

A második CD-n: **The Darkest Day: a Baldur's Gate II legújabb kiegészítője**

Civilization III

Haio

Aliens vs. Predator 2

Athlon XP

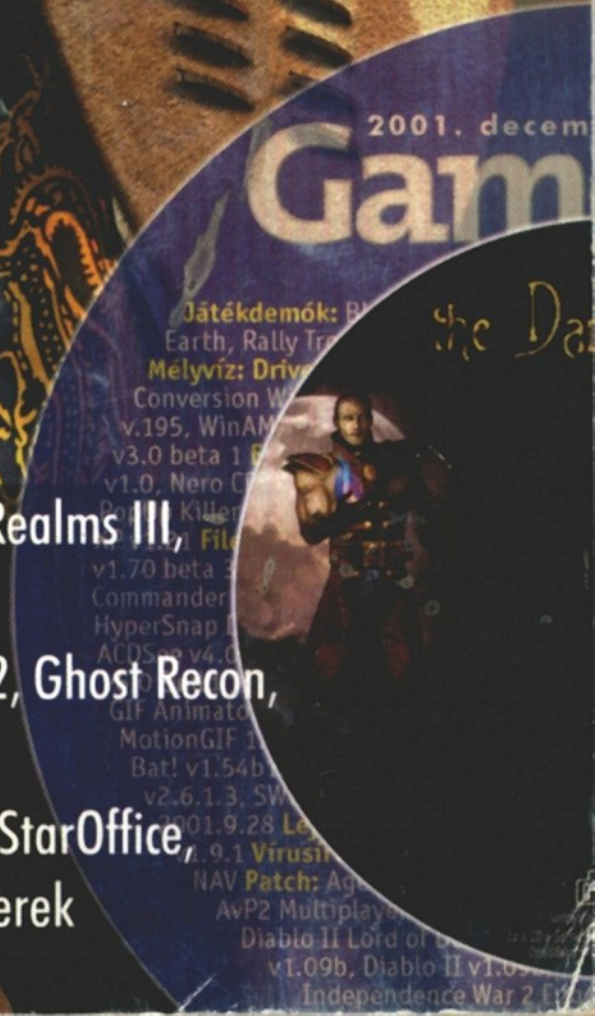
Kiegészítők, pályák és mód-ok a CD-n - A lap ára: 1496 Ft Előtízterve: 1042 Ft



JDG



Előzetesek: Outcast 2, Haegemonia, Lords of the Realms III, Project IGI 2, Beam Brakers
Bemutatók: S.W.I.N.E., Myth III, Pool of Radiance 2, Ghost Recon, Black Thorn, Project Eden, Stronghold
Mélyvíz: GeF3 Titanium és Radeon 7500 teszt, StarOffice, Xbox-bemutató, 2.1-es hangfalrendszerek



BEVEZETŐ

Ez a hónap olyan sűrű volt, hogy alig látszom ki az asztalomon heverő, elmaradt papírjaim közül. Úgy látszik, ahogy egyre közelebb kerülünk a karácsonyhoz, egyre több a tennivaló (ajándékvásárlás, fadísztés). Na jó, azt hiszem, egy kicsit talán túlságosan is előre szaladtam az időben. Csak már úgy szeretnék a fa mellett ülni a kedvenc játékkal a kezemben! Azonban addig még nektek is, meg nekem is várnom kell.

Erre az „unalmas várakozóidő” eltöltésére a legjobb dolog, ha az ember olvas egy kis GameStart, meg játszik egy kicsit ☺. Bizton állítható, hogy ebben a hónapban is lesz mit olvasni és mivel játszani. Csak bele kell lapozni az újságba, kioperálni a CD-ket, és indulhat a móka!

S mit is tartogat ez a hónap? Egyszerűen egy karácsonyi felkészítő meglepetés csomagot: van itt poszter, egy CD tele modok-kal a legsikeresebb játékokhoz, egy exkluzív Baldur's Gate 2 kiegészítő lemez, a Darkest Day, amelyben nem fogtok csalódní, és a szokásos megannyi util és demó, és

Az újságot sem kellett ebben a hónapban féltetni a tartalomnélküliségtől! Több várva várt játék is megérkezett: Civ III, Alien vs. Predator 2, S.W.I.N.E., Myth III. Ami pedig feltette a hónap végén a tortára a habot, hogy tesztelhettük a HALO-t, egy éppen születő konzolon, az Xboxon.

Aki pedig inkább még az Xboxnál kis többet akar, annak itt vannak az AMD legújabb processzorai, melyek jöttek, láttak és győztek.

A következő számig is jó karácsonyi felkészülést! Lesz mire, hiszen jön a Jazz and Faust! Teljesen magyar nyelvű, teljesen új teljes játék a GameStar CD-jén!

Szittyó



Tartalom

CD-tartalom	6
Jazz és Faust előzetes	7
Hírek	8

Előzetesek

Outcast 2	14
Heagemonia interjú	15
Lords of the Realms III	16
Shadow of Zorro	17
Project IGI 2	18
Beam Breakers	19

Fókusz

Civilization III	20
Letűnt civilizációk nyomában	27

Játékbeutatók

S.W.I.N.E.	28
WW3: Black Gold	30
Patrician 2	32
Star Trek Armada 2	36
Stronghold	38
Myth III	42
Zoo Tycoon	46
Pool of Radiance 2	48
Aliens vs. Predator 2	50
Ghost Recon	54
Black Thorn	56
Tom Clancy művei	58
Project Eden	60
Evil Twin	62
Atlantis 3	64
Rally Trophy	66
Snowcross	68
FIFA 2002	70
Championship Manager 2001-2002	72
Budget rovat	74
Sheep, Dog 'n' Wolf	76
Játékmúzeum: Sid Meier	78
HALO	80

Mélyviz

Hardverhírek	82
Dension MP3	86
Xbox bemutató	88
A játékok és az XP	90
StarOffice	91
Samsung Syncmaster Open	92
Samsung Earthquake 4	93
Practér	94
Fejlődünk okosan 2	96
2.1-es hangfalrendszerek	98
AMD Athlon XP	102
ATI Radeon 7500 és Gef3 Titanium	104
Barkácsrovat	108
Hardverteszt-összesítő	109

Másvilág

StarBrowser	112
StarMovie	114
StarMusic	116
StarBook	117
Aréna	118
Észlő a következő számból	120



20. oldal Civilization III A világ nem elég

„A Civilization III az a játék, amelyet egyszerűen képtelenség otthagyni, hiszen az ember tudni akarja, hogy beindított építkezései jó mederben haladnak-e, hogy a következő körben végre elfoglalja-e a rivális városokat, és hogy egyáltalán mikorra érik be az a rengeteg fejlesztés, amellyel a többi birodalmat próbálja leigázni. Én is beleestem most abba a hibába, hogy még egy kicsit, csak még egy kicsit akartam tökéletesítenni birodalmamat, azzal hitegetve magam, hogy majd a következő nap megírom a cikket, aztán menthetetlen a gép előtt ragadtam...”

80. oldal - HALO

„Ha van időnk a megannyi szörnypusztítás közepette, akkor érdemes megsemmisítenünk a csodálatos naplementét. Én még ilyen szépet egy játékban sem láttam. A napkorong, mint az életben lassan a látóhatár mögé bukik le, s közben bíbor fénypászma ragyogja be a földet és csillan meg a tenger fodrozódó vizén. Ezt látni kell! Leírni nem lehet.”



50. oldal - Aliens vs. Predator 2

„Arról pedig már nem is beszélek, amikor detektorunk valóban mozgást érzékel, s egyre magasabb csipogással adja tudunkra, hogy az a valami még 25 méterre van, és felénk tart, 15 méter, és közeledik, aztán még egy pont megjelenik, és még egy, mi pedig csak állunk egy sarokban és izzad a kezünk az egéren... Félelmetes! Kötelező Hard nehézségi szinten, sötét szobában végigjátszani! A hatás garantált ☺”.



CD-TARTALOM

Első CD tartalma:

The Darkest Day: a Baldur's Gate II legújabb kiegészítője

Ebben a hónapban kissé rendhagyó módon egy nagynevű játék legújabb kiegészítőjét tettük fel első CD-nkre. A The Darkest Dayt a TeamBG csapata fejlesztette, a Bioware által rendelkezésükre bocsátott Baldur's Gate II engine-t felhasználva.

Hihetetlen mennyiségű újdonságot zsúfoltak bele a játékba. Ezek között szerepel tíz új, illetve a Baldur's Gate első részéből visszatérő karakter, 180 új varázstárgy, 170 új varázslat, 39 fajta új szörny, és 75(!) új karakter-alsztály (köztük nagyon sok rendkívül egzotikus is)!



A történeti háttér is megváltozik, hiszen nem kevesebb, mint 40 új melléküldetést, 5 új fő-üldetést, és egy, a sztori szempontjából is lényeges „mega” küldetést kapunk. A készítőik harminc óra plussz játékidőt ígérnek. Érdemes tehát elővenni a régi nagy kedven-
cet, és feltelepíteni a The Darkest Dayt. Nem fogtok csalódn!

Figyelem: A kiegészítő nem működik együtt a BGII: Throne of Bhaal-lal! Ezért telepítés előtt újra kell installálni magát a Baldur's Gate II: Shadows of Amn-t, feltelepíteni hozzá a hivatalos patch-et (a CD-n megtalálhatjátok) és csak ezután installálhatjuk fel a The Darkest Day kiegészítőt!

Jó játékot mindenkinek!

További kiegészítők, mod-ok és pályák találhatóak az első CD-n a mai legnépszerűbb játékokhoz (Quake 3, Unreal Tournament, Counter-Strike, Max Payne, StarCraft: Brood War, Age of Kings, The Sims).
Jó csemegézést ezekhez!

Második CD tartalma:

Játékdemók:

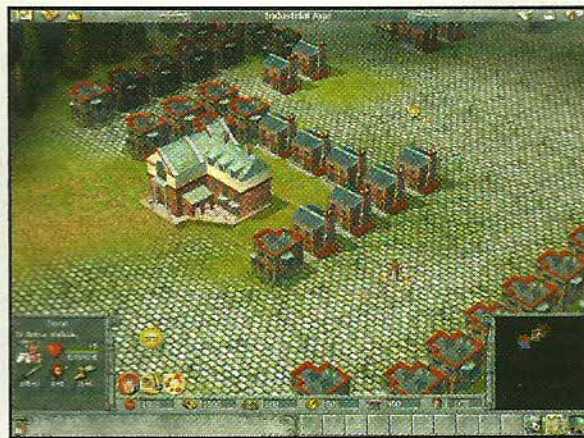
Black Thorn (156,4 MB)

Tom Clancy nevét már biztosan sokan hallottátok. Az ő nevével fémjelzett játékok többsége eddig sikeres volt – a sorozatnak most se lehet vége. Így aztán kiadták a Rogue Spear

nevezetű taktikai csapatjáték legújabb változatát, amely Black Thorn névre hallgat. A sokaknak etalonnak számító sorozat legújabb tagjában ismét a terrorizmus ellen vehetjük fel a harcot, nem kis taktikai tudást felhasználva. Csak arra vigyázzatok, hogy nehogyan túlságosan beleéljétek magatokat!

Empire Earth (110,6 MB)

A Stainless Steel Studiosnak köszönhetjük ezt az kis valós idejű stratégiát, mely jóval mozgalmasabbra, változatosabbra sikeredett, mint az átlagos játékok. Lényegében egy egész történelmi életutat járhatunk végig, különféle korok eszközeit felhasználva csatáink folyamán. Harcolunk majd lovagokkal, és a még ma sem létező lézeres harci gépezetekkel is. A demó verzióban négy gyakorló küldetéssel, és további két pályával ismerkedhettek meg. Ez bőven elég arra, hogy teljesen bele-
szeresettek a játékba...



Rally Trophy (74 MB)

A JoWood már egy jó ideje jelen van a játékpiacon. Az elmúlt hetekben-hónapokban azonban egyre jobb és jobb játékokat adnak ki. Ennek a termésnek legújabb sikervárományosa a Rally Trophy lesz, mely a nálánál jóval nagyobbakkal is képes felvenni a versenyt. Az elég nehézkes irányítást muszáj megtanulnunk, ha helyezést akarunk elérni (nem olyan egyszerű a játék, mint amilyenek elsőre gondolnánk). A demó verzióban egy Mini Coopert hajthattok szét, egészen a végletekig.

Zoo Tycoon (33,5 MB)

A Microsofttól az utóbbi időben főként a Windows XP és az Xbox kapcsán lehet hallani. Ám nem szabad megfeledkezni a PC-s játékok világáról sem, ami ezen cég jóvoltából hamarosan újabb színes foltokkal bővül majd. Ezek közül, most a Zoo Tycoon-t választottuk ki, ami egy nagyon összetett állatkert menedzser program. A mi feladatunk ennek felépítése, karbantartása, bővítése, és egyáltalán minden, ami szóba jöhet ebben a témában. Természetesen semmiről sem szabad megfeledkezni, mert egy aprócska hiba végzetes lehet egy óvatlan látogató számára!

Mélyvíz:

Driver: Nvidia

Audio: Audio Conversion Wizard v1.1, Sonique v.195, WinAMP v2.77, WinAMP v3.0 beta 1

Egyéb: XP Icons v1.0, Nero CD Speed v0.83B, PopUp Killer v1.43, Tweak-XP v1.21

File Manager: Far v1.70 beta 3, Windows Commander v4.54

Grafika: HyperSnap DX v4.20.00, ACDSee v4.0, CompuPic Pro v6.0 Build 1155, Alchemy GIF Animator v2.4, MotionGIF 1.0

Internet: The Bat! v1.54b10, LanTalk PRO v2.6.1.3, SWiSH v2.00 Build 2001.9.28

Lejátszó: Global DiVX Player v1.9.1

Vírusirtó: F-Secure, McAfee, NAV

Patch:

Age of Sail II v1.56, AvP2 Multiplayer demo Patch, Diablo II Lord of Destruction v1.09b, Diablo II v1.09b, Independence War 2 Edge of Chaos vF14.6, Journey's End v1.32, Max Payne v1.02, Myst III Exile v1.22, NASCAR Racing 4 v1.3.0.6, Pool of Radiance, Real War v1.2, RuneSword II v2.1, Serious Sam v1.04, Sub Command v1.01, The Settlers IV v1.12.916, Trade Empires v1.01

Moviek:

Chaser, City Heroes, Europa Universalis II, F1 Championship 2001, Medal of Honor, Sea Dogs II, Trailer, Tom Clancy's Ghost Recon

Extra:

Haegemonia interjú!

Sokáig nem hallatott magáról a Digital Reality, a nagyszerű Imperium Galactica 2 fejlesztőgárdája. Nemrégiben viszont bemutatták legújabb játékokat, melyre azonnal felfigyelt mindenki. Mi sem vártunk sokáig, gyorsan kérdeztünk tőlük néhány fontos dolgot (és persze megnéztük, miről is van szó). Most te is bepillantasz a fejlesztés jelenlegi állásába, és értesülhetsz néhány, talán már benned is felmerült dologról...

Imperium Galactica III csemege!

Egyre többet és többet lehet hallani a Philos Labs hamarosan elkészülő játékaról, a sokak által várt Imperium Galactica III-ról. Mindazonáltal eddig csak az igazán szerencsések láthattak ebből animációt (az idejű ECTS-sen mutatták be először). Most, ezt elhoztuk nektek, mert úgy éreztük itt az ideje, hogy ti is beleszagoljtok (és ne csak néhány kép erejéig)!

Háttérképek

E havi gyűjteményünk kicsit szűkösre sikeredett, de azért most sem hagyhattuk ki! Ezúttal a Dronez, a Project Eden, a Yuri's Revenge, valamint a Star Trek Armada II képeivel díszíthetitek rendszereteket.

+szokásos Barát, vagy Ellenség? Rovat képei

+GameBugok

+Olvasokk

+Cheat

GameStar

JAZZ ÉS FAUST

TÖRTNÉNT EGYSZER VALAHOL A MESÉS TÁVOL-KELETEN...



Pontosán már nem is tudnám megmondani, az elmúlt években hányszor temették el a hagyományos point-and-click grafikus kalandjátékokat, hogy aztán mégis makacsul visszatérjenek egy-egy gyöngyszemen keresztül. Ilyen volt a tavaly megjelent Longest Journey, és is ilyen lesz a most megjelenő egzotikus hangulatú Jazz és Faust is, melyet a világon először a GameStar olvasói kaphatnak kézhez – méghozzá teljesen magyarul! Ezúttal mi sem kispályáztunk: a szinkronhangokhoz a Picaro társulat profi színészeit kértük fel.

A sztori a múlt századbeli Távol-Kelet rejtélyekkel és veszélyekkel teli világában játszódik. A két címszereplővel piszkos és veszélyes kikötőkben, füstös teaházakban, sok más Jules Verne regényeit (*Sztrógoff Mihály*) idéző egzotikus helyszíneken csavaroghatunk.

Két férfi, két kaland, egy játék

A Jazz és Faustban az eseményeket két különböző szempáron keresztül láthatjuk. A játék elején el kell döntenünk, hogy a két hős közül melyiket választjuk: a cinikus, pragmatikus és nagyon rámenős csempészt, Jazzt, vagy a romantikus lelkületű Faustot, akit kenyérré lehetne kenni, annyira jószívű. Mindketten hajóskapitányok, de Jazz bárkáját a játék elején elkobozzák, és egy időre őt magát is börtönbe vágják.

A két karakterrel más-más sztorit ismerhetünk meg: míg Jazz egy sötét gyilkosság nyomozásába bonyolódik, Faust szerelme, Lujza után kutat. A két sztoriszál persze gyakran összefonódik: előfordul például, hogy Jazz bajba kerül és a nagylelkű Faust segít rajta.

Szélesvásznú, technicolor

A játék meseszerű megjelenítése sokban hasonlít a Longest Journey-re, de még azt is hagyja! Aki nem hisz nekem, elég, ha rásandít az itt látható képekre. A grafika alapvetően kézzel rajzolt 2D, de a karakterek szépen kidolgozott 3D-s modelleket használnak. Más kalandjátékokkal ellentétben, a Jazz és Faust a 3D-s videokártyákat is alaposan megdolgoztatja. A demót elindítva mindjárt

a következő effekteket kapcsolhattam be: triple buffer, volumetric fog and light, hot air effect, stencil shadows. Ez így leírva talán kicsit profánul hangzik, de szerintem pont ilyenekkel lehet igazán hangulatossá varázsolni a hagyományos 2D-s játékok grafikáját: a tűz, a füst, a köd mind-mind ezen hatások segítségével pompázik.

Szinkron

A szinkronszínészeknek elég nehéz dolguk volt, mert magát a játékot még nem kaptuk meg, úgyhogy előadandó érzelmek skáláját a szöveggörnyezetből kellett kitalálniuk. Ennek ellenére apait-anyait beleadtak: a rádióstúdióban mindketten (Gyu és Bad Sector) iszonyúan jókat szórakoztunk, miközben hallgattuk és láttuk is, ahogy az egyik színész (Pálffy Péter) gyakran tökéletesen más beszédstílusban és akcentussal adta elő például az alázatos kínai árus, a gőgös mágus, vagy a sunyi, ravaszkodó utcai csavargó szövegét. Jazz és Faust karaktereinek alapos tanulmányozása után igazi profizmussal beszélt a két főszereplő is: Faust (Szikszai Rémusz) érzelmes, mély hangon szólalt meg, Jazz (Deák Tamás) pedig a rámenős, nagy vagány stílusában.

