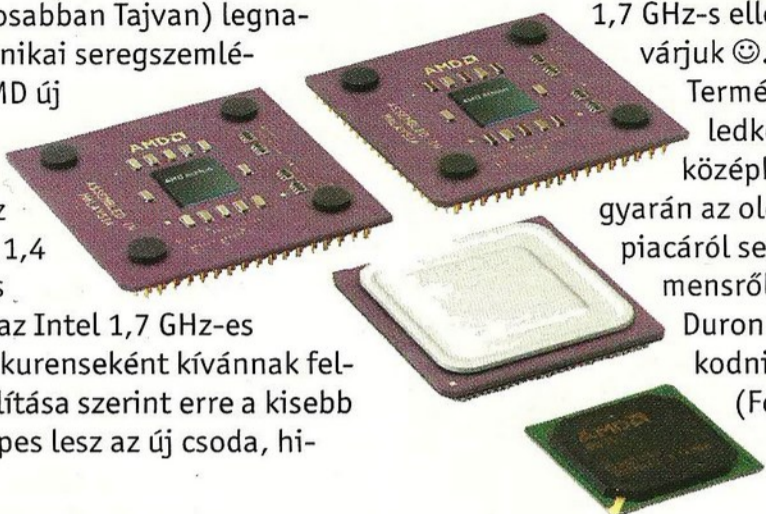
Gyenis Számítás- és Irodatechnika
 7396 Magyarszék, Kossuth u.74.
 Tel.: 72/ 719-132 Fax: 72/ 390-770
 E-mail: gyenis@gyenis.hu

Megrendelhetők a gyártónál, telefonon, faxon, E-mail-ben vagy levélben.

A megrendelt áru 1-2 napon belül átvehető!

AMD a Computex-en

A Távol-Kelet (pontosabban Tajvan) legnagyobb számítástechnikai seregszemléjére időzítette az AMD új mikroprocesszorainak bejelentését. Mostantól kezdve az Athlon csúcsmo- dell 1,4 GHz-en „ketyeg”, és vele (nem tévedés) az Intel 1,7 GHz-es processzorának konkurenseként kívánnak fel- lépni. A cég saját állítása szerint erre a kisebb órajel ellenére is képes lesz az új csoda, hi-



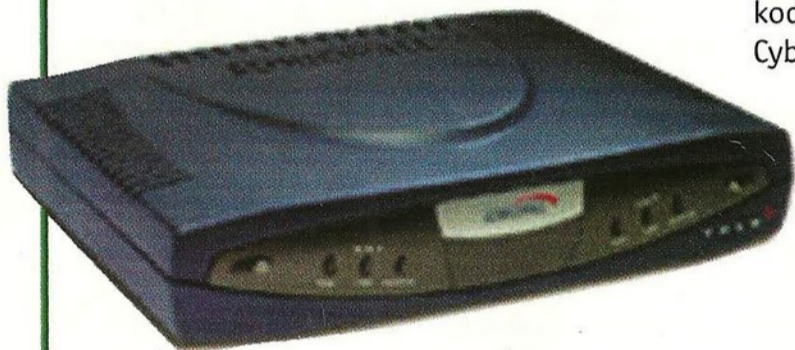
szen (szintén belső tesztek alapján) sok alkal- mazással jobb teljesítményt produkál, mint 1,7 GHz-s ellenfele. Kíváncsian várjuk ☺.

Természetesen nem fe- ledkezett meg a cég a középkategóriáról, ma- gyarán az olcsó processzorok piacáról sem. Erről a szeg- mensről a 950 MHz-es Duron hivatott gondos- kodni.

(Fotó: IDGNS Image Bank)

Háztartási védőgátak

Hamarosan több kiskereskedőnél is feltűnnek a SonicWall tűzfalak, melyek között a legki- sebbeket öt felhasználós mini hálózat igénye- ihez igazították.



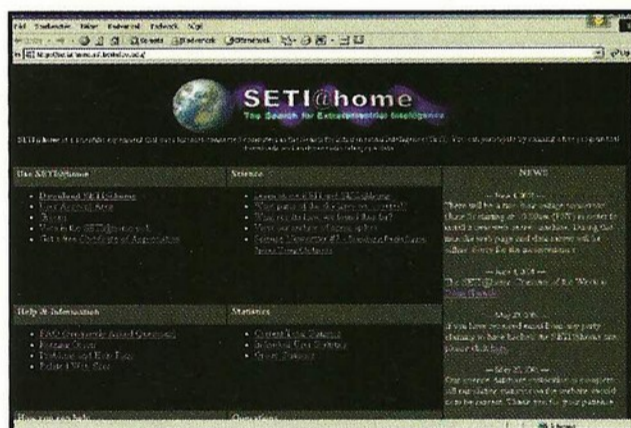
A kimondottan otthonra és kis irodák számára készült modelleknél elsődleges szempont volt a megfizethető ár mellett, hogy különösebb szakértelem nélkül is kielégítő biztonsági szintet teremtsenek. Erről olyan bevált tech- nológiák egymáshoz kapcsolásával gondos- kodtak, mint a McAfee vírusvédelme vagy a CyberNOT tartalomszűrése.

A modemnél alig nagyobb, önálló, Toshiba vagy Intel processzorral szerelt készülékek saját operációs rendszerüket és programjaik tudásbázisát is a hálózaton keresztül, automatikusan frissítik.

Biztonsági lyuk a SETI@Home rendszerben

Már többször is szoltunk a SETI@Home kez- deményezéséről, melynek lényege, hogy a vi- lág minden táján szétszórta PC-k pihenőidejét kihasználva és „egygyé integrálva” a mai szu- perkomputerek kapacitását messze meghala- dó erőforrások kutatják majd az űrből felvett rádiózájban az értelmes élet nyomait. Ehhez persze kell a számtalan felhasználó együtt- működése, akik a képernyővédőként is funkci- onáló mintakereső programot hajlandók fut- tatni a központból rendszeresen letöltött adatsorokon.

Éppen ezt a bejelentkezési, adatletöltési rendszert használta ki néhány hacker, akik a szerverből mintegy ötezer e-mail címet kicsi- karva leveleket küldtek szét, hogy ők milyen ügyesen betörték a SETI rendszerébe. Ez az állítás azonban korántsem igaz, mivel csak az



e-mail címekhez jutottak hozzá, de a program vezetői ennek ellenére bejelentették, hogy biztonsági szempontból sürgősen továbbfej- lesztik rendszerüket, az önkéntes munkatár- saik védelme érdekében.

(Lehet, hogy a betörőket az bősztette föl, hogy a projekt esetleges találat bekövetkez- tekor is csak annyit helyez kilátásba, hogy „Haver, ha találsz valamit, biztos lehetsz benne, hogy mi majd értesítünk.” - czy)

Mikró a monitor mellé

Vége a konyhába zarándoklással töltött elfe- csérelt időnek. A Sharp új mikrohullámú sütő- jének köszönhetően értékes, webcsevegésre fordítható időt lehet nyerni minden éjszaka. A készülék befogadó méreteinek köszönhető- en, ha csak hajszálnyival is, de kevesebb helyet foglal egy átlagos 14 hüvelykes monitor- nál, így relatíve könnyen lehet neki helyet

szorítani a számítógép karnyújtásnyi közelé- ben. Asszonysemélyek belsőépítészeti aggá- lyait pedig játszi könnyedséggel fújja el, hisz alkalmazkodva a modern számítógép-öltöz- tetési divatirányzatokhoz az I-Mac áttetsző, pasztelles színeiben pompázik. Átlagos tányérnyi befogadó képessége éppen alkalmas arra, hogy az egyszeri éjszakai szőr- főző a szárazzeleségek (chips és ropi) egyhan- gúságába kellemes házas ízeket csempész-

Sharp PDA Linux alatt

A Sharp már korábban megjelent a marok- számítógépek piacán, de a JavaOne kiállítá- son bejelentett készülékük mégis forradal- minak mondható, hiszen – szakítva az eddi- gi Pocket PC-s hagyomá- nyokkal – Linux alapú PDA géppel jelentkeztek, melynek operációs rend- szere a feladathoz alakít- tott Embedix.

A központi egységet már megismerhette a PDA vi- lág a HP Jornada és a Compaq iPaq gépekből, hiszen ebben az (egyéb- ként igen érdekes billen- tyűzettel megáldott) ké- szülékben is az Intel 206 MHz-es processzora ketyeg.

(Fotó: IDGNS Image Bank)



Bevették az Apache erődöt

Hivatalosan is elismerte a világ egyik legis- mertebb, Linux alapú webszerver fejlesztőit tömörítő közösség üzemeltetője, hogy a le- velezési listákat működtető kiszolgálójukat ismeretlen hacker feltörték. Rendszergaz- dai (Root) hozzáférést szerezve megválto- ztatták az elérési jogokat, valamint nyom- követő és jelszólopó rutinokat telepítettek és aktiváltak. Az üzemeltetők viszonylag hamar észrevették az OpenSSH 2.2 daemon gyengeségét kihasználó támadást, és leállít- tották a szervert.

The Apache
Software Foundation
<http://www.apache.org/>



szen, de a magányosokra gondolván (akik minduntalan mirelitkájára szorulnak) gyors- felengedési funkcióval is ellátták. A legfonto- sabb azonban, hogy külön program gondos- kodik a pattogatottkukorica-készítésről, rá- adásul négyféle minőséget előállítva.

Kolumbusz egere

Vannak helyek, ahol nem mindegy, melyik gépen ki dolgozik. Azonosítani kell a felhasználót, amire vagy 100 éve az ujjlenyomat a legerjedtebb módszer. Hol legyen a letapogató? Számos cég gyárt biometrikus azonosítóeszközöket, de csak néhány merészeli beépíteni valamely perifériába. Nos, aki szedett már szét egeret, láthatta, mennyi hely van benne manapság. Úgy tűnik, hogy a



SecuGen nevű cég fejlesztőinek jutott eszébe először (vagy ők szabadalmaztatták), hogy a bőrléccrajzolat-olvasót az egerbe építsék be, ahol – valljuk be – tényleg a legjobb helyre kerül. Innentől a termék tulajdonságai kézenfekvők: nyilván attól a pillanattól, hogy indul a BIOS észleli az egeret, a rendszer csak akkor lép tovább, ha a jogos felhasználó hüvelykujját érzékeli. (Nem mérünk arra a Vonnegutnál leírt módszerre gondolni, hogy a jogos felhasználóból kizárólag a hüvelykujja van jelen az azonosításkor...) Egyéb tulajdonságait tekintve az eger a lehető legkorszerűbb; e hír megjelenésekor már a mozgó alkatrész nélküli, DSP-s változat is kapható, görgetőgombbal, megfelelő meghajtóprogrammal stb. Drót nélküli nincs, és nem is lesz, mert éppen a magas biztonsági szintet követelő helyeken a távérzékelés lehetősége miatt a rádiós vagy infravörös kisugárzású megoldásokat nem alkalmazzák.

Alapvető változások...

... várhatók a félvezető-gyártásban, mivel a – jobbára a Toshiba nevével fémjelzett – X Architecture elképzeléshez mostanra már szinte minden lapkagyártó csatlakozott. A cégek az immár 20 éve érvényben lévő tervezési alapelveken kívánnak változtatni, és a szilícium morzsán lévő áramköri egységeket a jövőben nem csak vízszintes és függőleges, de átlós irányban is egymáshoz szeretnék kapcsolni.

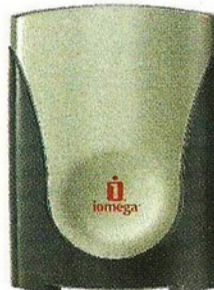
Az előzetes számítások szerint ez már önmagában is tíz százalékos teljesítménynövekedést eredményez majd. Fel a fejfel emberek! A gyorsulás tovább fokozódik! ☺

Nemcsak Japánban, nemcsak a Sony-tól

Múlt hónapban jelent meg elég korlátozott példányszámban a Sony PlayStation2 Linux kitje. A japán Linux-közösség azonnali további szállításokat követelt a kezdeti ezer darab mellé, ami nem is csoda, hiszen a komoly teljesítményű gépből sok jót és szépet hozhat ki a nyílt forráskódú rendszer. Talán épp e sikeren felbuzdulva jelentette be a cseh Runix, hogy elkészítik a saját Linux változatukat, de

Cserélhető, külső Iomega merevlemez

Miután manapság minden második PC-tulajdonos cserelmez(ekk)el (magyarul HD-rackkel) a hátizsákjában jár, az Iomega megfelelőnek találta a helyzetet egy ennél érettebb (?) termék kibocsátására. A cserélhető médiumú tárolók jól ismert gyártójának új terméke a kereszt-ségben a Peerless (páratlan, utolérhetetlen) nevet kapta. Három komponensből áll a „rendszer”: egy csatolóból, mely lehet USB vagy FireWire, egy foglaltszerű-



ségből és a merevlemezről, mely tokozott, és egy IBM TravelStar típusú, 10 vagy 20 gigabájtos egységet rejt. Egyes szakértők szerint a terméknek nincs jövője, mert meglehetősen drága (a foglalat és a csatoló 249, a lemez meg további 149, illetve 199 dollár). Viszont mindhárom küttyü nagyon szép...



Házinyomda a sarokban

Néhány évvel ezelőtt a HP még határozottan úgy nyilatkozott, hogy csak olyan nyomtatókat fejleszt, amelyek tömeges vásárlói igényt elégítenek ki. Azóta a piac kissé átrendeződött, a legnagyobb sorozatnagyságú, otthoni, kis irodai tintasugaras területbe többen is beharapdáltak, így a HP kénytelen volt kitérni a drágább, nagyobb teljesítményű, nagyobb papírméretű, adott esetben színes nyomtatók irányába. A tendencia eredményeképpen megjelent a Hewlett-Packard történelmének legnagyobb teljesítményű nyomtatója, a LaserJet 9000-es család.

Alapadatai: 50 lap/perc nyomtatómű-sebesség, A3+ papírméret, 300 000 lap/hónap terhelhetőség, valódi 600 pont/hüvelyk felbontás. 64 megabájt memóriával szállítják, maximum 384 megabájtig bővíthető a RAM szabványos DIMM modulokkal. A memória teljes kihasználását szolgálja a HP beépített, menet

közbeni adattömörítő eljárása. HP Level 3-as emulációja révén természetesen postScriptes darabbal állunk szemben, amely a gyártó állítása szerint száz százalékban kompatibilis az eredeti Adobe specifikációval. Maximálisan 216 g/m³-es papírlapokat tud fogadni a nyomtató, vagyis a terjedelmesebb dokumentumok fedőlapjai is ugyanott készíthetők. Ekkora teljesítmény nyilván kizárólag közepes vagy nagy szervezetek hálózatos környezetében aknázható ki igazán, ezért a család N és DN kiegészítő jelű tagjai alapkiépítésben tartalmazzák a hálózati csatolót, amelyet természetesen opcionálisan az alap-típusba is bármikor be lehet építeni. Ugyancsak a hálózatos, központi felügyeletet szolgálja a nyomtatóba épített *webkiszolgáló*, melyen keresztül a kellő jogosultságok beállítása után a készüléket bárholonnan teljes körűen lehet kezelni. Kíván-

ság esetén 5 gigabájtos merevlemezt is lehet szerelni a LaserJet 9000-be, amelyen a nyomtatási feladatok ismétlődő elemei tárolhatók.





Klipsch

KLIPSCH PROMEDIA 2.1

„MIT AKARTOK? HANGERŐT?”

A mikor ismerőseimtől megkérdeztem, hallottak-e már a Klipsch legújabb PC-s hangrendszeréről, általában bután bámultak vissza rám. Ez persze valamilyen szinten érthető, hiszen a cég nem a széles tömegeket célozza meg termékeivel; sokkal inkább jellemző rá az igényesség, a kiemelkedő minőség – és az ehhez méltó, átlagon felüli ár.

Érdeemes tudni a cégről, hogy a magasabb kategóriákban igencsak ott vannak. Továbbá a márkanév eredetileg egy olyan hangszóró-kialakítás kidolgozójának neve, amely fizikailag korrekt módon sugározza le az alacsony frekvenciákat. A sokak által ismert – „sztárokkal együtt eszünk és zenélünk” – feelinget jó próféta módjára terjesztő HardRock Cafe étteremlánc például egy ideje már csak Klipsch hangtechnikát hajlandó használni. Hmm... Vajon miért is?

Ne tévesszen meg senkit az eléggé puritán csomagolás. A dobozt kibontva, majd a védőhabokat eltávolítva előbukkannak az elvárható minőségben pompázó szatellitok (szám szerint kettő) és a mélynyomó láda. Utóbbi mérete intő jel lehetett volna számomra, hogy bohó módon ne az irodában kezdjem el tesztelni a hangrendszert. A szomszédok 2 percig bírták...☺

No sebjaj! Hétfvégén otthon úgyis házibuli volt, ott teljes mellszélességgel bizonyíthatta képességeit. Tudni kell, hogy ezeket a zenésztáncos baráti összejöveteleket eddig saját, kis Creative FPS 1000 4.1-es hangrendszeremmel vezényeltem le. A szakavatott törzsközönség persze azonnal észrevette a különbséget, és

fülig érő szájjal sorjázott be a „zeneszobába”...

A teljesítmény tényleg bődületes: 106 decibel a hangnyomás akkor, amikor csak 1-1 watt a hangszórók fogyasztása.

(Amelyek egyébként maximum 35 illetve 130 wattot nyelnek.)

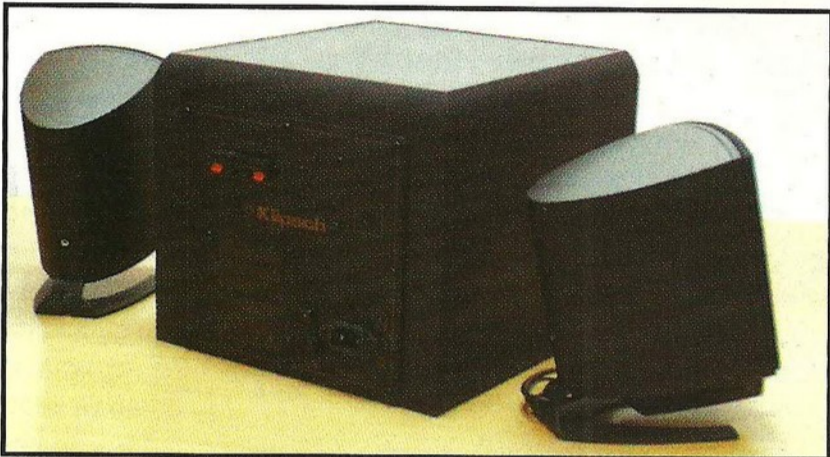
Ennek az erőnek a kontrollálását azonban nem bonyolították túl a Klipsch mérnökei: a panelen csupán egy hangerő és egy bass-level szabályzó árválkodik.

Megjegyzem, ezek legalább jól végzik dolgukat; finoman kalibrálhatók, és a beépített szabályzórendszernek köszönhetően a hangfalak túlhajtását, „kiütését” is megakadályozzák.

Ha betartjuk a kézikönyv utasításait, és csak a megadott értékig terheljük a rendszert (ezt jól látható jelölés mutatja a poti mellett), a hangzás akkor is tiszta és torzításmentes marad, amikor maximálisan kihasználjuk lehetőségeinket. A magas hangok „tűélesek”, szinte „kipattannak” a dobozból, a mélyek pedig valóban zsigerig ható meggyőző erővel szólnak.

Nagyon fontos, hogy még ekkor is szépen, differenciáltan szólaltatja meg a mélynyomó a különböző frekvenciákat, ez például a Drum&Bass számoknál abszolút fontos szempont, hiszen csak így kaphatjuk vissza a zenék eredeti hangzásvilágát.

Nem lényegtelen motívum, hogy az aktív szatellit oldalán 3,2 mm-es jack bemenetet is találunk, így megspórolhatjuk az asztal alá mászkálást, ha valamiért fülhallgató használatára kényszerülünk (vagy épp kvékezni akarunk ☺). Ezen túl még arra is van lehetőség, hogy discman-ünket vagy egyéb, kis jack kimenettel rendelkező hangforrásunkat hozzacsatoljuk hangfalainkhoz, megsokszorozva ezzel a zenehallga-



tás/filmnézés élvezeti értékét.

Ezek után vizsgálhatjuk a technikai specifikációkat; elmondhatjuk, hogy a háttérben a tényleg kiváló minőségű BASH digitális hibrid erősítő húzódik meg, díszkrét MOSFET (tervezérlésű fénoxid) félvezetőkkel működő kimeneti fokozattal és az új fejlesztésű MicroTratrix tölcserendszerrel karöltve, de a lényeg akkor is az marad, hogy ez a cucc eszméletlenül jól szól.

A rendszer egyedüli negatívuma az átlagosnál tényleg magasabb ára. A Promedia 2.1 árértékért akár három, alacsonyabb kategóriás 4.1-es hangrendszert is lehetne vásárolni.

Innentől tehát mindenkinek a szuverén döntésére, illetve pénztárcája vastagságára van bízva, hogy hajlandó-e kicsöngetni hatvanezer forintot (meg az áfát) a szinte kézzel fogható és látványos („hallványos”??) minőségi többletért, amit ez a rendszer nyújtani képes számára.



Boe

Klipsch Promedia 2.1

<http://www.klipsch.com>

PRO

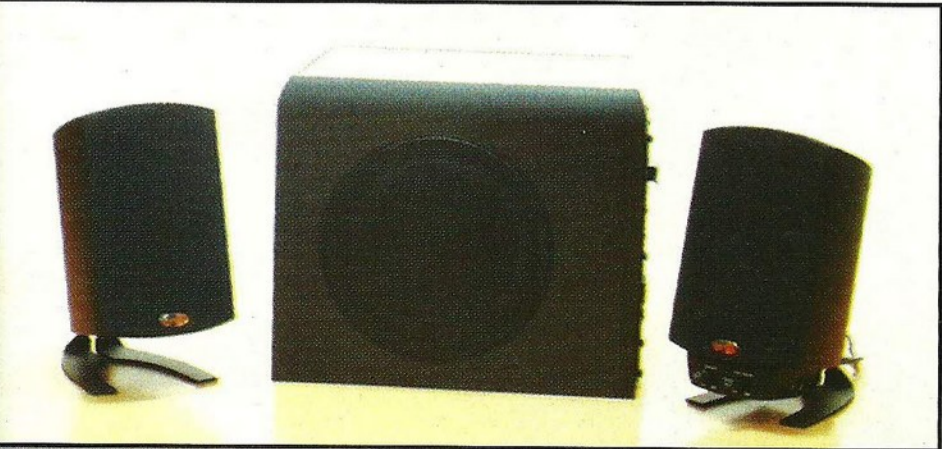
- kimagasló minőség
- egyszerű kezelhetőség

KONTRA

- átlagosnál magasabb ár

Pixel Multimédia
266-6059

94%



GameStar

BILLENTYŰZETTÖRÉS TESZT



Honlapunkon indítottunk egy szavazást, melyben arra kérdeztünk rá, hogy miről olvasnátok többet szívesen a mélyvíz rovatban. Ahogy vártuk, első helyen a grafikus kártyák végeztek (34,2%), ám nagy meglepetésünkre az olvasók egy tényleg szignifikáns, nem elhanyagolható hányada (0,9%) kérte a törésteztet is. Mi pedig köztudottan mindig fejet hajtunk a tömeg akarata előtt. Ezért csak most, csak nektek, teljesen exkluzívan elkészítettünk egy törésteztet, melyben billentyűzetek kerültek nagytónk (talpunk ☺) alá.

Tesztünk szenvedő alanya egy Senorg, egy Altrix és egy exkluzív lengyel HP billentyűzet volt. Első fázisként meggyőződünk arról, hogy mindhárom klaviatúra működőképes.



Ezt követte az úgynevezett „otthoni balesetek” periódus, mely a következők keverékéből állt össze: némi morzsa a gombok közé, egy kis por Marika néni (a takarítónőnk) porszívójának porzsákjából és egy kevés, teljesen eredeti Coca-Cola (nem a cukormentes, hanem a klasszikus, ragadós fajtából ☺). Már itt fény



derült arra, hogy a HP kivételével (ami a legjobb szárnyasbetéteket megszegényítő alappal tartotta magában a nedveket) mindegyikből kiömlik a folyadék. Ez pedig egy nagyon fontos teszteredmény, mindenképp jól jegyezzétek meg! Miután mindhárom ketyerét jól összemáztuk, kedvenc aréná-sunk, Gyu gépén teszteltük őket. Legnagyobb meglepetésünkre mindegyik tökéletesen

funkcionált, semmi kár nem érte őket. Ekkor léptünk át tesztünk második fázisába, melyben a Mortal Kombat és a Quake versenyek közben tapasztalható átlagos dührohamokat szimuláltuk (ennek során sorozatos ökölcspásokkal illettük a klaviatúrák felületét). Mindhárom teszt példány épségben átvészelte ezt a fázist is. Kezdték kétségeink támadni, hogy ezekben a billentyűzetekben egyáltalán lehet-e kárt tenni, ezért gyorsan átléptünk az egy-, majd a kétlábás taposóteszt fázisába. Az egylábás teszt eredményei: Az Altrixnál egy betű beragadt, a HP-nál egy gomb (a kilences) berepedt és elromlott, a Senorg semmi különleges sérülést nem szenvedett.

A kétlábás tesztnél:

Az Altrixnál és a Senorgnál a space gomb felmondta a szolgálatot, a HP nem károsodott jelentős mértékben.

Ezután még egy hétköznapi esetet szimuláltunk – név szerint a „má’ megint’ lerántottam a billentyűzetem az asztról” teszt következett. A HP ennek során sem károsodott, a másik kettőből azonban további gombok szabadultak el. Ekkor érkeztünk el a végső, ún. extrém hatások részhez, melyben szokatlan próba alá vetettük a billentyűzeteket. Ez alatt egy 45°-os dőlésszögű törésteztet kell érteni, melyet a szerkesztőség előtti járdaszegélyen modelleztünk le. Erőhatásként egy 16 danos karatemestertől elsajátított rúgástechnikát vettünk kölcsön (ld. illusztráció). Ahogy azt vártuk, mindhárom teszt példány elpusztult, a HP ráadásul teljesen kifordult önmagából (értsd: kiestek a gombok, ledek, digitális vezérlés).

Mint tesztünkben kiderült, a hétköznapi ha-

tásoknak (ragacsos folyadék, por, morzsa) remekül ellenállnak a mai billentyűzetek. Az extrém hatásokért, pedig mint tudjuk, sem a forgalmazó, sem más nem vállalja a felelősséget. Ezért hiába garanciális a cucc, nem fogják kicserélni, hacsak el nem hitetjük az eladóval, hogy a kétujjnyi repedés a keyboardon egy ismeretlen eredetű, heves hőtágulási reakció eredménye volt...☺

Gila, ZeroCool



game master 2000

- Counterstrike, Quake III, Age of Empires II, Half Life,
- 8x GeForce2, Athlon 700, 128 Mb RAM, 17/19"-os monitor !
- Internet

Mindez egy estére
(este 6-tól reggelig)
2000 Ft !

Game master telefon: 278-02-27
1214 Bp. II Rákóczi F. 142-144.

DANCE EJAY 2+

ÉN LESZEK A D'EJAY

Szinte bármelyik rádióadót kapcsolom be manapság Magyarországon (tisztelet a kivételnek), előbb-utóbb belefutok egy dance slágerbe. Némelyek jók, mások kevésbé. Egy dolog viszont tény: nagyon sok ilyen dal születik nap mint nap.

No persze nem feltétlenül kell mindig super-stúdiókra vagy hihetetlen zenei talentumra gondolni. Manapság a stúdió megjelent ott-honi PC-nken is, és akár mi is hegeszthetünk (komponálhatunk, készíthetünk) világmegváltó slágereket.

MC Gyu porondra lép

Sérő belőve, menő napszemüveg az arcon, dance feeling a kobakban. Leülök a gépem elé. Megpeckelem az adrenalin adagoló gombot, feltekerem a hangerőt, kellemesen zúgnak a hangfalak, s a szomszédok máris kezdenek pánikba esni – én pedig nekilátok. Mi a célom? Elsőként egy hatalmas sláger, majd egy komplett nagylemez elkészítése. Ahelyett, hogy egy nagy rakás szintetizátor előtt ülnék vagy különböző énekesnők, énekesek, rapperek nevein gondolkodnék, netán máris tárcsáznám valamelyik stúdió telefonszámát, egyszerűen csak betöltök egy programot és nekiállok. Máskor talán napokig, hetekig gondolkodom egy-egy rövid dallamon a metrón, az utcán dúdolva, nos, most már erre sincs szükségem. Előttem a világhír!

Beüzemelem a stúdiómat

Ez roppant egyszerű, hiszen csak egy egyszerű kis programot kell elindítanom. Mit is kapok a képernyőmön? Egy 16+1 sávból álló zeneszerkesztőt, egy groove generátort (10 dobhang összeállítására és kikeverésére képes program), egy groove generator matrixot (ez egy 16 lépésből álló dob gép, amely segítségével az előbb említett 10 dobhangból állíthatunk össze groovokat – dobszekvenciákat), egy hangeffekt stúdiót (amely egyrészt négy effektet: filter – szűrő, echo – visszhang, distortion – torzítás, robotize – robotizálás, másrészt egy Pitch-Shift – hangszínmagasság állítási lehetőséget tartalmaz). Mindemellett nagyon fontos a hangminták tempóját állító gombocská, hiszen alapkiépítésben minden minta 140 BPM-es. Ezek mellett természetesen egy alapfunkciókat ismerő keverő is rendelkezésünkre áll.

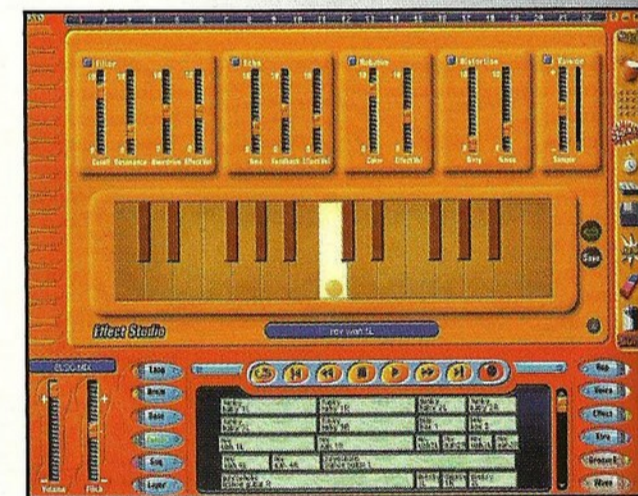
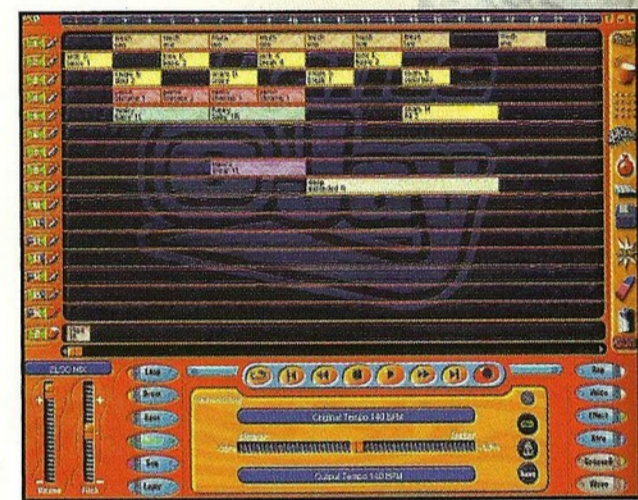
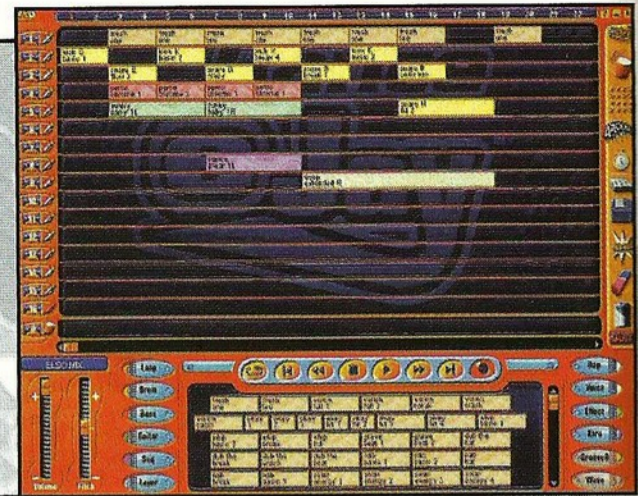
Előkészítem hangszereimet Valami ilyesmit fogok tenni, de hogy is kezdjek hozzá? A Dance muzsika alapvető hozzávalói máris a rendelkezésemre állnak. Loop (ritmusok, amelyekben több dob minta szerepel), Drum (egy-dobhangú ritmusok adott dobra), Bass (basszusok), Guitar (gitárok), Seq (speciális, ismétlődő, szintetizátoros szekvenciák, dallamok), Layer (spéci szintis, nem ismétlődő dallameffektek), Rap (rap kántálás), Voice (énekek), Effect (hangeffektek), Special (egyéni hangminták), GrooveG (ahol a már említett groove generator matrix által készített minták vannak), és a Wave, ahol külső, nem a programba integrált Wav fájlok találhatóak.