A honosítás

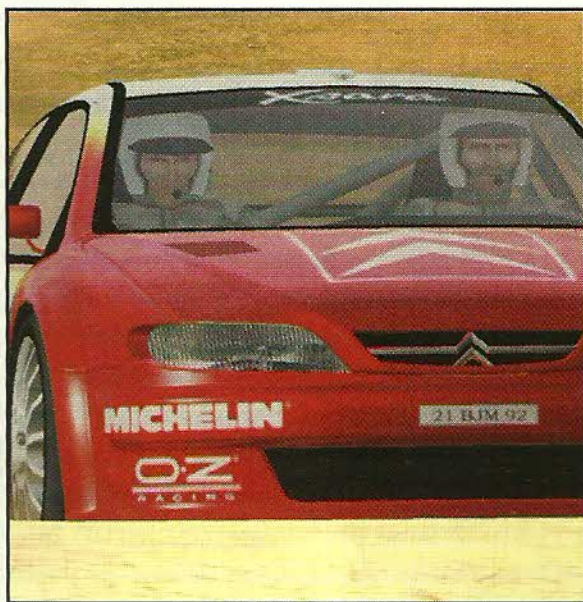
A játék angol szöveggönyve több mint 30.000 szóból áll. A karakterek hajlamosak a fecsegésre, s elég sokan is vannak, így több mint 30 hosszabb-rövidebb szerepre tagozódik a szereposztás. Mindketten beszálltunk egy-egy rövidebb, egy-két mondatos szerepre (kíváncsi vagyok, bármely olvasónk meg tudja-e mondani, kik voltunk mi). A fordításban Boe és Sam is értékes segítséget nyújtott, így körülbelül egy hét alatt el is készült. A hangfelvételre november 1-én került sor a Magyar Rádió 11-es stúdiójában, ami ugyebár ünnepnap volt. Reggel 8 órától délután 5-ig non stop rögzítettük a szerepeket, amelyek nyersanyaga 3 teljes audió CD-t tölt meg (ez körülbelül 210 perc). A hangvágás és effektezés (avagy utómunkálatok) újabb 4 teljes napot vettek igénybe. Bátran állíthatom, hogy ez volt a GameStar legambiciózusabb vállalkozása mind a mai napig. Remélem, nektek is legalább annyira tetszik majd, mint amennyire mi élveztük az elkészítését.

Bad Sector, Gyu

A Jazz és Faust-ot a december 19-én megjelenő következő számunk CD-mellékletén kaphatjátok kézhez.

Előkerült a Rallisport Challenge

A Microsoft bemutatta legújabb, Xboxra készülő játékát, a Rallisport Challenge-et. Ezt a Digital Illusions fejlesztte. A játék tulajdonképpen egy lélegzetelállító rally-s autóverseny lesz, melyhez eddig sosem „látott” fizikát is ígérnek a fejlesztők. Ezenfelül azt is állítják, hogy ebben a játékban minden olyan dolog egyesül majd, amit a rally-rajongók szeretnek (ötleteiket pedig az eddig megjelent legsikeresebb rally autóversenyekből merítik... persze csak részben). Tervezett megjelenése 2002 tavasza.
<http://www.microsoft.com/games/rallisportchallenge/>



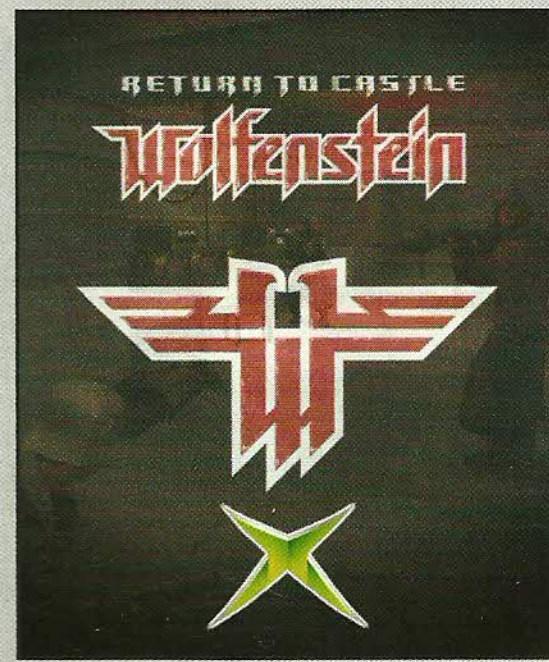
Elbocsátások az Electronic Artsnál

Szinte tökéletes az élet az Electronic Arts berkein belül, hiszen nemrégiben jelentették be, hogy a világon működő legsikeresebb online oldalt működtetik. Az ő „otthonukban” naponta több tízezer ember fordul meg, „csak” azért, hogy online játékokkal nyomulhasson. Ez mind szép és jó lenne, azonban van a dolognak egy kis hátulütője. Mivel a cég azt is kijelentette, hogy 2003-ra már nyereséget is akar termelni ezen a piacon, így kénytelen elbocsátani 200-250 embert. Az EA.com portál egyébként 1999-ben alakult és azóta folyamatosan változik, fejlődik.
<http://www.ea.com/>



RTCW Xboxra

Az idei European X01 Show keretein belül bejelentettek jó néhány új alkotást. Ezek között volt többek között a Return to Castle Wolfenstein Xbox változata is. Egyelőre nem lehet tudni, hogy ez mennyiben lesz több, vagy szebb, mint a PC-s változat, de az biztos, hogy minőségi alkotást üdvözölhetünk majd.



Operation Flashpoint Ge

A Codemasters nem várt túl sokat, hiszen már el is árulta, hogy hamarosan piacra dobja az Operation Flashpoint című játékuk, Gold Edition nevezetű változatát. Ebben benne lesz a még készülő Red Hammer: The Soviet Campaign kiegészítő, az eredeti játék, a legújabb frissítések, kiegészítések és némi meglepetés is (ami elvileg lehet poszter, audió CD – a kiadó csak annyit mondott: „ugyan, ennél sokkal mókásabb lesz...”).
<http://www.codemasters.com/>



Készül a LotR III

A Sierra és az Impressions Games bemutatta fejlesztés alatt álló alkotását, a Lord of the Realms-sorozat következő, harmadik tagját. A történet 850-es és 1350-es évek közé kalauzol el minket. Összeütközésbe kerülünk a britekkel, németekkel, franciákkal és még sorolhatnánk. Az új epizód egy teljesen előlről kezdett 3D-s grafikus motort kapott, amivel az eddiginél sokkal jobb minőséget képesek előállítani. A hír írásának pillanatában még nem lehet tudni, hogy mikorra tervezik a megjelenését. <http://www.lords3.com/>



Új Comanche!

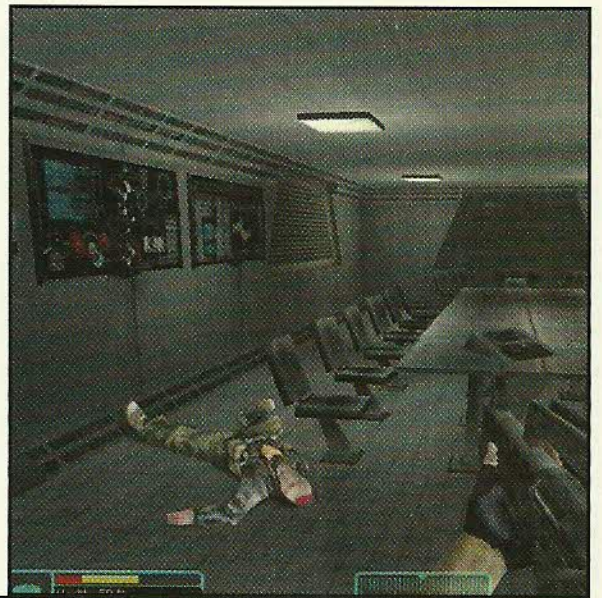
Na persze nem az ötödik Comanche részről van szó (ami ugyebár még meg sem jelent, csupán egy demóval játszhattatok). A Novalogic legújabb szerzeménye ugyanis nem PC-re, hanem Xboxra készül. Még olyanira nem lehet tudni, hogy mi lesz ebben és egyáltalán mikorra várható, hogy az első képeket is csak valamikor jövő tavasszal fogják bemutatni.
<http://www.novalogic.com/>





Közeleg a Chrome...

A lengyel Techland nevezetű fejlesztőcsapat bemutatta még készülő játékát, a Chrome-ot. Ez egy futurisztikus FPS játék lesz, melyben mi egy csillagközi harcost alakítunk. Megfordulunk majd trópusi dzsungelekben, földalatti terepeken, harci bázisokon, különféle holdakon és így tovább. Rengeteg fegyver, kisebb-nagyobb kiegészítő eszközök (gránátok, és hasonló „finomságok”) segítik majd a „munkánkat”. Ha minden jól megy, valamikor 2002 tavaszán kerül majd a boltok polcaira.



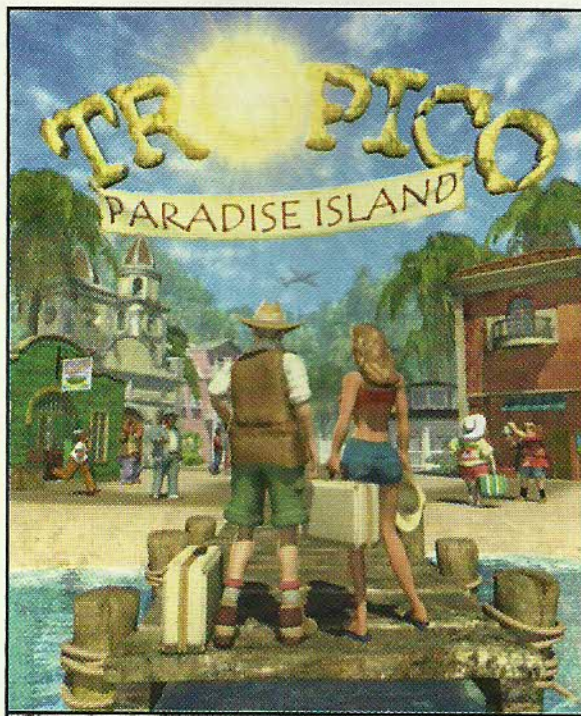
Megjelent a Windows XP

A Microsoft ígéretéhez híven 2001. október 25-én piacra dobta következő generációs operációs rendszerét, a Windows XP-t. Ez a cég történetének egyik legjelentősebb dátuma természetesen azóta, hogy magalakultak... Nálunk már olvashattatok erről a rendszerről, e havi számunkból pedig megtudhatjátok, hogy hogyan viszonyul ez a rendszer a játékokhoz. A teljesen magyar változat az angol megjelenésének pillanatában már majdnem teljesen készen volt, de azért várunk kell rá még egy kicsit. <http://www.microsoft.com/>



October 25, 2001

Windows XP Launch
See it for yourself.



Újabb „önkéntes” feladatok

A GodGames és a BreakWay Games bejelentette, hogy elvileg jövő év elején piacra dobják a nemrégiben megjelent Tropicoco című diktátor szimulátor-stratégiajuk első hivatalos kiegészítőjét. A Tropicoco: Paradise Island-ben több mint 20 új küldetés, rengeteg új épület, karakter, stb. lesz majd (természetesen minden újítás az El Presidetne hatalmának növelése érdekében van ☺). A cég még azt is elmondta, ahhoz, hogy ezt működésre bírjuk, szükségünk lesz az eredeti játékra is! <http://www.poptop.com/>

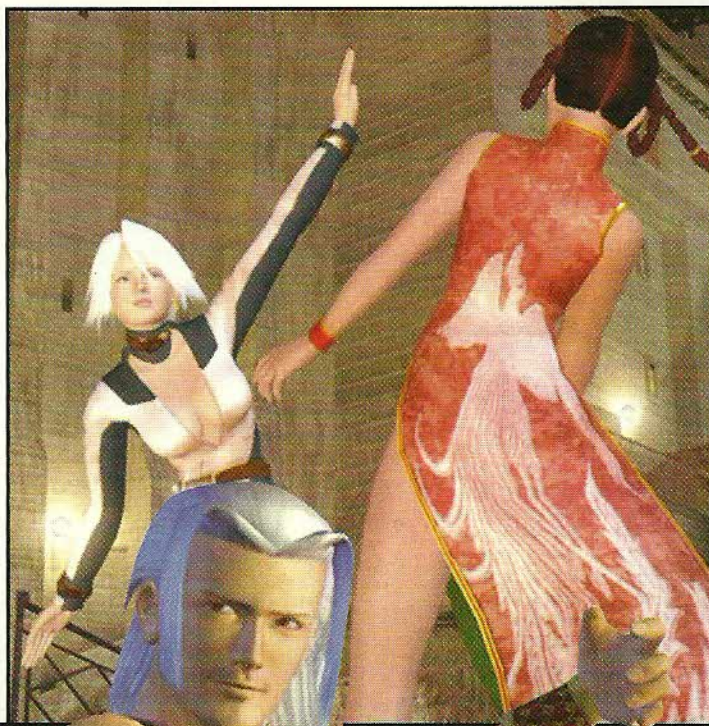


A FREIGHT
PULLED UP
4 IMMIGRA
BO

Megindult hát...

Ha minden igaz, néhány napja (elvileg november 15-től) kapható a Microsoft saját kis „csemetéje”, az Xbox játékkonzol. Már megjelenése előtt megkezdődött a játékok zuhata-ga. Sorra jelentik be az elkészült alkotásokat, melyek egyik legfontosabb darabja a már több éve készülő Halo című FPS. Persze nem szabad megfeledkeznünk az Oddworld: Munch's Oddyssey-ről (egy jópofa platform játék), a Dead or Alive 3-ról (nagyon szép 3D-s verekedős játék) és még sorolhatnánk „vagy egy hétig”. Bizonyos fontosabb amerikai körökben már hetek óta hozzá lehetett jutni a játékhoz, ami a konzol reklámkampányának egyenes következménye!

<http://www.xbox.com/>

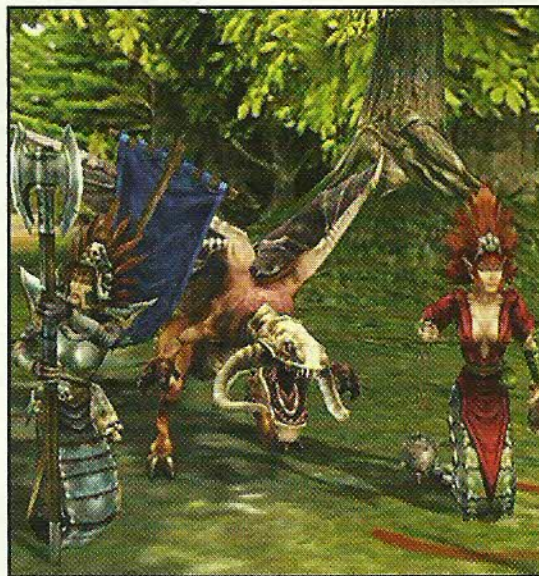


Fishtank-megjelenések!

A Fishtank Games bejelentette, hogy mely játékaikat pontosan mikor szándékozik piacra dobni. A lenti listában valószínűleg mindenki megtalálja majd a kedvencét. Kiemelendő ezek közül a S.W.I.N.E., ami egy hazai fejlesztésű stratégiai remekmű (melyben két faj, a nyulak és a dísznók oldalán harcolhatunk)!

- Etherlords - 2001. november 13. (körökre osztott stratégia)
- AquaNox - 2001. november 14. (tenger alatti akció)
- S.W.I.N.E. - 2001. november 14. (hazai fejlesztésű 3D-s stratégia)
- Beam Breakers - 2002. első negyedév (futurisztikus „autóverseny”)
- Call of Cthulhu - 2002. második negyedév (horror-akciójáték)
- Arx Fatalis - 2002. második negyedév (Ultima Underworld ihletésű FPS-RPG)
- Chaser - 2002. negyedik negyedév (Emlékmás ihletésű FPS)

<http://www.fishtank-interactive.com/>



Majdnem kész a második is...

A Croteam legfrissebb jelentése szerint olyan jól haladnak Serious Sam: Second Encounter című játékuk fejlesztésével, hogy elképzelhető, hogy alig 1-2 hét múlva elkészül. Ez, akárcsak az első rész egy „mindent bele, mindenkit megölök” játék lesz, melyben néhány új fegyver, egy rakat ijesztő szörny, és végre változatosabb pályák lesznek.

<http://www.croteam.com/>



Ezúttal Dominion az „X-re”

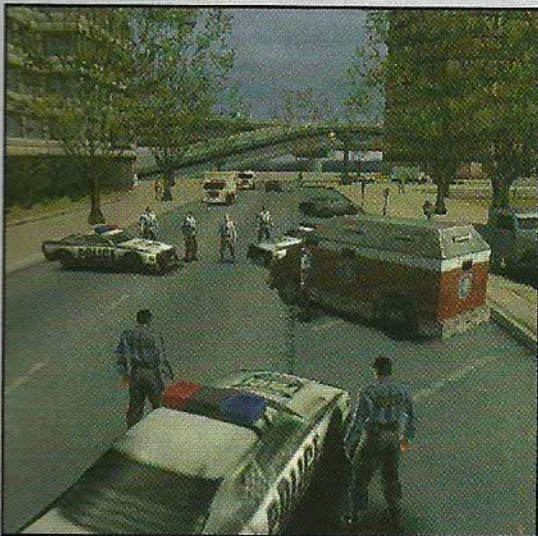
A Pharaoh Productions bejelentette legújabb alkotását, mely a Dominion nevet kapta. Ez egy multiplayer akció-RPG lesz a Microsoft igen népszerű játékkonzoljára, az Xboxra. A játék egy fantasy világba kalauzol el minket, föld feletti és alatti pályákon egyaránt. Hat különféle faj közül választhatok, és rengeteg varázslattal, szörnyvel, és feladattal találkozol majd. Főként az Xbox játékgép multiplayer részére öszpontosítanak a fejlesztők, hiszen nyolcan is játszhatunk majd helyi hálózaton, vagy interneten keresztül. A megjelenési idejét még nem árulták el, csak annyit lehet tudni, hogy a játék designja már majdnem teljesen elkészült, és most éppen a játék prototípusán (vagy, ha úgy tetszik a betájn) dolgoznak.



Tehát mégiscsak lesz...

A Ubi Soft a minap bejelentette, hogy az egy ideje elfeledettnek hitt Loose Cannon című játékuk valamikor 2002-ben biztosan megjelenik, Xboxra és PC-re egyaránt. Addig azonban még várunk kell egy cseppet... A játékot eredetileg a Microsoft adta volna ki, ám az idén március 14-én kötött megállapodás értelmében a Ubi Softra szállott ez a tisztesség (azóta semmit sem lehetett erről tudni).

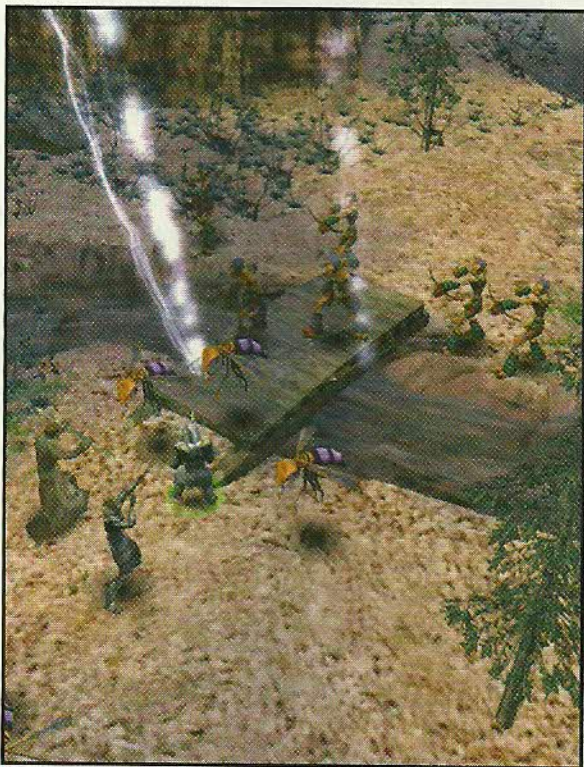
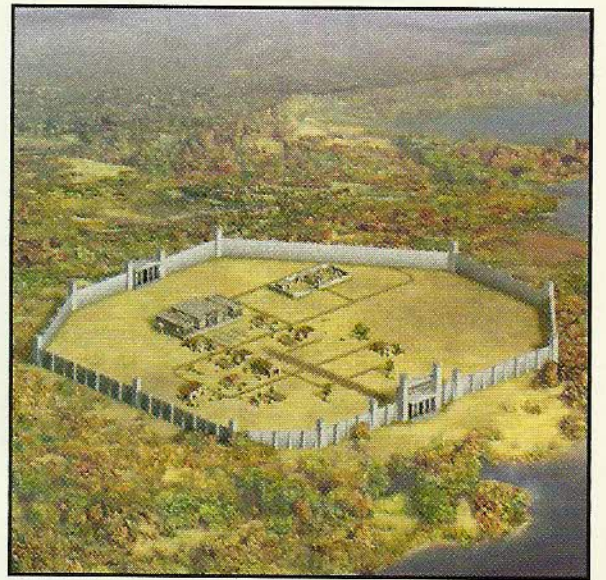
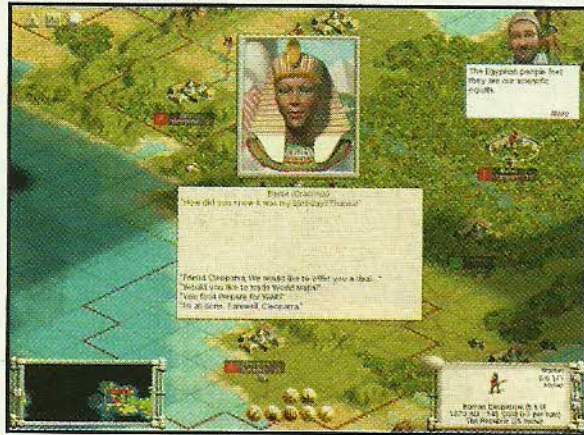
<http://www.ubisoft.com/>



Civ III demó...??

A Firaxis hivatalosan is bejelentette, hogy a nemrégiben elkészült (és elvileg már a boltokban lévő) Civilization III című játéknak nem lesz demó verziója. Állításuk szerint, mivel egy igen összetett játékról van szó, túl nagy lenne a demója (és nem akarják, hogy valaki azért ne tudja kipróbálni, mert nincs elég gyors internet-elérése). Így aztán csak a teljessel nyomulhatunk! Ha még nem jöttetek volna rá, ebben a hónapban ezt a játékot találhatjátok a Fókuszunk hasábjain... Ott részletesen is megismerkedhetsz vele!

<http://www.firaxis.com/>



Dungeon Siege-megjelenés...

A Microsoft Games bejelentette, hogy Dungeon Siege nevezetű, igen ígéretes RPG játékuk csak valamikor 2002 áprilisában kerül a boltokba. Az eredeti tervek szerint még idén meg kellett volna jelennie, de úgy látszik, valami igen nagy, komoly gondjuk akadt... Addig is kukkants bele a hivatalos oldalon! <http://www.microsoft.com/games/PC/dungeonsiege.asp/>



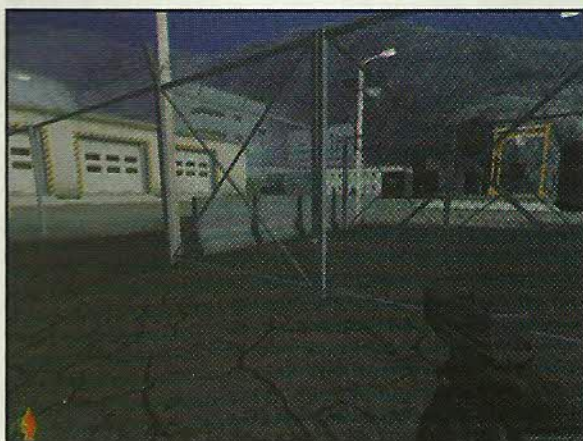
SWAT Xboxra!

Többen hallhattatok már a nemrégiben bejelentett SWAT: Global Strike Team című Xbox játékról. Az első hírek szerint ez a PC-n igen nagy sikereket elér SWAT 3 című akció-csapatjáték folytatása lesz. Az biztos, hogy az új változat is csapatorientált lesz, de ha ez valóban folytatás, akkor legalább 100 évvel később játszódik az elődnel... A fejlesztők még nem árultak el semmit róla, de az itt látható képekből egy s másra rá lehet jönni...



Project Igi 2 a láthatáron

A Computer & Videogames volt az első szerencsés csapat, akik kipróbálhatták a Project IGI 2 című akciójátékot. Az érdekesség az egészben az, hogy ők a hivatalos bejelentés előtt kb. két héttel játszottak ezzel. Akinek tetszett az első epizód, az a másodikban sem csalódik majd. Részletesebb előzetesünket elolvashatod néhány oldallal később (ha azóta nem változtatta meg Bad Sector a játékrovat felépítését ☺).



Megint a csúcson!

A Dark Age of Camelot című online szerepjáték a jelek szerint nagyon „bejön” az embereknek... Immáron második hete csúcsul a megtisztelő első helyen, maga mögé utasítva a The Sims játékokat és a nemrégiben csúcstartó Pool of Radiance-t is (ami egyébként két héttig „bírt” az élen)... Az adatok október 15 és 21 között érvényesek.

1. Dark Age of Camelot - Vivendi Universal Publishing
2. Command & Conquer: Red Alert 2 Yuri's Revenge - Electronic Arts
3. The Sims - Electronic Arts
4. The Sims: House Party - Electronic Arts
5. Diablo 2: Lord of Destruction - Vivendi Universal Publishing
6. MP Roller Coaster Tycoon - Infogrames



7. Operation Flashpoint - Codemasters
 8. The Sims: Livin Large - Electronic Arts
 9. Max Payne - Gathering of Developer
 10. MS Flight Simulator 2002 Pro - Microsoft
- <http://www.darkageofcamelot.com/>

Némi megjelenési dátum...

Egyes, sajnos egyelőre meg nem erősített források szerint, a közeljövőben így alakulnak majd a lenti játékok megjelenései. Ezek között (amint láthatjátok) egy igazán „meglepőt” találhatunk. Ez pedig nem más, mint a Duke Nukem Forever – lehet, hogy mégis megjelenik?!

2001.11.16: Serious Sam:The Second Encounter

2001.11.16: Star Wars : Galactic Battleground

2001.11.23: Star Trek Armada 2

2001.11.30: Star Wars : Starfighter

2001.12.05: Tropico Add On: Paradise Island

2002.01.18: Mafia

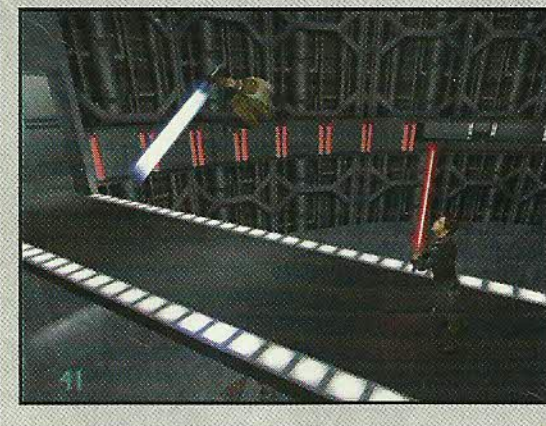
2002.02.25: Soldier of Fortune 2: Double Helix

2002.03.03: Grand Theft Auto 3

2002.03.15: Hidden & Dangerous 2

2002.03.15: Duke Nukem Forever

2002.03.30: Jedi Knight II



Készül az Intensity XS kiegészítő

A Midnight Synergy bejelentette nemrégiben megjelent Intensity XS című játékának hivatalos kiegészítőjét, a ReCharge-ot. Ez egy arcade lövöldözős játék, mellyel jó néhány óracskat el lehet szórakozni... Ebben rengeteg újdonság lesz, és mivel egy stand-alone játékról beszélünk, nem kell megvenned az eredetit ahhoz, hogy ezt működesre bírd...

<http://www.midnightsynergy.com/>



Commandos 2 Xboxra!

Az Eidos megerősítette a hírt (köszönet a PlanetXbox-nak), miszerint a PC-re nemrégiben megjelent Commandos 2 című akció-csapatjátékot Xbox-ra is kiadják. Egyelőre nem lehet tudni, hogy ez miben különbözik majd a PC-s változattól...
<http://www.eidosinteractive.com/>



Egy csomó kis aranylemezes!

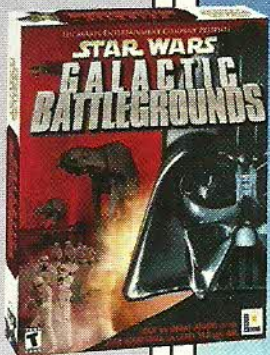
Egyelőre nem arról van szó, hogy néhány új játék máris eladási topokat döntet, csupán arról beszélhetünk, hogy egy csomó program elkészült. Ezen sorsra jutott az Europa Universalis II (a Paradox Entertainment történelmi stratégiája – <http://www.europa-universalis.com/eu2.asp>), a Ghost Recon (a Red

Storm Entertainment akciójátéka – <http://www.ghostrecon.com/>),

a Battle Realms (a Liquid Entertainment stratégiája – <http://www.battlerealms.com/>),

The Sims: Hot Date (az EA következő kiegészítése a The Sims mániákusoknak – <http://www.thesims.com/>),

és a SW: Galactic Battlegrounds (a Lucasarts legújabb stratégiai próbálkozása – <http://www.swgalacticbattlegrounds.com/>) is. Eladási szempontból ezek közül a The Sims legújabb kiegészítése, a Hot Date lesz a legérdekesebb, hiszen elképzelhető, hogy ezentúl a tízes eladási listán egyszerre négy Sims játék lesz! Hamarosan megláthatjuk...



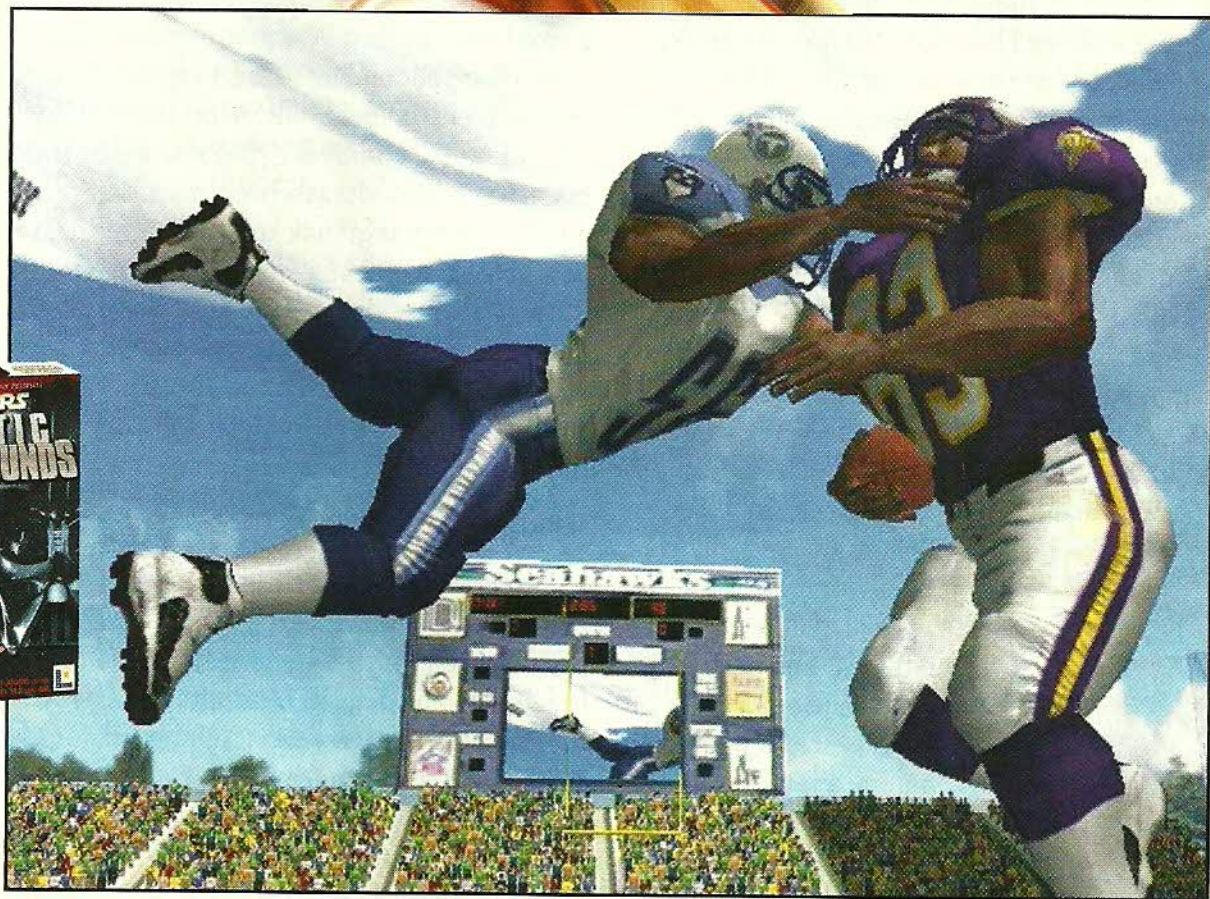
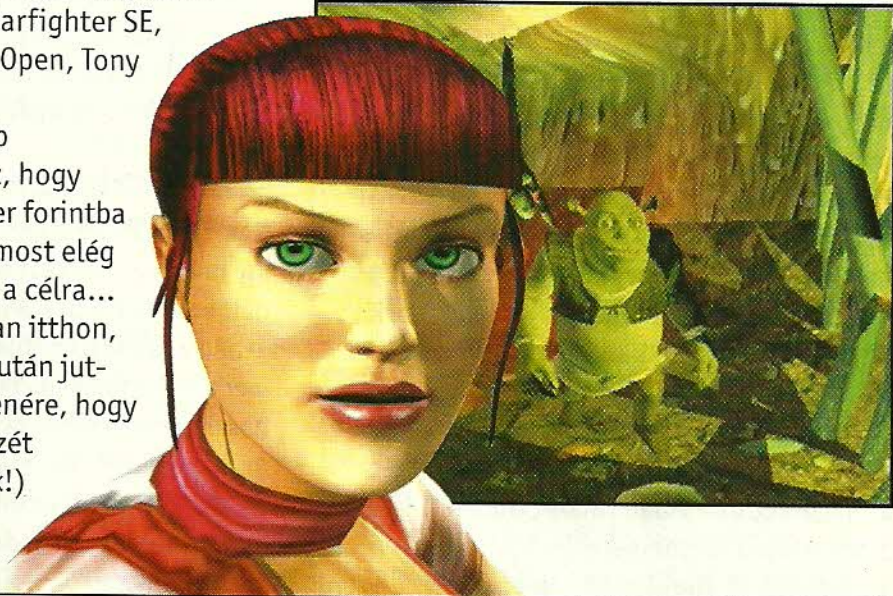
Max Payne 2?!

A Computer and VideoGames értesülései szerint a Max Payne második részének fejlesztése azért nem halad, mert az elég kicsinek számító Remedy fejlesztőcég minden erőforrását az első epizód konzol verzióinak fejlesztésébe fektette. A játék valamikor jövő év elején jelenik meg Xboxra és PS2-re egyaránt. Azt azonban nem lehet tudni, hogy meddig kell a folytatásra várni, illetve, hogy az melyik gépen jelenik meg először... (azt pedig csak remélhetjük, hogy nem kell erre további 4 évet várnunk) <http://www.maxpayne.com/>

Xbox játékok... megjelenéskor

Az Xbox játékgép megjelenésének pillanatában elvileg ezek a játékok már készen álltak: 4x4 Evolution 2, Airforce Delta Storm, Amped: Freestyle Snowboarding, Arctic Thunder, Cel Damage, Dark Summit, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Dead Or Alive 3, Fusion Frenzy, Halo, Kabuki Warriors, Mad Dash Racing, Madden 2002, Nascar Heat 2002, Nascar Thunder 2002, NFL Fever 2002, NHL Hitz 2002, Oddworld: Munch's Oddysee, Project Gotham Racing, Shrek, Simpson's Road Rage, Star Wars: Starfighter SE, Test Drive Offroad: Wide Open, Tony Hawk's Pro Skater 2X.

Ezekről bővebben később olvashattok... Ha igaz az, hogy egy ilyen játék kb. 15 ezer forintba kerül, akkor bizony már most elég sokat félretehetünk erre a célra... A játékgéphez hivatalosan itthon, csak 2002. március 14-e után juthatunk hozzá (annak ellenére, hogy a konzol egy tetemes részét Magyarországon gyártják!) <http://www.xbox.com/>



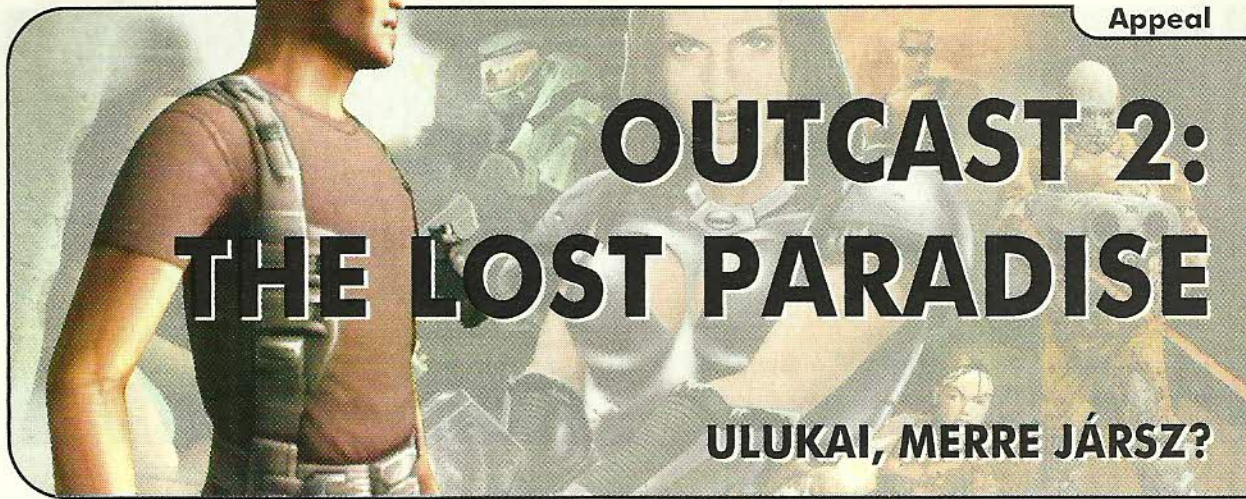
Megjelent az MCO!