Ezután tényleg nincs más dolgom, mint a számomra adott mintákból elkezdni a komponálást.

Kompon ülek

Hmm... Egy nótánál mi is a legfontosabb? Jól kitalálni a címet ☺! Mondjuk, legyen 'Move your body'. Nem rossz, ezzel bármelyik toplistán tarolok, máris megvan az új tuti befutó. Előkapom a mikrofont a szekrényből, ugyanis saját hangomon akarom előadni a világslágeret. Ezzel már félig végeztem is a dologgal. Kiválasztom a Loop gombot, majd rákattintok a bal felső mintára (Fresh One). Meghallgatom. Tetszik. Majd bal gomb folyamatos nyomva tartásával behúrom az első sávra. Ezt követően a jobb gombot nyomva tartva önmaga mellé húrom, így máris ketten vannak. Kijelölöm őket, és jobb gombbal továbbhúrom. Másolom a jó kis dobjaimat, így már majdnem megvan a sláger legfőbb része, a ritmus! Ehhez kell majd megtalálni az megfelelő basszusokat, gitárokat, szintihangokat és énekeket. Hogy ezt hogyan kell? Megtudjátok majd legközelebb...
(Folytatjuk)

Gyu





Magix

MAGIX MUSIC MAKER 6

MÁGIKUS STÚDIÓ

Na ez már nem semmi! Nem elég, hogy egy komplett stúdió költözik a PC-mbe, de még videoklipet is készíthetnek. No és persze az alapvető stílusokat egy varázsló legyártja. Ez az a pont, ahol abba kéne hagynom a zenélést...

Persze ez csak vicc volt (ez utóbbi kijelentésem), sőt, inkább arra kapacitálnék mindenkit, hogy aki még nem kezdte el a zenélést, az azonnal lásson hozzá. Bár azt hiszem, aki nulla zenei ismerettel lát neki az MM6 használatának, annak azért lesznek gondjai. Eredeti célom az volt, hogy az MM6-ot összehasonlítsam egy eJay termékkel, azonban időközben kiderült, hogy a Dance eJay2+ vagy bármelyik társa más célra készült. Így maradjunk csak az értékelésnél.

Ez már komoly dolog

Ha valaki nekiáll fejben kalkulálni, mennyibe kerülnének a valós életben ezek a zenei eszközök, amelyeket készen kapunk, akkor máris rohanhatna kirabolni egy OTP-t, mert hát a manapság divatos szintiket vagyonokért adják. Miért is mondom ezt? Az MM6-ben több, úgynevezett step-sequencer (lépésenkénti dalszerkesztő) szint is rendelkezésünkre áll. A Beatbox2 és a Drum&Bass Machine2 a ritmusokat, a Copper illetve Silver Synth pedig az egyedi dallamokat képes előállítani. Ez utóbbiak a műveletet 16 lépésben hajtják végre. Persze szerzeményünkben bármennyi ilyen szintis részt megnyithatunk, így bármilyen dallamot komponálhatunk. Akinek ez nem elég, a rack-ben (aki nem tudná, ez egy olyan „szekrény”, amelybe a különböző modulokat és effekteket lehet beleszavarni a valós eszközökben) még 6 valós effekt is megtalálható (kompresszor – dinamika növelésére, reverb – visszhangosítás, equalizer, Sound Warper – torzítás, Time Processor –

időállítás, és Digital Audiometer – sztereó hangkijelző). Nos, aki ennyi kutyúvel nem tudna zenélni, majd-hogynem szégyellnie kellene magát ☺.

Most már nekilátunk

Az MM6 alapvetően 5 különböző zenei stílust támogat. Ezek a Clubsounds, a Hip-Hop, a Latin, a House és a TechnoTrance. A programhoz adott CD-ken ennek az öt stílusnak a hangjai találhatóak. Mivel ez nem egy adott stílusra szakosodott program (mint mondjuk a Dance eJay2+), az adott témakör zenei mintáinak kezelése kissé nehezkesebb, számuk alapkiépítésben jóval kisebb. Szerencsénkre azonban minden stílushoz kapunk egy demófájlt (ezt eléggé hiányoltam az eJay-sorozatból), amely ha mást nem, megmutatja, hogyan is épül fel egy dal az adott stíluson belül. Ne lepődjünk meg azonban, hogy a dalszerkesztő képernyőjén nagy színes káoszt látunk. A jobb alsó sarokban található nagyító segítségével lehet „belemélni” a részletekbe, így legalább kiderül, melyik hangfájlt hogy hívják. Nagyon figyeljünk az apró téglalapokra egy adott hangban, ugyanis ezekkel lehet a hang-erőt módosítani keverés nélkül. Ez nagyon hasznos funkció. Mindemellett minden egyes hangmintára alkalmazható a beépített effect-rack, így a lehetőségeink szinte korlátlanok! Érdemes tehát első menetben áttanulmányozni a demókat, sőt, ha igazán döögösek akarunk lenni, módosítsunk a zenén picit, mentsük ki mondjuk MP3-ban (Export Arrangement funkció), és villantsunk egyet a haverjainknak vagy rokonainknak. Tuti befutó! No persze más tollaival nem illik ékeskedni, de elsőre jó lesz, amíg belejövünk. Remélem, mire ezeket a sorokat olvassátok, ott pihen a GameStar honlapján az a demódal, amit ezzel a rendszerrel készítettem.

Egyéb csingilingik

Most jöttem rá, hogy nem ejtettem egy szót sem a videokészítésről, képi-effektezésről és semmi hasonlóról. Azonban úgy gondolom, hogy ezek a „kényelmi funkciók”, amelyek szervesen nem kapcsolódnak a zenéléshez, bátran megérdemlik a későbbi felfedezés örömet. (Egyébként is ahhoz, hogy klipünk legyen, elébb tán a zenét kell megírni ☺.) No persze, ha már megvagyunk, vadul cserebe-

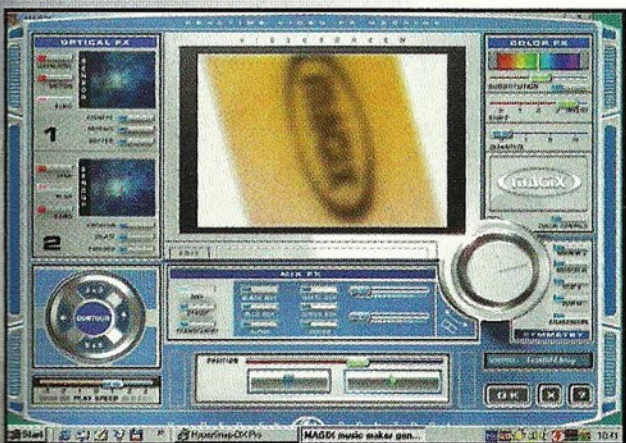


rélhetünk az interneten, magunk is alkothunk hangokat, sőt, Sound-Pool CD-k segítségével további mintákhoz juthatunk. Ez a nem semmi! Akinek pedig szó szerint dunsztja sincs a zenélésről, az használja a Varázslót (a'la jó öreg Windows). Az mindig bejön ☺.

Summa Magicum

Többször is megdöbbsentem, milyen 'zeneszerzési' lehetőségek léteznek manapság. Zenei előképzettség és komoly, profi háttér nélkül is sztárok lehetünk igen hamar, jól kitalált és megszerkesztett, gyönyörűen megszólaló eszközök segítségével, hiszen egy ilyen típusú zeneprogram nagymértékű profizmusához, tudásához semmi kétség nem férhet. Ez persze jó dolog, s remélem, a lehetőséggel sokan tudnak majd élni PC-jük előtt ülve. Azonban erről a jelenségről mindig Karinthy Frigyes legendás mondása jut az eszembe: „A művészet csődbe jutott, és most kiárusítják a műhelyt.”

Gyu



Magix Music Maker 6

<http://www.magix.net>

PRO

- nagyon profi
- teljes házi stúdió
- végtelen lehetőségek
- nem kell hozzá zenei tudás

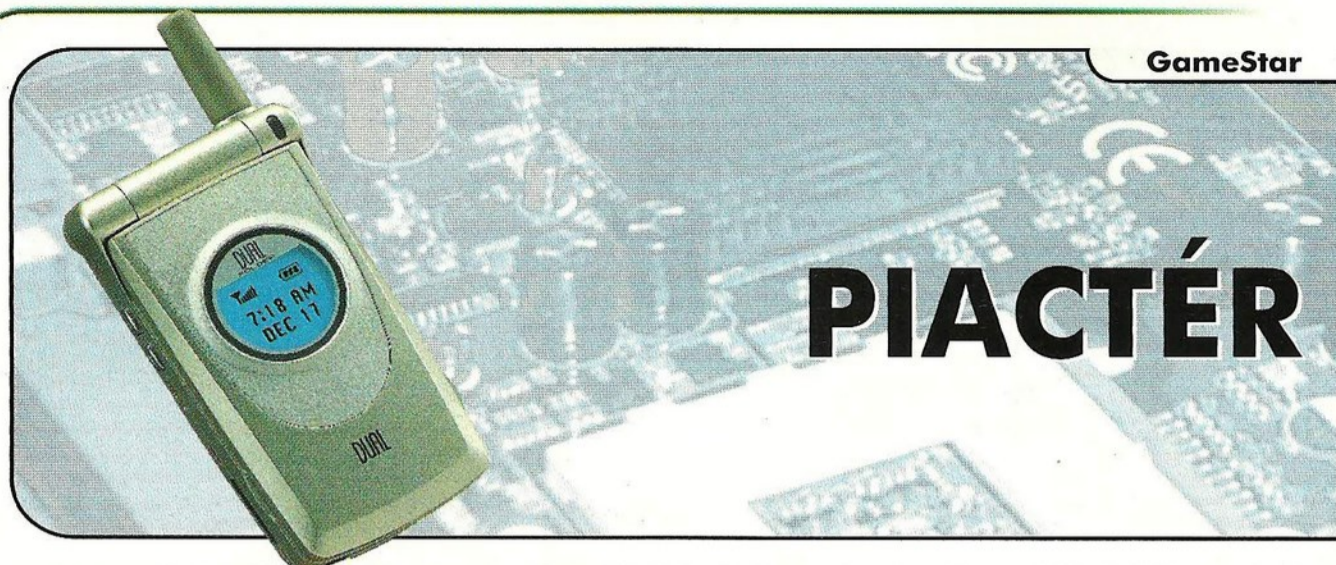
KONTRA

- nem túl egyszerű
- kevés a hangminta

H&H'92 Kft.
223-1500

91%

GameStar



PIACTÉR

Gyakran előfordul, hogy a szerkesztőségbe behoznak valamit, ami új, érdekes, mindenképpen közlésre való, de a leírásának terjedelme nem éri el a szükséges minimumot. Ha megvárnánk, míg más cégtől is érkezik hasonló, akkor addigra az első példány újdonsága bizony romlana, ami azt méltatlan hátrányba hozná. Ezért úgy döntöttünk, hogy külön rovatot indítunk az ilyen termékeknek a fenti címen, amelyhez híven közétesszük a beszerzési adatokat is. Ha ezek közül valamelyik (általában az ár) hiányzik, akkor az adott kütyüt vagy szoftvert lapzártakor még nem lehetett kapni, de a származási forrás megjelölésére mindenképpen törekedni fogunk. Várjuk a visszajelzéseket! (Mint majd kiderül, Mr. ZeroCool méltatja leggyakrabban a PiacTér szereplőit...)

Logitech QuickCam Traveler

Nem pihenésre használja a nyári uborkaszezont a Logitech, hiszen máris piacra dobta továbbfejlesztett webkameráját, mely egyesíti a gyengébb minőségű digitális kamerák és fényképezőgépek tulajdonságait. A számítógéphez a napjainkban legtöbbször használt USB porton keresztül köthetjük, egy aprócska szoftver telepítése után.



Ha éppen nincs a géphez kapcsolva, két AA típusú, szabványos, 1,5 voltos ceruzaelem működteti, melyek hosszas terhelés után sem adták meg magukat, tehát a gép egészen takarékosan bánk velük. A mai webkamerákhoz hasonlóan a Traveler is maximálisan 640 x 480-as felbontásra képes, de pozitív tulajdonsága, hogy ezt a képméretet másodpercenként 30-szor képes frissíteni, így valóban filmszerűen élethű mozgást tud mutatni. Ha rögzíteni is kell, a minőség valamelyest romlik a tömörítések miatt.

Samsung SGH-A300

Rövidke pihenő után a Samsung bemutatta legújabb mobil készülékeit, melyek közül először az SGH-A300-ast sikerült beszerezni. Jópofa, kissé Star Trek beütésű telefon, melynek egyik különlegessége, hogy két kijelzőt szereltek bele. A fedőlapon található, kéken világító kijelzőn láthatjuk a hívó számát (vagy hozzárendelt nevet), az aktuális töltöttséget, a térerőt és hasonló apróságokat. Ha kinyitjuk a készüléket, a belső, ezúttal már zölden világító képernyőn a teljes menürendszer tárul elénk. A 128 x 128-as képpontszámú képet remekül osztották el, így az általános mellékinformációk (akkutöltöttség, térerő,



stb.) mellett még további öt sorban nézhetjük az SMS-ek szövegét illetve más menüket. A készülék közepén található négyállású kapcsoló segítségével navigálhatunk a menük között, melyet további két (3 pont jelzésű) gomb segít. A bejövő hívásokat fogadhatjuk a fedőlap nyitása segítségével (aktív flip), nyitott állapotban pedig a zöld jelű felvételi gombbal. A készülékben egyetlen játék sem található, ami nem mindenki számára hátrány, de mindenesetre szokatlan manapság. Van benne viszont naptár, emlékeztető, számológép, ébresztő és még egy sereg apró, hasznos funkció. Súlya összesen 83 gramm, ami valóban nem túl sok, de szerintem a méretéhez képest néhány grammal még ennél is könnyebb lehetne. Összesen 100 telefonszámot és ezen felül még általunk szerkesztett zenéket is képes tárolni saját memóriájában az SGH-A300, amit 18

Fényképezőgépként ezen a felbontáson mintegy 60 képet tud tárolni memóriájában (a JPG tömörítésétől függően ez több vagy kevesebb is lehet). Eggyel kisebb képméretben (320 x 240) már 200-240 is elfér, de azok már alig használhatók.

A készülék hátoldalán található egy LCD, melyen a töltöttség, a törlési funkciók és az egyes időbeállítások láthatók. Mikrofont is építettek bele, tehát társaloghatunk is internetes barátainkkal. A mellékelt szoftverekkel készíthetünk magunknak fényképalbumokat, szerkeszthetjük az elmentett képeket, animációkat, és egy jó csomó trükköt is végrehajthatunk rajtuk. Akárcsak az előző Logitech kameránál, ennél is vehetünk fel videót a mozgásérzékelő program segítségével, illetve online mozgóképes konferenciákat is rendezhetünk. Még két külön támasztékot is csomagol hozzá a gyártó, így a monitorra vagy bármilyen sima felületre is ráilleszthetjük.

Egyelőre még nem tudunk pontos árat mondani, találgatásokba pedig nem akarunk bocsátkozni. Nagyon jó mókának tűnt ez az aranyos kis ketyere. Annyi eszközt integrál magába a Logitech QuickCam Traveler, hogy ha nem lesz nagyon-nagyon elvadult az ára, sikerre számíthat.

Logitech QuickCam Traveler

<http://www.logitech.com>

PRO

- jól néz ki
- elég kicsi
- sokáig bírják az elemek

KONTRA

- kár, hogy nem tud nagyobb képeket rögzíteni

Logitech Magyarország
485-0647

92%

Samsung SGH-A300

<http://www.samsung.com>

PRO

- kicsi
- Star Trek-es érzést ad
- nincsenek benne játékok

KONTRA

- több helyen bonyolult menük
- kevés szolgáltatás
- nincsenek benne játékok

Samsung Magyarország

87%

LG Flatron 776FM

Ez a monitor kora reggel került a szerkesztőségbe, az asztalomra. Beüzemelttem, majd elkezdtem a szokásos kis tesztek futtatni. Kis idő után feltűnt, hogy az emberkék a folyosóról egyre többször kukkantanak be irodámba, majd később már be is



jöttek, és ilyen dolgokkal zaklattak, hogy „Mi ez? De király! Nekem is kell...” Pedig én csak monitort akartam tesztelni ☺.

A kitüntető érdeklődést leginkább alakjának köszönhettem a készülék, bár ha a rajongótábor a képességeivel is tisztában lett volna, még nagyobb lett volna a lelkesedés. Szóval a lényeg, hogy ez egy „egyszerű” 17 hüvelykes Flatron monitor, W-ARAS (vagyis tükröződésmentes) bevonattal, melybe plusz szolgáltatásként beleépítettek néhány 4 wattos hangszórót is. A monitor hátoldalán található néhány csatlakozó, melyek között az egyik lehetővé teszi, hogy továbbküldjük az audió jelet más hangeszközökhöz. Találkozhatunk itt még egy mikrofonbemenettel is. Maximális képpontszáma 1280 x 1024 60 Hz-es képfrissítésen, de ahogyan általában lenni szokott, ennek is az 1024 x 768 képpont 85-100 Hz az optimális kihasználtsága. Rövid használat után kiderült, hogy játékokra és munkára egyaránt remekül használható, nagyon szép képe van, és a megfelelő beállítások mellett egyáltalán nem zavarta a szememet.

Nokia 3330

Röviddel azután, hogy piacra került a Nokia 3310-es, bemutatták az utódjául szánt 3330-ast is, mely gyakorlatilag az előd felturbózott, kiegészített változata. Külsőleg teljesen meg egyezik a 3310-zel, a különbségek közül legszembetűnőbb a WAP funkció (melyet a mai statisztikák szerint egyre kevesebbet használnak ☺). Ha nem tudná valaki, inkább elmondom: a WAP funkció olyan szolgáltatás, melynek segítségével „internetszerű” oldalakon tudunk böngészni, moziműsorokat keresni, és így tovább. A beleépített játékok nagy részéhez mostantól WAP-on keresztül tölthetünk le

újabb és újabb szinteket, és rekordjainkat akár a hálózaton is közzétehetjük. A listára mostantól egy flipper is felkerült (Bumper a neve), de mivel a készülék nem tudja elég gyorsan frissíteni a képet, nem túl élvezetes. További újítás, hogy a készülék 100 nevet és telefonszámot tud rögzíteni a saját memóriájában (a' la Panasonic és tsai.), és erre ugyebár még jön egy hasonló mennyiség a SIM-kártyánkon. A 3310-es és 3330-as készülékek tartozékai



(töltő, stb.) teljesen kompatibilisek egymással, így nem kell ezeket eldobni egy esetleges csere után.

A Nokia először tett készülékébe képernyővédőt is, aminek még mindig nem sok értelmét látom. A két készülék közül egyébként mostanában mindenképpen a 3330-ast érdemes megvenni, mert rengeteg apró hibát kijavítottak benne, és így sokkal kezelhetőbbé vált.

található MX kártyák értékeivel, valóban csalódni fogtok. Ne felejtsetek azonban el, hogy a két kártya között jókora árrés van. Ez pedig sokak számára nem lebecsülendő szempont. Biztos vagyok benne, hogy ez a grafikusártya remekül használható azok számára, akik nem a mai grafika központú világban élnek, vagy mondjuk a Quake játékokat olyannyira lebutítják, mint a nagymesterek. Arra azért vigyázzatok, hogy a mai játékok már biztosan nagyon szaggatnának rajta! Azoknak azonban, akik alacsony összegeket tudnak csak PC-jükre költeni és mégis elfogadható teljesítményt szeretnének, bátran merem ajánlani, némi tuninggal valamicskét még javítani is tudunk a sebességén. Hiányoltam azonban a dobozából a teljes szoftvereket, melyeket pedig az Innovision manapság nagy szeretettel pakol grafikus vezérlői mellé.

Inno3D TNT2

Mielőtt bárkit is kinevetnétek, közlöm, hogy ez a kártya nem véletlenül és nem is helykitöltés végett került a lapba. Tisztában vagyok vele, hogy nem egy mai darab (legalábbis a TNT2), de még ma is kiválóan megállja a helyét. Rövidke tesztelés alatt ugyanis kiderült, hogy elfogadható eredményeket képes elérni egy 800-as Celeronnal. Ezekből néhány adat a teljesség igénye nélkül (elnézést, hogy nem szedtem táblázatba, de arra itt nincs hely):

3DMark2000 800 x 600 x 16: 2312 pont, Quake 3 800 x 600 x 32: 31,8 FPS.

Ha most ezeket az értékeket összehasonlítjátok a szintén ebben a számban

található MX kártyák értékeivel, valóban csalódni fogtok. Ne felejtsetek azonban el, hogy a két kártya között jókora árrés van. Ez pedig sokak számára nem lebecsülendő szempont. Biztos vagyok benne, hogy ez a grafikusártya remekül használható azok számára, akik nem a mai grafika központú világban élnek, vagy mondjuk a Quake játékokat olyannyira lebutítják, mint a nagymesterek. Arra azért vigyázzatok, hogy a mai játékok már biztosan nagyon szaggatnának rajta! Azoknak azonban, akik alacsony összegeket tudnak csak PC-jükre költeni és mégis elfogadható teljesítményt szeretnének, bátran merem ajánlani, némi tuninggal valamicskét még javítani is tudunk a sebességén. Hiányoltam azonban a dobozából a teljes szoftvereket, melyeket pedig az Innovision manapság nagy szeretettel pakol grafikus vezérlői mellé.

ZeroCool

LG Flatron 776FM

<http://www.lge.com>

PRO

- kiváló külalak
- gyönyörű képminőség

KONTRA

- nem adják ingyen

LG Magyarország
82 000 Ft+ÁFA

98%

Nokia 3330

<http://www.nokia.com>

PRO

- megszokott Nokia menürendszer
- remek minőség

KONTRA

- kevés újítás
- lehetne könnyebe

Nokia Magyarország

81%

Inno3D TNT2

<http://www.inno3d.com>

PRO

- elég olcsó

KONTRA

- ma már elavult

Spy Computer
484-0819

76%

IntelPlay

BEMUTATKOZIK AZ INTELPLAY

VIRTUÁLIS ÖNMEGVALÓSÍTÁS



Egy átlagos vasárnapi napon úgy gondoltam, hogy kipróbálom az Intel két aprócska készülékét. Elsőre nem tűntek nagy szenzációnak, ám rövid idő után rádőbentem, hogy hihetetlen móka mindkettő. Alig tudtam abbahagyni az ugrálást a monitor előtt, és még az sem érdekelt, hogy enyhén szólva zavarodottnak tekintettek a szemközti szobában dolgozó emberkék. Emellett azt is megfigyelhettem, hogy mennyire összetett a rovarok szárnya, vagy éppen lába. Na jó, elárulom: egy különleges kamerát és egy mikroszkópot teszteltem ☺.

A kamera maga egy elég játékos, viszonylag rossz minőségű műanyag dobozba van ágyazva. A számítógéphez USB porton keresztül csatlakozik. A mellékelt CD-n háromféle szoftver található. Egyik maga a telepítő, mely egy egyszerű drivert tesz fel a gépünkre, a másik egy úgynevezett StageRight Software, mely a „varázslatot” végzi el, végül pedig a Fun Fair Software, melyben a játékok vannak. A varázslat, amit az imént említettem, az az eljárás, melynek segítségével mi, egyszerű halandó emberek belesikerülünk egy virtuális térbe; egy játékba, ha úgy tetszik. Beállítása közben a készülék rögzíti a mögöttünk lévő háttérrel, majd a virtuális térben a rajtunk kívüli (vagyis a nem mozgó) részeket nemes egyszerűséggel levágja a képről. A kamera képfrissítése elég jó, így hirtelen mozdulatokat is remekül érzékel. A hozzá adott CD-n megtalálható még a már említett Fun Fair Software, mely életre kelt minket a virtuális világokban. Ez összesen 5 különféle „játékot” tartalmaz. Az első egy snowboardbajnokság, ahol mi balra, illetve jobbra ugrálva tudjuk kikerülni az akadályokat. A második egy flipper játék, ahol a fejünkkel kell megvé-

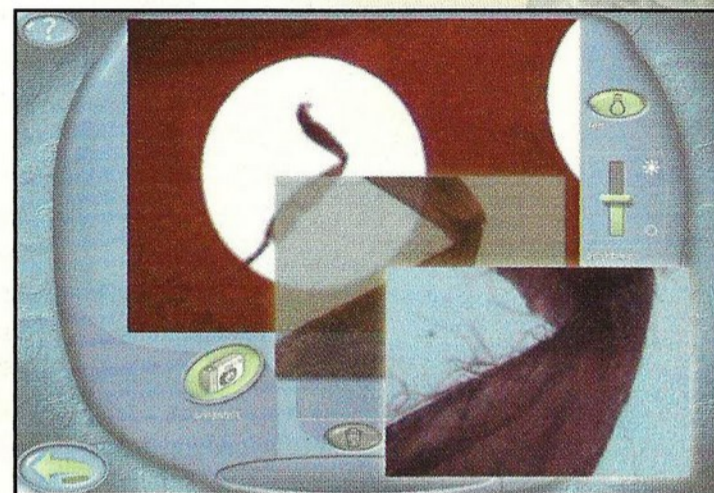
denünk a golyót a lepattanástól. A következő a táncos lábú fiataloknak tetszik majd. Ha lassan mozgunk a kamera előtt, a zenészek is lassú ütemet diktálnak, ha gyorsulunk, ők is rákapcsolnak. Ezt követi egy öltöztető rész, végül pedig egy buborék-durrogató program, melyben saját kezünkkel kell szétcsapni a virtuális térben szállingózó ballonokat.

Az teljesen bizonyos, hogy hatalmas szórakozást nyújt a készülék. Sajnos azonban a játékokat hamar meg lehet unni. A fiatalabb gyerekek hamar elveszíthetik a türelmüket, ha játék



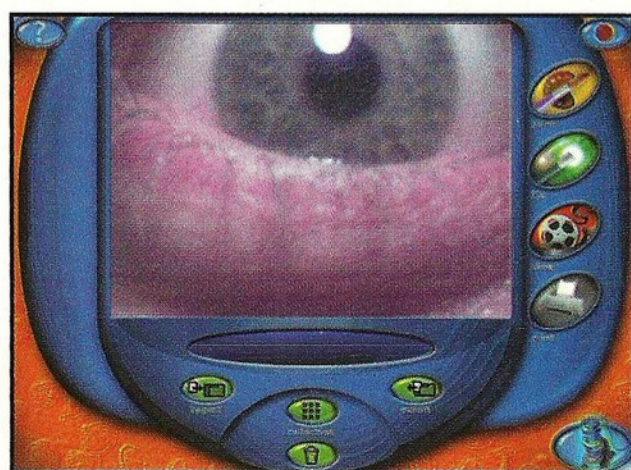
közben mondjuk magától újraindul a gép. Erre pedig elég sok az esély. Az is többször előfordult, hogy a készülék egyszerűen megbolondult, és jobbra balra ugrált a kép.

A QX3 Microscope hasonló minőségű műanyagból készült, mint a kamera, ám annál jóval összetettebb. A számítógéphez szintén USB porton csatlakozik. Három különféle lencsét szereltek bele, mely 10x-es, 60x-os és 200x-os nagyítást biztosít. Ezt a közepén található zöld tekerő segítségével könnyedén állíthatjuk. Persze ez a digitális ketyere sem úgy működik, mint a klasszikus, ódivatú társai – a kinagyított képet monitorunkon láthatjuk a hozzá adott szoftver segítségével, ami megspórolja nekünk a kigúvadt szemekkel, görnyedt pózban történő hosszas ücsörgést. Nagy különbség még az is, hogy a nagyításban nemcsak a lencsék, hanem az érzékeny kis kamera is közreműködik, aminek köszönhetően nemcsak „2D-s” laboratóriumi metszeteket, de normális 3D-s objektumokat



is vizsgálhatunk (mondjuk a blöki orrától épp most levadászott bolha tetemét). A szoftvercsomagban több, hosszabb szórakozást is magában rejtő funkció is található. A mikroszkóp alá helyezett dolgokat le is fényképezhetjük, majd az így készült fotókat át is szerkeszthetjük, aláírhatjuk, vagy akár meg is „effektezhetjük”. A vizsgálat alatt álló lényeket felülről, illetve alulról is megvilágíthatjuk a beépített két erős izzó segítségével. Ha az alsó világítást használjuk, akkor a vékonyabb dolgok értelemszerűen áttetszőnek tűnnek majd, így jóval érdekesebb dolgokat tapasztalhatunk. A folyamatosan gyűlő képeinkből készíthetünk gyors bemutatót is, melyhez még előre elmentett háttérzenét is csatlakoztathatunk. Ezt a mikroszkópot jópofa lépésnek tartom a számítástechnika fejlődésében, ám itt is van még mit javítani, akárcsak a kamera esetében. Nekünk inkább a kamera volt szórakoztatóbb (azt látnotok kellett volna, ahogy Szittyó snowboardozott ☺). A jóval fiatalabb korosztály azonban valószínűleg értékeli majd mindkettőt.

ZeroCool



IntelPlay ME2CAM Video Camera

<http://www.intelplay.com>

PRO

- hatalmas móka
- nagyon ötletes

KONTRA

- kevés játéklehetőség
- hamar hibázik

Pilot-Comp Kft.
321-0408

93%

IntelPlay QX3 Computer Microscope

<http://www.intelplay.com>

PRO

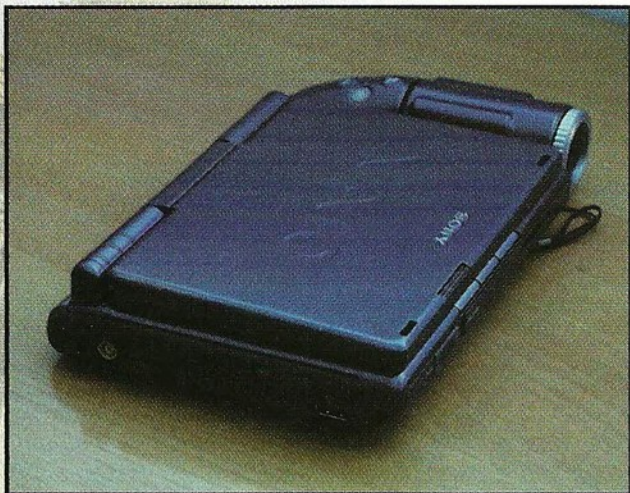
- sok lehetőség van a szoftverében
- vizsgálgatás közben érdekes dolgokat találtunk

KONTRA

- kevés minta van hozzá
- nem elég érzékeny a nagyítás

Pilot-Comp Kft.
321-0408

89%



Sony Electronics

SONY VAIQ PCG-GT1 NOTESZGÉP

DIGITÁLIS ÖSZVÉR

Mint az közismert, az öszvér a ló és a szamár nászából keletkező, nemzőképtelen háziállat, ami – jó esetben – a szülők előnyös tulajdonságait örökli. Nagyobb és erősebb, mint a szamár, sokkal nyugodtabb, mint a ló, sokkal jobban terhelhető. Rossz esetben azonban hisztisebb, mint egy érzékeny paripa, miközben csökönyösebb egy fafejű szamárnál is, és sem terhet, sem embert nem tűr meg a hátán...