Végre valahára megjelent a már több éve bejelentett Motor City Online című autós játék.

E remek alkotáshoz gyakorlatilag a normál áron lehet hozzájutni (külföldön kb. 40 dollár, ami megfelel az itthoni 11-12 ezer forintnak), és ezzel egy hónapig zavartalanul nyomulhatunk. Onnantól kezdve havi 10 dollárt kell kicsengetni az élményért!

Ha jobban meg akarsz ezzel ismerkedni, olvasd el előző havi Fókusz témánkat! <http://www.motorcityonline.com/>





Appeal

OUTCAST 2: THE LOST PARADISE

ULUKAI, MERRE JÁRSZ?

Megvan a PC-s játékvilágnak is a saját Bruce Willise: Cutter Slade-nek hívják, és 1999-ben ismerhettük meg először az Outcast című sci-fi akció-kalandjátékban. A már akkor is elavult grafikus motorja ellenére, az Outcast óriási sikert aratott a stílus szerelmeseinek körében, úgyhogy esélye sem volt, hogy megússza a folytatást, amelyről a fejlesztők egyelőre szinte kiskanállal csöpögtetik az információkat...

Annyit azért kiszivárogtattak, hogy ismét a macho Cutter Slade (alias „Ulukai”) lesz a főszereplő, és megjelennek a színen a régi karakterek is. Derék hősüneknek ismét idegen lények ellen kell harcolnia, akik ezúttal elég komoly hi-tech technológiát használnak. Az első részből ismert, az Adelpha bolygón élő, szerencsétlen Talanok, ugyanis egy intergalaktikus összeesküvés kellős közepébe csöppennek, és kétségbeesetten hívják régi bajnokukat, hogy szálljon szembe a betolakodókkal.

Hmm... Szóval egyelőre csak ennyit voltak hajlandók elárulni az Appealnél a történetről... Franck Sauer, a művészeti vezető szerint azért kell a nagy szájszár, mert az író ugyan már a sztori nagy részét elkészítette, de még nem lett jóváhagyva. Azt viszont nem szeretnék, ha olyan részeket kellene kiszedni a játékból, ami nagyon megtetszene a rajongóknak. A készítő a sztorit amúgy a játék egyik legfontosabb részének tartják, úgyhogy nagyon ügyelnek rá, hogy hihető legyen. Figyelnek arra is, hogy ne legyen nagyon folytatás ízű a dolog

(lásd holywoodi filmek: *Cápa* és tsi.), és persze az új játékosokat se riasszák el, olyan történetet szőttek, amelyhez nem szükséges az első rész ismerete.

Himalája

Nem, nem kattantam rá a Spektrum TV-re, csak így hívják az Outcast második részében használt vadonatúj grafikus motort. Míg az Outcast 1-ben a különféle objektumok és karakterek megalkotásához voxeleket és poligonokat használtak, a folytatás már teljesen 3D-s lesz. Az Appeal állítólag már eddig is tíz hónapot töltött csak az új motor elkészítésével, de még mindig szeretnének dolgozni rajta. Amúgy a készítő teljesen elégedettek voltak a voxelekkel is, de a PC-s piac olyannyira támogatja a poligongyorsítást, hogy örültség lenne ezzel szembeszállni. Azért bíznak benne, hogy a PC-s hardver a jövőben megerősödik, és a voxelek visszatérnek, mert szerintük ennek a technológiának korszerűbb változata sokkal többre képes.

Bár a második rész ugyanazon a bolygón játszódik majd, mint az első, azok, akik az Outcastot végignyomták, sem fognak unatkozni, mert teljesen átdolgozták a régi helyszíneket és rengeteg újjal is találkozhatunk majd.

Gyengébb nem? De igen... (Bocs... ☺)

A környezeten túl a készítő sokat szöszöltek a figurák kidolgozásával is. Míg az Outcast 1-hez aránylag kevés alapmodellt használtak, így a szereplők nagyon hasonlítottak egymásra, az Outcast 2-ben viszont mindegyik fontosabb karakter egészen máshogy néz majd ki. A kellemes esztétikai élményhez tartozik még, hogy sokkal több lesz a női szereplő a folytatásban, az első részből ugyanis sokan hiányolták a gyengébb nem hangsúlyosabb részvételét...

Bad Sector

Outcast 2: The Lost Paradise

www.appeal.de

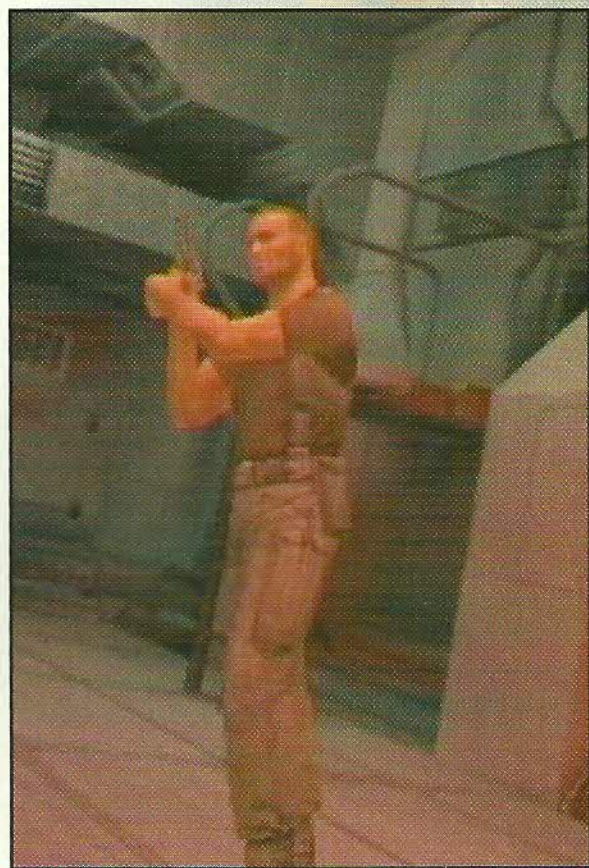
AMITŐL JÓ

- kaland és akció ügyes keveréke
- ha ügyesen birkóznak meg az új technológiával
- ha érdekes lesz a sztori

AMITŐL NEM

- egyelőre Playstation 2-re fejlesztik a játékot...(grafikus motor)
- az első rész sztorija egy kicsit sablonos volt...

MENNYIRE TÚNIK JÓNAK



Digital Reality

DIGITAL REALITY-INTERJÚ

BESZÉLGETÉS A HAEGEMONIA: LEGIONS OF IRON FEJLESZTŐIVEL

Sokáig nem hallatott magáról a Digital Reality, a nagyszerű Imperium Galactica 2 fejlesztőgárdája. Pár napja viszont bemutatták legújabb játékukat, melyre azonnal felfigyelt mindenki. Mi sem vártunk sokáig, gyorsan kérdeztünk tőlük néhány fontos dolgot (és persze megnéztük, miről is van szó).

[GS] Mióta készítitek a programot?

[DR] A valódi megvalósítást egy igen hosszú, közel egy éves engine-fejlesztés előzte meg. Ezután következhetett a tényleges játék, melynek készítése már több mint fél éve tart.

[GS] Az IG2 motorját fejlesztették tovább?

[DR] Nem. Teljesen az alapoktól kezdtük előlről az egész programozást, mivel az eddigi tapasztalataink alapján valami egészen újat akartunk megvalósítani.

[GS] Honnan származik a cím?

[DR] A játék jelenlegi és a jelek szerint végleges címe a kiadótól, a Cryotól származik.

[GS] Miről szól a játék?

[DR] A történet a XXII. század elején játszódik, amikor az emberiség technológiai fejlettsége lehetővé teszi naprendszerünk felfedezését, és esetleg megtehetjük első lépéseinket távolabbiak felé is. Sajnos ez nem ilyen egyszerű, mivel szokás szerint az emberek belső konfliktusaikkal vannak éppen elfoglalva, ami miatt nagyobb szabású tervekről egyelőre szó sem lehet. Ha ez a probléma megoldódott, kezdődhet a távolabbi csillagok bolygónak kolonizálása...

[GS] Mi lesz a játékos feladata?

[DR] Először a már korábban említett konfliktus megoldása, utána pedig új területek felfedezése, benépesítése és természetesen az ott talált idegenekkel (gondolom, mindenki sejtette már, hogy lesznek) való kapcsolatfelvétel, ami nem megy mindig simán...

[GS] Kik az ellenfeleink?

[DR] Az emberek közül a „másik” oldal, valamint két idegen faj. Természetesen indirekt módon több fajjal is találkozhatunk, akik valamilyen módon befolyásolták a szektor életét, de velük nem kerülünk közvetlen kapcsolatba... Ők inkább csak színesítik a történetet.

[GS] Hogyan alakul a játékmenet? Pályánként előlről kezdünk mindent?

[DR] Mi nem azt a vonalat akartuk követni, mint mondjuk az Westwood a C&C-sorozatnál. Ott ugyanis minden egyes pályán a bázisépítéssel indítottunk és a küldetés végén „mindent elvesztünk”. A Haegemoniában, ha mondjuk a 2-3. pályán felépítünk egy bázist, akkor az egészen addig „velünk marad”, amíg meg nem semmisül. Ez igaz az egyes egységekre és a megszerzett technológiákra is.

[GS] Meséj kicsit a kezelőfelületről és az irányításról!

[DR] Egyelőre még nincs végleges kezelőfelület, de abban biztosak vagyunk, hogy nem fogjuk túlbonyolítani. Pl. az egyes egységek listáját kategóriákra osztottuk, és így sokkal átláthatóbb az egész. Természetesen azt szeretnénk elérni, hogy a játékos ne a rengeteg menüvel legyen elfoglalva, mint általában.

[GS] Lesz esetleg multiplayer mód?

[DR] Természetesen, de erről a fejlesztés jelen pillanatában nem árulhatok el semmit. Annyi biztos, hogy teljesen egyedi lesz.

[GS] Az átvezető animációk csak saját engin-esek lesznek?

[DR] Nem. Ezeknek a minőségére is nagyon ügyelünk, de akármilyen kiváló motort készítettünk is, az igazi renderelt minőségtől még messze vagyunk. Szeretnénk a render területén is megmutatni, mire vagyunk képesek, az biztos, hogy a játék grafikájához képest ezek még egy (vagy több) minőségi szinttel magasabban lesznek.

[GS] Milyen zenékre számíthatunk?

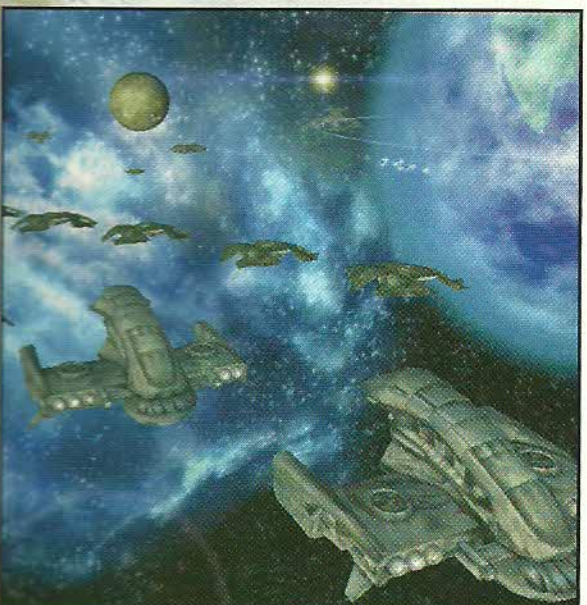
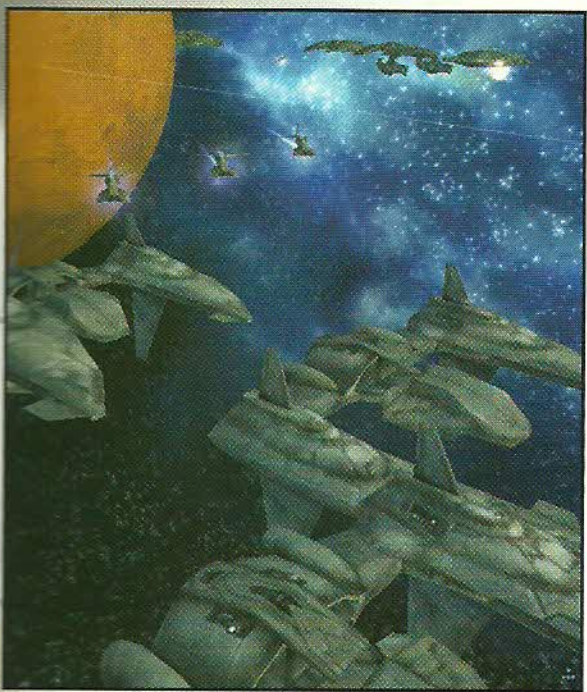
[DR] Rengeteg visszajelzést kaptunk világszerte, hogy mennyire jó lett az IG2 zenéje. Jelenlegi célunk az, hogy ezt is túlszárnyaljuk. Mindig az éppen aktuális eseménytől függően változnak majd – olyan rendszerrel, hogy minden motívumot át tudjunk vezetni egy másikba. Így a hanganyag sokkal változatosabb és színesebb lesz, mint eddigi játékainkban.

[GS] Kb. milyen hosszú lesz a játék?

[DR] Ha minden igaz, 50-60 óra tiszta játékidővel számolhattok, természetesen nem számítva az egyes multiplayer módokat. Ezek további átvirrasztott éjszakákat jelentenek majd ☺.

ZeroCool

A CD-n folytatjuk...



Egy kis félreértés

A nagyvilág egy kicsit hitetlennek bizonyult a Haegemonia bejelentése után, mivel sokan nem akarták elhinni, hogy a kiadott képek valóban játék közbeni screenshotok voltak. Ennek talán az lehet az oka, hogy kissé elmosott volt a kép, és sok olyan effekt is elő-előkerült, melyet eddig még senki sem láthatott (ilyen pl. a nagyon élethű bolygó körüli elmosás). Ezennel le szeretném szögezni, én ZeroCool (és ezt nem a fejlesztők mondják velem), hogy bizony tényleg a játékból láthatok képeket, és ami azt illeti, menet közben még szebb! Ja, és akkor még nem is említettem a zenéjét, amit még mindig hallgatnék, ha lehetőségem nyílna rá...

LORDS OF THE REALMS III

KORONA VAGY BAKÓ?

Az Impressions Games neve kellemesen cseng a stratégák fülében, ugyanis amióta a Sierra égisze alatt működnek, szinte mindegyik játékuk a műfaj klasszikusává vált. Az egyetlen gikszer az, hogy a Caesar III - Pharaoh - Zeus trió és küldetéslemezeik nagyjából ugyanazt a grafikus motort és játékményt használták, ami mára már lerágott csont. Éppen ezért kellemes meglepetés, hogy a cég visszatért egy korábbi sorozatához, a sötét középkort feldolgozó Lords of the Realms-hez, melyben remekül keveredtek a menedzser és az RTS háborús elemek. A harmadik részben mindent valós időben irányíthatunk, és egy vadonatúj 3D-s motort ismerhetünk meg.

Mostanában, a Heroes-ok sikerének köszönhetően, mint a nyulak, úgy szaporodtak el a fantasy univerzumokat bemutató, hasonszórú stratégiai játékok. Ezért szeretném először is leszögezni, hogy ebben a játékban *nem* lesznek sárkányok, elfek, goblinok, törpék, illetve a Tolkien-féle világ más szüleményei: ezúttal a *valóságos* 850 és 1350 közti sötét vérvizataros középkorban járunk.

Ha harc, hát legyen „rettenthetetlen”!

Mint a klasszikus *Defender of the Crown*ban, vagy az ebben a számunkban tesztelt *Stronghold*ban, itt is egy nagyravágyó hadúr, vagy király szerepében tetszelgünk. Hűbérurakból alakított lovagseregeket és zsoldosokat irányítva, rettenetes (vagy „rettenthetetlen” ☺ - lásd lejjebb) összecsapások során fogunk újabb és újabb kastélyokat, vagy kisebb várakat elfoglalni, és persze a gazdaság irányítását megszervezni.

A Caesar III-ból ismert grafikus motort végre valahára lecserélték. A képek tényleg ígéretesek: nagyjából a Warcraft 3 szintjét ütik meg, de azért még mozgás közben is látni kell! A készítőik mindenesetre letették a nagyesküt, hogy az összecsapások fantasztikusan hangulatosak lesznek: végre nem rémesen primitív harcok során kell apró lemmingszerű katonákkal szütyögnünk (copyright by Caesar III és tsai.), hanem – a sajtóanyag szerint – a küzdelmek egyenesen a *Rettenthetet-*

len című film látványos csatajeleneteit idézik majd. Hmm... Meglátjuk... ☺

Politika, ármány (dumaparti és sztárhegyek)

A középkorban persze a „diplomáciának” nevezett ármánykodásnak legalább olyan fontos szerepe volt, mint egy győztes csatának. A korszak rajongóinak legnagyobb öröme nem lesz ez másképp a Lords III-ban sem: titkos egyezségeket kell kötnünk, például az egyházzal, vagy más, rivális hatalmasságokkal. Ha akkora az arcunk, mint a Bécsi kapu, akkor mindenkivel szembeszállhatunk, de ha seregeink még gyenge lábakon állnak, akkor érdemes egy kicsit hitegetni az ellent...