Ezek a lehetőségek a többfunkciós eszközök bármely fajtájánál fönnállnak. Azaz, a kevert leszármazott lehet jobb, mint bármely komponense, de lehet rosszabb is bármelyiknél. Továbbá a megítélés, mint minden, a személyes hozzáállástól függ, tehát ami egyeseknek ideális, másoknak egészen kibírhatatlan is lehet. Így hát az egyetlen tisztességes viselkedés részéről egy olyan eszközzel szemben, mely – kisebb, mint egy noteszgép, de nagyobb a PDA-knál, – digitális videokamerát és magnót tartalmaz, – mellesleg windowsos (WinME-s) számítógép is, 128 MB memóriával és 20 gigabájtos merevlemezzel, – de nem Intel processzorral, hanem 600 MHz-es TransMeta Crusoe-val,



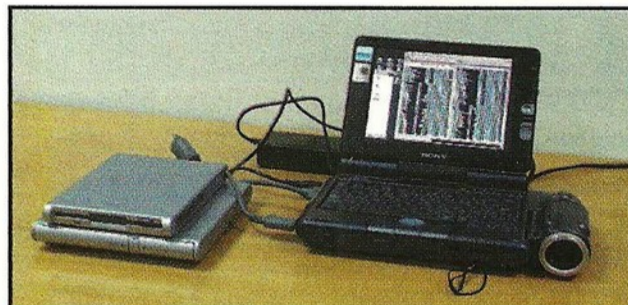
- színes LCD-je 130 x 95 mm-es, de 1024 x 768 képpontos, azaz 200 pont/hüvelyk felbontású,
- 14 mm-es osztású, mini gumibillentyűzete van, mutatóeszközként az IBM noteszgépekből „idelicencelt”, nyomásérzékeny pöccök-egér szolgál, három gombbal (az egyik a görgetésekhez),
- 56 k-s modemet építettek bele,
- USB, PC Card, FireWire (IEEE 1394) és Sony Memory Stick® csatlakozói vannak,
- képernyője két irányban 180 fokban, beépített kamerája 270 fokban forgatható (a képernyő LCD-vel kifelé is ráhajtható a billentyűzetre),
- fenti állapotban kameraként és magnóként használható (a kezelőgombok hozzáférhetők),
- a 10-szeres optikai zoomos, igen jó (1:1,7) fényerejű lencserendszerrel megáldott kamera meglehetősen jó minőségű, 640 x 480-as állóképek rögzítésére is képes,
- oldalán a Sony eszközökre (még a mobiltelefonokra is) jellemző, gombként is megnyomható tekerőkerék található, amelyet saját kezelőprogram illeszt a windowsos Sony alkalmazásokhoz,

(itt folytatódik a mondat... :-)) az, hogy a lehető legrészletesebben leírom, és az olvasó majd eldönti, tetszik-e neki vagy sem. Két dologra mindenképpen rá kell irányítanom a figyelmet:

- alaphelyzetben nincs a Vaio GT1-hez sem CD, sem hajlékonylemez. A forgalmazó Macropolis Notebook Computer Kft-től kérünk ilyen perifériákat, amelyek az 1,3 millió forintos alapárhoz képest további 130 ezer forintba kerülnek. (A CD-olvasó a PC Card, a hajlékonylemez pedig az USB részbe csatlakozott.)
- a fenti méretű és felbontású képernyő a Windows alapbeállításában nem olvasható, a feliratokat meg kell növelni a képernyő-beállítási lehetőségek felhasználásával.

Személyes vélemény

Nehogy már lemaradjon! Eleinte elég tanácstalan voltam, mit is kezdenék egy ilyen nagy képességű, de mégis kicsiny méretű eszközzel. Aztán a technológiai kiválóságok meggyőztek. 200 pont/hüvelyk felbontású a képernyő! Ez jobb, mint a valaha grafikusként tisztelt, 24 tűs mátrixnyomtatók 144



pont/hüvelykje! Számomra ez a fiziológiai határ, ha ugyanezt tudják majd 14,4 hüvelykes képátlóban (ez mintegy az A4-es papír méretének felel meg), az elég, amíg ember az ember.

Hát igen, a billentyűzet eléggé töpörte. De hát annyi mindent megszoktunk már (pl. a neves PDA-ké sem nagyobb). A 128 megabájt RAM és 20 GB merevlemez okos választás a médiák (kép, hang, videó) digitalizálása szempontjából. A rengeteg csatlakoztatási lehetőség is hasznos – például rá lehet dugni USB-s egeret, ha valaki nem szereti a pöccöt. Ez volt az első találkozásom a TransMeta Crusoe processzorral. Elvileg bármilyen CPU utánzására képes különleges mikroszoftvere révén, amelynek további előnye, hogy kevésbé melegszik. De azért volt a GT1-nek hűtőrácsa, jött is ki rajta a meleg. Lehet, hogy Intellel lángot lehelt volna? Lehet, hogy Intel be sem fért volna egy ilyen kicsi dobozba? Csak az az ár, azt tudnám feledni! Ezzel máris elárultam, hogy nem tartozom ahhoz a réteghez, amelyben csak elhatározás kérdése, vesznek-e ilyet? A hozzám hasonlóknak legyen példa a Sony Vaio PCG-GT1 arra, hogy mire (volt...) képes a digitális szórakoztató elektronika 2001-ben.

czy



Sony Vaio PCG-GT1 Noteszgép

<http://www.macropolis.hu>

PRO

- rengeteg, könnyen elérhető funkció
- kicsi, mégis remekül használható
- roppant finom LCD
- számos csatlakozási lehetőség

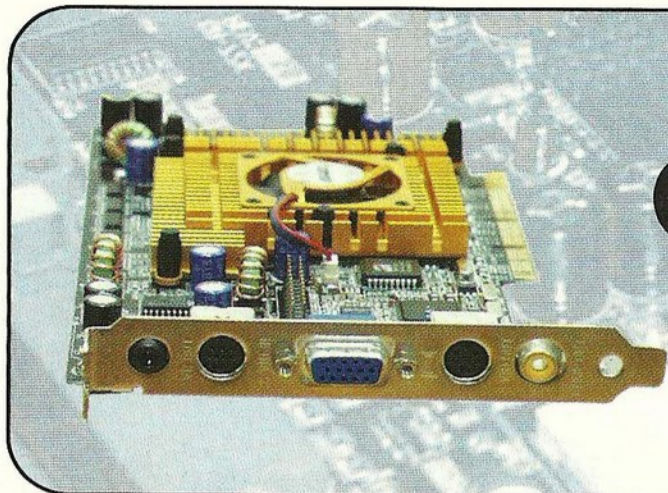
KONTRA

- kicsi billentyűzet
- alapértelmezésben olvashatatlan képernyő
- nagyon magas ár

Macropolis Notebook
Computer Kft.
478-4070

78%

GameStar

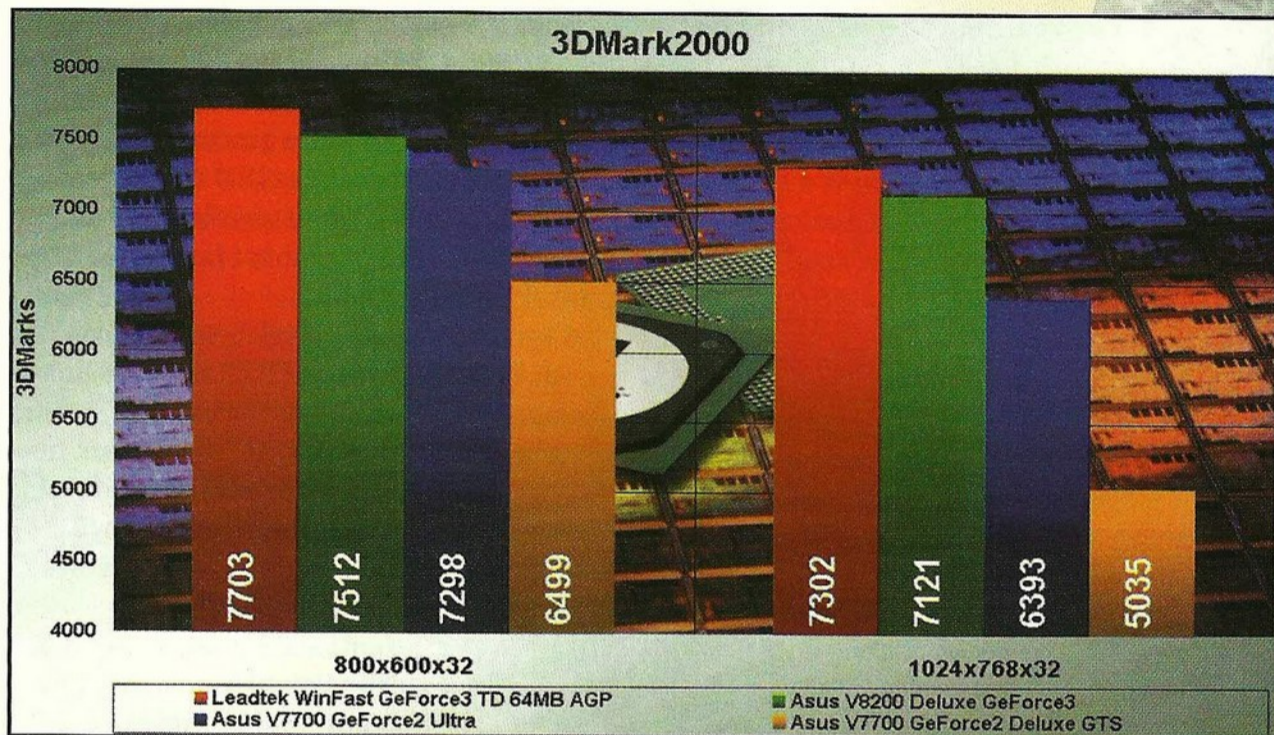


GEFORCE3 TESZT



Assacsán hazánkba is beözönlnek a GeForce3-as grafikuskártyák, ami nekünk, átlag felhasználóknak bizonyos szempontból nagyon jó hír. Egyrészt új lehetőségek nyílnak számunkra (ha ugyebár hajlandóak vagyunk tágabba nyitni pénztárcánkat), illetve ha ezt nem tehetjük meg, még akkor is nyerünk az alacsonyabb kategóriás (pl. MX) kártyák „árzuhanásával”. Így mindenki jól jár. Előző havi számunkban olvashattatok egy bemutatót az első hozzánk beérkezett GeForce3-ról. Most megérkezett a „sorozat” következő tagja, hogy tovább bizonyítsa a fejlesztések eredményességét.

Biztosan sokan tudjátok, hogy múltkor „csak” az ASUS V8200 Deluxe kártyáról tudtunk írni, ám most bevettük tesztünkbe a Leadtek WinFast GeForce3-at is. A két kártya között alapvető különbségek vannak, ám először tekintsük át a hasonlóságokat. Mindkét kártyán 64MB memória van, melyek 460 MHz-es sebességre képesek (de ez az alaplap buszsebességétől függ és nem a processzorétól!). Ezt kis tuningprogramok segítségével javíthatjuk, és bizonyos mértékig fagyás nélkül turbózzhatjuk kártyánk sebességét. A két tesztalany hűtése gyakorlatilag megegyező, hiszen hatalmas hűtőborda és egy ventilátor kombinációjából épülnek fel. A bordák még a memóriachipek fölé is elérnek, így azokat is hűtik. Az összes teszt lefuttatása után az ASUS kártya 104-114, a Leadtek pedig közel

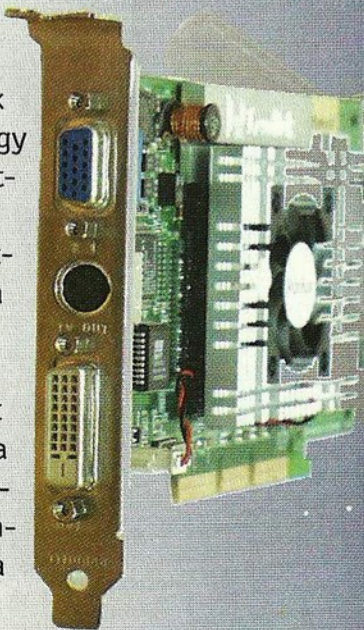
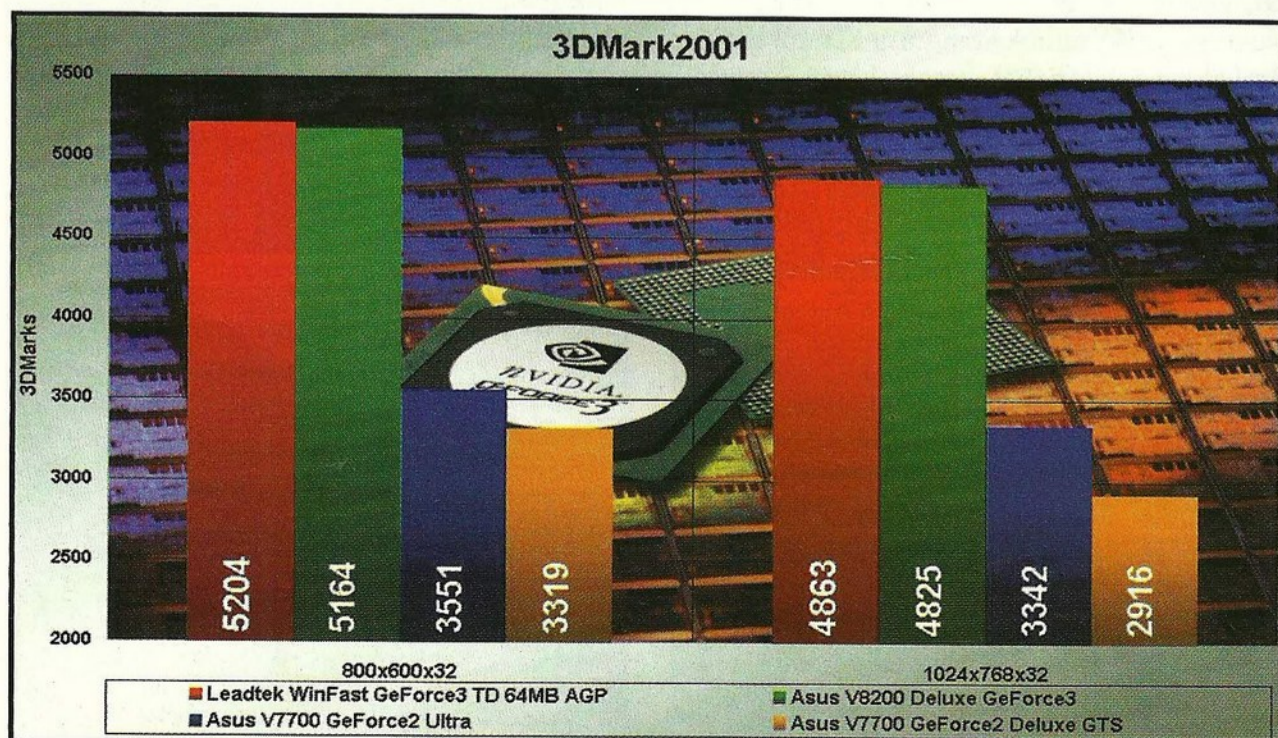


110-115 fokos volt (az egyes mérési pontoktól függően – ezek a memória és a GPU voltak). Egyik sem fagyott, így elmondhatjuk, hogy ezeknél a kártyáknál az ilyen fokú hőleadás természetesnek számít, ami pedig azt bizonyítja, hogy teszt példányaink sokkal komolyabb számításokat végeznek, mint az elődök, hiszen azok értékei még csak véletlenül sem érték el a 100 fokot – leszámítva egyes hűtés nélküli Noname példányokat.

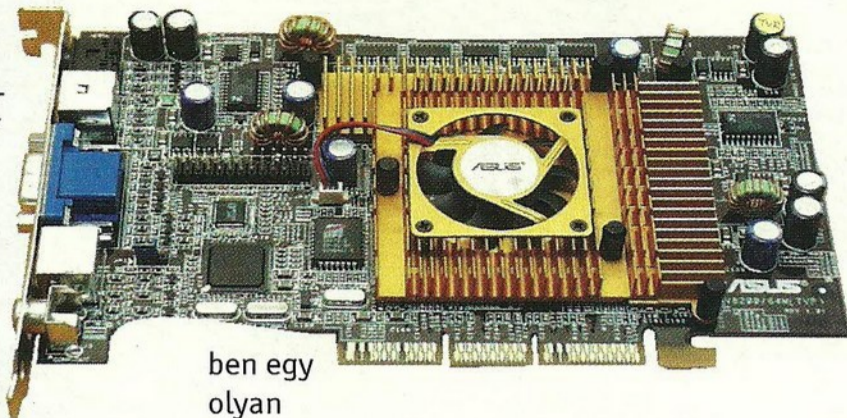
Most pedig következzenek a különbségek: Az ASUS a maga nemében az All-in-Wonder kártya, hiszen szinte minden megtalálható rajta ki- és bemeneti szinten. A normál monitor kimeneten kívül tettek rá S-Video be- és

kimenetet valamint Composite kimenetet is. Ezekon felül helyet kapott még a VR Out is, melyhez a kártya dobozában található 3D-s szemüveget kapcsolhatjuk (ennek igazából azonban sok értelmét nem látom, mert a szemüveg elég gyatra frissítési értékeket produkál, így aztán hamar zavarja az ember szemét – de addig hatalmas móka ☺). Ez mind szép és jó, de akik ma már rendelkeznek GeForce2 Deluxe kártyával, azoknak ismerősök lehetnek ezek a dolgok, hiszen azon ugyanezek az extrák vannak – e téren tehát nincs számottevő fejlődés. Az ASUS kártya TV-Out chipje Philips gyártmány.

A Leadtekre a szokványos monitorkimeneten felül „csupán” egy TV-Out és egy DVI kimenet került (ebből az átlagfelhasználó a DVI kimenetet csak egészen különleges esetekben használja). A TV kimenetet egy Conexant chip vezérli. A hűtőbordát (ahogy azt képünkön is láthatjátok) elég rosszul alakították ki, hiszen a RAM-ok felett lévő részek egy sima felületet alkotnak, és ezek sokkal lassabban és nehezebben adják le a hőt, mint a külön bordázottak (talán ezért is melegedett olyan hamar). Extra tartozékok terén kicsit szűkösebb, pontosabban másrétű a



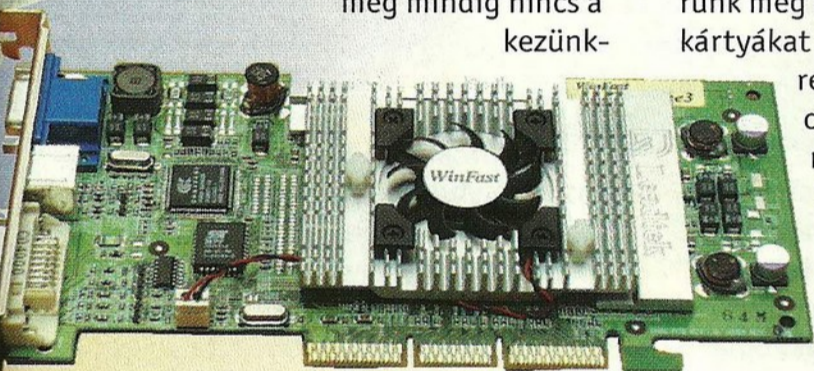
választék, mint az ASUS-nál. Ehhez szerencsére adnak két hosszabbító és egy átalakító csatlakozót, melyeket az előbbi „alanynál” hiányoltam, ám nem került a dobozába túl sok CD – a gyártók csupán egy driver lemezt és a DVD Magic nevezetű lejátszóprogramot mellékeltek.



ben egy olyan

Azt kell mondjam, hogy még mindig további információkat kell gyűjteni a GeForce3-as kártyákról ahhoz, hogy végleges tapasztalatokat vonjak le róluk. Az biztos, hogy ez a két teszt példány gyakorlatilag megegyező képességekkel bír (már ami a sebességüket illeti), és tökéletesen kiaknázzhatóak velük az új lehetőségek, effektek. Persze ennek egyelőre még nem örülhetünk tiszta szívből, hiszen a GF3 bejelentése óta már jónéhány hónap eltelt, és még mindig nincs a kezünk-

– valóban játék – program, mely az új képességeket kihasználná. Nem mi vagyunk ügyetlenek, egészen egyszerűen még nem jelentek meg ezek a programok. Ám most, hogy véget ért az E3, már nagyon várjuk az új játékokat, melyek már – reméljük – valóban szignifikáns különbségeket tudnak majd kimutatni az egyes teszt példányok között. A közeljövőben (sajnos lapzártáig már nem érkeztek meg) várunk még MSI, Innovision, ELSA és Hercules kártyákat is, melyek azonban az előzetes hírek szerint sok újdonsággal nem kecsegtetnek – legalábbis a teljesítményadatokról terén. Abban biztosak lehetünk, hogy mi azért leteszteljük őket, és megkönnyítjük a vásárlást. (Bár szerintem jobban örülnének annak, ha majd ezeket is kisorsolnánk köztetek. Hmm. Majd meg-



Leadtek WinFast GeForce TD 64 MB AGP

<http://www.leadtek.com>

PRO

- viszonylag elfogadható ára van
- remek mérési eredmények

KONTRA

- kevés plusz szolgáltatás
- még nem használja ki semmi

Kelly-Tech Kft.
135 000 Ft+ÁFA

97%

látjuk ☺.)

ASUS V8200 Deluxe GeForce 64 MB AGP

<http://www.asus.com>

PRO

- rengeteg extra
- sok CD a dobozban

KONTRA

- elég drága lesz
- még nem használja ki „semmi”

95%

LORD
COMPUTER

LORD ZUGLÓ

XIV. Bp., Kassai tér 18.
Tel.: 469-6000 Fax: 469-6006
H-P: 10-18-ig Sz: 10-17-ig

LORD WESTEND

Westend City Center
Telefon/Fax: 238-7278
H-P: 10-18-ig

LORD KÖRÚT

XIII. Bp., Hegedűs Gyula utca 1.
Tel.: 329-2353 Fax: 239-2995
H-P: 10-18-ig

HASZNÁLTCIKK ÉS SZERVIZ:

XIV. Bp., Telepes utca 2.
Telefon/Fax: 470-0460
H-P: 10-18-ig

HP LaserJet 1200 lézernyomtató 104900.-
HP DeskJet 640C tintasugaras nyomtató 20300.-
HP DeskJet 840C tintasugaras nyomtató 26900.-

Philips 17" 107E monitor 57900.-
Sony 17" E220 monitor 82300.-
Sony 17" G200 monitor 92700.-
Sony 19" E400 monitor 119.300.-

Írható CD-k már 80Ft-tól (TDK, Philips stb...)

Áraink engedményes nettó díszkontárak, melyek zugló üzletünkben és a webshopban a készlet erejéig érvényesek. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Friss árlistánkat megtalálod a www.lord.hu címen.

És amivel játszhatasz:

Quake 3, Unreal Tournament, HalfLife + CounterStrike, Red Alert 2, Dark Reign és még sok más...

Kezdetben volt 2+7 gép... Internet... és Játék... kis kólagép... lassú nyomtató... és meleg... később játékok... még több játék... hálózati játékok... Internetes - hálózati játékok... ...színes nyomtató... lézernyomtató...

... és bővítettünk... 16 gép... befért, kényelmesen... több légkondi... többfajta üdítő... ...ja és dupla sáv szélesség!

Nincs annál jobb, amikor a játékban becserkészed és leszeded a haverodat, vagy chat-en elmélkedsz a nagy dolgokról valakivel, akiről azt sem tudod, hogy fiú-e vagy lány...

Mi kell még, hogy ne nálunk töltsd a szabadidőd és ne nálunk találkozz a haverokkal?

Sokan ezt csinálják... És Te?

INTERNET KÓL@ZÓ A WESTEND CITY CENTERBEN!

GameStar

GEFORCE3 INTERJÚ

MI KÉRDEZTÜNK, ŐK FELELTEK



Előző havi számunkban megígértük nektek, hogy napjaink jeles programozóit megkérdezzük, miként is vélekednek a GeForce3-as grafikuskártyáról. A válaszadók: Az Insane programozói az Invictus csapatból: Jávorszky László (a szakállas) és Lehocz Kornél (a borzas). Az Imperium Galactica III vezető programozója és gyártásvezetője a Philos Laboratories csapatából: Sugár Róbert (az „egyke”).

GS: Mit gondoltál először, amikor megtudtad, mire képes a GeForce3?

Invictus: Eldobtam az agyamat.

Philos: A következő játékomra.

GS: Mi a véleményed a kártya áráról? Megéri ilyet vennünk?

Invictus: Ennyi pénzért még nem igazán. A mostani játékok nem fognak annyival gyorsabban futni. Szóval érdemes vele egy kicsit várni.

Philos: Nos, szerintem az ár egyelőre meglehetősen magas (persze ez idővel változni fog). Hogy megéri-e ilyet vennünk: a saját gépembe még nem vettem.

GS: Tényleg akkora programozói szabadságot ad, mint azt mindenhol írják?

Invictus: Éppen ideje volt, hogy egy 3D gyorsítónak szabadon programozható legyen a pipeline-ja. A vertexhaderek használata megadja a lehetőséget, hogy amit eddig csak szoftveres transzformációkkal lehetett megvalósítani, azt most teljes hardveres gyorsítással el lehet érni. Ez lehetővé teszi, hogy speciális effekteket használjunk a host processzor terhelése nélkül. A pixelshaderekkel



olyan dolgokat lehet elérni, amit csak szoftveres pixel pipeline (szoftver rendering) írásával, vagy különböző – a hardver és a DirectX korlátjai közötti – trükkökkel lehetett megcsinálni (per pixel lighting, procedurális textúrázás, korrektebb bumpmap).

Philos: Hmm-hmm. Valóban sok lehetőséget rejt magában az új technológia, de: meglátásom szerint a fejlesztőknek mindig vért kell izzadniuk, hogy egy játék tényleg jó legyen (látványos is meg gyors is, és persze többet tudjon az elődeinél), ugyanis a technológia fejlődésével párhuzamosan a játékok színvonala is növekszik, ezért az új lehetőségekkel egyre bonyolultabb és látványosabb dolgokat kell készíteni, tehát a feladat mindig ugyanolyan nehéz marad.

GS: Mikorra fog teljesen beérni ez a kártya? Tehát mikor fognak özönleni az új technológiákat kihasználó programok?

Invictus: Figyelembe véve azt a tényt, hogy a vezető szoftvergyártó cégek már hónapokkal a megjelenés előtt dokumentációkkal és teszt-kártyákkal rendelkeztek, szerintem év vége felé már szép számmal lesznek programok, amik kihasználják a lehetőségeit.

Philos: Talán fél év múlva, vagy még később.

GS: Szerinted bizonyos mérési eredményeknél miért nem gyorsabb a GeForce3, mint a GeForce2 Ultra? Ezt miért nem javították ki a fejlesztő cégek?

Invictus: Nem vagyok hardver szakértő, de az új lehetőségei miatt jelentős ez a kártya, és nem amiatt, hogy lényegesen gyorsabb.

Philos: Nem tudom.

GS: A GeForce3 segítségével egy PC eléri már az Xbox teljesítményét? (Bár tudom, hogy abban „eggyel” jobb grafikus chip van...)

Invictus: Ezt egyelőre nem volt lehetőségünk kipróbálni. Szerintem mostanában nem lehet könnyen egy Xbox sebességet PC-vel utolérni. Az Xboxnak speciálisan összeválogatott hardvere van. Nem beszélve az OS-ről, ami a hírek szerint egy eléggé stabil és gyors, Windows 2000 magból készített rendszer (pl.

nincs játék közbeni szvappolás).

Philos: Ez egy nehéz kérdés... Ugyanis a két gép között van egy hatalmas különbség: míg az Xboxba előre meghatározott számú és típusú alkatrészek vannak beépítve – beleértve a grafikus kártyát is –, addig egy PC-ben szinte „bármilyen” lehet. Ezért a PC-re írt játékoknak különféle grafikus kártyák-

kal is el kell futniuk, nem lehet őket egy-egy speciális kártyára kihegyezni.

Ezért lehet, hogy egy GeForce3-as PC fizikailag eléri az Xbox sebességét, mégsem játékok fogják ugyanazt a teljesítményt nyújtani.

GS: Szerinted merre kellene tovább fejlődniük a grafikus kártyáknak?

Invictus: Virtuális memóriakezelés a videó memórián, alpha-s lapok rendezése hardveresen, hierarchikus Z-buffer. Ezek nagy része már megvalósult komolyabb munkaállomásokba szánt grafikuskártyákon. Jó lenne, ha ezek a dolgok a nagyközönségnek szánt grafikuskártyákba is minél előbb belekerülnének. Térfigatmodellezés támogatása, ray tracing, voxel grafika készítése hardveres gyorsítással.

Philos: A végtelenségig kell gyorsítani őket, illetve még több feladatot rájuk terhelni, hogy a játékokban több processzoridő maradjon AI-ra meg egyebekre.

GS: Mennyire tartod nagy lépésnek a GeForce2 után a 3-as megjelenését?

Invictus: Teljesen új lehetőségek nyíltak meg a programozók előtt a GeForce3 használatával (lásd az előző válaszokat).

Philos: Véleményem szerint nem olyan hatalmas a technológiai ugrás, mint mondjuk a GeForce1 megjelenésekor.

GS: Neked mi tetszik legjobban a kártya új képességei közül?

Invictus: A pixelshaderek támogatása.

Philos: A pixelshaderek támogatása.

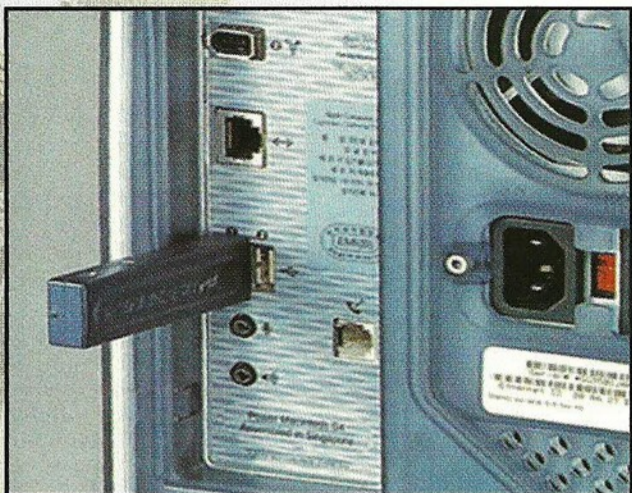
Köszönjük, hogy válaszoltatok rövid kérdés-sorozatunkra, és további jó fejlesztéseket kívánunk.

ZeroCool

J.M. Company

J.M. COMPANY: USBDRIVE

HATÉKONY TRÓNKÖVETELŐ



Az utóbbi évek legesélyesebb próbálkozása a hajlékonylemez sírba tételére az USB portra csatlakoztatható, virtuális meghajtóként látszó memória. Először az IBM-nél láttam 8 megabájtos kapacitását, aztán az Info kiállításon a Szerviz-Trade Kft standján találkoztam (mint kiderült, nemcsak én...) egy komplett családdal ebből a műfajból, 8 megabájtostól 1 gigabájtosig.

Mint bármely flash-memória, az USBDrive is (mintha ez lenne a kereskedelmi neve) lényegesen drágább, mint a mágneses vagy lézeres rögzítésű, forgó tárolók. Régi szokás szerint a mentetgetőzés az, hogy ha elterjed, akkor majd olcsóbb lesz. Most azt sejtem, ez be is fog következni, mert az eszköz tényleg Kolumbusz tojása. Kicsi, egyszerű, működik, hasznos – hát, egy kicsit többbe kerül ugyan, mint az ember szeretné, de hát istenem, annyi mindennel vagyunk így!

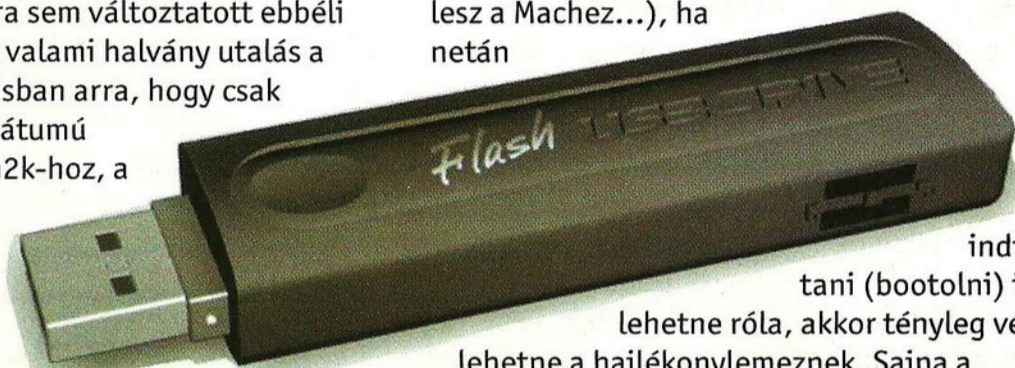
Az eszköz leginkább egy kulcstartóra vagy autójátó-nyitóra hasonlít (sőt az IBM-féle kivitel effektíve kulcstartó is). Fel kell telepíteni egy kis szoftvert (120 kilobájt), újra kell indítani a gépet, és ezután kell bedugni a drive-ot az USB csatlakozóba. A rendszer azonnal észreveszi az új meghajtót, és elhelyezi a legalacsonyabb szabad betűn. Ennyi! Van, aki azt állítja, hogy Windows ME és 2000 alatt még a meghajtóprogram sem kell. Az

már biztos az én hibám, hogy a kezelésben levő Windows 2000-es gép nemhogy nem látta meg magától, de még a meghajtó szoftver telepítése hatására sem változtatott ebbéli álláspontján. Volt valami halvány utalás a használati utasításban arra, hogy csak a 2001. februári dátumú meghajtó jó a Win2k-hoz, a mellékelt viszont még novemberi. Talán ezért? (WinME-t, mondjuk, vallási okokból egyébként sem használok.)

Viszont mind a három, általam kezelt, Win98SE-t futtató gépre feltelepedett a meghajtó, s újraindítást ugyan nem kért, de csak ezután vette észre az USBDrive-ot. Onnantól aztán kezdődött a kánaán, mert keletkezett egy új, 32 megabájtos, „cserélhető lemezes” lemezegység, amely lényegesen gyorsabb volt, mint a hajlékonylemez, de lassabb, mint a (folyamatosan olvasó) CD; leginkább a parallel portos ZIP-re emlékeztetett a sebessége.

Az USBDrive (Szerviz-Trade) kiserelésnek két lényeges plusz szolgáltatása van az IBM alapkivitelhez képest: az egyik az írásvédő kapcsoló, a másik pedig egy „hosszabítókábel”, melynek révén az előlapjukon USB-vel nem rendelkező gépekhez sem kell esetleg az asztal alá mászni, hogy csatlakoztathassuk az eszközt. Az újabb IBM NetVisták – Compaq iPAQ-ok, HP ePC-k, stb, stb – vagy az előlapjukon hordják az USB-jüket, vagy mindenképpen az asztalra kerülnek és kicsik, ezért hátuljuk is könnyen hozzáférhető. Nem beszélve a noteszgépekről. Ez van, emberek. Ha igazam lesz, egy év múlva a 128 megabájtos USBDrive fog 20 000 forintba ke-

rülni, lesz vagy egy tucat gyártó és forgalmazó, többféle színben lesz kapható (átlátszó és a pasztell különféle árnyalataiban pompázó is lesz a Machez...), ha netán



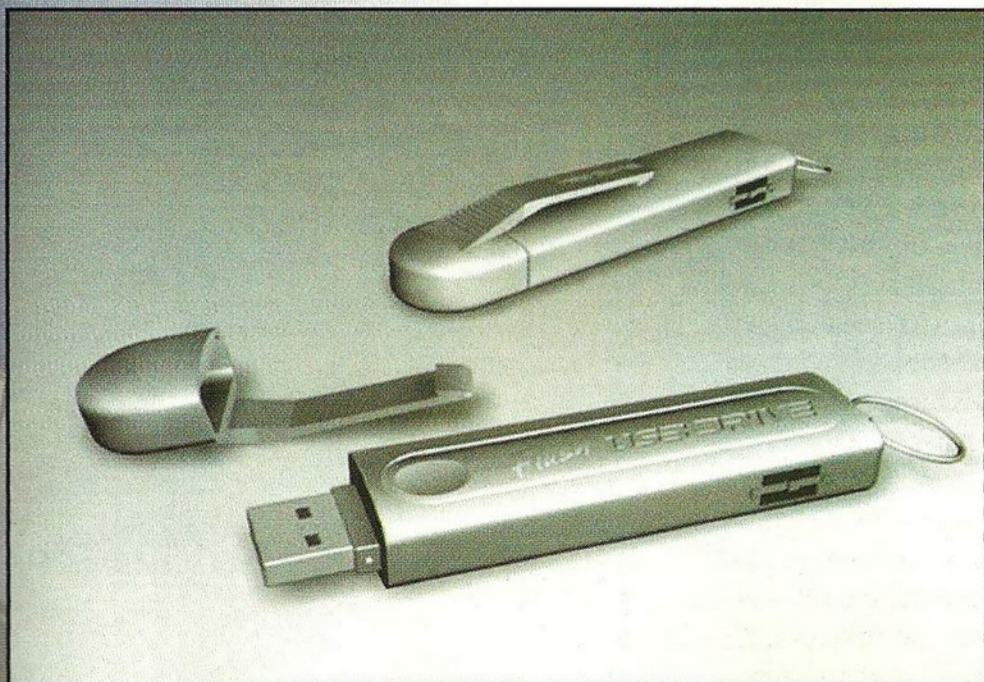
indítani (bootolni) is lehetne róla, akkor tényleg vége

lehetne a hajlékonylemeznek. Sajna a boot-CD még nem annyira elterjedt, hogy helyettesítené a végleg döglött gépek újraélesztésének egyetlen jelenlegi módszerét, az USBDrive BIOS-támogatására meg még várni kell. Addig viszont az adatok hordozására a legjobb eddigi próbálkozás. Technológiai ára (mint az MP3-nak a „CD-szerű” hangzás, az LCD-nek a látószög, azaz valami, ami nem előnyös, de elviseljük) az alábbi sor a specifikációban: „adatmegőrzés: 10 év”. Aha, szóval nem végtelen.

De mi lesz az USBDrive-ből 10 év múlva? Épp a minap vettem elő 10 éves hajlékonylemezeket, és kifogástalanok voltak. A CD égetett vagy préselt lyukai nemigen múlhatnak el. És a flash-memória? És az USB?

Amióta felmerült, hogy a dolgot például Quake skinek hordozására lehet használni, az IBM-változatból több száz fogyott. (8 MB, 20 000 Ft bruttó) Egy illetékes szerint „nem volt időnk a dobozt bevinni a raktárba...” A rövid próbaidő arra utal, hogy a Szerviz-Trade-nek is legfeljebb kellemes értékesítési gondolatai lehetnek.

czy



Flash USBDrive

<http://www.szerviztrade.hu>

PRO

- kicsi, hordozható, megbízható
- kézenfekvő a használata

KONTRA

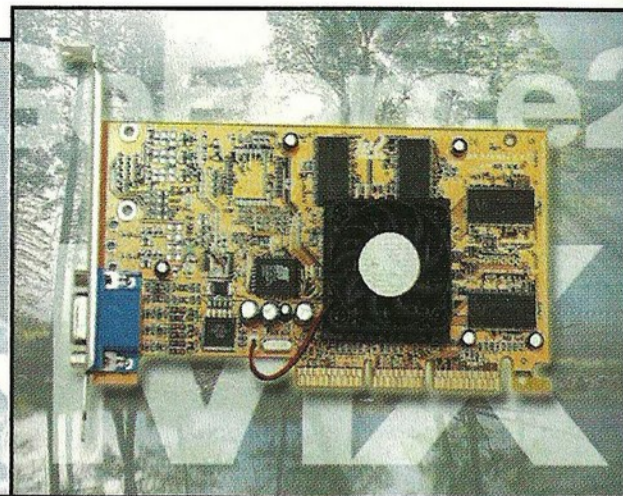
- WinME- és Win2k-meghajtóra figyelni kell
- egyelőre drága

Szerviz-Trade Kft.
363-4667

88%

GameStar

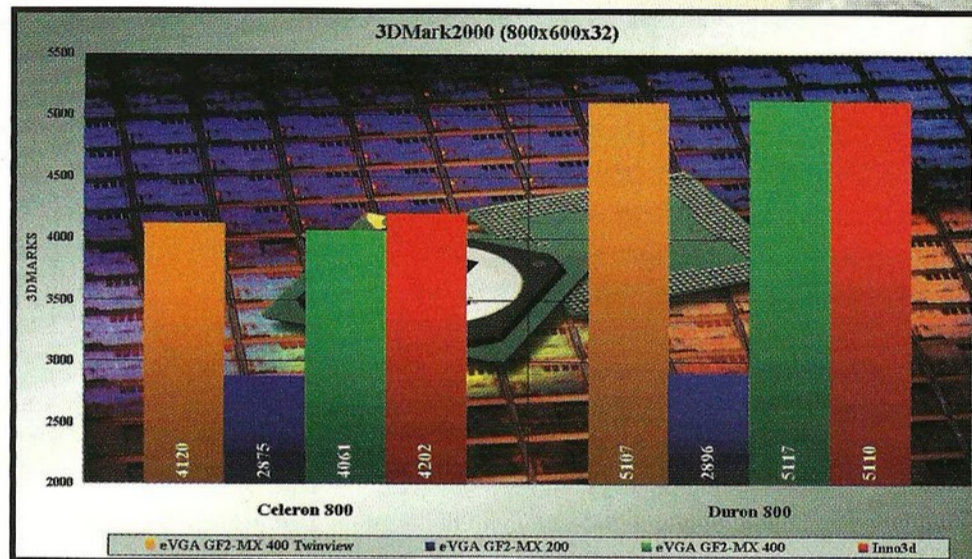
GEFORCE2 MX TESZT



Mint már előző számunkban említettem, akadt még néhány MX-es grafikus kártya, melyeket néhány egyszerű okból akkor nem sikerült tesztelnünk. (Kifogytunk az időből meg a helyből, egyéb dimenziókról nem is beszélve.) Most röviden folytatjuk a tesztet, még négy újabb példányra sikerült szert tennünk.

Három alanyunk a már ismert MX-400-as kategóriába tartozik, és egy alacsonyabb teljesítményű MX-200-ast is bemutatunk. Ebben a hónapban is mellékeljük azt a kis táblázatot, melyen jól láthatjátok, hogy miben különböznek egymástól a különféle típusú MX kártyák, és biztosíthatok mindenkit, hogy nem félreértés történt. Direkt tettük be, hogy most is jól láthassátok a különbségeket. Ja, majdnem el-

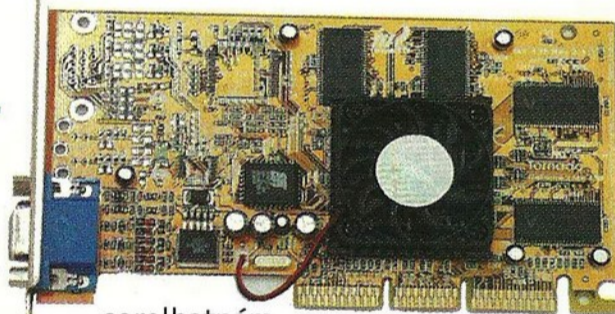
felejtettem, hogy a 2-es CD melléklet \extra\ tablazatok könyvtárában megtaláljátok az előző és az e havi MX teszthez tartozó mérési eredmények grafikonjait. Ezekből egyértelműen kiderül, hogy melyik volt a legjobb, és azt ugye belátjátok, hogy ennyi grafikont nem rakhatunk bele a lapba. Egyrészt csúnya lett volna, másrészt pedig kétszer ennyi helyet foglalt volna. Lássuk tehát az e havi felhozatalt.



Inno3D Tornado GeForce2 MX-400 64 MB AGP

Ennek a kártyának a 32 MB-os változatát már láthattátok. Most itt a 64-es is, mely újult erővel óriásit teljesített. Az elődhez hasonlóan ez is felvette a harcot a legnagyobbakkal, sőt, több tekintetben még meg is előzte őket. Sohasem vétett textúrahibát, és lefagyasztani sem sikerült. Kis trükkel még húzható is, így még jobb teljesítményt csikarhatunk ki belőle.

Dobozában a kártyán kívül öt (!) CD található, rajtuk két teljes játék, meghajtók, az Adobe PhotoDeluxe, a WinDVD 2000, és még hosszan

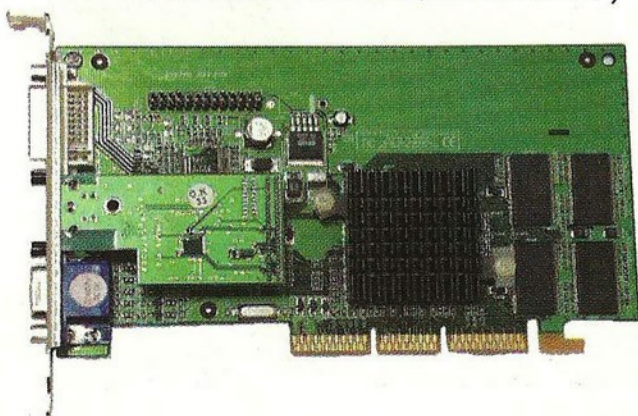


sorolhatnám.

A hűtést is remekül oldották meg a borda- és a ventilátorkombinációval, aminek köszönhetően a kártya alig-alig melegszik. Mindenkinek csak ajánlani tudom, remek vételnek bizonyult. Némi plusz pénzért cserébe én szívesen fogadnék egy TV-kimenetet, de ez csupán a személyes véleményem.

eVGA e-GeForce2 MX-400 32 MB AGP Twinview Plus

Erről a grafikuskártya-gyártó cégről valószínűleg csak kevesen hallottatok, mert a hazai üzletekben csak alig-alig, vagy éppen nem is vásárolhatók meg termékei – attól függően, hogy ki mennyit importál. (Beszéltem olyan emberrel, aki hallott valakiről, aki látta... ☺)



Pedig a kereskedők nem is tudják, hogy mekkora hibát követnek el, hiszen ez a kis márka egészen meglepő eredményeket ért el. A tesztek során teljesítmény szempontjából lenyomta a nagyokat, és még szolgáltatásaira sem lehet panaszunk. Erre a változatra például a szokványos DB-15-ös monitorkimeneten kívül még egy S-Video Out és egy Digital Out csatlakozót is tettek. Külön szolgáltatása a Twinview („kettőslátás” ☺) Plus típusnak, hogy egyszerre két monitort is ráköthetünk a kártyára. Nagy csalódást okozott viszont, hogy az S-Video Outhoz semmiféle kábelt nem csomagoltak, így ezek beszerzése további idővel és természetesen plusz költséggel jár. A kártyára egyébként 32 MB Samsung féle, 128 bites memóriát pakoltak. A mérési eredményeket némi húzással itt is tovább lehet „javítani”.

Inno3D Tornado GeForce2 MX-400 64 MB AGP

<http://www.inno3d.com>

PRO

- jó mérési eredmények
- sok CD a dobozban

KONTRA

- nincsenek extra lehetőségek

Spy Computer
484-08-19
Ára: kb. 24 000 Ft+ÁFA

98%

eVGA e-GeForce2 MX-400 32 MB AGP Twinview Plus

<http://www.evga.com>

PRO

- elég sok lehetőség
- remek sebesség
- jól húzható

KONTRA

- nincs teljes program
- régi driverek
- nincsenek kábelek a dobozában

98%

**eVGA e-GeForce2
MX-400 32 MB AGP**

Mérési eredményeit tekintve ez a kártya gyakorlatilag megegyezik az előző MX-400-zal, de ez a teljesen pucér változata a családnak. Semmi extra kimenet, csupán az egyetlen szem normál monitorokhoz csatlakozható „dugó” található rajta. Annyiban különbözik még „nagy testvérétől”, hogy az erre integrált 32 MB 128 bites SDR memória nem Samsung, hanem DTM gyártmány (ez a teljesítményén abszolút nem látszik meg). Némi ügyes barkácsolás után (persze csak szoftveres tuningra gondolok) mérési eredményei tovább javultak, ráadásul sohasem fagyott le, így bátran mondhatom, hogy stabil a kártya. A darabot igazából azoknak ajánlom, akik úgy érzik, hogy soha nem használnának TV-t

monitor helyett, illetve semmi extra lehetőségre (DVI Out) sem vágnak, csak egy jót akarnak nyomulni a mai játékokkal, elfogadható áron. (Nem lehet tudni pontosan, hogy itthon mennyibe kerülne a kártya – az átlagos MX árakból ítélve 20-25 ezer forint közé eshet). Dobozában a kártyán kívül egy elég szerény leírás és egy meghajtós lemez található, néhány próbaverziós szoftver kíséretében.

Nagyon hiányoltam mindkét MX-400-ról a ventilátoros hűtést, mert néhány perc alatt úgy érinthetelenre hevültek.



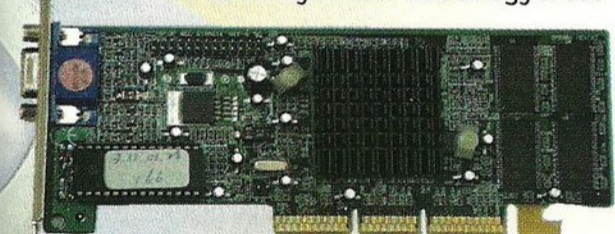
**eVGA e-GeForce2
MX-200 32 MB AGP**

Azzal tisztában voltam, hogy az MX-200-as grafikus kártyák teljesítményüket tekintve valamivel gyengébbek, mint az átlagos MX-es és MX-400-as darabok, de azért azt korántsem hittem volna, hogy ennyire rossz lesz a helyzet. Igaz, az előző havi számunkban a Noname kártyát még így is lenyomta, de ez nem mérvadó, mert az jócskán az átlag alatt teljesített. Ahogy az ebben a hónapban is köztölt, összesített táblázatunkból is jól látható, az MX-200-as kártyák gyakorlatilag csak memória-sávszélességükben gyengébbek a sima MX-es kártyáknál. Ebből egyértel-

műen az következik, hogy nagyon sokat számít ez a „csöppnyi” adottság. Bár az is igaz, hogy még nem nagyon volt módom MX-200-akat tesztelni, és ahogy a múlt havi tesztünkben is kiderült, vannak azért fekete bárányok – talán jelen tesztalanyunk is közéjük tartozik, nem tudom...

A kártyáról egyébként (az e havi eVGA felhozatalhoz híven) hiányzik a ventilátoros hűtés, mely még ennél a változatnál is indokolt lenne. Dobozában szintén csak egy CD van, melyen ismét a meghajtók és néhány próbaverziós szoftver található. A 32 MB memória meglepő módon ViGOUR névre hallgat – ez a cég minden kártyájára más memóriát tesz – valószínűleg azt, amit aznap a boltban találnak. De nem ez az oka a lassúságának, az Interneten található mérésekből kiderül, hogy a többi MX-200 is elég gyengus.

ZeroCool



**eVGA e-GeForce2
MX-400 32 MB AGP**

<http://www.evga.com>

PRO

- jó mérési eredmények
- jól húzható

KONTRA

- nincs teljes program
- régi meghajtókat mellékeltek

92%

**eVGA e-GeForce2
MX-200 32 MB AGP**

<http://www.evga.com>

PRO

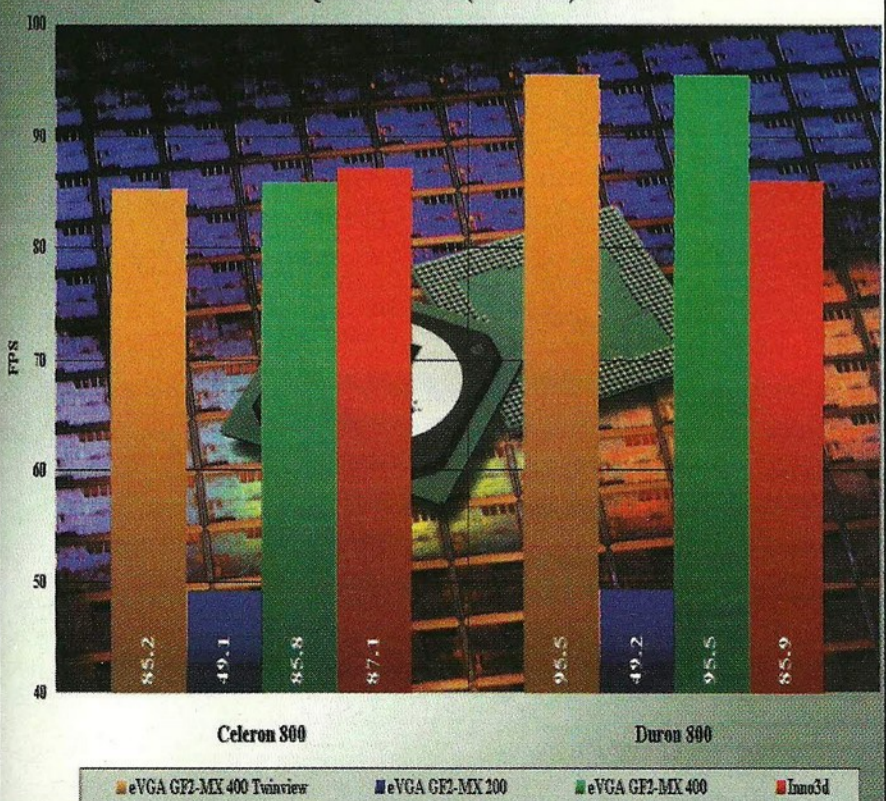
- jó mérési eredmények
- jól húzható

KONTRA

- gyenge mérési eredmények
- nincs teljes program

72%

Quake 3 Demo001 (800x600x32)



NYEREMÉNYJÁTÉK!

Előző havi játékunk hatalmas sikerét tekintve most is kisorsolunk egy grafikus kártyát, egy eVGA e-GeForce2 MX-400 32 MB AGP-t. Egyetlen feladatod – ahogy a múlt hónapban is –, hogy válaszolj a következő kérdésekre.

Ki gyártja a GeForce2 MX chipjét?

- a) Ati
- b) Samsung
- c) NVIDIA

- b) Reactor
- c) Nuclear

Hogy hívják a GeForce kártyák referencia drivereit?

- a) Detonator

Hányszoros AGP-vel kompatibilisek a GeForce2 MX-ek?

- a) 2x
- b) 4x
- c) mindkettővel

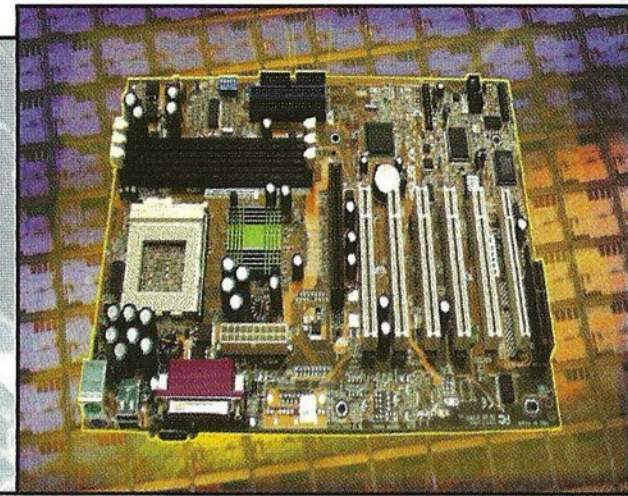
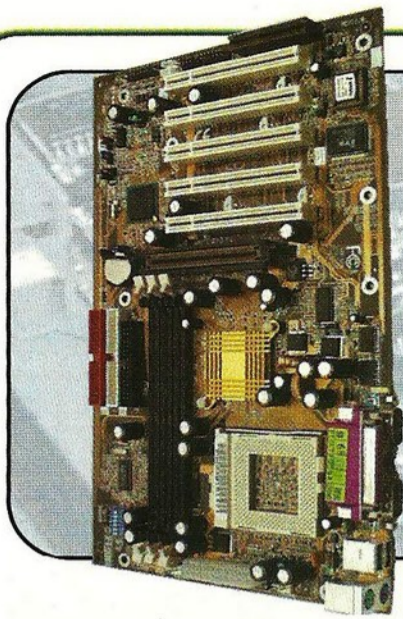
A helyes megfejtéseket postacímünkre, illetve e-mail címünkre (gamestar@idg.hu) küldjétek. Csak a teljes nevet és címet tartalmazó megfejtések érvényesek! Személyenként csak az elsőként beérkezett megfejtést fogadjuk el. **Beküldési határidő:** 2001. július 20.

A borítékra íjátok rá: eVGA

GameStar

SOCKET 370-ES ALAPLAPOK

I. RÉSZ



A régi szép időkben, még a számítástechnika hőskorában (hja, azok a '90-es évek ☺) az anyagilag kevésbé eleresztett PC-sek szokása volt, hogy ha gépet vásároltak, akkor „Az enyém ügyis gyorsabb lesz...” mondatot folyamatosan az orruk alatt motyogva megvettek mindenféle gyors processzort, istencsászár videokártyát, az egészet jól teletömködték RAM-mal, és a többi, kevésbé (?) fontos alkatrészt meg... szóval az nem érdekelte annyira őket. Ezek pedig mi egyebek lehettek volna, mint a monitor (folyjon, aminek folyója kell), a hangkártya és végül, de nem utolsósorban: igen, az alaplap.

Hányszor, de hányszor hallottam, hogy „minek költeni a pénzt rá”, meg „mindegy, csak legyen hova dugni a procit és a videokártyát!” Aztán persze két nap múlva csodálkozott szegény alany, hogy mégsem úgy muzsikál az a rendszer, ahogy azt az újságok megírták. Később egyre idegesebb lett az állandó ütközések és fagyások miatt, végül pedig teljes letargiába zuhanva hozta vissza a bekrepált alaplapot cserére (a sztori vége nem törvényszerű, de előfordulhat. A kockázatokról és mellékhatásokról kérdezze meg pszichiáterét és rendszergazdáját! ☺). Minden további komolytalanságot félretéve tényleg bizton állíthatom, hogy e havi nagytesztünk végigolvasása után mindenki

számára világos lesz, miért is hívják *alaplapnak* azt a nagy bazi NYÁK-ot (nyomtatott áramkört...), és hogy a piaci kínálatban szereplők közül a megfelelő kiválasztása mennyire drasztikus, és eddig talán nem mindenki számára ismert módon képes befolyásolni számítógépünk teljesítményét. A mérések még minket is megleptek! Vizsgálódásunk tárgyát a Socket370-es, közkeletűbb nevükön az FC-PGA-s alaplapok képezték. Mára az Intel processzorokat fogadó alaplapok között ezek elterjedtebbek s kedveltebbek lettek, mint Slot 1-es társaik, mind a gyártók, mind a felhasználók körében. Ezt jól mutatja a piacon megtalálható termékek igencsak széles skálája. Mi ebből a palettából nyolc gyártó 12 alaplapját választottuk ki tesztelésre. Nem véletlen, hogy némelyik gyártótól két terméket is teszteltünk. Ez azért történt így, mert úgy gondoltuk, hogy ha már ilyen sok alaplapot vizsgálunk, akkor igazán összehasonlíthatnánk a platform két konkurens chipset-gyártójának, a Chiónek és a Lays-nek a teljesítményét (de lehet, hogy a VIA-ról és az Intel-ról van szó ☺). Erre pedig úgy nyílt lehetőség, hogy ugyanazon gyártótól bekértünk egy via-s és egy inteles alaplapot is. Az eredmények itt is egyértelműek. Úgy választottuk ki a tesztprogramokat, hogy

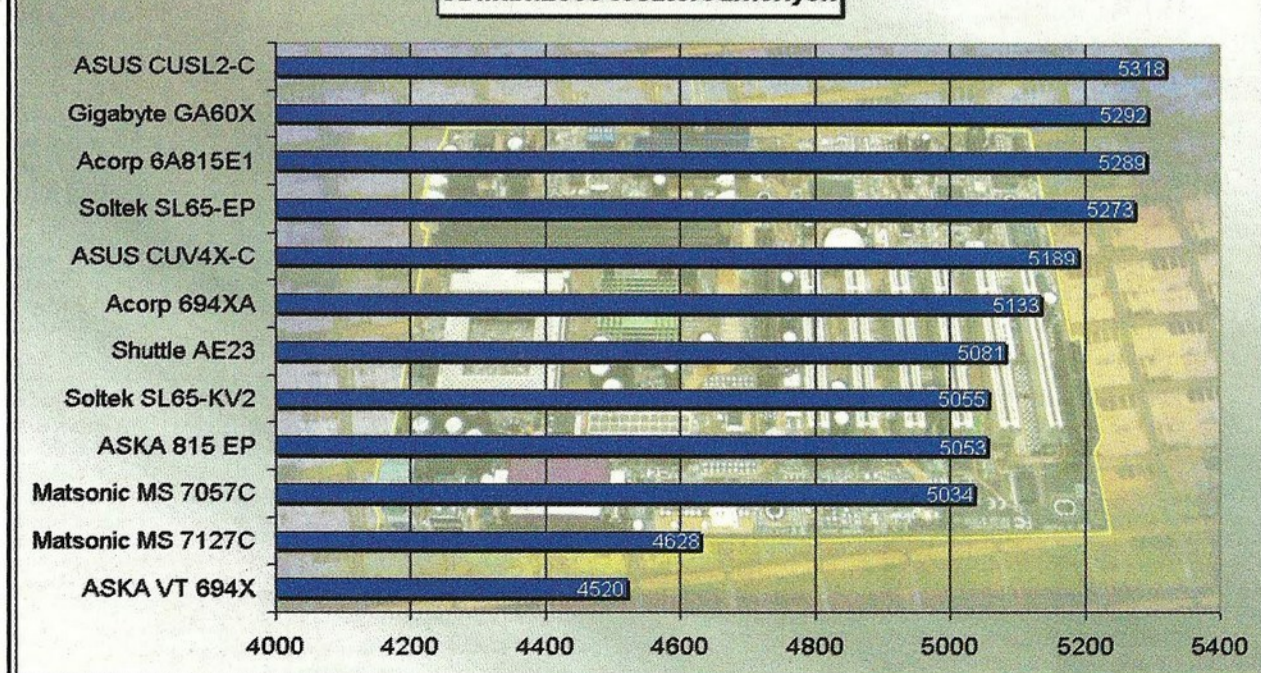
azok minél több téren választ adjanak egy átlagos felhasználó kérdéseire. Éppen ezért amellet, hogy a 3Dmark2000-rel lemértük, hogy a 3D-s játékszoftverek területén (mint legfontosabb platformon) milyen eredményeket várhatunk az egyes alaplapoktól, a Ziff Davis féle WinBench'99-el azt is megvizsgáltuk, hogyan muzsikál a rendszer felhasználói programok futtatása közben. Végül, mintegy általános irányadóként a SiSoft Sandra diagnosztikai programmal elvégeztünk egy egyszerű processzor- valamint egy memóriamérést, azt feltárando, hogy általában és összességében milyen gyors az adott alaplap processzor- és memóriakezelése, ami irányadó minden, számítógépünkkel végzett művelet várható sebességét tekintve.

Olyan nem annyira objektív dolgok is

„Ugyanazok a perifériák sokkal jobban teljesítenek Intel 815 lapkakészlettel.”

közrejátszottak az értékelésnél a sebesség mellett, mint például a célszerűség, a szerelhetőség, az általános minőség, a szolgáltatások, az esetleges plusz szolgáltatások mennyisége és minősége. Persze ezek a tulajdonságok nem estek latba olyan súllyal, mint az objektív teljesítményadatok, de két hasonló képességű kártya esetében bizony ezek döntötték el a versenyt. De térjünk rá a lényegre, lássuk, mitől döglök a cserebogár.

3DMark2000 teszteredmények



A tesztkonfiguráció

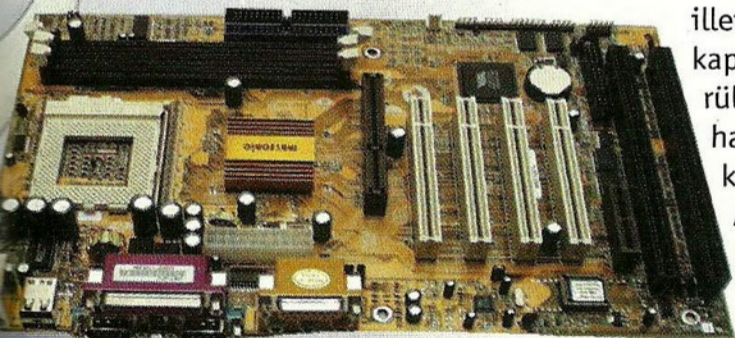
Intel Pentium III 1 GHz
EVGA GeForce2 MX400
128 MB RAM
Quantum LD 30 GB ATA100

A tesztkonfiguráció biztosításáért köszönet mondunk a Komel Kft-nek és az ASBIS Magyarország Kft-nek.

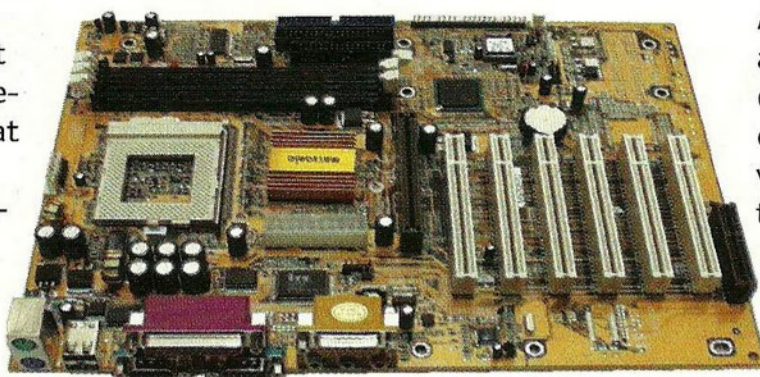
Matsonic MS 7127C

Elsőként a Matsonic VIA chipsettel ellátott alaplapja, az MS7127C siklott be rögtönzött tesztmasinánk házába. Az itthon nem kifejezetten elterjedt, alsó kategóriás alaplapokat gyártó cég ezen terméke lett tesztünk leggyengébben szereplő versenyzője a teljesítmények szempontjából. Valójában a mérések szerint a processzorkezelés sebességével nem voltak komolyabb gondok, de „élesben” mind a felhasználói, mind a 3D-s alkalmazások területén harmatosan szerepelt. Már a rések kiosztása is sugallhatta volna, hogy nem a legmodernebb szemléletben megépített lapról van szó: az 1 AGP, 4 PCI, 2 ISA, 1 AMR enyhén szólva is furcsa elrendezésnek tűnik. Bár ettől még lehetne gyors alaplap belőle... A VT82C686B lapkészletnek köszönhetően a lap tudja ugyan az UDMA 100-at, nem fogadja viszont az 512-es memóriamodulokat, és az AGP portja is csak a 2X-esre képes.