A hadviselés és diplomácia mellett harmadik legfontosabb feladatunk a gazdaság kiépítése. Természetesen ez magában foglalja a városmenedzsmentet is, amely azért korántsem lesz olyan összetett, mint a Caesar III-sorozaté. A játékos és ellenfelei is régiókat uralnak, amelyeken többek között farmokat, kovácsműhelyeket, vagy ostromgépeket gyártó épületeket irányíthatunk. A kész termékeket felhasználhatjuk, vagy akár el is adhatjuk mesterembereinkkel. A Caesar III-hoz hasonlító, külön várostérkép rész nem lesz a csatarészek mellett, csak a főtéren tudunk irányítani mindent. Hogy a végeredmény egész pontosan milyen lesz, azt az eddigi információmorzsák alapján még nem lehet tudni, de annyit már sejteni lehet, hogy a Lords III sokban fog hasonlítani az ósrégi *Defender of the Crown*ra. Ez pedig nem egy rossz ómen...☺

Bad Sector

Lords of the Realms III

www.lords3.com

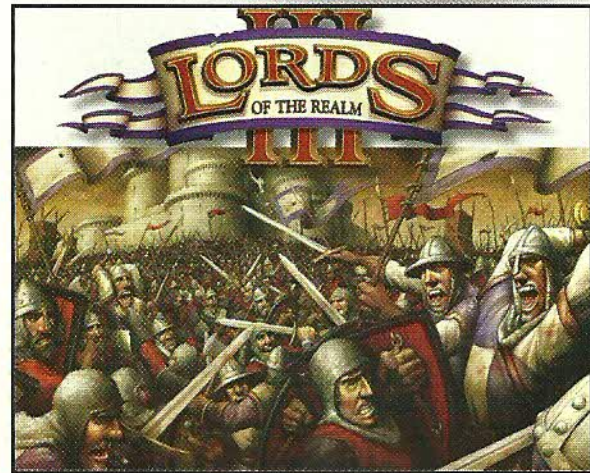
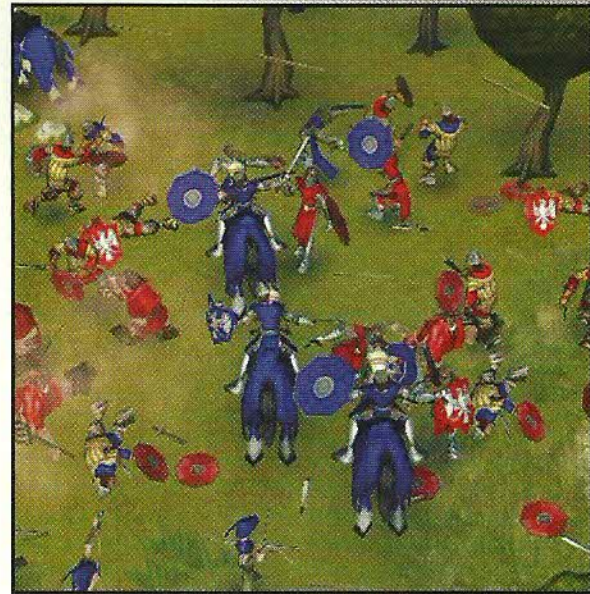
AMITŐL JÓ

- Defender of the Crown-féle játékményt
- 3D-s valós idejű csaták

AMITŐL NEM

- ha túl primitív lesz a menedzser rész
- a grafikus motort még nem láttuk...

MENNYIRE TÚNIK JÓNAK





Cryo

SHADOW OF ZORRO

ÚJRA TÁMAD A MASZKOS LOVAG

1 919-es születése óta a bátor és romantikus Zorro az egyik legkarizmatikusabb akcióhős. Puha fedelű kalandos könyvek, képregények, tv-sorozatok és filmek közkedvelt sztárja, és a mozivásznon olyan híres színészek alakították, mint Douglas Fairbanks, Tyrone Power, Alain Delon, vagy Antonio Banderas. Az álarcos lovag ezúttal egy akció-kalandjáték főszereplőjeként tér vissza, hogy gúnyt űzzön a spanyol katonákból, meghódítsa a hölgyek szívét, és legnagyobb bravúráként megpróbálja helyrepopozni a Cryo kiadójának igencsak megtépzott hírnevét...

Az In Utero fejlesztőcsapatának neve szerencsére már jobban cseng: ők követték el a 62. oldalon található Evil Twin című akciójátékot is. (A szintén tőlük származó rettenetes *Doctor Jekyll és Mister Hyde*-ot pedig borítsa jótékony homály...)

A Shadow of Zorro egy 3D-s lopakodós akció-kaland az eredeti tévésorozatok és a képregény stílusában. Nyolc küldetésben vehetünk részt, amelyben a készítőik szerint a szerelmi szál, a különféle intrikák és az izgalmas kardpárbajok kapják a főszerepet.

Pengével, vagy éles nyelvel

Annak sem kell majd aggódnia, aki bénázní szokott a vívások során (aki például a *Pirates!*-ben, vagy a *Sea Dogs*-ban csak akkor lépett az elfoglalandó hajó fedélzetére, ha már csak a kapitány volt életben...☺), mert a nehézségi szint a játékoshoz igazodik. Aki viszont igazán mesterien forgatja a kardot, az különböző combo-kat is bevihet, amelyre szüksége is lesz, ha az agresszívabb játéktípust választja.

Igen, jól olvastatok, kétfajta típus között is lehet választani: a megrögzött pacifisták, vagy a galamblelkű női játékosok el is kerülhetik a párbajokat, ha elég ügyesen beszélnek – ekkor a Zorro inkább kalandjátékra hasonlít, és álarcos hősiünk másfajta jutalmazásban is részesül. A Shadow of Zorro amúgy sem tartozik majd a túlzottan véres játékok köze: ha győzedelmeskedünk a párbajok során, akkor a fekete lovag csak lefegyverzi, de nem öli meg ellenségeit, bombát dobva soraikba, vagy rájuk löve is csak elkábulnak, ha pedig veszítünk, akkor Zorro börtönbe kerül. Egy kicsit féltő, hogy ettől túl gyerekes lesz a játék, hiszen a klasszikus holywoodi, illetve a későbbi filmekben is (fiataloknak szóló közönség ide, vagy oda) Zorro rendesen lekasabolta a népet...

A kardozáshoz a mozdulatokat egyébként motion capture-rel vették fel, méghozzá egy igazi vívómester mozgását bedigitalizálva.

A lopakodó árny

A kardpárbaj helyett el is osonhatunk az ellenség mellett, ha nem kívánunk velük szembeszállni. Ez néha erősen ajánlott, mert gyakran előfordul, hogy a spanyol katona óbégatva hívja a többieket, és nekünk ugye nem lesz kaszkadőrünk...☺ Zorro sötét szerkőjének köszönhetően remekül el tud rejtőzködni az éj leple alatt, így nem lesz túl nehéz dolog a lopakodás.

A játékos szerencsére annál kényelmesebben láthatja Zorrót, ugyanis például, ha a lovag egy nagy teremben oszlopok mögé kerül, akkor ezek átlátszóvá válnak, így nem lesznek a Tomb Raidert is megkeserítő kameraforgatási problémák.

Reméljük, élvezhető lesz a játék, mert a Cryo jó pár évre megkapta a tulajdonosoktól a Zorro licencének jogait, úgyhogy a fekete lovag rajongóinak egy ideig bízniuk kell a francia kiadóban...

Bad Sector

Shadow of Zorro

www.zorro.com

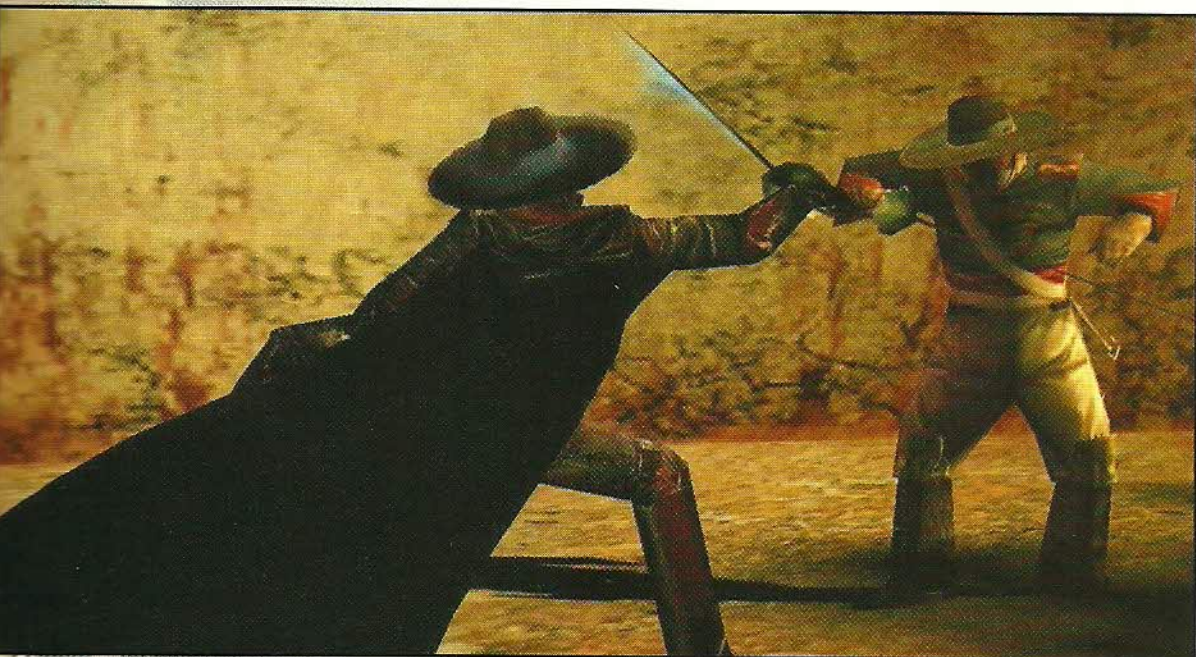
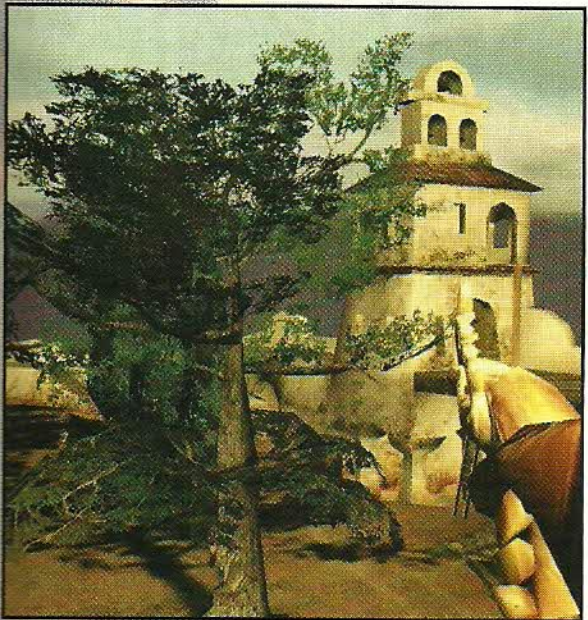
AMITŐL JÓ

- akció, kaland és lopakodás ügyes keveréke
- jól megoldott vívás
- látványos grafika

AMITŐL NEM

- ha túl gyerekes lesz
- ha a kalandrész túl primitív lesz

MENNYIRE TÚNIK JÓNAK



Codemasters

PROJECT IGI 2

AKI BÚJT, AKI NEM: LÖVÖK!

A februárban megjelent Project IGI ugyan tavaly nem rázta meg alapjaiban az FPS-világot, de aránylag szép eladásokat ért meg. A Codemasters talán ezen, vagy még inkább a saját Operation Flashpointjának sikerén felbuzdulva büszkén jelentette be, hogy az EIDOS-tól elorozva megszerezte az IGI 2 kiadásának jogát, amin az Innerloop fejlesztőcsapata már dolgozik is ezerrel. A 2002 második negyedévében megjelenő folytatásban ismét katonai bázisokban lopkodhatunk, kémkedhetünk, és shotgunnal magyarázkodhatunk az arra okvetetlenkedőknek...

A játék főszereplője megint a Sztívün Szagáll-ra feltűnően hasonlító ex-SAS kommandós, David Jones, aki továbbra is az IGI nevű titkos társaságnak adja bérbe életét és véréit. A folytatásban nem sokkal az első rész eseményei után járunk, és a vadonatúj sztoriban néhány régi (kedves, vagy „kedvetlen”) ismerőssel is találkozni fogunk.

Ahol a fegyverek beszélnek...

A történet ezúttal három terepen játszódik: a téli Oroszországban (na, ezt a világot sem lehetett volna kihagyni...), a líbiai sivatagban és Kína dzsungelében (Afganisztánról egyelőre nem szól a fáma...). Természetesen a három helyszín nemcsak három pályát, hanem összefüggő hadjáratokat jelent, melyek során hősünknek többek között titkos katonai bázisokba, kikötőkbe és repülőterekre kell belopakodnia.

A Ghost Recont nyomva most éreztem, hogy mennyire kínos, amikor a sztorit bemutató átvezető film hiányzik – szerencsére az IGI 2-ben minden egyes küldetés után mozizhatunk is majd.

IQ teszt: átment

Talán emlékeztek még, mennyire vegyes képet mutatott az MI az első részben: az ellenség néha tök messziről is kiszúrta emberünket (ez mondjuk, nem is túl hiteles...), viszont azt nem vette észre, ha közvetlen közlőrl, rakétavetővel apró cafatokra robbantottuk társait. A készítőik szerencsére teljesen új MI-t írtak a második részhez: a rosszfiúk ezúttal gyakran összedolgoznak, csapatokban összeverődve próbálják felkutatni és az örök vadászmezőkre küldeni Jonest, illetve jobban figyelik majd a biztonsági monitorokat is. Persze hősünk is elég jól fel lesz szerelve, de a sajtóanyagból még nem sikerült kihámozni, hogy milyen új fegyvereket használha-

tunk. Természetesen nem csak pályáról pályára kell hullahegyeket hagynunk, hanem amolyan James Bondos stílusban számítógépes rendszerekbe is be kell törnünk, hatalmas tornyokból távcsöves puskával kell leszednünk a gyanútlan őröket – szóval a szokásos IGI-féle játékmenet ismét a régi lesz.

Javítottak egy kicsit a grafikus motoron is: a környezet állítólag sokkal változatosabb, a textúrák részletesebbek lesznek, gazdagodtak az időjárás elemek (lesz például hóvihár is), és megszépültek a víz és fény-árnyék effektek is.

Mindenki szeret mindenkit

Most, hogy a vergődő, szerencsétlen EIDOS balra el, a két cég, a fejlesztő Innerloop és a kiadó Codemasters igazán egymásra talált az IGI 2-n keresztül (legalábbis ez derült ki a sajtóanyagból). A készítőik, legjobban játékuik „lenyűgöző” történetére büszkék, és szerintük főleg a feszültség és az izgalom terén lesz kiemelkedőbb a folytatás. Bízunk benne, hogy az új forgalmazó jól el tudja majd adni a játékot... A Codemasters pedig még mindig az Operation Flashpoint hatalmas sikerén agoniál és nyilvánvalóan ezért szeretné egy újabb katonai FPS-sel gazdagítani termékeit. Iróniát félretéve: reméljük, összejön nekik...

Bad Sector

Project IGI 2

www.codemasters.com

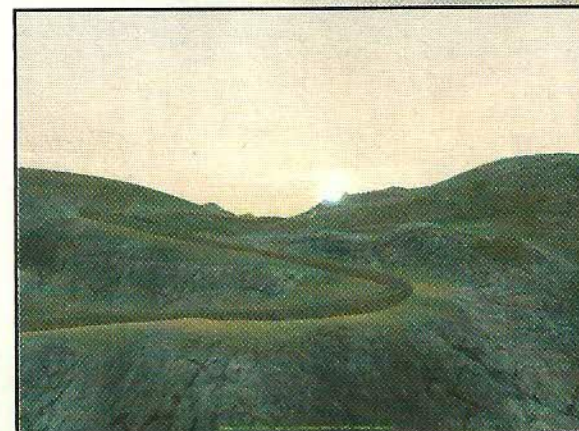
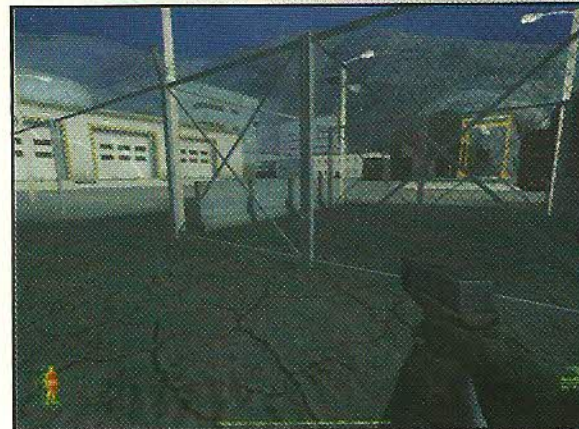
AMITŐL JÓ

- javított MI
- szebb grafikus motor
- reméljük, lehet majd küldetés közben menteni...

AMITŐL NEM

- ha az MI továbbra is sötét lesz, mint a világháború
- talán jobb lenne egy zsír új grafikus engine...

MENNYIRE TÚNIK JÓNAK



Fishtank Games

BEAM BREAKERS

LÉGI UTAKON

Az autós játékok közül általában azokat kedvelem, melyekben rengeteg a pálya, az autó és sokféle játékmód közül lehet választani. Ezek közül is főként azokra helyezem a hangsúlyt, melyek a lehető legtöbb mozgásteret adják. Már egy ideje úgy érzem, hogy valami hiányzik: teljesen új élményre vágyom. Lehet, hogy végre megtalálom?

A kissé hatásvadász sztori szerint a világ teljesen megváltozott: a Földet a túlnépesedés fenyegeti, ezért hatalmas épület-monstrumokat építenek, melyekhez képest az általunk ismert felhőkarcolók apró vityillóknak tűnnek. Az ilyen magas toronyházak között a közlekedést is meg kellett oldani, ezért egy teljesen új technológiát alkottak, melynek segítségével a járművek a levegőbe emelkedhetnek. Alig kellett néhány év, és már szinte mindenhol csak ezeket az égi automobiloikat láthattuk. A játékos természetesen egy ilyen repülő autó sofőrjét alakítja. Aki az *Ötödik Elemre* asszociál, az jó helyen kapizsgál, a mi dolgunk azonban sokkal nehezebb lesz, mint Bruce Willisé volt...

Régi elvárások, új köntösben

Mikor megnéztem ezt a filmet, már akkor gondoltam rá, hogy milyen jó lenne egy ilyesfajta játékprogram. A Beam Breakersben nemcsak utasokat kell szállítgatnunk egyik helyről a másikra, hanem különféle részfeladatoknak is eleget kell tennünk. Akárcsak a nagyszerű GTA játékokban, itt is úgy kell ellopunk a megfelelő járműveket, összeütközésbe kerülünk majd különféle bandákkal, és természetesen az egyes hatósági közegek sem fognak szó nélkül elsuhanni mellettünk. Részt vehetünk akár illegális utcai versenyekben is, ahol bebizonyíthatjuk, hogy mi vagyunk a levegő urai. De ez még mindig nem minden! A legnagyobb különlegessége a játéknak az, hogy itt nem csupán a már megszokott balra meg jobbra mehetünk, hanem (ha nem takarja el az utunkat valami akadály) akár le, illetve fel is. Vagyis a játékos teljesen szabadon döntheti el, hogy merre menekül, vagy éppen milyen úton haladva teljesíti az éppen aktuális feladatot. A pályák hasonlóan lettek kialakítva, mint a *Midtown Madness* nevű autós játékban, ahol egy elég nagy pályán versen-

günk, és a köztes utakon is nyugodtan közlekedhetünk, semmi sem állja utunkat (vagyis nem olyan, mint egy szimpla autós játék, ahol jobbra egy „csőben” kell haladnunk). A BB-ben él az egész város: egyszerre több száz járgány szárnyal a képernyőn, és rengeteg ember császkál a légi város kiépített „ösvényein”. Igen jópofák a versenyek, hiszen a megszokottól eltérően itt nem kell mindig ugyanazon az útvonalon haladnunk. Tehát, ha már sikerült megismernünk a várost, érdemes a rövidebb utakon haladhatunk. A lényeg, hogy elsőként érjünk a célba. Ha minden

igaz, kifizető célunk eléréséhez 30 különféle járgány közül választhatunk majd. Természetesen

mindegyiknek megvan a maga előnye és hátránya, egyiket könnyebb, másikat pedig nehezebb irányítani. A lényeg, hogy elég nagy a választék. A történet egyébként a jövőbeni New

York városában játszódik. A készítőik ígérete szerint, ha futurisztikus környezetben is, mégis fel lehet majd ismerni a mai, legelőkelőbb negyedeket.