A processzor nagyon szűkösén fért el, nehéz a szerelése, és az AGP port is zavaróan közel került a memóriefoglalatokhoz. Vannak azért jó tulajdonságai is: ismeri az általános ébresztési módokat (WOL/WOM), rendelkezik USB port bővítési lehetőséggel, integrált (AC97) audiolapokkal szereltek. BIOS-ból állítható a processzorsebesség, és hardverfigyelést is kapunk, ami a szokásos dolgokat (hűtőfordulatszámot, processzorsebességet és feszültség szintet) vizsgálhatja. Most így hirtelen több pozitívum nem jut az eszembe. Talán még annyi, hogy ez volt az egyetlen alaplap, amelyhez az IDE kábeleket nem perforált, hanem gyorszáras nylontasakban mellékelték, nem harapva-tépve kellett felbontani, hanem egy könnyed, kulturált mozdulattal... plusz egy jó pont! ☺



Matsonic MS 7057C



A másodikként tesztelt Matsonic MS 7057C egy Intel 815-ös chipkészlettel ellátott alaplap, így rögtön a teszt elején alkalmunk nyílt összehasonlítani a konkurens chipsetgyártók teljesítményét is. Az eredmény világos és egyértelmű lett: ugyanazon gyártó eltérő chipkészletű alaplapjait tekintve ugyanazok a perifériák bizony sokkal jobban teljesítenek Intel 815-ös „környezetben”. A Matsonic MS 7057C a sebességtesztekben végig a középmezőnyben tanyázott (nem a Red Alert kommandós csinibabájára gondolni ám! ☺). De nézzük konkrétan, mit is tudott ez az alaplap:

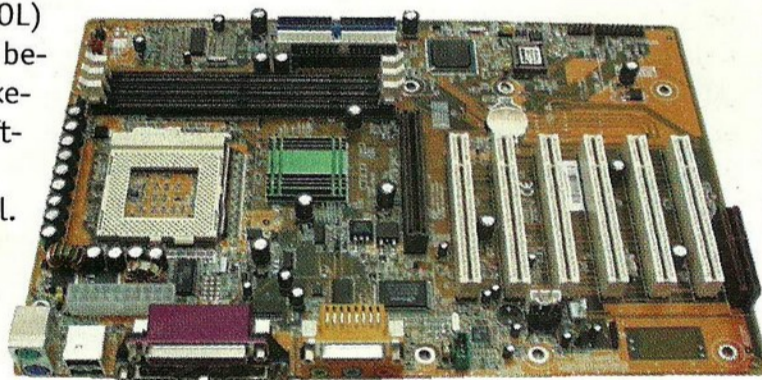
Már a kiosztása is bizalomgerjesztőbb volt, mint az MS 7127C-jé: az 1 AGP, 6 PCI, 1 CNR jóval korszerűbb, mint a 4 PCI + 2 ISA kombináció. A processzor kifejezetten tágas helyen van, és az alaplap feltűnően nagy számú átkötőt is okosan helyezték el. Nem mondható el azonban ugyanez az AGP és a DIMM foglalatok egymáshoz viszonyított helyzetéről: a videokártya a hátról kettőnél teljesen lehetetlenné tette a bankok „kinyitását”, ami elég kényelmetlen, és felesleges többszerelgetést okoz.

Tudását tekintve azonban már nem merül fel ennyi probléma. Támogatja a 4X AGP-t, az 512-MB-s RAM-modulokat, rendelkezik USB port bővítési lehetőséggel, ismeri a LAN-on (WOL) illetve modemen (WOM) keresztül történő bekapcsolást, és még feszültségjelző LED is került rá! A BIOS-ban a szokásos módon állíthatjuk a CPU belső órajelét, és adatokat kaphatunk gépünk egészségi állapotáról. A kézikönyv megfelelő méretű, a CD-n azonban itt sincs grafikus kezelőfelület.

Shuttle AE23

A Shuttle AV23-as, Intel chipsettel ellátott alaplapjáról a szubjektív benyomásaink kezdettől fogva eléggé vegyesek voltak. A processzor szereléséhez nagyon kevés helyünk van; vigyázni kell a körülötte levő kondenzátorokra, RAM cserét pedig csak kivett grafikkártyával tudunk végezni. Ezt ellensúlyozandó viszont jól vannak elhelyezve a jumperok és csatolók, sőt a tápcsati is közel került a lapszélhez. Az alaplap rendelkezik 1 (négyeses gyorsítást támogató) AGP, 6 PCI, 1 CNR (Communication/Network Riser) slottal, viszont nem található rajta ISA slot (ami nem is nagy probléma). A 3 DIMM foglalatra egyenként 512 MB-os RAM modulokat dughatunk. A lap tudja a ma már kötelező „extrákat”, mint a LAN-on és modemen keresztül történő bekapcsolás, illetve a procihőmérsékletre, a hűtőventillátor fordulatszámára és az áramellátásra kiterjedő folyamatos rendszerellenőrzés. Ezekon kívül rendelkezik még egy jópofa szolgáltatással, ami kikapcsolja az inaktív slotokat energiatakarékoságból.

Integrált audiochip (AC97) található rajta. A processzorsebesség BIOS-ból is állítható, de az alaplap jumperes órajel-állítás is kultúrálisan megoldott, hiszen még az ehhez szükséges táblázatot is rányomták az alaplapra (bár igaz, hogy nekem mindezek ellenére csak 1088 MHz-ig sikerült feltornászni az órajelet). A manual igényesen megszerkesztett, jól használható, és a mellékelt CD-re is több extra program felkerült még a driverek mellé. A méréseken az AE23 elég jól szerepelt, sőt a felhasználói programok futtatásában kifejezetten gyors volt, és a Gigabyte mögött a 2. helyet szerezte meg.



Matsonic MS 7127C

<http://www.matsonic.com>

PRO

- kielégítő tudású
- jó kézikönyv

KONTRA

- nagyon gyenge teljesítmény
- nehezen szerelhető

67%

Spy Computer Kft.
484-0819
Ára: 17 200 Ft+ÁFA

Matsonic MS 7057C

<http://www.matsonic.com>

PRO

- megfelelő teljesítmény
- jó kézikönyv

KONTRA

- nem a legokosabb alaplap elrendezés
- gyenge minőségű CD

80%

Spy Computer Kft.
484-0819
Ára: 21 800 Ft+ÁFA

Shuttle AE23

<http://www.spacewalker.com>

PRO

- jó felhasználói teljesítmény
- sok általános szolgáltatás

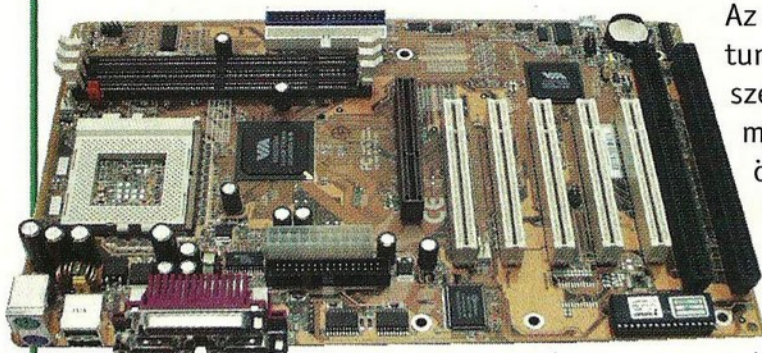
KONTRA

- néhol ésszerűtlen design
- korlátozott hangolási lehetőségek

85%

Juventus Tesm Kft.
469-5847
Ára: 31 130 Ft+ÁFA

ASKA 815 EP



Teljesítményét tekintve tesztünk egyik kellemes meglepetése, mert alacsonyabb árkategóriás termékről van szó. Persze, ha valakinek sokat számít a minőség, a kapott extrák, sőt többi, akkor nem ez lesz számára a megfelelő választás, de akinek az ár-teljesítmény arány a fontos (gyanítom, ők vannak többen), azok elgondolkozhatnak azon, hogy esetleg mellette tesz le a voksot.

A processzor körül megfelelő mennyiségű szabad tér van, a tápcsatlakozó kifejezetten jó helyre került a lapon, és a kisméretű kondenzátorok is megkönnyítik a szerelést. Az alaplap természetesen AGP-s (lazán lötyögött benne a kártya, meglepetésünkre mégsem okozott semmilyen problémát), 5 PCI és 1 AMR részt hordoz, ISA nincs. Van viszont integrált audió (AC97), 2 USB csati és 3 ventilátorcsatlakozó (tuningolók előnyben ☺). A 3 DIMM fogadja az 512 megás modulokat, BIOS-ból állíthatjuk a CPU-órajelét, viszont az alaplap nem ismeri az UDMA 100-at. A WOL/WOM funkciók itt is megvannak, a tervezők viszont arra már nem fordítottak elég figyelmet, hogy az AGP port síkja elég távol kerüljön a memóriabankoktól...

Nagyon rövidre sikeredett a kézikönyv, igen kevés információt tartalmaz csak, s ráadásul ezt a keveset is sikerült viszonylag áttekinthetlenné tennie az íróknak. Gratula. A mellékelt CD szintén nem hagyott kellemes emlékeket, nem lévén grafikus menü, így a könyvtárrendszerben turkálva kell előkeresnünk a megfelelő programokat. Az alaplap teljesítménye - Intel 815 lapkakészlet - azonban mindezek ellenére (ahogy azt már említettem) jónak mondható.

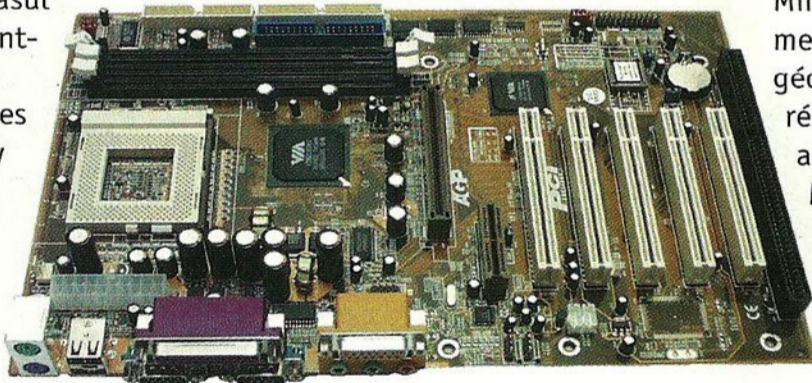
ASKA VT694X

Az ASKA VIA-s terméke volt következő áldozatunk. Ismét egy házi versenynek lehetünk szemtanúi, ahol (mint azt az előzetes információk alapján vártuk) ismét csak az i815-ös jött ki győztesen. Amennyire kellemes teljesítményt nyújtott az ASKA 815EP, annyira gyengén muzsikált a VT694X... A tesztek során egyedül a Matsonic VIA-s alaplapja volt képes alulmúlni teljesítményét. Igaz azonban az is, hogy mondjuk egy ASUS árából 2 ilyen alaplap is kiferne. De valóban ezt akarjuk?

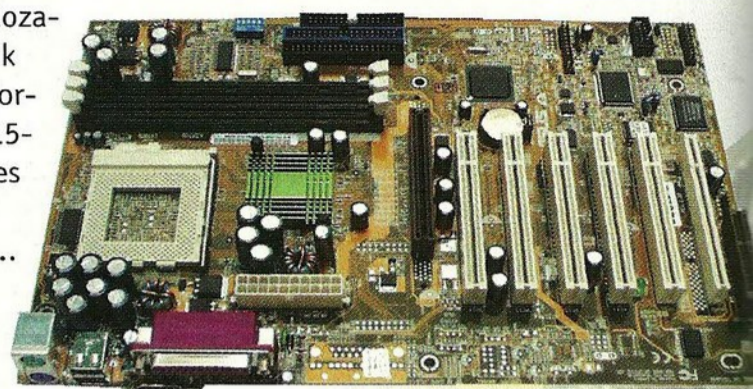
A CPU körül még lenne elég hely, de a tápcsatlakozóhoz már kifejezetten nehéz odaférni, hiszen szabályosan be van ékelve a magas kondenzátorok és az USB panel közé. Az AGP-DIMM viszony is kifejezetten rossznak mondható, hiszen a videokártya mindhárom (!) memóriabankot lefogja. 1 AGP, 5 PCI, 1 ISA és 1 AMR csatlakozó található a lapon. Képes fogadni az 512 MB-s modulokat, támogatja a 4X AGP-t, ismeri a WOL-t és a WOM-ot, található az alaplapon USB port bővítési lehetőség (tehát vannak azért pozitívumai is).

De! A kézikönyv és a CD minőségéről itt is csak azt tudom elmondani, mint az előbb (rövidek és kevés használható információt, programot tartalmaznak), és a feketeleves még csak most jön.

Nem hajlandó elindulni a kisebb teljesítményű (értsd: 300 wattosnál kisebb) tápokkal. Miatta hirtelen be kellett szereznünk egy ilyet, ami azért bosszantó, mert a nagy teljesítményigény (bár az AMD-s rendszereknél megszokott) az inteles rendszerekre abszolút nem jellemző.



ASUS CUSL2-C



A teszt (egyik) nagyágyúja az ASUS Intel-alapú megoldása volt. Már a dobozán is nagy betűkkel hirdeti, hogy nem akármit tart a földi halandó a kezében, hanem a világ első számú alaplapgyártójának termékét. Kíváncsi voltam, mit produkál a kicsike...

Csak kapkodtam a fejemet a dobozt kibontva: két IDE kábel, USB bővítőkártya, tartalék rövidzárok, soros port panel (a COM2-nek), stb. Úgy tűnik, az ellátottsággal nincs gond.

Ugyanez mondható el az alaplap tervezéséről is: példás az elrendezés, semmilyen fontos dolog nem esik a kártyák alá, jól elérünk a processzor körül, van elég hely az AGP és a DIMM rések között, mindent takarosán feliratoztak, és mintegy ráadásul az alaplap frekvenciaállítás megkönnyítésére még egy kis kapcsolótáblával is megörvendeztetik az egyszerű jüzert. A lap támogatja a 4X AGP-t, az 512 MB-os memóriamodulok fogadását, az UDMA 100-at, ismer 4 fajta wake-up módot (gyakorlatilag minden felébreszti, ami felébresztheti), tud ZIP-ről indítani, és integrált, áramellátást jelző LED-je is van. AGP, 6(!) PCI és 1 CNR slot van rajta, az ISA-t nem erőltette a gyártó.

Mindenre kiterjedő, részletes kézikönyvet mellékelnek az alaplaphoz. A CD tele van segédprogramokkal. Minden menübeállításához részletes leírást és tanácsot ad a BIOS, ráadásul innen a CPU belső frekvenciáját akár MHz-enként is változtathatjuk. A teljesítményéről pedig csak annyit, hogy ez az alaplap nyerte meg a 6 teszt kategória legtöbbjét (szám szerint hármát), és így az összesített teljesítményértékelésben is az élen végzett. Nem rossz...☺

ASKA 815 EP

<http://www.aska.com>

PRO

- árához képest jó teljesítmény
- viszonylag sokat tud

KONTRA

- gyenge általános minőség
- néhol ésszerűtlen design

Eneternet 2001 Kft.
412-2001
Ára: 21 000 Ft+ÁFA

81%

ASKA VT694X

<http://www.aska.com>

PRO

- olcsó
- tud néhány hasznos szolgáltatást

KONTRA

- nagyon gyenge teljesítmény
- alacsony minőségi szint
- nem indul el kisebb tápokkal

Eneternet 2001 Kft.
412-2001
Ára: 18 300 Ft+ÁFA

68%

ASUS CUSL2-C

<http://www.asus.com>

PRO

- kiemelkedő teljesítmény
- nagyon jó minőség

KONTRA

- viszonylag magas ár

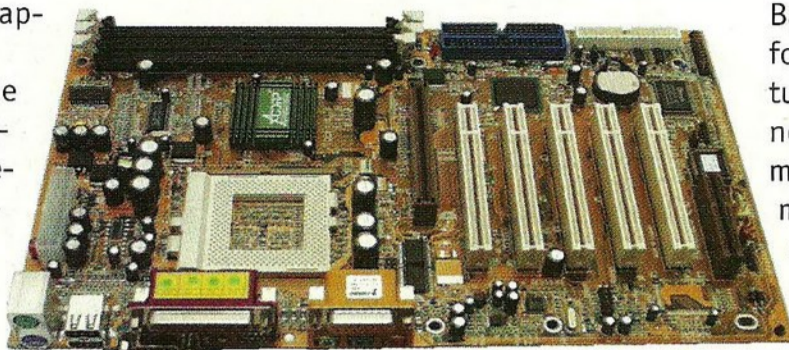
Eneternet 2001 Kft.
412-2001
Ára: 34 600 Ft + ÁFA

95%

ASUS CUV4X-C

A gyártó VIA lapkakészletes FCPGA-s alaplapja, mint azt már megszokhattuk, teljesítményben elmarad az inteles változattól, de szerencsére ugyanez igaz az árára is. A minőségi és kivitelezési paraméterek tekintetében ugyanúgy érvényesek rá a CUSL2-C-nél leírtak, azzal a kivétellel, hogy ha lehet, ennek az alaplapnak az elrendezése még jobb. Az olcsóbb kivitelezés és az eltérő célcsoport meglátszik azonban egy eléggé lényeges helyen is: csak 2 DIMM csatlakozót találunk. Nem akkora érvágás ez az 512 megás modulok világában, de nem igazán értem, hogy miért pont itt kellett spórolniuk a mérnököknek. Különbség még a CUSL2-C-hez képest, hogy itt nem külön panelen kapjuk a COM2 portot, hanem az alaplapra integrálva, ahogy szokás, és az USB bővítőpanel is kimaradt a csomagolásból (mintha az ASUS kissé mostohagyermekként kezelte volna ezt a típust). Nem támogatja ez az alaplap az UDMA 100-at, viszont a 4x-es AGP-t, a WOL/WOM funkciókat és a ZIP-ről való indítást igen. 1 AGP, 5 PCI és 1 AMR részt kapunk, az ISA itt sem jellemző. Tud még egy érdekes apróságot, amit viszont a az Inteles testvére nem: „alvó” módban kikapcsolja a processzorhűtőt, hogy ne fogyasszon energiát. Ennek igazából nincs értelme, de valamit kell nyújtani a kedves vevőnek a pénzéért, amivel kicsit elszöszölhet. A kézikönyv és a CD ugyanolyan minőségű, mint a másik ASUS terméké. Ráadásul teljesítménye VIA-s mivolta ellenére is tiszteletre méltó: a lap az élmezőnyben végzett, több inteles versenytársat is maga mögé utasítva.

Acorp 6A815E1



E név hallatán bizony sokak hátán feláll a szőr. Részben indokolt a hozzáállás, ugyanis a gyártó tényleg a végletek megtestesítője: látunk már tőlük nagyon kellemes dolgokat, de szereztek már kellemetlen emlékeket is. Jelen vizsgálatunkban inkább az előbbi eset forog fenn.

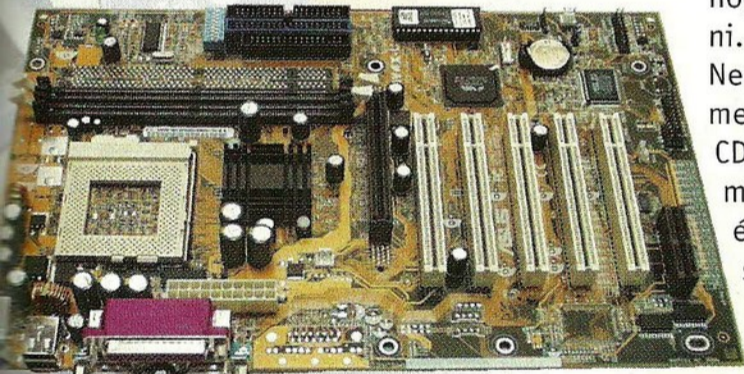
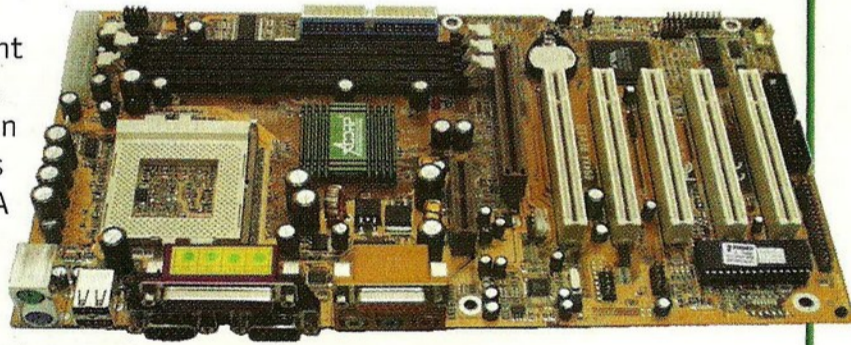
Első ránézésre csak a legszükségesebbek kerültek a dobozba. Az alaplap a foglalatok terén az 1 AGP, 5 PCI, 1 CNR elrendezést követi. Mind a tápcsatlakozó, mind a HDD/FDD csatlakozók teljesen a lap szélére kerültek (megkönnyítve ezzel a szerelést), ám a processzor környékén szokatlanul szűkös lett a hely. Tovább nehezíti a helyzetünket, hogy a szokásostól eltérően szinte semmilyen információ nem került közvetlenül az alaplapra, így az állítgatásnál mindenképp szükségünk lesz a kézikönyv bogarászására. A lap támogatja a 4x-es AGP-t, az UDMA 100-at, rendelkezik USB port bővítési lehetőséggel, ismeri a WOL/WON funkciókat, a BIOS-ában rendszermonitor (feszültség-, fordulatszám- és hőmérsékletmérés) és órajel-állítási lehetőség is helyet kapott, sőt feszültségjelző LED-et is találunk rajta. Nagy hátránya viszont az alaplapnak, hogy csak 256 MB-os modulokat képes fogadni.

Nem túl szemléletes a kézikönyv, viszont megfelelő méretű és jól szerkesztett. A CD szintén kellemes meglepetés, hiszen megtalálható rajta a Norton AntiVirus és a Norton Ghost segédprogram is. A sebességteszteken árához képes feltűnően jó eredményeket produkált, és összesítésben a 3. helyet szerezte meg. Azt hiszem, ez az alaplap valóban az Acorp jó oldala.

Acorp 694 XA

Bár a teljesítményteszteken a 694XA (papírforma szerint) elmaradt a 6A815E1 mögött, tudását és szolgáltatását tekintve abszolút nem kell szégyenkeznie testvére mellett. Támogatja a 4x-es AGP-t, kezeli az 512 MB-os memóriaegységeket, ismeri az UDMA 100-at, a WOL és WOM funkciókat, rendelkezik USB port bővítési lehetőséggel, integrált audióval (AC97) és feszültségjelző LED-del is. 5 PCI és 1 AMR rész kapott rajta helyet. Picit zavaró, hogy nincs elég hely az AGP és a DIMM aljzatok között, de ez nem jelent komoly fennakadást a szereléskor. Minden lényeges csatlakozó (táp, FDD, HDD-k) a lap szélén található. A különböző rövidzárak, csatlakozók elég kaotikusnak tűnő elrendezésben kerültek az alaplapra, de ezt ellensúlyozandó a tájékozódást megfelelő mennyiségű táblázat és rajz segíti. A CD a 694 XA esetében is tartalmazza az előzőekben már említett nagyon hasznos segédprogramokat, és a kézikönyv sem hagy túl sok kívánnivalót maga után. Az egyedüli igazán nagy probléma az volt vele kapcsolatban, hogy az ASKA VT694X-hez hasonlóan ez az alaplap sem volt hajlandó elindulni 300 wattosnál kisebb méretű tápegységgel.

Az, hogy a gyártó VIA chipsettel szerelt FCPGA-s alaplapja mennyire tartozik a kellemes és mennyire a kellemetlen meglepetések közé, csak nézőpont kérdése. Tény és való, hogy a felhasználói programok futtatása nem tartozik az erősségei közé, viszont a 3D-s alkalmazásoknál egész jó eredményeket produkált, ezért a kevesebb anyagi erővel rendelkező „játékosoknak” nem rossz választás.



ASUS CUV4X-C

<http://www.asus.com>

PRO	KONTRA
<ul style="list-style-type: none"> nagyon jó minőség sok extrát tud 	<ul style="list-style-type: none"> csak 2 DIMM slotja van

EnterNet 2001Kft.
412-2001
Ára: 26 400 Ft+ÁFA

89%

Acorp 6A815E1

<http://www.acorp.com.tw>

PRO	KONTRA
<ul style="list-style-type: none"> nagyon jó teljesítmény jó driver CD 	<ul style="list-style-type: none"> néhál ésszerűtlen design csak 256 MB-s modulokat kezel

Mycom Kft.
204-5464
Ára: 21 625 Ft+ÁFA

89%

Acorp 694 XA

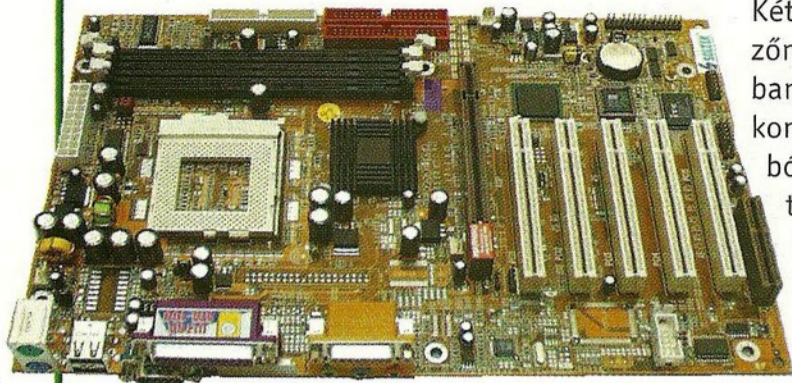
<http://www.acorp.com.tw>

PRO	KONTRA
<ul style="list-style-type: none"> viszonylag sokat tud jól szerelhető 	<ul style="list-style-type: none"> néha harmatos teljesítmény nem indul el kisebb tápokkal

Mycom Kft.
204-5464
Ára: 19 290 Ft+ÁFA

73%

Soltek SL65-EP



Ismét olyan gyártó terméke kerül terítékre, amelyeknek nem kell a szomszédba menni, ha a minőségről és az igényes kidolgozásról van szó. A dobozt kibontva ennek megfelelően kismillió dolgot találunk még a szokásos alaplap-kézikönyv-CD kombón kívül. Ilyen például a külön CD-n és külön kézikönyvvel mellékelt Symantec Software Pack, amelyben a Norton AntiVirus 2001, a Ghost és még számos egyéb segédprogram található meg. Találunk még itt egy alaplaphoz csatolandó, de bárhova felragasztható „thermal sensor” (gyk. hőmérőt), ami nagyban kiszélesíti lehetőségeinket, hiszen így nem csak a szokásosnak tekinthető processzorhőmérséklet ellenőrzésére van lehetőségünk, de akár a videokártya vagy bármely egyéb hőmérséklet figyelésére is.

Az alaplap elrendezés példás. Mindennek megvan a maga helye, az összes csatlakozó jó helyre került, nagy hely van a processzor környékén, az AGP és a DIMM rések elrendezése nagyon jó. Az alaplapon 1 AGP, 5 PCI és 1 CNR aljázat található. Támogatja a 4x-es AGP-t, az 512 MB-os memóriamodulokat, az USB-bővítést, integrált az audió (AC97) és a figyelmeztető LED, a BIOS-ban mind hardverfigyelésre, mind CPU-frekvenciaállításra lehetőségünk nyílik. A kézikönyv részletes, jól szerkesztett és nagyon szemléletes.

Teljesítményadatokat tekintve ez az egyik leggyorsabb memóriakezelésű alaplap, és bár a felhasználói programok futtatásában csak a középmezőnyben kóborolt, a 3D-s alkalmazások tekintetében az élbolyban végzett. A teljesítményteszt összesítésében is az előkelő 4. helyet szerezte meg.

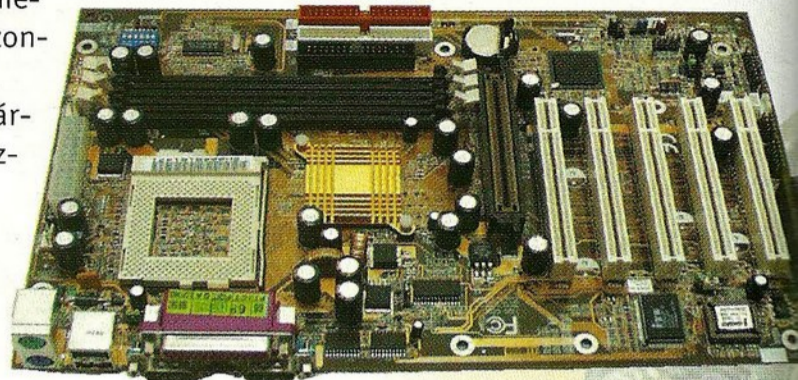
Soltek SL65 KV2

Két alaplappal képviseltette magát a mezőnyben a Soltek is. Itt sem történt azonban eget rengető meglepetés az Intel kontra VIA versenyben, és az utolsó párból is az inteles alaplap került ki győztesen. Nem azt mondom, hogy az SL65 KV2 eredményei gyengék, de amíg inteles társa, az SL65 EP az élmezőnyben végzett, addig jelen tesztalanyunk csak a középmezőny második felében foglalt helyet a végső elszámolásnál. Ráadásul a visszacsúszás mintha az alaplap tervezésén és minőségén is érezhető lenne. Nem kell persze azonban a legrosszabbra gondolni; ezen jellemzők tekintetében még mindig átlagon felüli az alaplap, de itt például már a tápcsatlakozó a lap belsejébe került. A kézikönyv is kicsit elhamarkodottabb az inteles Soltekéhez képest.

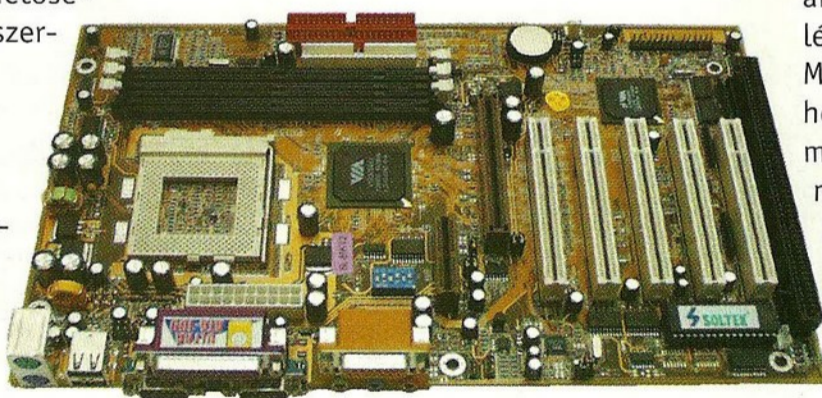
A NYÁK-on egyébként AGP, 5 PCI, 1 ISA és 1 AMR foglalattal rendelkezik, támogatja a 4x-es AGP-t, az 512 MB-s modulokat, az UDMA 100-at, lehetőségünk van USB port bővítésre, használhatjuk a LAN-on illetve modemeken keresztüli bekapcsolást (sőt a belső óra alapján is beállíthatjuk az automata „ébredést”). Integrált AC97 audió is található a lapon, sőt kellemes meglepetésként az ASUS-nál már megismert külső frekvenciaállító kapcsolótáblát is viszontláthatjuk. Nagy negatívum, hogy ez az alaplap is csak 300 wattos „turbótáppal” volt hajlandó elindulni, harmadikként a tesztalanyok közül. Megjegyzem, nem biztos, hogy ez pusztán az alaplapgyártók hibája, hiszen ha megnézzük, mindhárom „nagyigényű” alaplap VIA chipsetes volt...

Az Intel lapkakészletes Gigabyte-ot néhány számmal ezelőtt már leteszteltük. Hogy miért került bele most ebbe a tesztbe is? Azért, mert múltkorai eredményei alapján ezt az alaplapot tartottuk legjobbnak a Socket 370-esek között (nem hiába használjuk az összes hardverteszthez azóta is), és ezért úgy döntöttünk, hogy betesszük jelen tesztünkbe is, mint „referenciakártyát”. Kíváncsian vártuk, hogy képes lesz-e megőrizni elsőségét? A lap 1 AGP, 5 PCI és 1 CNR bővítőréssel rendelkezik. Támogatja a 4x-es AGP-t, fogadja az 512-es modulokat, ismeri a szokásos távélezési metódusokat (WOL/WOM), és USB portokat is bővíthetünk rajta. Persze ezek a funkciók szinte természetesnek vehetők egy „címvédőtől”, mint ahogy az is, hogy az alaplap elrendezése nagyon jó; a főcsatlakozók a lap szélére kerültek, rengeteg infót nyomtak közvetlenül a felületére, az alaplap frekvenciaállítást pedig kapcsolótáblával végeztük. A lap nagyon sok biztonsági és diagnosztikai funkcióval rendelkezik, kézikönyve azonban nem a legjobb a mezőnyben. A CD-n mellékelik a NAV2000 és a Norton Utilities 2000-es verzióját, plusz egy ügyes kis alkalmazást, amely Windowsból teszi lehetővé a CPU órajelelének állítását.

Gigabyte GA 60X



Minden szinten adott volt tehát a kulcsín ahhoz, hogy megvédje elsőségét. A teljesítményteszt során azonban volt egy alaplap, melynek eredményeivel nem tudott megbirkózni: ez pedig az ASUS CUSL2-C volt. Ez a két alaplap tényleg jelentős különbséggel, egymás között azonban csak minimális eltéréssel lett első illetve második.



Soltek SL65-EP

<http://www.soltek.com>

PRO

- jó teljesítmény
- nagyon jó minőség

KONTRA

- felhasználói programokkal csak közepes teljesítmény

Kelly-Tech Kft.
350-1246
Ára: 32 290 Ft+ÁFA

86%

Soltek SL65 KV2

<http://www.soltek.com>

PRO

- sok extra
- elég nagy tudású

KONTRA

- nem túl meggyőző teljesítmény
- néhol nem megfelelő design

Kelly-Tech Kft.
350-1246
Ára: 27 100 Ft+ÁFA

78%

GigaByte GA 60X

<http://www.gigabyte.com.tw>

PRO

- kitűnő teljesítmény
- nagyon sokat tud
- nagyon jó minőség

KONTRA

- nem eléggé szemléletes a kézikönyve

CHS Magyarország
451-35-43
Ára: 28 000 Ft+ÁFA

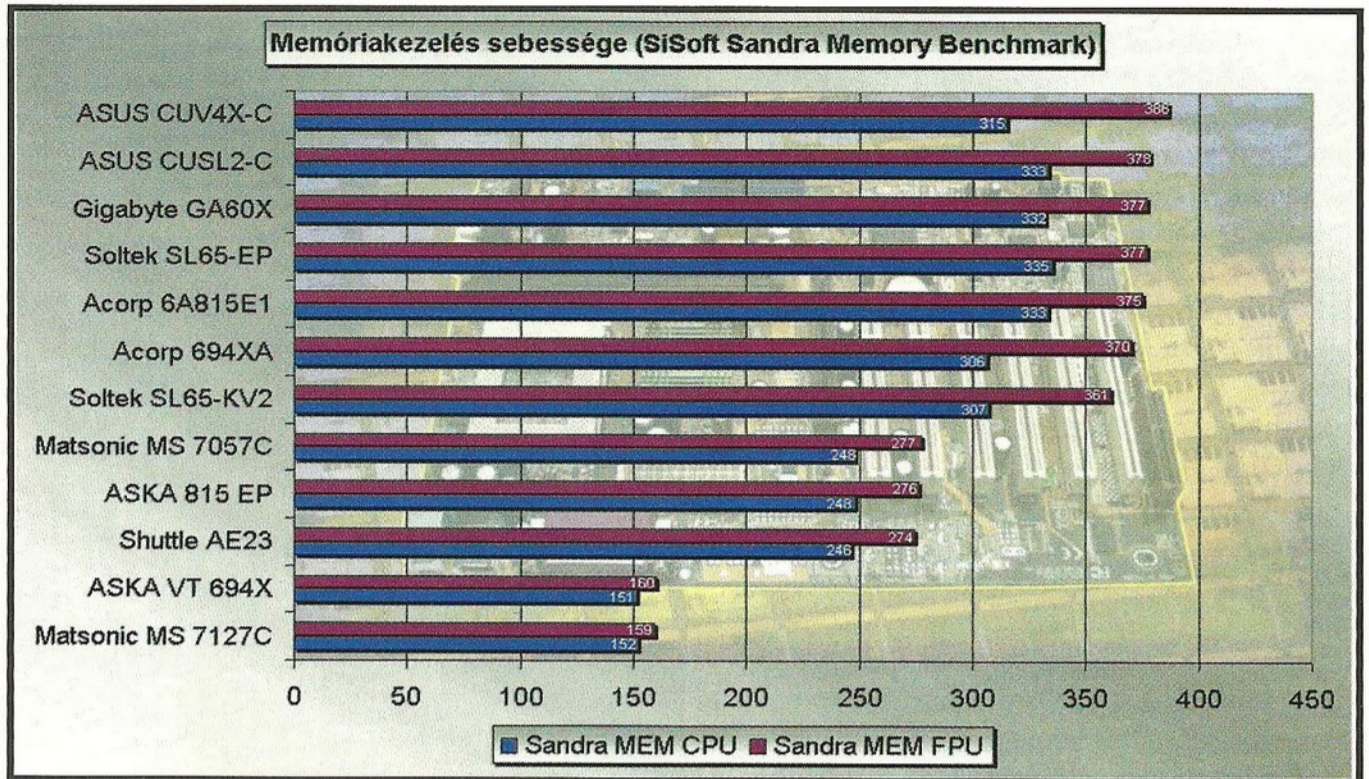
95%

Összegzés

A teszttel mindenekelőtt szeretnénk volna rávilágítani arra, hogy tényleg van különbség alaplap és alaplap között, mind a nyújtott szolgáltatás, mind az elérhető maximális teljesítmény tekintetében. A diagramok (amelyeket a 2-es CD mellékleten az \extra\tablazatok alkönyvtárban is megtaláltok) szemléletesen alátámasztják ezt. Érdeemes elgondolkodni azon, hogy ha új gép vásárlására adjuk a fejünket, és természetesen azt a tesztkonfigurációnak megfelelő masinát szeretnénk összerakni (1 GHz PIII, 128 MB RAM, GeForce 2MX 400) akkor attól függően, hogy melyik alaplapot választjuk rendszerünk lelkéül, a 3DMark2000 adatai szerint akár 20 % eltérés is lehet a kicsikart maximális teljesítményben. Nem kevés. Mintha nem 1 GHz-es, hanem 1,2 GHz-es processzor dohogna ugyanabban az alaplapban. Azt pedig valljuk meg őszintén, mindenki százszor is átgondolja, hogy kiadja-e a pénzt ezért a teljesítménykülönbségért. Na pontosan ennyit jelent egy jó alaplap, és pontosan ezért fontos tisztában lennünk azzal, hogy mit kapunk a pénzünkért.

Nem minden persze a teljesítmény, nagyon fontos az ártényező is, főleg hazánkban. Éppen ezért nem egyértelmű a választás sem, hiszen jelen esetben – de általában is – a legdrágább alaplap(ok) végeztek az értékelés elején mind a sebességet, mind a szolgáltatásokat, minőséget vizsgálva. Ha lenne rá pénz, mindenki egyértelműen a legjobb alaplapot venné meg, amíg azonban nem valósulnak meg eme eszményi állapotok, mindig ott lesz a döntéskényszer. A fentiekben túl befolyásoló tényező lehet továbbá a használati cél is, amiért a számítógépünket elsődlegesen megvásároljuk.

Mindezek tükrében következzen tehát a végső értékelés és ajánlás. Teljesítmény szempontjából egyértelműen a Gigabyte GA 60X-et és az ASUS CUSL2-C-t ajánljuk. Az ASUS félelme-



tes eredményeket produkált szinte minden teszt során, egyedüli megingása a felhasználói programok futtatása során következett be, ahol csak a középmezőnyben végzett. Kicsit gyengébb, de jóval kiegyensúlyozottabb eredményt produkált a Gigabyte. Minden tesztben az élbolyban végzett, a már említett „felhasználói” tesztet toronymagasan meg is nyerte. Kiegyensúlyozottsága miatt szerkesztőségünk mellette döntött, az eddigi eredmények szerint úgy néz ki, hogy ezentúl is vele teszteljük majd a frissen beérkezett hardvereket.

Mindenképp meg kell említenünk az Acorp 6A815E1-et, hiszen nagyon jó eredményeket produkált, összesítésben a harmadik helyet szerezve meg. Figyelembe véve, hogy ára a két élvonalnál jóval kedvezőbb, komoly vetélytársat jelenthet számukra. Érdeemes megfigyelni, hogy az eddig említett alaplapok mind Intel lapkakészlettel készültek (sőt, még a negyedik helyezett, a Soltek SL65EP is). Általánosságban tehát levonhatjuk azt a következtetést, hogy a VIA-s alaplapok valóban lényegesen olcsóbbak, de teljesítményük is messze elmarad az intel társaik mögött.

Ennek okát egyébként némi tanakodás után mi a VIA-s alaplapok alacsony memóriakezelési sebességében jelölnénk meg. Talán az egyedüli kivétel az ASUS CUV4X-C, amely VIA-s létére be tudott férkőzni az intel alaplapok előkelőbb kasztjába. Ezt is azoknak ajánljuk, akik nem tudnak sok pénzt költeni a drágább alaplapokra, mégis fontos számukra a minőség, és az ezzel együtt járó megbízhatóság. Ráadásul a teljesítményével sem járnak annyira rosszul.

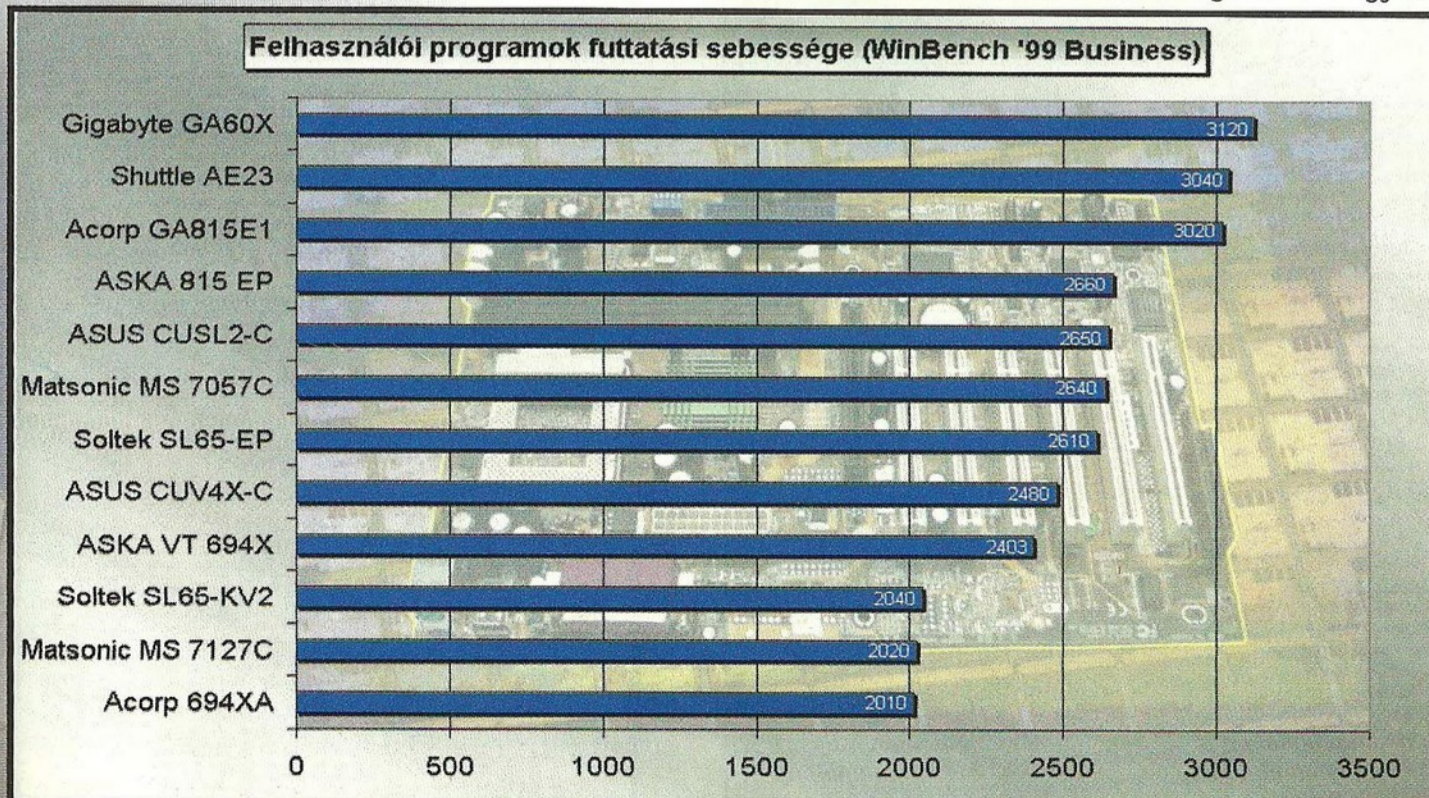
Akik még ennél az összegnél is kevesebbet hajlandóak csak a vásárlásra szánni, azok talán a low-end gyártók Intel-lapkás alaplapjaival próbálkozzanak (ASKA 815EP, Matsonic MS 7057C). Ők a pénzükért kielégítő teljesítményt kaphatnak, de ennél többet ne nagyon várjanak el.

Legutolsó szempontként a használati célt említettük. Az eddigi alaplapok mindegyike ajánlható mind felhasználói programokhoz, mind pedig játékhöz, az egyedüli alaplap, amelyet rajtuk kívül megemlítenénk, az a Shuttle AE23-as. Játékteljesítményét tekintve ugyan csak a középmezőnyben végzett, de az egyéb alkalmazások futtatásában kimagasló

eredményt nyújtott (a kategóriában a Gigabyte mögött második lett). Úgyhogy akinek ez az elsődleges szempont, annak a Shuttle is jó választás lehet.

Több olyan neves alaplapgyártó is volt, amelyektől nem érkezett meg a tesztbe a várva várt példány (Abit, AOpen), és így nélkülük egyszerűen nem nevezhetjük teljesnek a palettát. Teljes körű véleményt és ajánlást csak akkor fogunk mondani a Socket 370-es alaplapok jelenlegi kínálatáról, ha a fent említett márkákkal kiegészülve jövő hónapban, sikerül befejeznünk tesztünk második részét is. Addig is legyetek jók, ugyanitt folytatjuk - akkor már a végleges győztesse!

Boe



A hogy esténként odahaza üldögélek csöndes magányomban (néha azt is kell ugyebár), változatlan heveséssel csábít az internetezés lehetősége. Talán a bennem igen karizmatikusan jelenlévő felfedező ösztön teszi, nem tudom, de ami tény, az tény: ott ülök a csodamasina előtt, és lelkesen égetem a szememet. Hogy miért is? Indoklásul álljon itt egy-két ajánlat azoknak, akiknek esténként (vagy más esetekben nappal) nincs jobb dolguk, mint a világhálón csavarogni.



A hónap témája

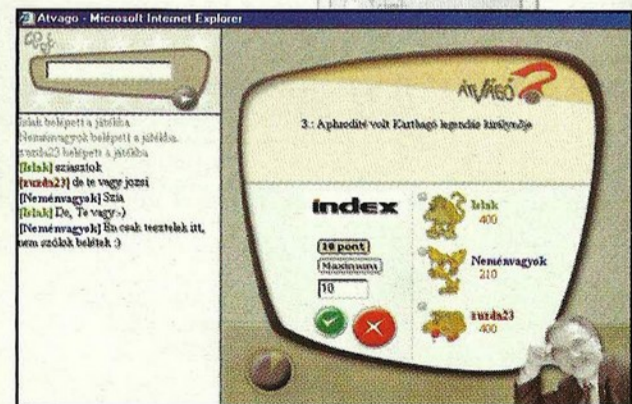
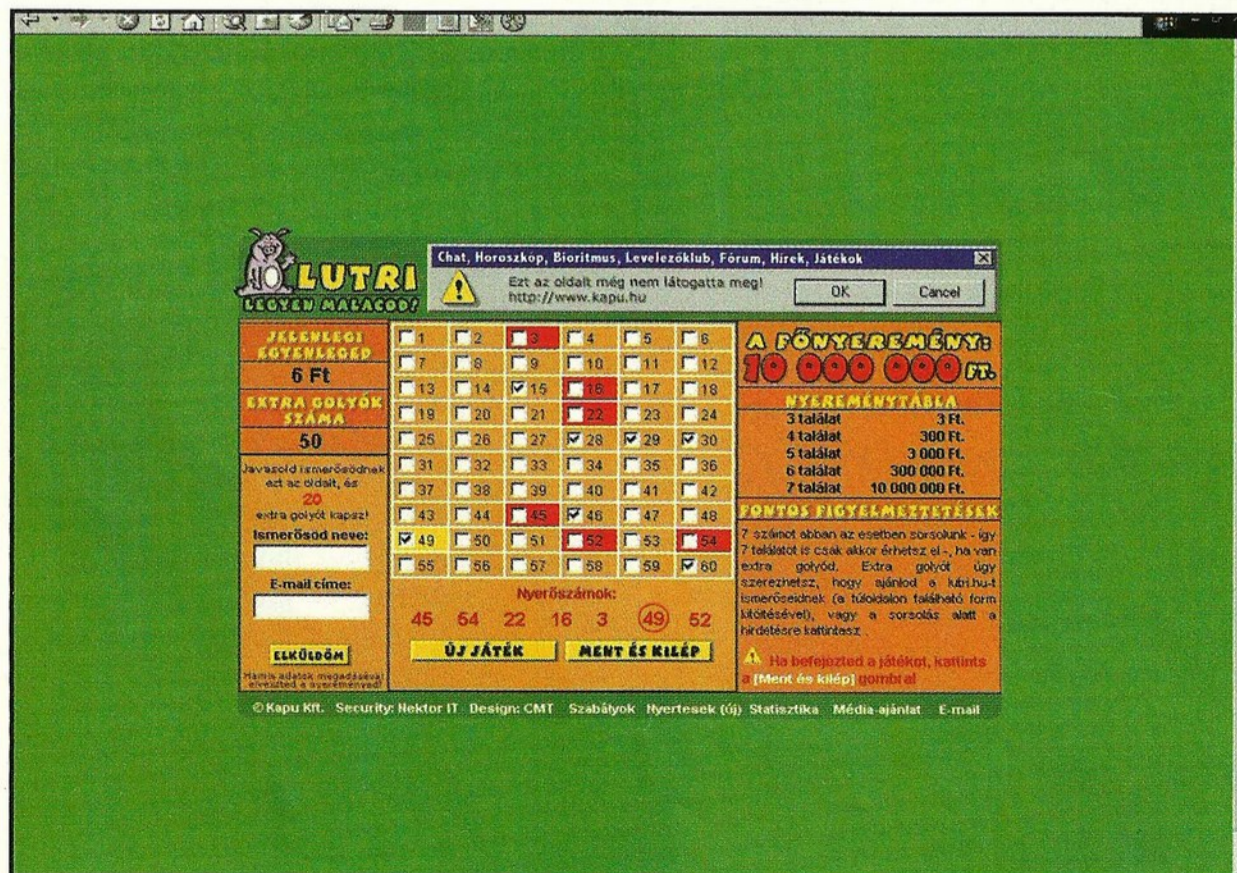
Játék és remény

Álmodtatok már életetekben sok pénzről? Főnyereményről, lottó ötösről, vagy valami hatalmas szerencséről, ami miatt egy vagyonhoz lehetne jutni? Persze, persze tudom én, a lottón sokat lehet nyerni, de egy vagyonba kerül játszani. Mégis ott a játék élvezete és a remény, ami miatt érdemes nekilátni. Természetesen az internetet szerencsejáték céljaira is kiválóan lehet használni, erre tőlünk nyugatra és a nagy vízen túl is számtalan példa adódott már. Elég például a Google kereső (www.google.com) „I'm feeling Lucky!” – szerencsésnek érzem magam – gombjára gondolni, amellyel ha megfelelő időben kattintunk, akár nyerhetünk is. Három ilyen oldalt sikerült felfedeznem kis hazánkban: elsőként az autóbuszok oldalán is népszerűsített Ingyenlottót (www.ingyenlotto.hu), amelyen naponta kétszer (bizonyos esetekben akár háromszor is) lehet tippelni. Alapvetően egy 6-ot a 44-ből lottójáték, amelynek sorsolása nyilvánosan zajlik az egyik kereskedelmi televízióban. A főnyeremény 1 000 000 forint, a második díj pedig 10 000. Számomra öröm, hogy reklám helyett inkább eldöntendő kérdésekre kell válaszolnom egy-egy játék után. Sajnos, a két tippelési lehetőség nem tűnik túl soknak.



Ehhez igen hasonló rendszer a Taktika (www.taktika.hu), ahol 6-ot kell eltalálni a 46-ból (kicsit kisebb az esély), viszont nemcsak számokra, hanem ábrákra is lehet tippelni. Mindemellett a használt „valuták” árfolyamváltozására is lehet fogadni. Amennyiben nyersz, pontokat kapsz, amelyekért bizonyos tárgyakat vásárolhatsz (minimum toll, max. 17-es monitor). Telitalálatért nem pont, hanem 1 millió forint jár. Napi három tipp a megengedett. Extra pontokat lehet kapni a játék népszerűsítéséért (bár nem túl sokat). A legérdekesebb, és számomra legizgalmasabb ebben a témakörben a Lutri volt (www.lutri.hu). Ez az oldal, illetve rendszer két nagyon fontos különbséget mutat fel az előbb emlegetettekkel szemben. Először is: itt azonnali a sorsolás, és naponta száz(!) alkalommal lehet játszani. Ezt persze reklámok olvasgatásával, illetve erőteljes propagandatevékenység kifejtésével lehet elérni, de a tény

akkor is tény – száz játék nem kevés. Az ember jól elvan vele egy darabig. Ebben a játékban 7-et kell eltalálni a 60-ból. A nyeremények összeadódnak – nekem például a cikk írása idején már kemény hat forint nyeremény volt a számlámon, két darab hármas találatnak köszönhetően. A fődíj nem kevesebb, mint 10 millió forint, eddig még senki sem nyerte meg; ehhez hét találat kell, amit lássunk be, nem túl egyszerű elérni. Külön érdekesség, hogy a regisztráció igen egyszerű, ami számomra még szimpatikusabbá teszi ezt a helyet. Emellett – a nagy számú sorsolásnak köszönhetően – picivel több sikerélményt ad. Azt azonban ne feledjem el hozzátenni, hogy nyereményt csak akkor fizetnek ki, ha az elérte a 20 000 forintot. Szóval, az én hat forintom egyelőre nem engem fog gazdagítani, pedig az új merdzsómhoz pont ennyi kellene! Egyébként nem is merdzsót vennék, hanem Saabot 😊.



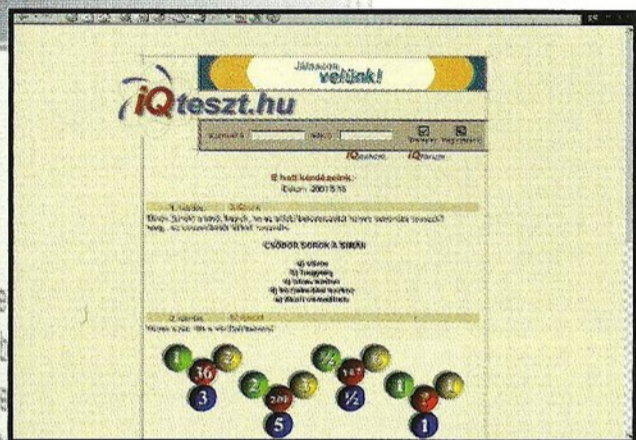


@ **Vetélkedők**

<http://www.kvizpart.hu>

Ha még ennyi játék sem volt elég, tornáztassuk meg szépen a buksinkat. Nem elég a tévében bámulni a műveltségi vetélkedőket és ott legénynek lenni a gáton, bizonyítani is kell. No persze nem túl könnyű az ország szeme előtt szerepelni, és bejutni is szinte lehetetlen, így más lehetőségeket kell találni. Itt van nekünk a jó kis internet, ami szinte arra teremt, hogy műveltségi játékokat játsszunk rajta.

Sikerült is egy számomra igencsak megfelelő oldalt találnom, amely nem más, mint a Kvizpart (www.kvizpart.hu). Külön előnye, hogy témakörökre osztott kvizekkel is lehet játszani, így nem bukhatok el csúfosan holmi irodalmi kérdésen (ami sajna, nagyon nagy gyengém). Itt van viszont két olyan témakör is (zene, sport), amiben nagyon penge vagyok, így bátran kiélhetem játékos természetemet. Persze a film, a biológia és még sok más téma is érdekes lehet, an-



@ **Programozás**

<http://www.prog.hu>

A két hosszabb blokk után szerepeljen itt néhány rövidebb ajánlat. Talán sokan hiányoljátok hasábjainkról a programozást. Azoknak, akik feltétlenül szeretnének jobban elmerülni a programok készítésének világában, érdemes ellátogatni a www.prog.hu címre. Itt mindenféle témában található cikkek, amelyek egyrészt elmagyarázzák az adott



golul beszélők pedig akár három játékban is pallérozhatják elméjüket. Szintén műveltségi vetélkedő, ám teljesen más típusú az Átvágó (<http://atvago.index.hu>), ahol más egyéb játékosokkal (összesen hárman egy időben) kell játszani. Eldöntendő kérdéseket kapsz, amelyekre Te szabad meg, hogy mennyi pontot teszel fel. Ha sikerült eltalálnod, pontszámod hozzáadódik az eddigiekhez. Ha nem, akkor levonódik. Aki 10 kérdés után a legtöbb ponttal rendelkezik, az nyer. No persze, itt játék közben még csetelni is lehet egymással, vagy taktikázhatsz a pontjaiddal. Kicsit más jellegű verseny az IQ teszt (www.iqteszt.hu). Itt valójában nem műveltségi, hanem igazi „íkus” feladatkora kell választani (amint az a mellékelt képen is látszik). Pontjainkért itt is vásárolhatunk, és örök dicsőségben részesülhetünk. Szintén innen érhető el egy hasonló játék, a Webcég (www.webceg.hu), ahol a kapitalizmus cápiáinak világában négyen irányíthatunk egy céget, és esetleg fel is virágoztathatjuk azt.

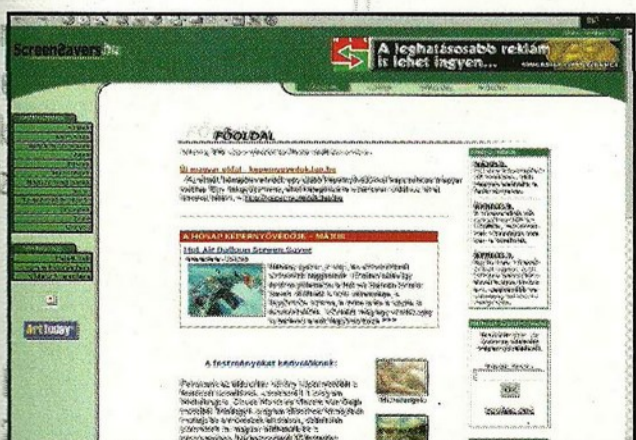
programozási trükk elméletét, másrészt közlésezik annak forráskódját is. Ezek a témák az általános programozás mellett a demók, hálózatok és adatbázisok kódolására is kitérnek. Emellett hardver-elméleti és teszt témákban is nagyon jó példákat illetve cikkeket találhatunk. Külön felhívnam lelkes és önjelölt cikkíró olvasóink figyelmét arra, hogy ez a honlap folyamatosan cikkírókat keres. Érdemes tehát hegyezni a tollakat illetve billentyűzeteket, hátha pont titeket keresnek a prog.hu szerkesztői.



@ **Technológia**

<http://www.extra.hu/top-gun>

A csúcstechnológiákat kedvelők biztos rengeteg honlapot böngésznek végig, hiszen a harci repülőkből és helikopterekből sosem elég. A Topgun honlap, melynek címe: www.extra.hu/top-gun – ami mindenféle nyomozással szemben sem azonos a TOP GUN újság honlapjával (www.topgun.hu) – meglepő részletességgel számol be a közelmúlt híreiről és érdekességeiről, amelyek legfőképp haditechnikai újdonságot jelentenek. Mindemellett képek, leírások és fontos linkek gyűjteménye színesíti az oldalt.



@ **Képernyővédők**

<http://www.screensavers.hu>

Annak idején, amikor a régebbi képcsövek még hajlamosak voltak a beégésre, érdekes új programtípus jelent meg: a képernyővédők. Ezek a kis programok olyankor indulnak el, amikor egy ideje már nem nyúltunk a billentyűzethez, vagy az egérhez. Magyarán akkor, ha nem használjuk a számítógépet túl intenzíven. Szerencsére a képernyővédők választé-

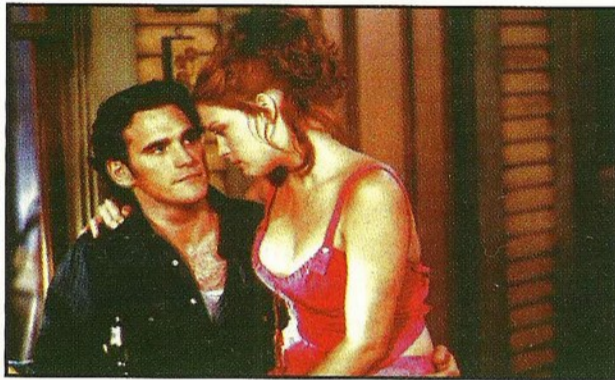
ka hihetetlen nagy, és most már létezik olyan magyar oldal is, amely erre specializálódott. Legfőbb kategóriái: állatok, járművek, animációk, hírességek, zene és magyar programok. Természetesen másféle screensaverek is találhatóak az oldal 245 darabból álló gyűjteményében. Ha unjátok már a Windows beépített védőit, akkor ez a ti oldalatok: www.screensavers.hu.

Gyu

Érzéki csalódás

One night at McCool's

Ez a különös történet a McCool's nevű bárban esett meg, ahová a sors három gyanútlan férfit és egy gyönyörű nőt összesodort egy párás éjszakán. A bár aznap zsúfolásig teli volt, a levegő izzott, és mindenkit magával ragadott valami megmagyarázhatatlan eredetű izgalom. Randy (Matt Dillon), a csapos szokott munkáját végezte. A jogász Carl (Paul Reiser) egészen zárás utániig ottmaradt. Dehling nyomozót (John Goodman) egy titokzatos bűntény vezette a McCool's bárba.



Vajon az a bizonyos hulla hozta össze a három embert? Vagy inkább a fiatal és magkapó Jewel (Liv Tyler) – aki legalább annyira tündöklő szépségű, mint ahogyan azt neve sejteti – kuszáta össze végérvényesen a szálakat? Mielőtt a nap első sugarai szétoszlatták volna a sötétséget, Jewel annak rendje és módja szerint befészkelte magát a három férfi képzeletébe: az egyikkel feledtette a jelen hiábavalóságát, a másikkal feledtette szerelmi csalódását, a harmadikkal feledtette elhunyt feleségét. Persze, hozzá kell tenni, Jewel nem angyali ártatlansággal és önzetlenséggel tette mindezt. Ahogyan hárman, három különböző szemszögből elmesélik – kéj és erőszak hullámai csaptak össze a fejük felett ezen az éjszakán.

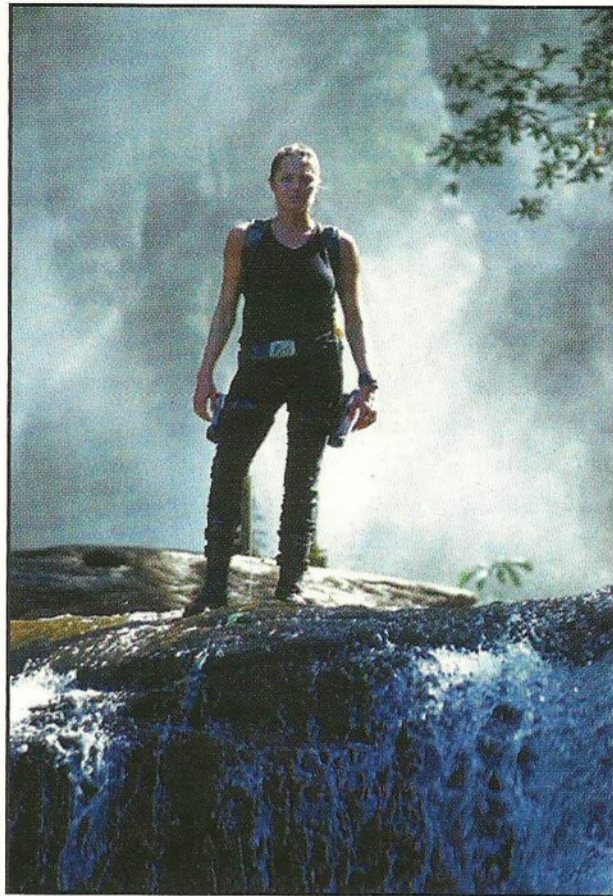
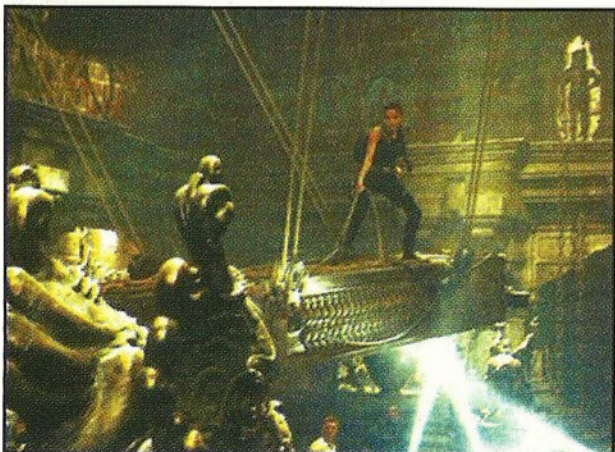
Lara Croft: Tomb Raider

„A világegyetemben mindennek megvan a helye és az ideje...”