Melyik lesz a befutó?

Úgy a jövő év elejéig kell még várnunk erre a játékra, reméljük, addig még több finomságot tesznek bele. Akárhogy is, az már most egészen biztos, hogy király lesz, feltéve, hogy nem rontják el az irányítását. A küldetések minőségén is nagyon sok múlik, de amit eddig elárultak belőle, az elég meggyőző. Már csak a Wannado hasonló témájú *New York Racer*ét kell leghagnia a játéknak...

ZeroCool

Beam Breakers

www.similis.com

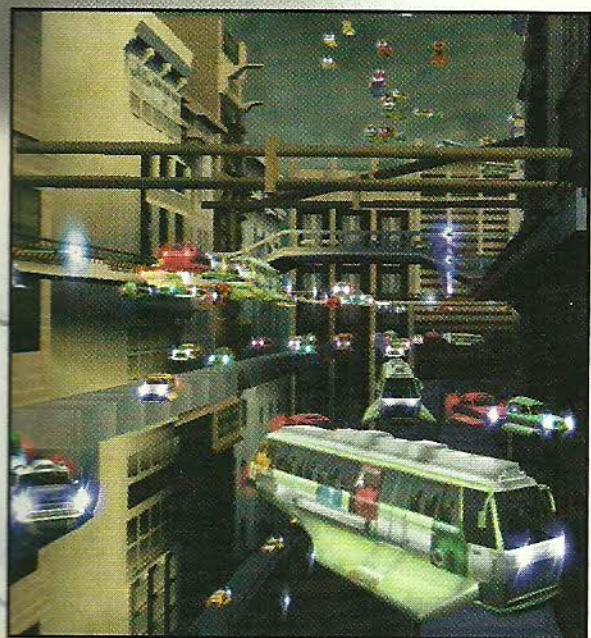
AMITŐL JÓ

- egyedi ötletek
- remek játékmódok

AMITŐL NEM

- rossz irányítás
- unalmas körítés


MENNYIRE TŰNIK JÓNAK



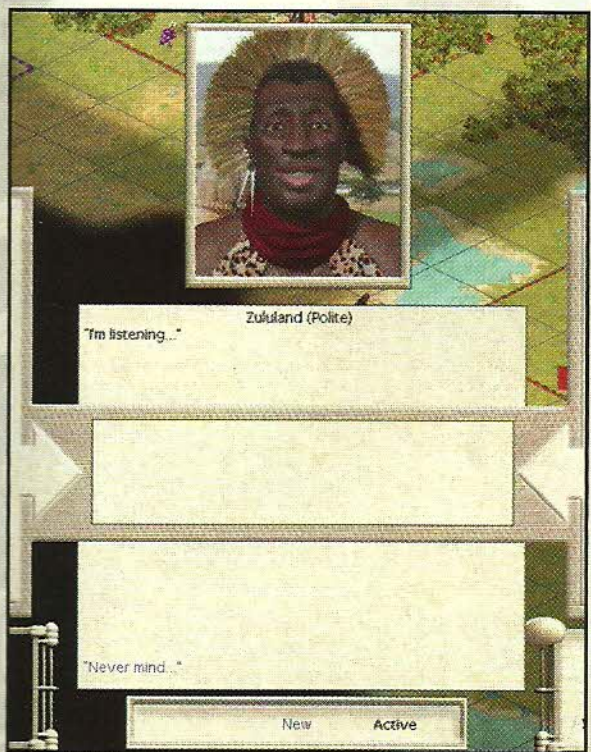
SID MEIER'S

CIVILIZATION III

A VILÁG NEM ELÉG!



Alaposan mellőlőnek a pszichológusok, amikor azt firtatják, hogy az erőszakos akciójátékok mennyire befolyásolhatják – veszélyesen, vagy hasznosan – viselkedésünket. Azt üzenem nekik, hogy létezik egy sokkal magával ragadóbb játéktípus is... Mit nekünk néhány áldozat, amikor egész városoknak, országoknak, birodalmaknak parancsolhatunk, leigázhatjuk, vagy porrá zúzhatjuk őket? Ráadásul a birodalommenedzseres Isten-játékokok fanatikus rajongója nemcsak a gépe előtt tölt el órákat környezete, családjá totális kikapcsolásával, hanem az ebéd közben, buszon, iskolában, a munkahelyén – szinte mindenhol – azon morfondírozik, hogy hadseregét és gazdaságát milyen irányba fejlessze, vagy hogy kit és hogyan támad majd hátba a játék során. Bizony, pszichológus urak, a megalomániára hajazó stratégiáknál nincs additívabb játéktípus, és ebben Sid Meier a legnagyobb dealer ☺...



Meier májszter játékaik közül, nekem a *Pirates!* után a Civilization-sorozat okozta a legtöbb álmatlan éjszakát és elbliccelt egyetemi előadást. A Civilization az a játék, amelyet egyszerűen képtelenség otthagyni, hiszen az ember tudni akarja, hogy beindított építkezései jó mederben haladnak-e, hogy a következő körben végre elfoglalja-e a rivális városokat, és hogy egyáltalán mikorra érik be az a rengeteg fejlesztés, amellyel a többi birodalmat próbálja leigázni. Én is beleestem most abba a hibába, hogy még egy kicsit, csak még egy kicsit akartam tökéletesíteni birodalmamat, azzal hitegetve magam, hogy majd a következő nap megírom a cikket, aztán menthetetlen a gép előtt ragadtam, és most, tessék, szerda van, pénteken nyomdába megy az újság, én meg itt ülök vörös, kialvatlan szemekkel a gép előtt és még csak itt tartok az egészsel! ☺

Meier a részletekben...

Ebből gondolom, le is szűrtétek, hogy a Civilization III épp annyira ön és közveszé-lyes, mint az előző részek, a kérdés azonban számomra is az volt, hogy találunk-e benne annyi újítást, amellyel felülmúlja a második részt, a riválisokat, vagy Meier úr előző alkotását, az Alpha Centauri-t? Nos, megvalom őszintén, amikor az első infók elkezdtek szivárogni a játékról, illetve amikor végre megkaparintottam, és az első három-négy

órát eltöltöttem vele, semmi olyat nem találtam benne, amitől leborultam volna a Mester nagyszerűsége előtt...

A grafika ugyan kellemesnek mondható, de tulajdonképpen nem sokkal szebb a Call to Powereknél, a zene kifejezetten uncsi, a játék első része pedig szinte tök ugyanolyan, mint az összes többi Civ-é. Aztán szép lassan kezdtem felfedezni az újdonságokat... Közhely, de az ördög tényleg a részletekben van, és ennek legékesebb példája a Civilization III.

Kulturális forradalom

Annyi többé, vagy kevésbé fontos új feature van a játékban, hogy nagyon nehéz közülük választani, de ha a játékmenetet *alapvetően* befolyásolót kellene kiemelnem, akkor mégis a kultúrával kezdeném. Az Alpha Centauri rajongóinak ez már ismerős lehet, hiszen az ott használt „befolyási övezet” alaposan feljavított szabályról van szó. A régi Civ-ekkel ellentétben ugyanis, itt a tényleges hódítást katonai beavatkozás, vagy egyéb agresszív eszközök (kémkedés, lázadás szítása stb.) nélkül is elérhetjük. Ehhez azonban arra van

szükségünk, hogy népünk elég

műveltnek és fejlettnek

érezze magát, vagyis

a játék nyelvére lefordítva, a kultúra mértékét

a különféle kulturális létesítmények (temp-

lom, könyvtár, egyetem, a cso-

dák, stb.), a tudományos haladás, az államfor-

ma és még más dolgok befolyásolják. Ezek természetesen pontszám formájában adódnak

össze, és „szintlépéskor” arrébb tolják az or-

„Az alaposan legyöngült, kétségbeesett ellenségénél nincs udvariasabb tárgyalópartner. ☺”



szágunk befolyási övezetének határmezsgyéjét. Ha a választóvonal mondjuk a rivális nép egyik elmaradottabb városát eléri, akkor az ott élő jó polgárok úgy döntenek, hogy ők ugyan nem szorítják többet a nadrágszíjat az ellenség zsarnoksága alatt, hanem a mi jóléti társadalmunkat választva végre jól szeretnének élni, és inkább az oldalunkra állnak. (Időnként jó lenne Civ polgárnak lenni...) Ez persze remek mókának hangzik, csak akkor van gáz, ha ugyanezt az ellenség teszi meg velünk, tehát ha városaink elmaradottabbak, polgárai boldogtalanabbak, tudatlanabbak a fejlettebb vetélytársnál, akkor tőlünk dobantanak a mi kárunkra. Ez az újítás a játékmenetet, ha nem is gyökeresen, de jelentősen befolyásolja, hiszen a fejletlenebb, elnyomottabb államformákkal hiába nyomulhatnak elvileg erőszakosabban (ezekben ugyanis a háborúzás most is kevesebb ellenérzést kelt), az elfoglalt városok egy idő után visszaállnak az ellenhez, ha az magasabb fejlettségi fokú. A kissé (?) kemény szabályok szerint ráadásul ez még akkor is megtörténhet, ha csapataink történetesen éppen ott állomásoznak – ilyenkor „hű” seregünk is faképnél hagyja őméltóságunkat! A fifikás játékos persze viszontoltené az előző állást, hogy szépen kivonja a csapatot a város melletti területre, megvárna a kör végét, aztán az árulás után dialittasan visszamasírozna. Hát kérem, a ké-

Alpha Centauri

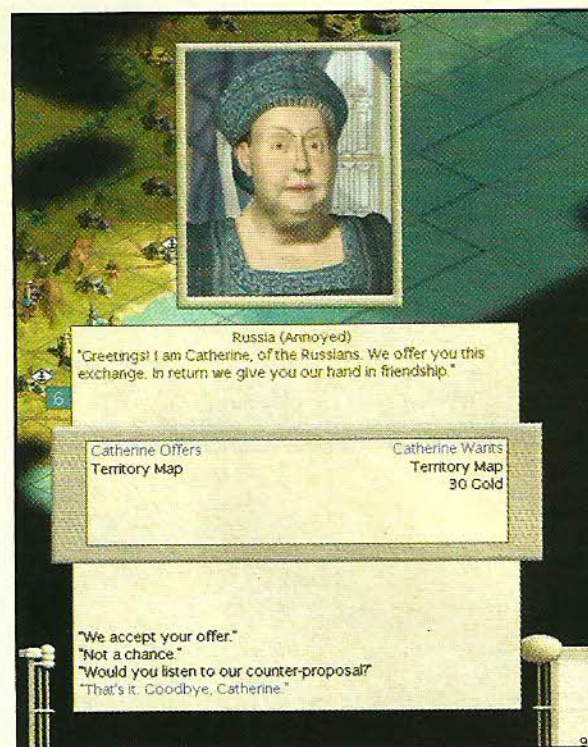
Mit kezdhet az ember, ha megnyerte a Civilizationt, hiszen minden vetélytársát megelőzve lőtte fel szuperúrhajóját? Erre a kérdésre felelt az Alpha Centauri, amit már Sid Meier új cége, a Firaxis jegyzett, igaz nem maga a „mester”, csak egy régi harcos-társa írta a programot.

A futurisztikus környezetben játszódó történet kellemes szint hozott a szürkülő rendszerbe. Összetett diplomáciával rendelkezett, ahol szavazással egybekötött planetáris üléseket szervezhettünk. Ez a testület olyan „csekélységekben” volt hivott dönteni, mint például a bolygó tengerszintjének emelése, csökkentése. Másik erősség az egységek megtervezésében rejlett. Ránk hárult a felszerelés, fegyverzet, páncélzat kiválasztása, ami példátlan szabadságot eredményezett.

szítók erre is gondoltak: a renitens város ugyanis automatikusan kap egy védekező egységet (még hozzá általában elég táposat...), úgyhogy ha nem elég erős a szóban forgó csapatunk, akkor már szabhatjuk...

Heroes of science and power

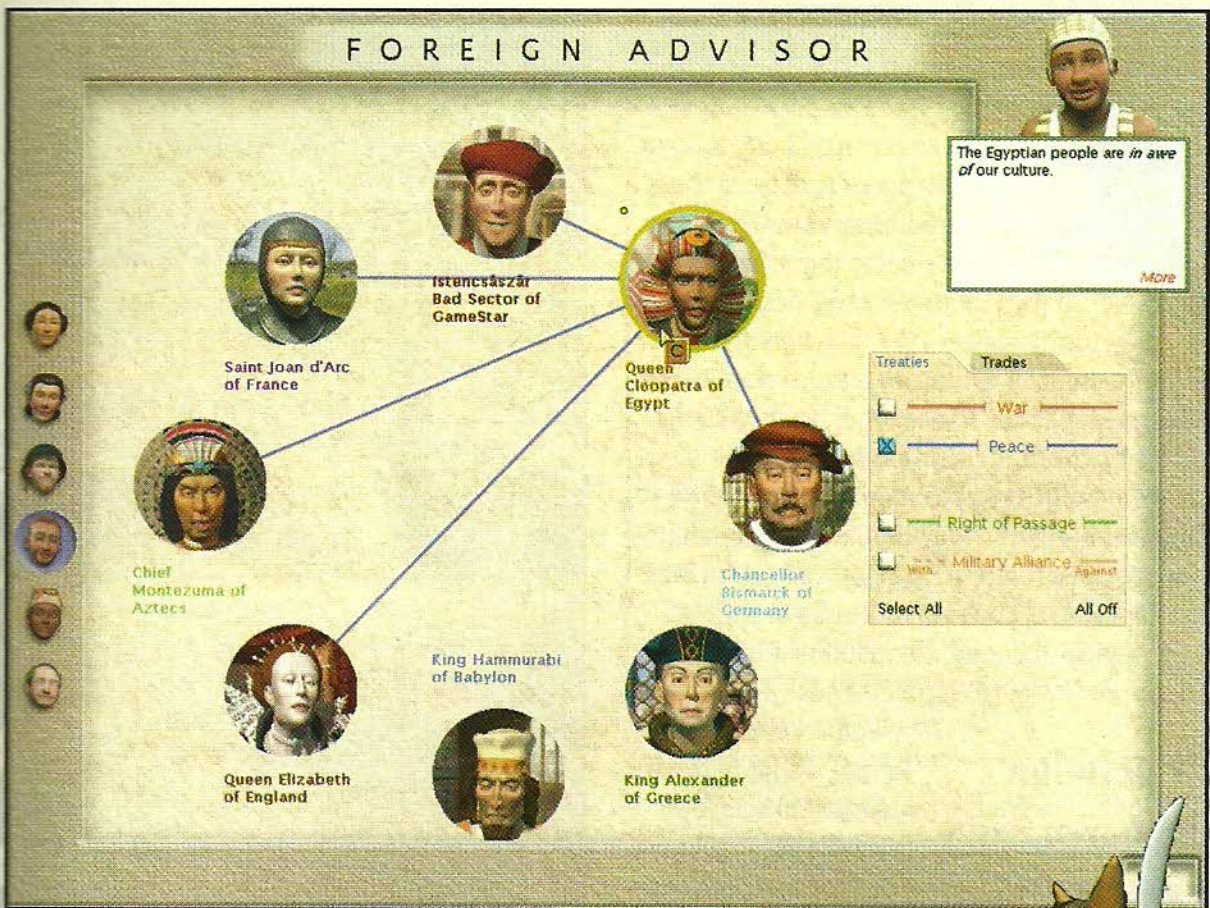
Nem, ez nem egy vadonatúj techno/rapper együttes neve, csak a Civilization másik újítá-



STRATÉGIA



FOREIGN ADVISOR



Call to Power

Az Activision gondozásában megjelent Call to Power sok tekintetben áttörést hozott. Egyrészt rengeteg néppel kezdhettünk neki a világalalom megszerzéséhez (ha jól emlékszem, 40 felett volt a konkrét érték). Másrészt nemcsak a földfelszínen zajlott a küzdelem, mivel a tengerek mélyére és a fellegekbe is küldhettünk kolóniákat. De ezekkel a pozitívumokkal korántsem ér véget a dicsőségfal! Rengeteg új egységet, fejlesztést, csodát, – sőt, taktikát kaptak a CtP-szimpatizán-sok. Ugyanis a papok térítő tevékenysége, az ügyvédek aljas trükkjei, a rabszolgavadászok könyörtelenül lehulló hálói eddig nem tapasztalt „élményként” jelentkeztek.

ládfáját, de amikor egyre több hőst kaptam (a „heroes feat” csodával ennek megnő az esélye), és regimentjeikkel aránylag sikeresen zúztam le az ellenség szervezeten bandáit, akkor végül is megbarátkoztam a dologgal. Hatékonyságunkat növeli a Pentagon megépítése is: egyel több taggal erősíthetjük az alakulatot.

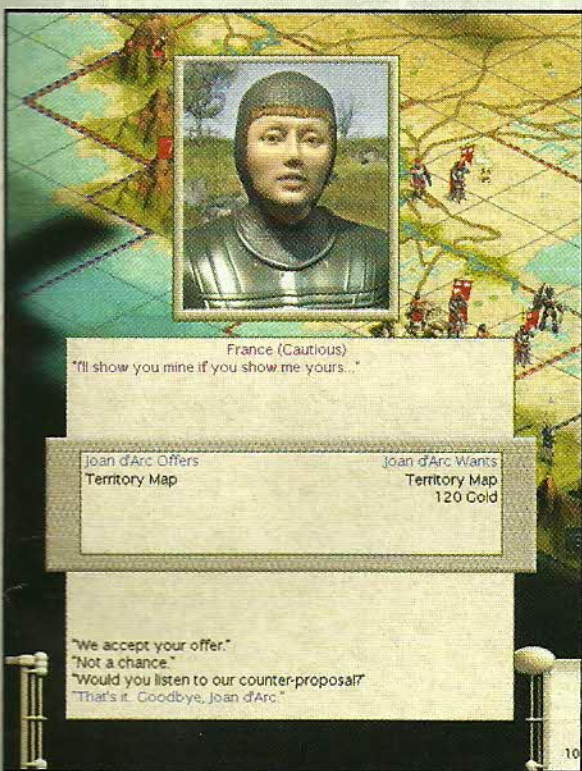
Apró hangulati elem, de szerintem nagyon feldobja a játékot, hogy a harcok során vitézeink a csapatot irányítva, az ellenség felé hadonászva ordítanak, mint a fába szorult féreg. ☺

Nem tetszett viszont, hogy az összecsapásokat a Call to Powerrel ellentétben nem láthatjuk külön képernyőn, így nem nagyon

van taktikai jelentősége, hogy mondjuk íjászt, vagy a közelharcban jeleskedő lovagokat is tartunk-e a seregben – ezt akárhogyan is szépítgetjük, mindenképpen visszalépés a hasonzorú rivállal szemben...

STRATÉGIA

sára szerettem volna utalni, amely a Heroes of Might and Magic-sorozatból származtatható. A 3DO stratégiájához hasonlóan ugyanis, itt is hősokeket irányíthatunk, akik alá több egységből álló csoportok tartoznak. A hasonlóság mondjuk itt meg is áll, mert daliáink nem fejlődnek úgy, mint a Heroes-ban, és speciális tárgyakat sem aggathatunk rájuk. Ennek ellenére nagyon is meg fogjuk becsülni őket, hiszen csak nagy ritkán, egy-egy bátrabb ütközet során, véletlenül válnak ki a katonák sűrű sorából, viszont összevont seregeket csak ők vezethetnek. Igen, jól olvastatok, a Civ III-ban a hősokeket leszámítva, alpból *nem* lehet több egységet egyetlen csapatban irányítani! (Illetve, csak jóval később, ha megvan a military academy nevű kisebb csoda). Eleinte emlegettem is sokat Sidet és egész csa-



Csonti másvéleménye

Fanfár, üdvrivalgás, installálás... A Civilization III érkezésének látható „mellékhatásai”. A kór CD által fertőz, gyorsan hat, lefolyása változó. Tünetei: a beteg zárkózott, mogorva lesz. Külső ingerekre nem reagál, keveset, vagy gyakran semmit sem eszik, alszik. Elhanyagolja teendőit, elveszti időérzékét, társasági kapcsolatait leépíti. Számítógépe közeléből csak erőszakkal lehet eltávolítani, ilyenkor letargia és elvonási tünetek jelentkeznek. Javasolt terápia: néhány napig nem macerálni a fertőzött egyént, mert jobb esetben magától elmúlik az eufórikus hangulat. Tartós betegség kialakulásakor ajánlatos elolvasatni vele az alábbiakat, hátha ettől kijózanodik. A Civ III ugyanaz, és mégis más. Ugyanaz, mert a fejlesztések, csodák, stratégiák ismét visszaköszönnének, de egyúttal más is, mert a program szinte minden aspektusában kapott

valami kiegészítést, pluszt. Az ellenfelek kökemények, a diplomácia összetett, a játék ismét tucatszor újrajátszható, de... Sok apró (és néha nem is olyan apró) probléma is akad vele. A két Föld térképen kívül nincs több szkenárió, ráadásul hiába kezdünk birodalomalapításba szeretett sárgolyónkon, ha a németekkel például Alaszka környékén kell megfelelő helyet találnunk Berlin számára. További idegesítő momentum, amikor sokkal erősebb egységeinket simán ledarálja egy mezei ellenséges harcos is. Élek a gyanúperrel, hogy a véletlen számok generálásánál a programozók adtak egy kis helyzeti előnyt a mesterséges értelemnek. Nem sorolom tovább a negatívumokat, mert még megköveznek a fanatikusok, akik minden bizonnyal hónapokig „szenvednek” majd a fent ismertetett kórtól. Jobbulást! Értékelés: 86%

Szívass és uralkodj!

A háborúzás egyszerű szabályai egyébként nem sokban különböznek az összes eddigi Civ-től, úgyhogy ezt nem is ragoznom tovább, annál nagyobb figyelmet érdemel viszont a diplomácia, Meierék ugyanis ezt alaposan átgenerálozták. A rivális vezetőkkel való találkozásunkkor nemcsak néhány dolgot kérhetünk, követelhetünk, hanem kőkemény alkudozás-sorozat veszi kezdetét, ahol mindig az számít, hogy ki az erősebb, gazdagabb, fejlettebb. Ha balszerencsénkre összeakadunk egy hatalmasabb nép vezetőjével, akkor legtöbbször valamilyen elképesztően pofátlan zsarolással áll elő, amit az agresszivitásától, stílusától függően hímezve-hámozva, vagy kőbunkó módon fejt ki. A legtöbbször persze rögtön elküldhetjük a búsba, és ilyenkor általában puffogva, de békén is hagy minket, néha azonban épp ennyi elég ahhoz, hogy kiássa a csatabárdot. (Az irokézekre például ez pont jellemző. ☺) Ha nem akarunk rosszban lenni velük, akkor esetleg egy apróbb ajándékkal kiengesztelhetjük – ennek mértékétől függően még meg is kedvelhet minket, amit a hozzánk való viszonyulásában vehetünk észre („bosszúról”-„udvariasra” változik). Ez néha hasznos is lehet, mert a ve-



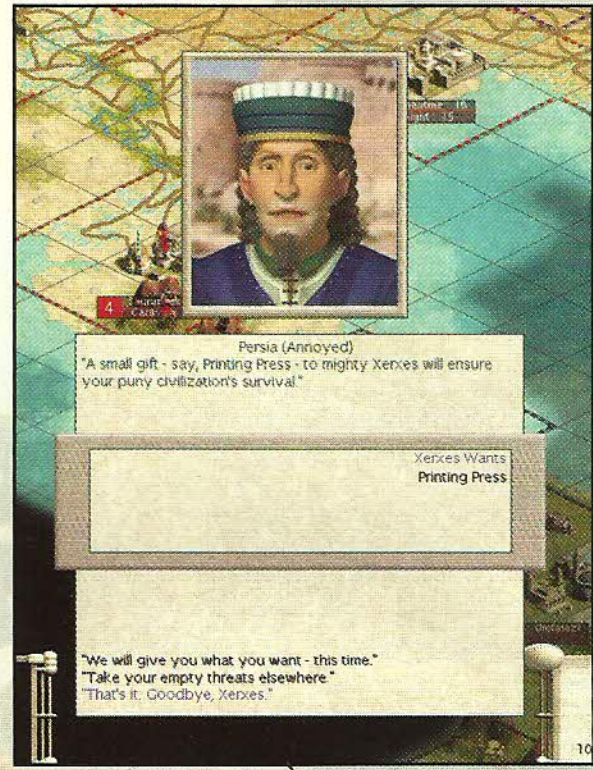
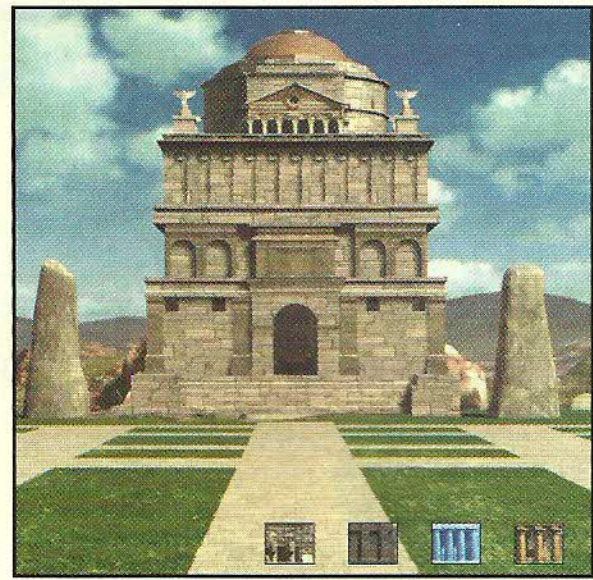
lünk szimpatizálókkal később könnyebben szövetséget köthetünk.

A kocka akkor fordul meg, amikor mi vagyunk nyerő pozícióban...

Töredelmesen bevallom, hogy nálam agresszívabb, pofátlanabb vezetőt még nem hordott a hátán a Civ. ☺ Az én módszerem a következő: a szerencsétlen, békére vágyakozó népekkel először békét kötök és biztonságba ringatom őket, majd megszerzem a right of passage jogát (ami lényegében ezt jelenti, hogy szabadon közlekedhünk egymás földjein), de persze közben lázasan tápolok. Ezt követően a világ legtermészetesebb módján odaálllok a hüledező (ex)szövetséges városai mel-

„Az ellenséges Civ pofátlan zsarolásait hímezve-hámozva, vagy kőbunkó módon fejt ki...”

lé a legdurvább sereggel, végül katonáim lemszárrolva vígan elfoglalatom őket. Hogy mi köze ennek a diplomáciához? Nos, az alaposan legyöngült, kétségbeesett ellenségnél nincs udvariasabb tárgyalópartner. ☺ Ilyenkor lehet ugyanis kizsarolni belőle a legértékesebb tudományokat, az azonnal befizetendő és körönként utalandó pénzüsszegeket, a más riválisok elleni közös katonai szövetségeket és kereskedelmi embargókat, a (világ)térképeket, nyersanyagokat, stb., stb. Bizony, a Black and White sötét lelkületű lénye földre szállt angyal a Civilization machiavelisztikus uralkodójához képest! ☺



STRATEGIA



Please wait

GameStar Republic (2.5.3)
1530 AD 176 Gold (-14 per turn)
The Corporation (3 turns)

Test of Time

A Test of Time valóban az volt, aminek keresztelték. Egy próba, hogy el lehet-e még adni az akkorra már igencsak megöregedett CivII-t? El lehetett, de nem sok embernek...

A program tulajdonképpen egy szimpla kiegészítő volt. Néhány új szkenárió, pár extra alakulat, csoda, miegymás. Szerencsére azért két komolyabb fejlesztést is tartalmazott a korong. Az egyik egy Alpha Centauri szerű űrkolonizáció volt (amit az említett konkurens sokkal jobban oldott meg), valamint egy fantasy környezetbe helyezett játék, aminek élvezeti értékéből sokat levont, hogy legtöbb „újdonságát” könnyen megfeleltethettük az eredeti program egy-egy elemével.

A tárgyalásokat egyébként jelentősen megkönnyíti, hogy külügyminiszterünk mindig jelen van, és nem csak az ellenség különböző kategóriákban (kultúra, hadsereg, tudomány, stb.) való fejlettségéről tájékoztat folyamatosan, hanem a felajánlott alkunál is előre jelzi, hogy a vezetőjük „valószínűleg” (biztosan) elfogadja-e a megállapodást, vagy netán egy kicsit vissza kellene vennünk az arcunkból. Érdekes tehát először valami nagyon pofátlan dolgot kérni, aztán fokozatosan lejjebb adni, míg meg nem tudunk állapodni velük.

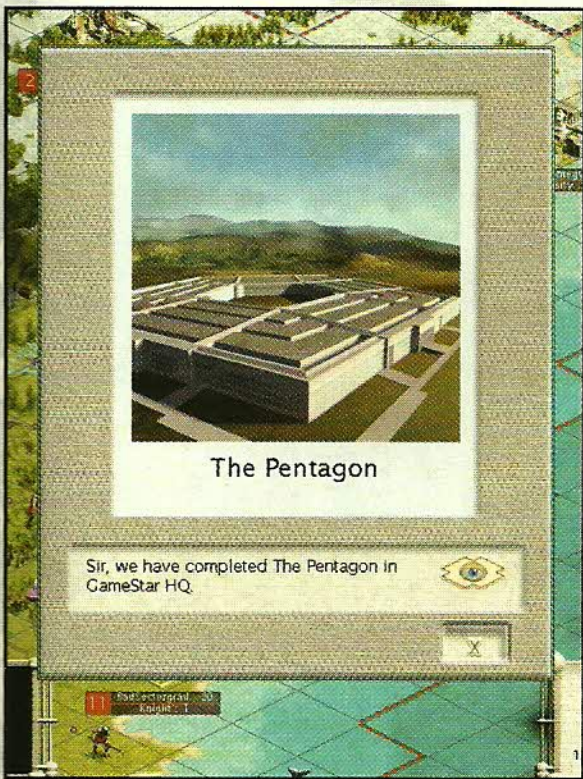
Természetesen minden egység néppel másmi-lyen a viszonyunk, illetve ők is kapcsolatban állnak egymással, ezért a diplomácia a Civ III egyik legélvezetesebb része! Emellett pedig létszükséglet is...

„MI a bánattól ilyen nehéz ez???”

Ha ugyanis nem tudjuk kiszorolni/ravaszkodni a szükséges javakat és fejlettségi szin-

ket, akkor birodalmunk (főleg nehéz szinten) menthetetlenül a jövő évszázadok régészeinek gyűjteményeit fogja gyarapítani, a Civilization III ugyanis pokolian nehéz lett... Legutóbb a Call to Power II-vel volt dolgom, és ott a legnehezebb szinten szétuntam az agyam, annyira könnyen ment minden a kőhülye MI-nek köszönhetően. Itt viszont azon vettem észre magam, hogy első nekifutásra nekem két-három városom épphogy csak elédegel, míg az ellenfélnek már tele van belőlük a fél partvidék! Másodszorra már szívó-sabban játszottam, és még monarch szinten is sikerült lehamnóm a közvetlen riválisokat, de a birodalmam az összesítésben egy idő után még így is csak nagyjából a középmezőnyben helyezkedett el. (Az i.u. 1400-as évektől kezdtem csak igazán megerősödni, de akkor már nagyon.)

Hogy mitől ilyen nehéz a játék? Hála istennek (Sidnek ☺), nem attól, hogy a gép egymás után ontja ránk a durvábbnál durvább egységeket, hanem a ragyogó mesterséges intelligenciától! Az ellenséges népek ugyanis okosan fejlesztenek, ha megszorogatjuk őket a földrész egyik részén, akkor máshol, egy gyöngye pontunkon támadnak, esetleg egymással is szövetkeznek, kereskednek, sőt (valószínűleg) tudományokat is csereberélnek. Emellett az MI nemcsak ravaszkodásban, hanem népekre lebontott viselkedésében (és néha hibáiban) is már-már emberi. Erre legszebb példa a zuluké, akiket elkezdtem hódítgatni, és ha nagyon nekidurálom magam, akkor valószínűleg foggal-körömmel meg is hódíthattam volna őket. A katonai potenciálom meg is volt rá, de gazdaságom nem állt túl stabil lábakon, és egy hosszú háborúskodás még jobban megingathatta volna. Valószínűleg így is lerohantam volna az ébenfekete népet, ha Shaka, a vezérük egy hatalmas, körönként fizetendő összeget felajánlva nem kér békét. (30 arany körül volt.) Mivel ez már igen szép summa, ezentúl háromszor is meggondoltam, hogy lerohanjam-e a zulukat, hiszen akkor elveszítettem volna a havi fixet. ☺ Valószínűleg Shaka meg is bánta, hogy ilyen fizetségbe belement, mert állandóan ott sunnyogott az országhatáron, és ha egy kis helyet hagytam neki (én Észak-Amerikában voltam, ő Délen és a két földrész közti, 3 egységnyi szűk földnyelven néztünk egymással farkasszemet), akkor rögtön megpróbált benyomulni. Ilyenkor nyíltan nem mert rám támadni, de amikor a diplomáciai megállapodás értelmében kizavartam, akkor rögtön kitört kettőnk között a háború, aminek viszont a már említett anyagi érdekeltségem látta kárát, úgyhogy reload és szeretjük Shakát. ☺ Ezzel a kicsit hosszúra nyúlt példával pedig azt akartam ecsetelni, hogy az MI nemcsak



profi, de életszerű is – ez pedig számomra a Civ III egyik legvarázslatosabb vonása.

Két unhappy arc...

Ha a játékkal kapcsolatos véleményemet mondjuk egy „Cives” város polgárainak elégedettségével ábrázolnám, akkor Sid Meier nagyon boldog, de kettő nagyon szomorú arcot látna a képernyőjén. (Tudom, egy kicsit vad a hasonlat...☺) A Civ III készítői ugyanis két igen komoly hibát követtek el...

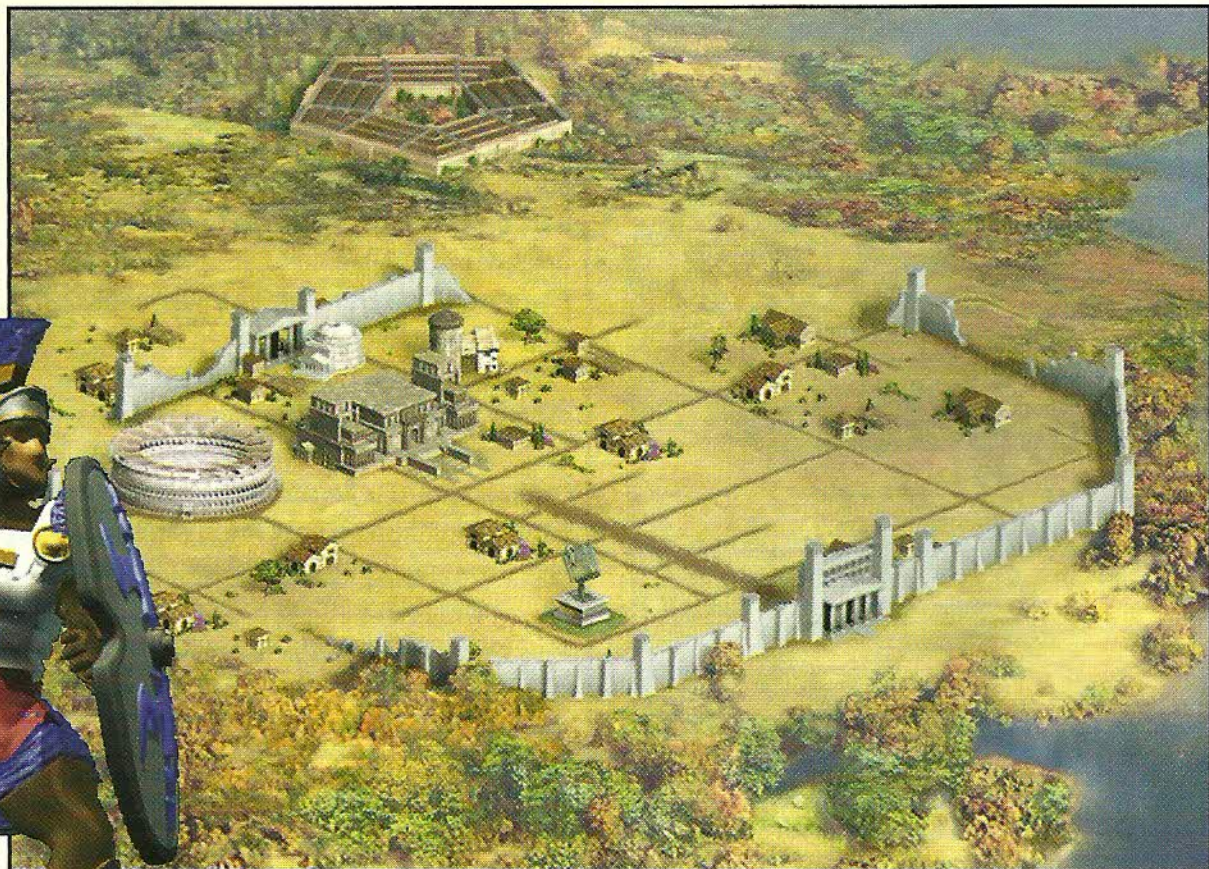
Az egyik a multiplayer hiánya: fatális baklövés volt így kiadni a játékot! Profi MI ide, vagy oda, az ember mégis csak ki szeretné próbálni magát barátaival, vagy az interneten keresztül. Ráadásul a Civ-nél nem is lenne ideálisabb multís játék, hiszen egy 33,6-os modemem röhögve elfut, sőt, akár e-mailen keresztül is lehet nyomni. Erre meg nemes egyszerűséggel kihagyták a többjátékos módot! ☹

A másik nagyobb bajom a rendszerigénnyel van: nevétséges, hogy 800 egy MHz-es, 600 MB RAM-mal felszerelt gépen is szagasson a térkép görgetésekor a játék egyszerű, 2D-s grafikája! A dolgokat tetézendő, a gép az egyes körök végén iszonyúan sokat gondolkozik! (Igaz, ez már csak a későbbi, fejlettebb korokra igaz, és én sok néppel szereztem játszani, na de akkor is...) Könyörgöm: Civilization ide, vagy oda, nem egy 3D-s, zoomolható csodáról, hanem alapvetően egy izometrikus játékról van szó!