Most Lara Croft ideje jött el.

Három bolygó együttállásának éjszakáján Lara Croft (Angelina Jolie) egy rejtélyes óraműre bukkan néhai atyja, Lord Croft holmijai között, amelyeket jó két évtizede egyik régészeti ásatásáról hozott haza.

A lord régebben sokat mesélt Larának a Megvilágosultak titkos társaságáról, akik egy ősi



óraművet keresnek, amellyel meg lehet nyitni az időt és a teret. A kulcs egy kristályosodott meteorfémből készült misztikus háromszög, amellyel 5000 éve legyőzték ellenségeiket. Ha a háromszög két darabja újra egyesül az idő meg fog állni, az örök új életre kelnek, az emberiség sorsa pedig örökre megváltozik.

Larának 48 órája van a bolygók összeállásáig, mikor a szent háromszög ereje a legnagyobb lesz. Ha az időpontot elmulasztják, az újabb esélyre 5000 évet kell várni.

Lara Croftot Kambodzsába szólítja küldetése, ahol a Táncoló Fény Sírja rejtja a titok első felét, azután Szibériába kell mennie, ahol a Tízezer Árnyék Tempomában találja meg a titok másik felét.

48 óra vajon elég lesz-e Lara Croftnak, hogy felfedje a titkot és megmentse a világot?

Evolúció

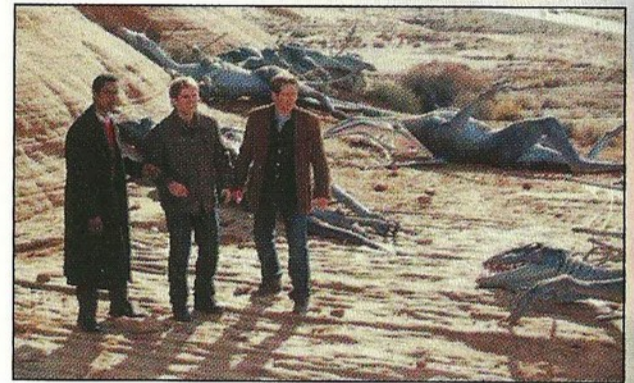
Evolution



Szegény világ! Úgy látszik, végképp lemarad a fejlődésben: a távoli csillagok között akadnak lények, melyek gyorsabban fejlődnek, jobban alkalmazkodnak, és jobb vicceket tudnak – az emberi faj nem állja a versenyt.

Az első nap egy meteor csapódik a Földre, egysejtű lények nyüzsögnek rajta. De nőnek. Ami nekünk néhány milliárd évbe telt, az nekik néhány óra. A második napon akkorák, mint a bogarak, csak sokkal csúnyábbak. Ekkor figyel fel rájuk két tudós (David Duchovny

és Orlando Jones). A harmadik napon méretük egy óriási emlőseivel vetekszik: ekkor egy vagány tűzoltótanonc veszi észre őket (Seann William Scott). A negyedik napon már sárkánygyík nagyságúak: ekkora a kormánynak is feltűnnek. Az ő emberükkel kiegészülve (Julianne Moore) a botcsinálta ufóvadász-csapat nekivág, hogy felderítse a barlangot, ahonnan a bolygónkat benépesítő új élővilág ered. Rajtuk múlik a világ jövője. Kellemes világvégét!



Vad kanok

Tomcats

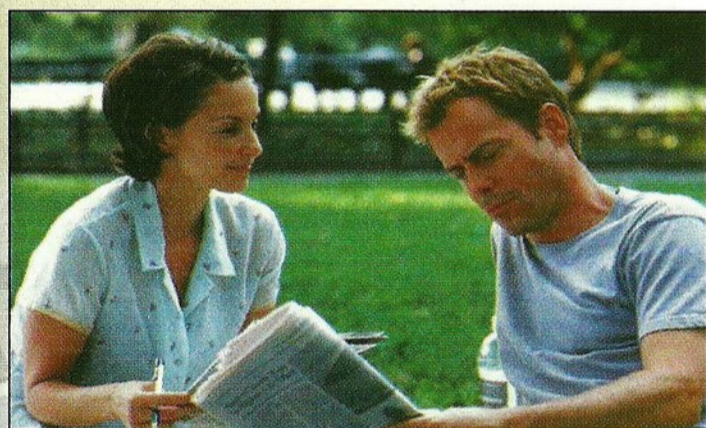
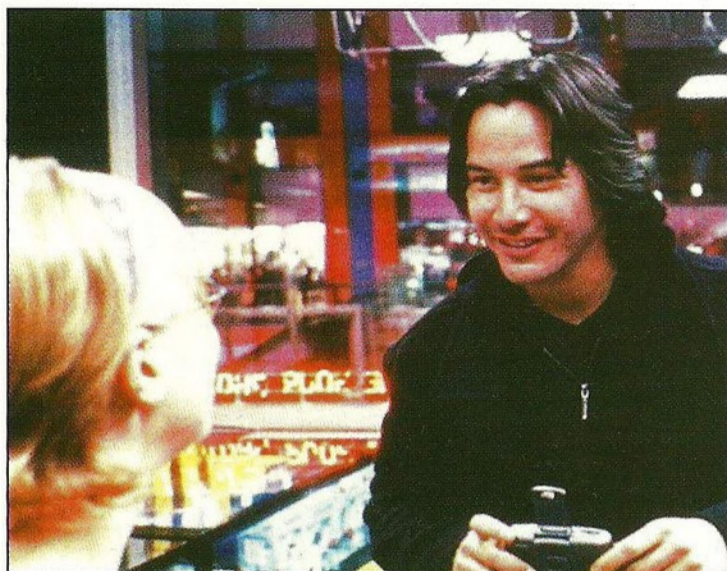
A nők örökké mások, mint ahogy az ember elképzeleli őket. A férfiak megbízhatóak: ők mindig ugyanolyanok, és mindenről ugyanaz jut eszükbe. Történetünk hősei hét évvel ezelőtt, még mielőtt igazán megismerkedhetek volna a szerelem titkaival, fogadást kötnek: az összedobott pénzalapot kamatostul kapja közülük az, aki a legtávolabbi marad agglegény. Hét év múlva már csak ketten őrzik függetlenségüket. És mert Michaelt egy apróbb szerencsejáték-tartozásból kifolyólag a maffia fenyegeti, ő kénytelen kezébe venni társa sorsának irányítását. Ha sikerül Kyle-t a határidő lejárt előtt megnősítenie, meggazdagodik. Ha nem, belecementezik egy épülő Las Vegas-i autópályába. Michael a kisebbik rosszat választja: Kyle nőszülni fog! Csak ő még nem tudja...



A csábítás elmélete

Someone like you

A fiatal, New Yorkban élő Jane Goodale (Ashley Judd) sikerre született: egy népszerű tévéshow tehetséges munkatársa, és a szerelemben is szerencsés. Amikor a show lélegzetelállító új producere, Ray Brown (Greg Kinnear) elkezd udvarolni neki, ő a legboldogabb a világon. Rövidesen Ray kimondja a bűvös szót, és az elvarázsolt pár közösen keres (és talál) egy kis meghitt szerelmi fészket. Ekkor azonban Ray megmagyarázhatatlanul hirtelen lehűti a szendélyeket, Jane a padlóra kerül. Hogy túlélje a szakítást, Jane hevesen keresni kezdi Ray viselkedésének magyarázatát, és úgy gondolja, meg is találja – nem egészen ott, ahol számított rá: az állatvilágban. Jane az állatok párosodási szokásait kutatva különös összefüggést fedez fel a férfiak és a hím állatok között. Mivel Jane felmondta bérelt lakását amikor az összeköltözést tervezték Ray-jel, sürgősen újat kell keresnie. Talál is – ráadásul munkatársa, a nőcsábász Eddie Alden nem csak saját hálószobát biztosít neki, hanem azt is, hogy egészen közelről tanulmányozhassa egy valódi hím viselkedését.



Jane megosztja újonnan szerzett tudását bárátnőjével, Lizzel (Marisa Tomei), egy férfimagazin szerkesztőjével, aki ráveszi, hogy írjon álnéven cikket elméletéből. Jane cikke hatalmas szenzáció lesz, és akaratlanul is ő lesz az ország legtöbbet emlegetett nője. És bár Jane mindent megtesz azért, hogy demisztifikálja két ember kapcsolatát, ahogy Eddie-vel egyre közelebb kerülnek egymáshoz be kell látnia, hogy az emberi szív – még egy férfié is! – bonyolultabb annál, hogy csak az ösztönök vezéreljék.

A leselkedő

The watcher

Joel Campbell FBI-ügynök (James Spader) hosszú éveken át pszichotikus gyilkosok után nyomozott Los Angelesben, ám most úgy érzi, elérkezett a visszavonulás ideje. Az összetört és kiborult ember stresszmentes, új életet próbál kezdeni Chicagóban. Ám nem olyan könnyű a bűnügyekkel terhes múlttól megszabadulni. Még csak néhány hónapja, hogy letelepedett a városban, amikor kiderül, a lakos-

ságot borzalmas gyilkosságok sorozata tartja rettegésben. Campbell számára azonban a legszörnyűbb felismerés, hogy mind ugyanazt

az émelyítően ismerős mintát követi, mely kétségtelenül egyetlen ember, David Allan Griffith (Keanu Reeves) keze nyomát viseli. Griffin éveken át volt szálka Campbell szemében, mert Los Angelesben mindig kisiklott a keze közül, de most mégis ő jött utána Chicagóba. Griffin a fiatal nők könyörtelen legyilkolását csupán egy ördögi játszma részének, a Campbell és közte zajló macska-egér játék ürügyének tekinti. Mindegyik gyilkosság előtt elküldi a nyomozónak a következő kiszemelt áldozat fényképét, és arra biztatja, hogy találja meg, mielőtt újra lecsapna. Campbellt ezek a gyilkosságok egy-egy múltbeli kudarcára emlékeztetik, és felszínre tör benne a veszteség és kiúttalanság érzése, melyet eddig megpróbált elnyomni.

Griffin számára régi ellenfele válogatott kínzása az egyetlen ok a gyilkolásra. Gondosan megrendezi a nagy finálét, utolsó büntettét, mely szembesíti Campbellt a múltjával, s ha a nyomozónak nem sikerül időben megállítani, végül ő maga lesz az áldozat...

Az ördögűző, rendezői v.
The Exorcist 2000

A klasszikus rémtörténetek halhatatlanok. Minden idők legsikeresebb, legfélelmetesebb horrorját alkotói most kiegészítették azokkal a képekkel, melyek eredetileg nem kerülhettek a nézők elé, és korszerű, surround hanggal javították fel. A hatás lenyűgöző. Egy tizenkét éves kislány különös képességekre tesz szert. Ereje hatalmasra nő, lebeg, furcsa nyelveken szól, arca megváltozik. Aggódó édesanyja (Ellen Burstyn)

nem talál magyarázatot a jelenségre, az orvosok nem értik, mi történt. Már csak a csoda segíthet. Merrin atya (Max von Sydow) nem ígér csodát; a pap önmagában is kételkedik. Édesanyja halálos betegsége megingatta addig sziklaszilárd hitét; régi küzdelme a benne élő, kísértő gonosszal nemrég újrakezdődött. Ő az egyetlen, aki ki meri mondani a szörnyű valóságot: a kis Regant a Gonosz szállta meg. Ha a pap legyőzi az ördögöt, saját magával sem kell harcolnia többet. Ha úrrá lesz önmagán, talán van esélye az al- és felvilág legfélelmetesebb ellensége ellen.

Égi háború

Pearl Harbor

1941. december 7. A második világháború fordulópontja, a történelem egyik legvéresebb csatája, a hadtörténet egyik legnagyobb becstelensége: a japán légierő hadüzenet nélkül megtámadja a háborúból addig kimaradó Amerika csendes-óceáni flottáját. A nagy erejű, váratlan támadás számtalan áldozattal



járt, hatalmas pusztítást vitt végbe: sokáig tartott, míg az amerikai hadsereg kiheverte a csapást, és felkészült a visszavágásra. A film e támadás és csata, de egyben három fiatal története is. Akik, miközben a történelem a szörnyű, véres események közepébe sodorja őket, a saját életüket élnék – azt sem könnyű. Rafe és Danny (Ben Affleck, Josh Hartnet) a legjobb barátok: gyerekkoruk óta együtt szeretnének pilóták lenni. Mindketten katonák, mindketten Pearl Harborban állomásoznak. És mindketten ugyanazt a lányt (Kate Beckinsale) szeretik. A japán gépek pedig elindultak Pearl Harbor felé...



Ozirisz

...mint a jég

Nagyon nagy ritkaság, de szerencsére előfordul néha, hogy valamely lelkes GameStar olvasó lemeze jelenik meg. Ebben az esetben az Ozirisz zenekar nótafája, Blackey a bűnös, hiszen nemrég személyesen járt itt, hogy átadja a zenekar harmadik lemezét. Nagyon örült, amikor említettem neki, hogy a StarMusicban is írnék az albumról. Milyen stílust is játszik az egyébként elég régóta létező Ozirisz? Amolyan magyaros, őszinte, kemény, dallamos zenét, amely igencsak aktuális, mai eseményekre (prostitúció, kábyszer stb...) utaló szövegeket tartalmaz.

Tony Galla

A.S.A.P.

Létezik egy olyan stílus, amelynek hallgatása igazi gyógyír a füleknek és a léleknek: amelytől elindul a kéz és a láb, s szem nem marad szárazon. Ez az a zene, amelyeket füstös kocsmákban játszanak nagyon jó bandák 50-100 embernek, s amelytől jobban fogy a sör, a bor, s amitől a hangulat a tetőfokára hág. Sosem felejttem el, amikor Los Angelesben jártam, a Santa Monica-i móló tövében egy kis kocsmában világverő banda nyomta a zenét. Órákig hallgattam volna őket, mert döbbenetesek voltak. Melyik ze-

Lance Keltner

Last of the Cowboy Vampires

Ahogy mindenféle stílus, úgy a rockzene is sokat fejlődött manapság. Lance Keltner albumán is sok modern hangzás jelenik meg a tradicionális Southern Rock megszokott hangjai mellett. Új lemezének producere nem kisebb személy, mint Andy Johns (Led Zeppelin, Rolling Stones, Van Halen). Mitől izgalmas ez a zene? Nem Lance hangjától, amely megejtően átlagos, hanem a jó kis texasi hangzás (például ZZ Top) „szintis” változatától, aminek köszönhetően érdekes effektek prüntögnék bele az egyébként

Gigi D'Agostino

Tecno Fes vol. 2

Mostanában szinte bármelyik magyar rádióadó kapcsolom be (természetesen azokról van szó, amelyek mai zenét játszanak), ezzel a pasival szinte mindenütt találkozom. Sőt, bármennyire is nem rajongok sok mai, műanyag, szintis zenéért, ez a fickó bejön nekem. Talán azért, mert megalkotta a mediterrán progresszív zenei stílust, talán azért, mert könnyen megjegyezhető és füttyülhető dalokat komponál, esetleg csak amiatt, hogy minden elektronika dacára felvállalta a latinos dallamokat is. Nem tudom megmondani, de az tény, hogy üdítő szín-

Ez a banda annak idején sokat koncertezett az Ossiánnal és a Fahrenheittel, így máris elég könnyen besorolható, hova is tartozik zeneileg, bár feltétlenül igaz, hogy egyéni a hangvétel. Blackey kissé érdes, iciri-picirit fals hangja egyéni „fűszerezést” ad az albumnak, amelynek mindösszesen két apró hibája van: a magam részéről egy-két dalszövegen még kicsit fényesítgettem volna, arról nem is beszélve, hogy sajna a lemez pont úgy szól, mintha egy magyar album lenne. Ennek ellenére ajánlom a kemény, őszinte magyar zenét kedvelőknek, akik szeretik a már emlegetett magyar zenekarokat.

Gyu

ne is ez? Ha eddig még nem találtatok ki, akkor most elárulom: a blues! Ennek is a rockosabb ága, amelyet rockin' bluesnak, vagy bluesrocknak neveznek világszerte. Nagyon jó kis beindulós zene ez, kiválóan hallgatható vezetés közben, szinte az autó is gyorsabban megy tőle. Emellett Tony Galla lendületes gitárszólói, igazán dögös, fehér blues hangja, s a lemezből áradó bulihangulat mind-mind kötelezővé teszi ezt a korongot minden blues és rockzene rajongó számára. Aki pedig össze akar bújni a kedvesével, tegye be a She's All I'll Ever Need (Angel of Mercy) című dalt...

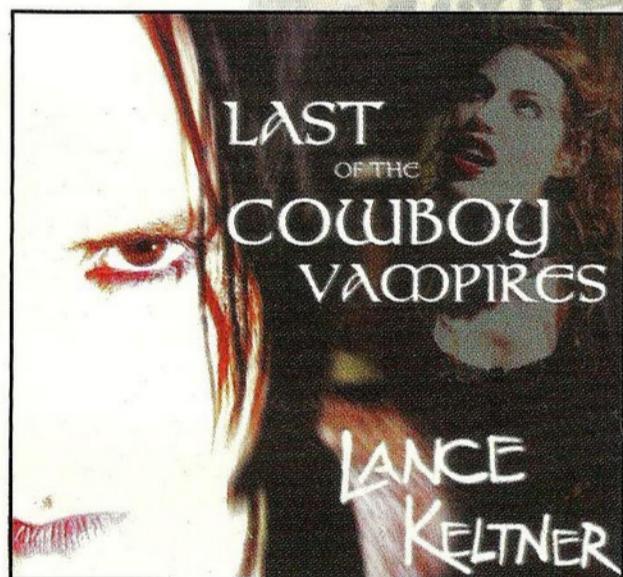
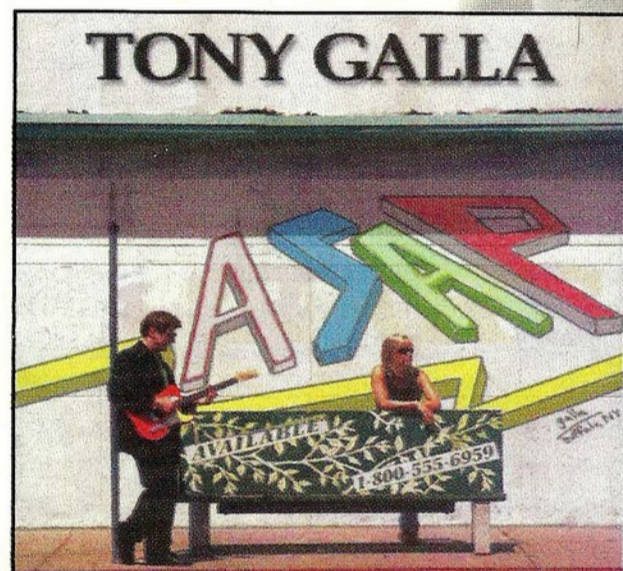
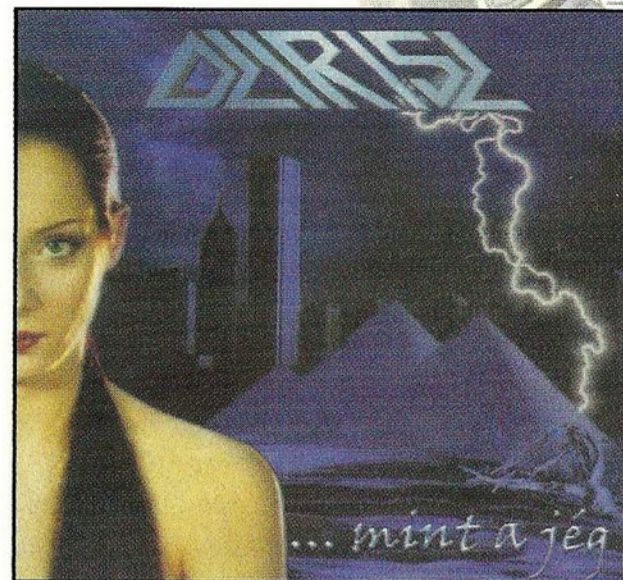
Gyu

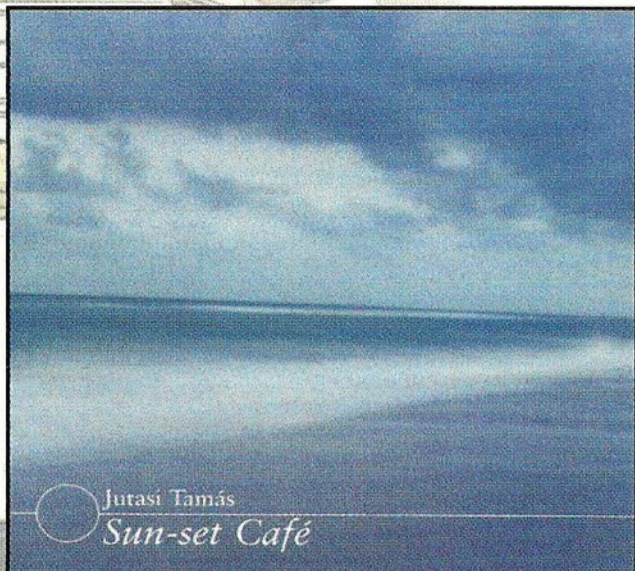
alapvetően gitárközpontú zenébe. A dallamok sokszínűségétől istenigazából nem estem hanyatt, az egész nagyon korrekt és homogén. Talán lehetett volna kicsit lendületesebb, azonban így jó súlyos lett legalább, ami ennél a stílusnál nem túlzottan megszokott. Talán a lemez témája, az utolsó Cowboy vámpír is ezt indokolja. Egy dolog biztos: nem túl könnyű anyag, tehát akik túl jó kedvűek, azoknak ez kevés lesz. Inkább azoknak ajánlott, akik épp bús hangulatban akarnak jó kis Southern Rockot hallgatni.

Gyu

folt a mai borzalmas monoton rémületeket játszó DJ-k világában. Egyébként erőteljesen elgondolkodtam azon, hogy mekkora a különbség a progresszív stílusok között. Ha egymás mellé állítanám a Dream Theatert és Gigi D'Agostino-t, akik elvileg mindketten egy-egy progresszív stílust képviselnek, a különbség ordító lenne.

Ajánlataim: a Negrocan nagy slágere a Cada Vez (persze feldolgozásban), a You Spoin Me Round, illetve a nagyon lendületes Tanzen. Akik a laza, dallamos, könnyed, nyáriás, táncolható elektronikus zenét kedvelik, ne hagyják ki. Rockrajongóknak ellenjavallt.

Gyu



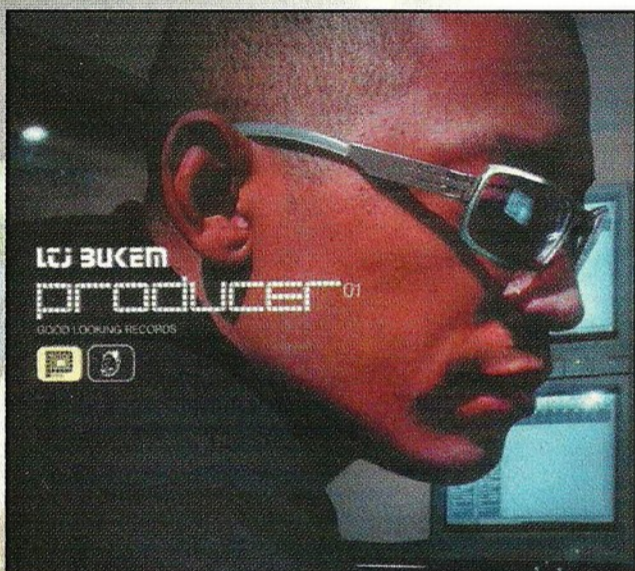
Jutasi Tamás

Sun-set Café

A hazai elektronikus zenei világ egyik legismertebb alakja, aki mostanában nemigen tartózkodott itthon. No, ki lehet? Nem más, mint Jutasi Tamás, aki ezúttal megtapasztalva az élet nagy dolgait rájött, hogy a klubélet (DJ-k világa) egy hatalmas színház, amelyet majdnem kizárólag a pénz mozgat, így megvilágosult. Ettől jött létre ez a mix lemez, ami érdekes zenei stílust, a downtempo-t hordozza (magyarán ez nem pörgős, hanem inkább me-rengős, szárnyalós, egy utazás történetét fel-

elevenítő album). Néhány előadó, akiket Tamás feldolgozott: Dave Wallace, Deutsch Gábor, Yonderboi, Marcel, Le Garage, Leggo Beast. Talán a lemezhez is tartozik, hogy Jutasi Tamás vasárnap esténként az Est Rádióban vezet egy, a lemez címét is viselő műsort, s hétfőnként a Zöld Pardonban (felkaptott budapesti szórakozóhely) is játszik amolyan meditációs zenéket. Nekem mindenesetre ez az album igen kedves meglepetést jelentett, tényleg lassúcska, elringató, szárnyalós, elgondolkodtató elektronikus zene. Mindenféleképpen megéri behallgatni.

Gyu



LTJ Bukem

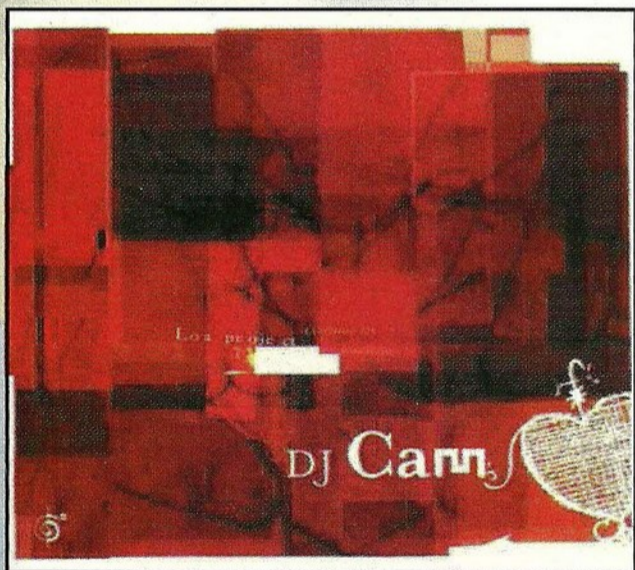
Producer 01

Hogy tiszta vizet öntsek a pohárba, már a legelején bevallom: nem nagyon tudom értékelni a drum and basst. LTJ Bukem pedig a d'n'b egyik legjelesebb képviselője. Akik hozzám hasonlóan nem bírják a műfajt, ne is költsék pénzüket ilyen dőreségre! De akik szeretik a d'n'b-t, azok bizonyára ismerik Danny Williamsont, és természetesen megveszik ezt a lemezt is. Na, ők se olvassák el ezt az írást! Akiknek viszont semmit nem mond a művész neve, azok olvassanak csak tovább, és a drum and bass korongoktól roskadozó lemezpolcokról ezt a CD-t a vetessék le az elismerően bólogató eladóval.

Azért javaslom a szóbanforgó válogatást, mert ezen a művész saját szerzeményei közül azokat találhatjuk, melyek '91 és '98 között születtek, és az idő múlásával sem vesztek sokat népszerűségükből (ld. még a drum and bass klasszikusok címszónál). Az albumon helyet kapott a legelső szám, ami a legendás Good Looking kiadónál megjelent, a Demon's theme, és mellette Bukem szinte összes nagyobb sikerszáma, így például a Moodswings, a Cosmic interlude, a Twilight voyage és természetesen a Music.

Véleményem szerint egyetlen album is elég LTJ Bukemtől, mert – számomra legalábbis – mindig egyforma. Ha nincs még meg a kötelező darab, akkor itt van ez!

ki



DJ Cam

Lo a project (Volujme II)

Azt olvastam több helyen, hogy DJ Cam trip-hopot játszik. Azért csodálkoztam el ezen, mert bár igaz, hogy a francia művész sokféle stílust vegyít, zenéje mégis alapvetően hip-hop orientált. Tehát szögezzük le az elején: ő egy hip-hop DJ. Mégpedig világhírű. Dj Cam – hip-hop DJ lévén – a lemezen mindvégig az élő fellépések hangulatát próbálja hozni. Emiatt néhol monoton, néhol pedig pont ellenkezőleg követhetetlen lesz az anyag. Néhol azonban biztos kézzel üti meg az eklektikának azt a szintjét, amit imádok. Ez történt például a Mental Invasion című számnál, ahol tökéletes ritmusokra helyezett né-

hány különleges easy listening és jazz hangmintát, és ahol még a bűvészkedés mértéke is elviselhető. Mert ugyebár – hip-hop DJ lévén – a trackek nagy részében kötelező jelleggel scratcheli szét az agyamat.

Azonban – kifinomult érzékű hip-hop DJ lévén – nemcsak, hogy egymással ellentétes témákat hoz össze, hanem az is jellemző rá, hogy a sötétebb hangulatok és az absztraktabb ritmusok érintik meg. Az egyetlen kivétel ez alól a You do something for me című track, ami az album egyetlen harmatgyenge száma. Valószínűleg pontosan azért, mert könnyed akar lenni, pedig – mint tudjuk – a hip-hop DJ-k nem viccelnek!

ki

NYEREMÉNYJÁTÉK!

Ebben a hónapban is játszunk, méghozzá barátunk, Blackey jóvoltából. Ozirisz CD-k és kazzetták nyerhetők abban az esetben, ha az alábbi kérdésre helyesen válaszoltok: Az Ozirisz hányadik nagylemeze a ...mint a jég? Segítségül a banda honlapjának címe: www.ozirisz.hu. Megfejtéseiteket kérjük levélben (címünk az impresszumban), illetve e-mailben (gamestar@idg.hu) küldjétek el legkésőbb július 20.-ig.



író **Caroline Spector**

cím **Végtelen világok**

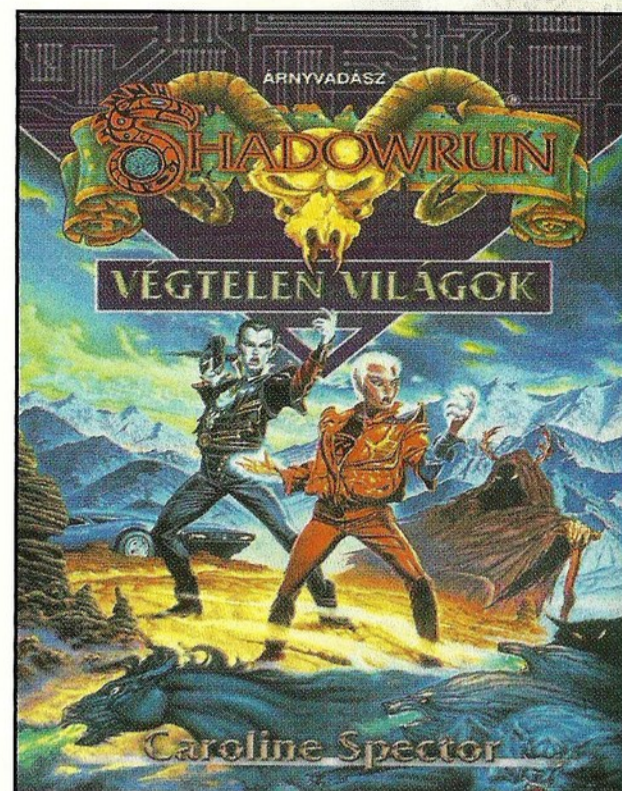
kiadó **Beholder Kiadó**

2001

Amióta fantasy létezik, azóta újabb és újabb világok születnek mindig. S ahogy a teremtő kreativitás rátalál ezekre a világokra, máris életre kelnek: létező organizmusként fejlődnek, transzformálódnak, szülik saját történelmüket, s ezzel minket, olvasókat is magukkal sodornak. Ez igencsak igaz a Shadowrun világára, mely nagyon jól dokumentált lévén, sok író-történőz arra, hogy történetét a mágiával átszőtt, ámde ettől még igencsak hihető jövőbe helyezze el. Szerencsére már hazánk fiai is írtak egy-két Shadowrun regényt.