A játék grafikája amúgy sem eget rengető, az viszont nagyon tetszett, hogy ezúttal sokkal jobban törekedtek a különféle népek specifikus kinézetére és egységeire: a zuluk például lándzsás-pajzsos fekete „vademberekkel” támadtak, az irokézek indiánokkal és minden egyes városban a nem asszimilált lakosok az adott populációhoz illő külsővel rendelkeztek. A megjelenítésnek azért vannak apróbb hiányosságai: elég bosszantó és amatőr bug például, hogy a csaták során gyakran nem látni az egyik egység „hit pointjának” csíkját – ilyenkor csak tippelgethet, meg izgulhat az ember, hogy éppen ki sebződik...

Azt is furcsállottam, hogy a gép néha mintha valamilyen elborult logika szerint kötné össze veszteségeimet... Előfordult például, hogy hőseim egy nagyobb csatában otthagyták a fogukat, egy tők máshol lévő városom védői pedig túléltek egy nagyobb ostromot. Visszatöltöttem az előző állást és ezúttal máshogyan, máshonnan támadtam, így hősem és csapata megúsza, erre viszont az ellen most a várost foglalta el! Vissza az egész, régi módszer, régi eredmény: a vezér meghal, a város megússza! Hmm...

Újabb load, megint megmentem a csapatot, erre a várost megint beveszik! Na most a két dolognak elvileg *semmi köze sincs egymáshoz*, de a gép csak azért is meg akart szívatni, úgyhogy összeláncolta őket! Ejnye...



Zsenialitás, kisebb hibákkal

A fent említett bakik ellenére, a Civilization III-nak szerintem sikerült visszahódítania a trónt a sok bitorlótól. Míg a régi nagy elődök (a Call to Power és a Sid saját Alpha Centauri-ja) egy-egy kisebb, vagy nagyobb dobással talán lekörözték a Civ II-őt, sőt még ezt a részt is alaposan megszorogatták, de a Civ III-nak zseniális MI-jével, a hősök szerepeltetésével, illetve az egész játék hangulatával végső soron sikerült – egy paraszthajszállal – felülmúlnia őket. Ha nem hiányozna a multiplayer rész, és nem lassulna be ennyire a játék, akkor nemcsak egyetlen százalékkal vert volna rá a Civ III a konkurenciára, de Sidnek így mégis azt kell üzennem, hogy amíg ezeket nem orvosolják mihamarább egy patch-csel, azt a két szomorú arcot továbbra is képzelje csak oda saját városának képernyőjére, amint néznek ki a fejükből és rontják az egyébként vidám közhangulatot...

Bad Sector

Civilization III

www.civ2.com

PRO

- jól kidolgozott diplomácia
- hősök
- vérprofi MI
- rengeteg, jól a játékba ágyazott újítás

KONTRA

- nincs multiplayer!
- csúcsgépen is irreálisan lassú
- buta csalások

HARDVER

Pentium III 500 MHz, 64 MB RAM

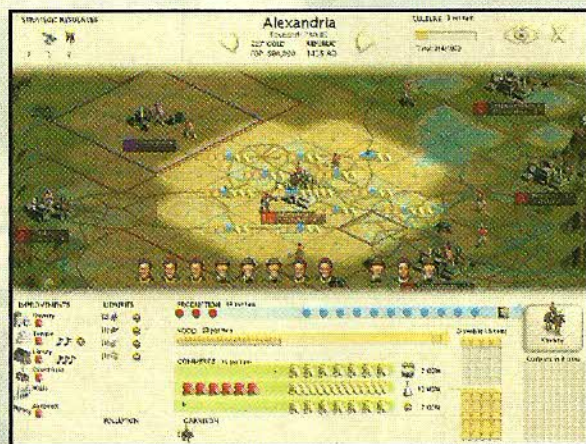
GRAFIKA

HANGOK

ZÉNE

JÁTSZHATÓSÁG

87%



GameStar

LETŰNT CIVILIZÁCIÓK NYOMÁBAN

„BÁRCSAK SŰRŰBBEN MENTETTEM VOLNA!”



A Civilization III-mal játszva jó pár ma is létező, jelentős szerepet betöltő birodalom főhatalmi székébe ültethetjük magunkat, hogy ügyesen ténykedve megmutassuk, lehetett volna ezt még jobban csinálni. A bizonyítási vágy csak fokozódik, ha kezdetkor olyan népcsoportot választunk, akik hosszabb-rövidebb tündöklés után lefordultak a világtörténelem színpadáról, s fénysebességgel tűntek el a súlylyesztőben. Nézzük csak meg, milyen hibákat követtek el egyes népek, ami miatt a mai nebulóknak nem kell például az indián zászló színösszeállítását memorizálni földrajzórájukon!

A játszható tizenhat nép közül talán nyolc is akad, amelyek (eredeti formájában) nem élhette meg a harmadik évezredet. Mi most, az érdekesség kedvéért három kevésbé ismert birodalmat választottunk ki,

hogy történetüket felelevenítve elemezzük ki, miként fordítható le a történelemből Civilization III-ra. Szögletes zárójelben jelöltük a játéktechnikai megfeleltetéseket.

Jók a fogaid, Hammurápi!

Első utunk a civilizáció bölcsőjébe, Mezopotámiába vezet minket, ahol a különböző rendű és rangú törzsek torzszalkodását megunva egy valóban kiemelkedő uralkodó foglalta el Babilon (azaz Isten kapuja) trónusát. A vaskezű Hammurápi valóban istenként tisztelték alattvalói [despotiz-

mus], akik gyakran bizonyíthatták hűségüket vérük és verejtékük hullajtásával [rabszolgamunka]. Jól ismert törvénykönyve sem a szociális érzékenységről tanúskodott [Code of Laws]. Az írás tetemes része az uralkodó hatalmának és isteni mivoltának kihangsúlyozásáról szól, de a 282 törvénycikk között részletes útmutatást is találhattak a kor bírái, miként járjanak

el a magántulajdonra vonatkozó jogi esetek során. Érdekes, hogy a testi sértést Hammurápi törvénykönyve lex talio alapon büntette, azaz szemet szemért, fogat fogért elvet követte.

Ez lett a veszte is. Hiszen uralma, mely folytonos háborúskodásban és a szomszédos népek leigázásában telt el, éppen az egyik feltörekvő csoport, a hettiták csapásai alatt omlott össze [vándorló hordák támadása].

Aztán az aztékok

Az aztékok tényleges eredetét homály fedi, annyi azonban bizonyos, hogy az 1100-as években feltűntek a közép-amerikai tavak környékén, s 1325-ben megalapították fővárosukat, Tenochtitlánt (fénykorában mintegy 200 000 lakossal!). Birodalmukat áthatotta a mély vallásosság [vallásos népcsoport], ami nemcsak főistenük, Quetzalcoatl, a tollas kígyó feltétel nélküli imádatából, de olykor véres emberáldozatokból is állt. Földjeik gazdagon teremtek, köszönhetően a hatásos öntözési rendszernek [irrigation] valamint a mocsarak lecsapolásának. Az aztékok legnagyobb királya, II. Montezuma a mai Mexikó északi határától Hondurasig terjesztette ki népe hatalmát, ám pechjére, egy bizonyos Hernando Cortez szintén ekkoriban élt. S ha már átugrott az újonnan felfedezett kontinensre, le is igázta a puskák ellen mit sem érő jaguárharcosokat.

A halott indián a jó indián?

Végül ejtsünk pár szót az észak-amerikai indián törzsek egyik leghatalmasabbikáról, az Irokézekről is. Karl May-on felnőtt embertársaink bizonyára sok izgalmas epizódot tudnának felidézni a rézbőrűekkel kapcsolatban, ám – mint azt tudjuk – a történelem sem rossz forgatókönyvíró. Az irokéz birodalom tulajdonképpen öt (későbbiekben hat) nagyobb indián törzs szövetségével jött létre az 1500-as évek végén. A különböző temperamentumú és kultúrájú csoportot egyetlen dolog, a betolakodók elleni küzdelem tartotta össze, mégpedig nem is akárhogyan! Mintegy kétszáz évig tartották fel a francia, angol, holland terjeszkedési hullámot, mígnem a függetlenségi háború megosztotta soraikat [diplomácia], s az angolok oldalán harcolókat megsemmisítette John Sullivan tábornok 4000 katonája. Egy 1940-es népszámlálás már mindössze 17 000 irokézt vett nyilvántartásba Kanada és az Egyesült Államok területén összesen.

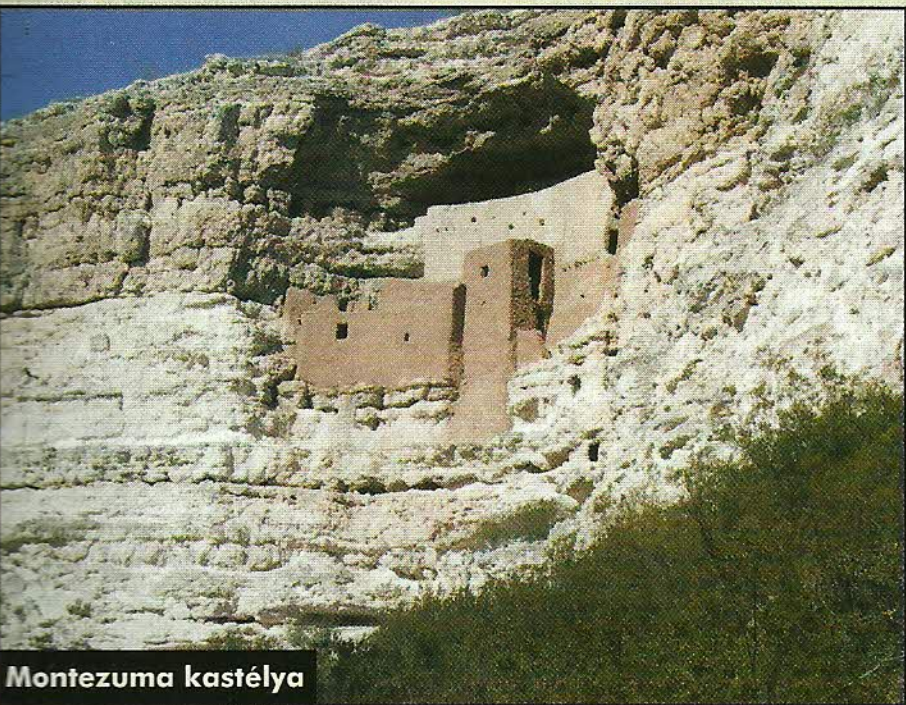
-csonti-



Irokéz indián

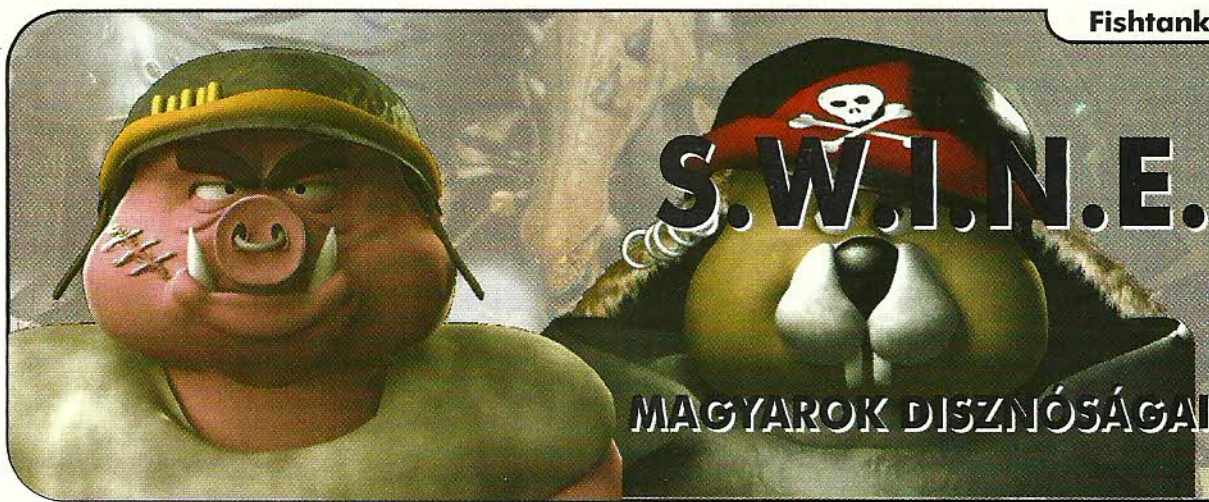


A babiloni Fügőkert



Montezuma kastélya

Fishtank



A mióta két hónapja teszteltem a S.W.I.N.E. éppen készüléfében lévő programját, azóta bármilyen RTS elé ültem le, csak legyintettem egyet és dobtam a „na ezt is láttuk” halom közé. Magam sem tudom, hogy igazából mi ragadt meg a programban. Talán a frenetikus bugyuta hangulat, vagy a grafika? Nem tudom. Egyben azonban már most biztos vagyok, hogy az Imperium Galaktika II. után a magyarok ismét letettek az asztalra egy fantasztikus stratégiát, amit lehet utálni vagy szeretni, de egy biztos: játszani kell vele.

Hirtelen gondban vagyok, hogy honnét induljak neki a játék kiveszésének. Kezdeném azzal, ami először megragadja az ember figyelmét, ez pedig az intró. Igazából nem ért

csalódás, bár a várva vár hatalmas, apokaliptikus, a nézőt földre döngölő élmény elmaradt. Jópofa kis renderelt mozi után főmenüben találjuk magunkat. Itt én rögtön a kampányt választottam, és annak módja szerint szépen elkezdem megszabadítani nyúlföldet a disznóságoktól. A harmadik pályánál azonban csődöt mondott az eddigi RTS-es tapasztalatom, és könnyes szemmel bámulhattam a füstölgő tankjaim roncsit. Ha nem, hát nem. Visszatértem a főmenübe és kiválasztottam a disznókat, s velük tettem próbát (hátha a gyér nyulakat sikerül két vállra fektetni). Az eredmény egy és fél óra után ugyanaz: elfogyott pénz és szétzilált sereg. Gyorsan aludtam egyet a problémára (ez be szokott válni), és másnap friss erővel belevágtam újra a hadjáratba. Most a körökre osztott stratégia énem kerekedett felére, így lépésről-lépésre (a space-t gyakran használva) haladtam előre, fejlesztettem egységeimet. Az eredmény igencsak meggyőzőtt arról, hogy ez „nem csak egy durr bele” azt’ majd lesz valami típusú játék. Gondolkodni kell! Mégpedig sokat. Hiszen egységeink fejlődnek, és igencsak kellemetlen elveszíteni őket egy agyament rohamban. Ezekután még heteket töltöttem a játék kampányainak végigjátszásával, és egyre jobban tudatosult bennem, hogy a játék az év egyik legjobb stratégiája.

Disznóságok a részletekben rejlenek

Ez a közhelyszerű kijelentés ennél a játéknál abszolút megállja a helyét, hiszen a milliányi

apró újítás miatt lesz teljesen más, mint a régi szokványos RTS-ek. Az első és azt hiszem, legnagyobb érdeme a programnak, hogy a mesterséges intelligencia végre nem unintelligencia. Az egységek azonkívül, hogy végre megtalálják a legrövidebb utat és nem akadnak el önmagukban, taktikáznak és néha teljesen úgy viselkednek, mintha egy élő ember irányítaná őket. A legjobban az példázza ezt, hogy ha okosan csináljuk, akkor néha kelecébe tudjuk csalni az elkóborolt ellenséges egységeket. Azonban ez a taktika nem mindig jön be, és valamikor a csalogatásunk eredménye az lesz, hogy szépen belesétálunk egy, a gép által épített csapdába.

Ha ehhez azt is hozzávesszük, hogy végre sikerült megoldani, hogy az egységek normálisan fordulnak (esetenként tolatnak), akkor azt hiszem, nyugodtan kijelenthetjük, hogy ezen a téren nagyot alkottak a fejlesztők. Igaz, ha

sok egység van a pályán, akkor bizony az állandó tolatgatás és íves fordulás miatt van, hogy tíz percig kanyarognak jobbra-balra. De azt hiszem, ez elnézhető, különösen azért, mert van ugye pillanat megállítás a játékban, ami alatt szépen elrendezhetjük egy Shift plusz kijelölés segítségével, hogy ki, mit csináljon. Ezenkívül az irányítás is remekül konfigurálható, lehet a hagyományos RTS ráklikkel és Ctrl egy segítségével csapatokat kijelölni, de ha valaki valamilyen rejtélyes okból billentyűzettonddal rendelkezik, az akár kizárólag egérrel is elboldogul, hiszen a csapatokra kettőt kattintva szépen fent beszámoltathatjuk őket, és akár egy egyszerű drag&drop mozdulatsorral össze is vonhatjuk őket.

„Vazzee a víz...” (idézet a tördelőtől ☺)

Mint lassan már minden játék, ezen gyöngyszemünk is 3D-ben pompázik. Mikor ezt először meghallottam, nem csapkodtam magam a földhöz örömben. Eddig igazából nem találkoztam olyan 3D-s programmal, amire azt mond-



„Ez nem csak „durr bele azt majd lesz valami” típusú játék. Gondolkodni kell! Mégpedig sokat.”

tam volna, hogy na ez az, így kell egy stratégiának kinéznie. Még a megjelenítési probléma hagyján, hiszen volt ebben az évben a *Z-Steel Soldiers*, és a *Dune* is, amely azért megütötte azt a magas szintet, amit én elvártam, de a kezelhetőség nem volt olyan szintű, mint pl. a *StarCraft*-ban.

Nézzük először a negatívumokat. Sajnos a kamera hiába forgatható és zoomolható, de szerintem legfeljebb egy pályán kétszer-háromszor fogunk nézetet változtatni, multi partyban pedig a pillanat állj hiánya miatt szinte soha.

Ezenkívül a kamera forgatása és a zoomolás igazán lehetne szabadon konfigurálható, mert az FPS-ekhez szokott lelkivilágomat kicsit házavágtá az eredetileg kirendelt furcsa kiosztás. Ha már a sirlalmaknál tartunk, akkor azt a nyavalyás OK gombot a menüben igazán rakhatták volna a szélére.

Mert német teszterverzió lévén tízből ötször léptem ki a játék folytatása helyett. ☹

A pozitívumokból viszont, hála az égnek, sokkal több

van. Az első hátast a beta teszt idején dobtam, amikor megláttam a vizet. Akkor a fejlesztők azt mondták, hogy lesz ez még szebb is. Akkor jót mosolyogtam