Caroline Spector nem ebbe a kategóriába tartozik, mégis régi ismerősként fogjuk üdvözölni, hiszen a Végtelen Világok oldalairól visszaköszönnek más „történelmi események” (Jak Koke – Sárkányszív trilógia) emlékei is, amelytől egyből otthon érezzük magunkat. A regény főszereplői, Aina és Harlequin is igencsak ismerősek lesznek, bár ezúttal egy olyan gonosz ellen küzdenek, amely ellen talán halhatatlanságuk és nagy hatalmuk sem lesz elég. Mindenesetre igen érdekes néhány halhatatlan mindennapjairól olvasni, hiszen magunk nem élhetjük át ezt az élményt (szerintem szerencsére), s felfedezni, hogy bizony az ő hatalmuk is igen csenevész, hacsak nem fognak össze egymással...

Gyu



író **Gherbod Fleming**

cím **Venture**

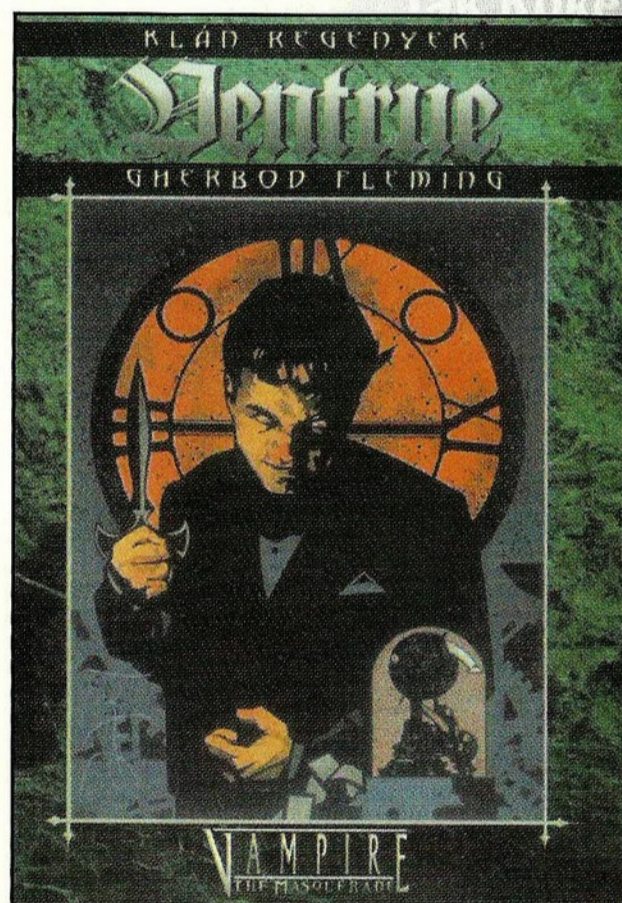
kiadó **Delta Vision**

2001

Helyszíni tudósítás a keleti frontról. Az Éjszakai vérszopó szerkesztőségének megbízásából, befolyásos kapcsolatainkat felhasználva utaztam a Kamarilla ügynökével (Jan Pieterzon) Baltimor-ba, hogy „első kézből” tudósítsam Önöket az ottani eseményekről. Miként azt tájékozott olvasóim tudják, a Sabbat támadása nem várt következményekkel járt. Szinte az egész keleti partot elvesztettük, csupán a New Yorktól északra lévő városok maradtak a kezünkön. Az ellenfél elvetemültségét bizonyítja az a merénylet, amelyet az Európából érkezett ügynök ellen kíséreltek meg – sikertelenül.

Az elszánt Ventrue azonban rendet teremtett a rémült városban, s pár befolyásos támogatóval a háta mögött megszervezte a város védelmét. Sajnálatos módon ténykedése közben a belső ellenzékkel is meg kellett küzdenie. Páran ugyanis – a szokásos módon – ismét egyéni céljaik után mentek (megdöbbenve fedeztem fel köztük régi ismerősömet, Victoria Ash-t). Örömmel jelenthetem, terveik meghiúsultak. Baltimore szilárd bástyája a Kamarillának. Ezen a tényen nem változtat egy mágikus szemről terjengő pletyka sem (ami állítólag rendkívüli hatalommal rendelkezik). Következő alkalommal igyekszem eme furcsa híresztelésnek utánajárni. Hacsak a hadihelyzet másként nem alakul. Győzelem, vagy...

– Cromwel –



író **Válogatás**

cím **Legendák**

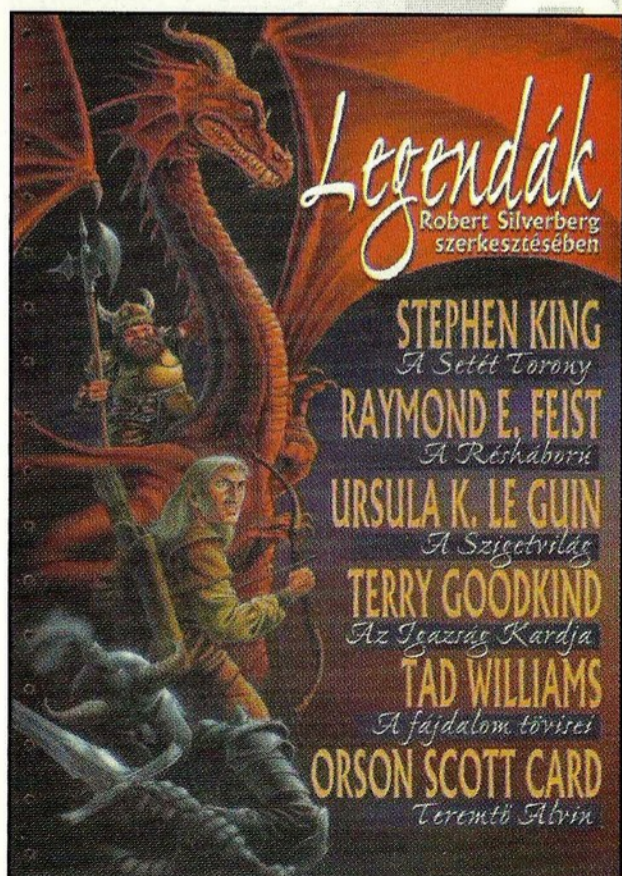
kiadó **Szukits**

2001

A borítót szemlélve azonnal felmerül egy kérdés: ki lehet az a Tad Williams? A többi név ugyanis mind ismerős volt számomra, erről az íróról azonban még nem hallottam korábban. Olvasás után ez persze megváltozott. Nekem leginkább King és Goodkind írása tetszett a legjobban, ezért ezekről beszélek bővebben. A Setét Torony negyedik része több mint egy éve jelent meg magyarul, s tudtom szerint még nem készült el a folytatás. Pedig már évek óta íródik a történet, ami egyébként a távoli jövőben játszódik, amikor a pusztuló föld 'elmozdul'. Nem egyszerű sci-firől van szó, mert jócskán szerepelnek benne fantasy

elemek is. Az itt található kisregényben például vámpírokkal akad össze a hős. Persze King-féle felfogásban. Goodkind neve már többször szerepelt a könyvajánlóban, így biztos ismerősen cseng. Ebben a történetben jóval Richard Cypher színre lépése előtti eseményekről esik szó. A középpontban az Első Varázsló, Zorander áll, akinek egy régi adósságot kellene megfizetnie. A fantasy ott kezdődik, hogy a tartozás mibenlétét egy halott varázslónő csontja igazolja (neki tartozik Zorander). A kérvényező (az elhunyt lánya) részleteiben nem ismeri a történetet, de nincs választási lehetősége. Természetesen a többi írás sem gyenge, de ezt már mindenki döntse el maga.

– Cromwel –



STEPHEN KING

Éjszakai műszak

író	Stephen King	
cím	Éjszakai műszak	
kiadó	Európa	2001

De hiszen mi már találkoztunk! – ez a gondolat járt a fejemben, miközben a válogatáskötetben található írásokat olvastam. Az előszó annak idején a Rúnában jelent meg, az 'Átjáró' egy régebbi gyűjteményben szerepelt. De hiszen ezt már láttam a moziban! – morfondíroztam magamban nem sokkal később. S valóban. Meglepően sok – itt található – ötletből készítettek filmet. A kukorica gyermekei, Kamionok, A szürke anyag, Leszoktató Rt., s akkor még nem is soroltam fel mindent.

Ez csupán azt jelzi, nagyon „erős” anyagot sikerült egybegyűjteni. Olyat, ami megvillantja

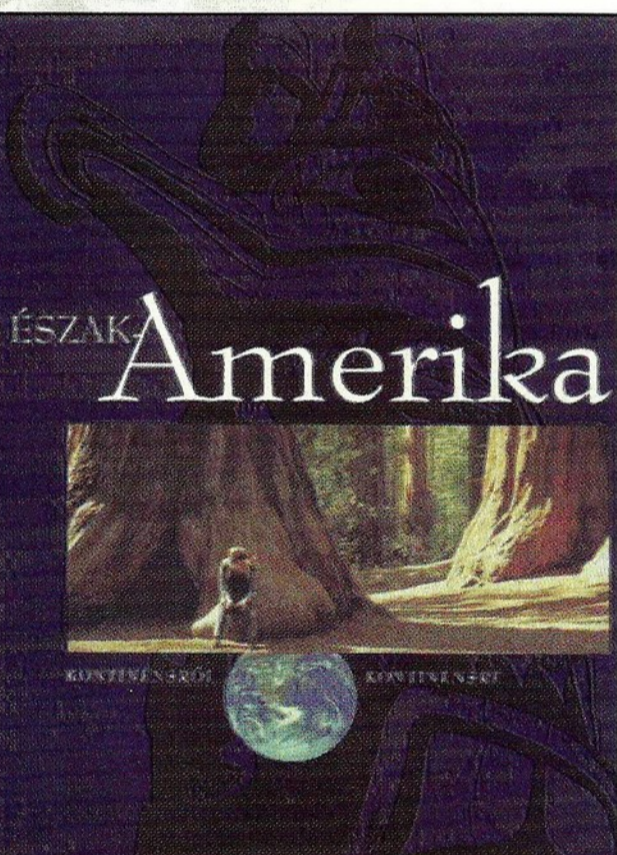
King sokoldalúságát, képességét a világ megszokottól eltérő szemlélésére.

Sokoldalúságot írtam, s ez nem véletlen. Hiszen nem csupán ijesztő vagy vérbő (szó szerint) novellák szerepelnek itt, hanem ezektől teljesen eltérő alkotások is. Az utolsó létra-fokban egy teljesen hétköznapi ember meséli el gyerekkorának meghatározó élményét, s az ebből jóval később következő folytatást. Sok mindennek mondanám, de horrornak biztosan nem. Viszont nagyon tetszett. S nem ez az egyetlen elkalandozás.

Azért nem kell megijedni, jócskán van mitől borzongani olvasás közben, s valljuk be, ez még jól is jöhet egy forró nyáréjszakán. Feltéve, ha nem kell munkába menni.

Egy malomba. Ahol patkányok rohangálnak.

– Cromwel –



író	Juhász Árpád	
cím	Észak-Amerika	
kiadó	Kossuth	2001

Mi a közös Afrikában és Észak-Amerikában? Egyrészt az, hogy mindkettő a maga nemében egyedülálló kontinens, másrészt az, hogy a róluk szóló, magyar szerzők tollából származó könyvek ugyanabban a sorozatban (Kontinensről kontinensre) jelentek meg.

Juhász Árpád, a kötet szerzője ismert televíziós személyiség, elismert geológus, és végül, de nem utolsó sorban élvezetes stílusú előadó. Hosszú évekig várt arra, hogy kiutazhasson Amerikába, aztán amikor egyszer kijutott, nem tudta abbahagyni. Újra és újra vissza kellett térnie, mert mindig talált valamit, amit addig még nem látott, amiről addig még nem

osztotta meg élményeit másokkal.

A tudományos igényességgel, mégis rendkívül olvasmányos formában megírt kötet elsősorban Észak-Amerika természeti értékeit járja körbe, (ki tudja, miért 😊) a földfelszín csodás formáira helyezve a hangsúlyt.

A mondanivaló illusztrálására szolgáló csodálatos fotók egy részét ő, másik részét vele kalandozó barátai és munkatársai készítették. Mondanom sem kell, nagyon különleges nézőpontból.

A könyvhöz tartozó CD-melléklet térképeket, statisztikákat, valamint 35 filmrészletet tartalmaz. Áradozhatnak még az egészről, de egyrészt nincs rá hely, másrészt úgy gondolom, ezt inkább látni kell. És ha már élőben nem megy, legalább könyvben.

– Cromwel –

MARIO PUZO

A Keresztapa

író	Mario Puzo	
cím	A keresztapa	
kiadó	Magyar Könyvklub	2001

Ismét egy klasszikus került a kezembe. Sokunk számára elsőre nem is a regény ugrik be, hanem a film – s ez nem véletlen. Hiszen Marlon Brando alakítása tette feledhetlenné Vito Corleonét. A későbbi folytatások már nem voltak ennyire kidolgozottak, de ez ugye már megszokott jelenség a filmvilágban. A történet azonban a mozivásznon bűvereje nélkül is megállja a helyét, nem hagyja elkalandozni az olvasó figyelmét.

A háborúnak vége, a japánokat megverték. Az amerikaiak elégedetten térhetnek vissza békebeli munkájukhoz, bízva a fellendülésben. Nincs ezzel másként Don Corleone sem, bár

neki és családjának eddig sem volt oka panasza. Hatalmuk és befolyásuk alapján vitathatatlanul ők a legerősebbek New Yorkban. Szerepüket senki sem kérdőjelezi meg – egészen addig, míg fel nem bukkannak az első kábítószercsempészek, akik szeretnék megvetni lábukat a városban.

Ebből persze véres háború kerekedik, mindkét oldalon hullanak az emberek. Elsőként magát a keresztapát lövik le a nyílt utcán. Mindenki azt lesi, miként boldogulnak fiai, akik bosszút szeretnének állni a tetteseken, s közben lehetőleg minél előnyösebben kikerülni az egészből. De hogyan?

Kiegészítésként csak annyit tennék hozzá, hogy hivatalosan akkoriban még nem ismerték el a szervezett bűnözést.

– Cromwel –

ARÉNA

Laczkósacsz

Hopl a vírus, avagy az Aréna halála

Komolyan mondom, most már ledobom a kissatyót a kobakomról. Számталanszor kértelek benneteket, hogy az Arénába szánt leveleket a gamestar@idg.hu címre küldjétek. Erre mit látok? Az én postafiókomban is itt virgonckodnak az arénába szánt levelek. Most utóljára még foglalkozom ezekkel is, de aztán lesz nemulass! Meg rontom-bontom! Meg minden... ☺ Természetesen a leveleket ezúttal is eredeti helyesírásukkal (szöveghűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük.

B.D.

Aréna

Hi Gamestar

Levelemet azon egyszerű okból írom hogy jelenjen meg az „Arénában”.

Nemrég sikerült beszereznem egy modemet és rajta küldtem már két levelet is a „Barát vagy ellenség”-be de ezek ott nem jelentek meg és választ sem kaptam hogy, egyáltalán megérkeztek-e?

Megérkeztek ☺

Ezért biztonságosabbnak találnám ha beraknátok az Arénába. Két kérdésem lenne:

I. A régebbi ász játékokat pl. Seven Kindoms mért nem lehet magyarosítani. Van e valami Licens problémája?

II. Hova küldjem a „barát vagy ellenség” leveleimet?

+ egy ötlet:

valamejék levélben olvastam hogy a Gamestar csak ócsárló leveleket kap és tesz be az Arénába. Szerintem ha már két oldal áll rendelkezésre az egyikre dícsérő a másikra az ócsárló leveleket lehetne rakni s kilehetne hirdetni a havi dícsérő illetve „ócsárló” levél starját.

B.D.

Gyu

Hi Bédé!

Minden egyes alkalommal, amikor teljes játékot veszünk igyekszünk magyarosítani azt. Léteznek azonban olyan cégek, amelyeknek ez nem érdekük: vagy nincs kedvük már hozzányúlni a játékhoz, vagy csak az ölükbe hullott a licensz, és nem is rendelkeznek a forráskóddal. Esetlegesen nem támogatják a honosítást. Amit lehet, azt minden alkalommal honosítani fogunk.

A gamestar@idg.hu címre. Én minden alkalommal továbbküldöm ZeroCoolnak. Mostanában nemcsak Windows, hanem játékbugokat is várunk.

Nem kapunk ócsárló leveleket. Tudom, hogy ez furcsán hangzik, magam is csodálkozom ☺

Dark Raider

???

Üdv GameStar!

Kh...Mit is akartam?.....Ja igen: KIRÁLY A LAP!!!! Sokkal jobb az új dizájn. Csúcs a borító is. Jók a teljes játékok is (mit jók, SZUPEREK!). DE! Hamár mindent így kicicomázatok, nem kellene javítani a lap végére biggyesztett CD-borítókra is?

A minap (mámma) olvastam a Barát vagy Ellenség rovatban, hogy valaki telhetetlen megszólított titeket a teljes játékok színvonala miatt. Szerintem ezek a játékok (SOW, Seven Kingdoms, S.T.B.) nagyon is jó játékok. Ha valakinek nem tetszenek, akkor vegyenek PC-****-ut, ami „kissé” drágább a GameStar-nál. Nekem, személy szerint jobban bejött ez a lap. KÉRÉS: Nem lehetne fellökni a CD-re a CIVILIZATION windows-os változatát, ami ingyenesen letölthető a netről?

A POSZTERREL mi lesz má' ?!!!

Na, mára ennyi volt.

Dark_raider voltam.

U.i.: Bad Sector mostanában eléggé „tápos”, nem?

Gyu

Hali Sötétfosztogató!

Sajnos, a mi helyzetünk nem olyan egyszerű. Az „úgyis ingyen letölthető a netről” az esetek többségében nem tisztázott jogi állapotokat is jelent. Minket szerződések és egyéb megállapodások kötnek, így csak olyasmit tehetünk fel, amire engedélyt kaptunk. A Civilizationre pedig még nem kaptunk. Bad Sector mitől is tápos? Olyan, mint a tápos csirkék? ☺

Fracoso

Izé

Csákány GAMESTAR!!!

Sokat filóztam azon, hogy mit is írjak. Végül +született a végleges változat. A Gamestar a legjobb ámtástechnikai magazin. De lehetne jobb is. A következő dolgok jutottak az eszembe azzal kapcsolatban, hogy szerintem mivel lehetne jobb az újság:

1. Tényleg sirály lenne, ha lennének végigjársások az újságban. Nem lehetne ezt is valahogy beleszavasztani?
2. Mi lenne, ha az újság végére odaírnátok a következő szám várható tartalmát?
3. Király az, hogy van az előzetesekhez is infodoboz, de beleírhatnátok a várható gépigényt is.
4. Mégis milyen hardver az a hardver az infodobozban? Minimum, v. optimum, vagy mi a görcs?
5. Valami ötletes újítás is lehetne az újságban.

A legjobbakat kívánom az újságnak és kérlek benneteket tegyetek bele az ARÉNÁba. Köszö!

ÜDV.: FRANCOSO!!!

Gyu

Csákó Francoso!

Már néhányszor elmondtam, újra leírom: nem tervezünk végigjársásokat az újságban. Amennyiben valaki ír egyet (kettőt, hármat stb.) szívesen leközzöljük a CD-n.

Ehhez előbb kéne tudni, mi lesz a következő szám tartalma. Nincs egy időgép kölcsön?

Na, ezzel megfogtál: egy el nem készült játék gépigényéhez tényleg kellene egy időgép. Javaslatom: a preview-k gépigényére: Min. PIII 1.0, 256 MB RAM, GeForce 2. Jól hangzik? Leginkább a görcs. Az a hardver, amelyen már jól fut a játék.

Igen? Mi?

Betettünk: csácsumicsá

Hali!

Természetesen észrevétellel fordulok hozzátok. 1.: Gyanús dolgok jelentkeztek a számítógépen, így gondoltam ráeresztek egy vírusirtást. Ehhez természetesen a Ti általatok kiadott Cd-t próbáltam volna meg felhasználni, de azt vettem észre, hogy az utóbbi időben nem található rajta vírusirtó program, csak annak update-je. Így egészen vissza kell mennem valahova az őskori Cd-k maradványaihoz, és így feltelepíteni egy vírusirtó programot. Ami nem egyszerű, kiváltképp, ha nem egy internetes, böngészővel, navigátorral meg minden ilyesmi fölösleges dologgal ellátott 120Mb-s vírusirtót szeretnék felrakni, hanem egy 10-20Mb-t nem meghaladó, a vírusirtáson túl semmihez nem értő programot. Most felmehetnek a netre is, és kereshetném 5 órán keresztül a progit, de szerintem sokkal egyszerűbb, és költségmentesebb, ha elpanaszolom nektek, hogy hiányolom a vírusirtó programot. Egy szó mint száz, szeretnék megkérni benneteket, hogy a legközelebbi számból már ne felejtsetek ki a programot se.

2.: Az Arénához szeretném intézni az alábbi észrevételt. A mostanában Arénába betett levelek másról sem szólnak, mintsem, hogy az újság így jó, meg úgy rossz. Ezeket a megjegyzéseket szerintem az olvasók már únják, és szeretnének érdekesebb témákat is olvasni, mint a régi szép időben, amikor még más volt a lap tulajdonosa, és neve is. De ez megint nem ide tartozik. Magyarán szólva olyan leveleket kéne betenni az Arénába, amiben értelmes problémákat boncolgatnak. Ilyen például az, hogyha mondjuk valakinek gondja van a winchesterével, vagy a Cd olvasójával, és általános problémának tekinthető, így az olvasók számára is értékes információk nyerhetők belőle. (...)

Hali!

Gyu

Hali Laczkósacsz!

Hali Laczkósacsz!

ZeroCoolal rövidtávú ökölharcot vívtunk, egyelőre nem tudtuk meggyőzni. Kíváncsi lennék, neked milyen hathatós érveid lennének, mert konokul tagad, és nem akar vírusirtót feltenni csak azért, mert biztos látta a sztártrékvoyadzert, hogy ott milyen könnyű kezelni a kompjütereket!

Ennek a lapnak nem volt más tulajdonosa, bár neve valóban másképp hangzott. Közzétettem a javaslatod, így várjuk a vincteszteres, CD-olvasós, közérdeklődésre számot tartó, érdekes leveleket.

András

B&W gépigény

Kedves Gamestar!

Olvastam a Black&White cikket és nagyon tetszett. Miután elolvastam azt mondtam, hogy ezt a játékot megszerzem, de amikor megnéztem a gépigényt nagyon meglepődtem, ugyanis egy másik újságban meg azt írták, hogy 300 Mhz-en és 64 Mega RAM-on már elindul. Az én gépem a GameStar-ban megadott optimumnál sokkal gyengébb (366 Mhz-es Celeron 64 Mega RAM 32 MB-os TNT2 M64 videokártya. Szerinted elindul rajt a Black&White?

Gyu

Helló András

Igen, elindulni elindul. De hogy élvezetes lesz-e, azt nem hinném. Ugyanis ilyen gépen a játék erősen szaggat majd, amely a játszhatóságot nagyon befolyásolja. Javasolom neked is, hogy kihasználva az alacsony memóriáarakat (a cikk írásának pillanatában épp mélyponton vannak az árák), kicsit „tápolod” fel a géped.

Rice

Egy levél a sok közül

Hi Gamestar!
Nem hittem hogy valaha levelet fogok nektek írni, de most elérkezett az idő, hogy billentyűzethez kapjak! Szóval...
Elsőnek egy kis dícséret: Az újság tökéletes! Nekem nagyon bejön, és ezúton szeretném közölni Szittyóval, hogy csodát tett a lappal, és hogy le a kalappal! De... és most jön a szála! Erről a quaker stílusról gyorsan szokjatok le! Amikor először megláttam az új hálós rovatban a q3-at még elment, és mivel azt ígértétek benne, hogy más játékokkal is foglalkoztok, ezért reméltem, hogy a következő számban már nem kell viszontlátnom azt a ronda Q betűt! De nem... Megkaptam a júniusi számot és mit ad Isten... megint q3! Azért az a quake nem olyan jó game, hogy ennyit érdemeljen, még akkor sem ha Szittyó rajong érte! Ezeket kívül a lap tökéletes! Az értékelődoboz úgy nem érdekel ahogy van, mivel én nem egy doboz külleme miatt veszem a lapot! Ha a júliusi számban tényleg az Alien Nations lesz a full game akkor ismét csak hódolatomat tudom kifejezni! Ja és még valami: Lehetne a lapban egy-két grafikus cikk is! Pl.: 3D Studio MAX vagy ilyesmi mint anno a pxben! És Zerocoolnak üzenem, hogy a cd-n a (html)menüt megtoldhatná egy Frame-mel, mert így hülyén néz ki, hogy minden gomb megnyomása után az egész oldal újratöltődik!
Egyébként minden szép és jó, a cikkek királyak, (az olvasók istenek :))
szóval csak így tovább GS!
Ai.: Rice

Gyu

Hi Rice!

Mint mondtuk volt, nem vagyunk, és nem is leszünk Quaker lap. A nemzetközi tendencia alapján a nagy LAN partikon a Quake a legnépszerűbb. Olyannyira, hogy nemrégiben, a dícsőtelenül elvesztett román-magyar VB selejtező után a két ország Quake (illetve Counter-Strike) válogatottjai is megütköztek (egy német szerveren keresztül) és mi nyertünk 2-1-re! Legalább itt jobbak vagyunk! Legyünk is büszkéek dicső fiainkra: death, storm, mess, xeon.

Dícsőség nektek!

Zozo

Kedves Gyu!

(...)

A többi ok:

- A Tropico-hoz tényleg 128 Mb RAM kell, vagy elég 64 is? Tudom, ma már szinte alapkövetelmény, hogy 128 Mb RAM legyen a képben, de én már csak ilyen ódivatú vagyok.

- Olvasgatom a Worms-ről írt cikket, majd rápillantottam a Hardverigényre: PIII 600? TNT2? Nekem a Worms Armageddon P166-on simán futott!!!!

- Tudom, nem te vagy érte a felelős, de ez a 7K nem túl jó. Jól van, végigjátszottam, kimerültek a bányák, majd leigáztak, aztán most egy kiegészítő?

Ha nem túl nagy kérés, lehetne a Stunt GP a teljes játék? Persze nem most, ráér (2-3 hónap múlva is jó)

- Miért a bal felső sarokban van kiírva, hogy hol vagyok (Aréna, Harverteszt,...)? Ugyebár az ember általában nem visszafelé lapoz.

- (...)

- Az értékelődoboz most tökéletes(99%-os)! Zozo

Gyu

Helló Zozo!

- Amennyiben a cikk írója 128 MB-ot írt, úgy gondolom, annyi memórián érdemes futtatni. Egyébiránt annyira visszaestek a memóriáarak, hogy most érdemes elrohanni a boltba és venni! De nem 128 MB-ot, hanem egyből 256-ot.

- A 7K más levélíróknak nagyon tetszett. Igazából lehetetlen olyan teljes játékot leközölni, ami mindenkinek bejön.

- Persze, nem lapoz visszafelé senki, azonban az adott oldalpárnak pont a bal felső sarkát jelöltük ki egy adott rovat megnevezéséhez. Látod, Te is elolvastad, így nem tudom mi vele a gond.

Laktus Maximus

EZT AZ ARÉNÁBA BELE

Hi Gamestar

Az újság sz*r (ezt csak azért írom mert mindenki azzal kezdi, hogy milyen tuti,kafa,stb.. Fő a változatosság Nem?)

1. poszter kéne!!!

2. az értékelődoboz jó!

3. csinálhatnátok egy Geforce 3, Ati RADEON 64 DDR összehasonlítást!!!

4. helyesírási hibák könyörgöm, valamit kellene csinálni velük!!!!

5. kicsit több játékbemutató kellene!

6. a májusi gamestarban látható cd csomagolási ötletet folytatni kell!!!!

7. címlapnak olyat mint a Black and White-s mert az tartalmas, jó, szép (mint a sex)

8. a mélyvízben kicsit egyszerűbb fogalmakat is használnátok!!!!

csak így tovább!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

üdvözlettel:

Laktus maximus

Gyu

Hi Laktus!

1.-8. Szerintem is!

Még sosem válaszoltam meg levelet ilyen könnyedén és gyorsan. Ezt már szeretem! Csak azon gondolkodom, a mélyvízben emlegetett egyszerűbb fogalmak mik lehetnek. Mondjuk olyanok, mint alma, ház, virág? Akinek van ötlete, azt szívesen várom. Sajnos egyébként a technokrata világban bizony nagyon bonyolult gépezetek működnek, amelyeket egyszerű fogalmakkal leírni szinte lehetetlen.

A 3. ötletedet támogatom, el fogunk gondolkodni rajta, javasoltam is a Mélyvíz szerkesztőknek.

Kbalázs

Az újság

Kedves Gamestar!

Lassan egy éve, hogy a karácsonyra – többek között – Gamestar előfizetést kaptam, és most lenne néhány észrevételem+ néhány kérdésem.

1. A 2000. Márciusi számban volt egy előzetes, a Digital Anvil – Loose Cannon című játékról. Meg fog az egyáltalán jelenni? A hivatalos honlapon, rákerestem a Loose Cannon szóra, de egész mást tölt be.

Vagy csak én nem találok? A lényeg, hogy nem tudok róla semmit, pedig nagyon tetszik a leírás alapján.

2. Most király az értékelődoboz, és a CÍMLAP is AZ !!!

3. A játékleírásoknál és előzeteseknél azt is odaírhatsz, hogy milyen műfajú a játék, mert a képből nem mindig derül ki elsőre.

4. Tetszik az előzeteseknél levő – *értékelődoboz* –

5. Tetszik az is, hogy egy olyan játék lesz a júliusi számban mint az Alien Nations, hiszen nem is olyan rég még teszteltétek. A többinél ilyenre nem volt példa.

6. Fel szeretném hívni a figyelmeteket egy / hozzatok képest / elég nagy hibára. Májusi szám, 49. oldal legvége. Dokitól idézek: „...mivel az 1.3-as patch rákerült a CD-re, ...” – hát nem került rá! Én azóta letöltöttem a netről a javító fájlt, de tudtommal a júniusi CD-n sincs rajt. Ezt orvosolni kéne. / mikor még nem olvastam a cikket dühöngtem is, hogy a megjelenésig visszamenőleg, nincs Traffic Giant patch a CD-ken. /

7. A Zoo Tycoon mikorra várható Magyarországon ???

8. Lesz a közeljövőben Forma-1-es játék tesztje? /kevés az újságban a szimulátor, persze, tudom erről nem ti tehetek 93 százalékban, de akkor is. Ha jön egy írhatnátok róla többet.

9. Remélem ,hogy a mobiltelefonok tesztelését / bemutatását nem hagyjátok abba.

Röviden ennyi, nagyon tetszik a lap új design-je, csak így tovább és jó munkát!

u.i.:alig várom a júliusi számot

Üdvözlettel: KBalázs

Kbalázs

Kedves Kbalázs!

1. Rossz hír: mi sem találtunk értelmes új információt a játékról.

3. Tetszik az ötlet, továbbítva.

6. Ajaj, szegény Te és szegény Doki! Néha nem tudja a jobb kéz, mit tesz a bal. Azért örülök, hogy ilyen kreatívan megoldottad a problémát!

7. Az év végén.

8. Ez csak azon múlik, megjelenik-e Forma-1-es játék. Ez nem valószínű, hiszen a szezon közepén vannak a csapatok.

9. Mi is reméljük.

Ui.: Én is, ugyanis Te csak olvasod, amíg mi dolgozunk rajta (keményen).

Ennyi fért az Arénába ebben a hónapban. Észrevételeiteket, Arénába szánt leveleiteket a gamestar@idg.hu címre várjuk változatlan heveséggel. Az én címemre érkezett levelek pedig el fognak veszni a számomra naponta érkező 50-60 egyéb levél között. Most megijedtetek? ☺

Gyu voltam, maximális tisztelettel.

Az Utolsó Fejezet

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate II



Throne of Bhaal™

A játék futtatásához a BC II: Shadows of Amn szükséges



BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL: Developed and ©2001 BioWare Corp. All Rights Reserved. Baldur's Gate, Throne of Bhaal, Shadows of Amn, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Advanced Dungeons & Dragons, the AD&D logo, and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used by Interplay under license. All Rights Reserved. BioWare, the BioWare Infinity Engine and the BioWare logo are trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. Black Isle Studios and the Black Isle Studios logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Exclusively licensed and distributed by Interplay Entertainment Corp. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners.

Advanced
Dungeons & Dragons



DYNAMIC
SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY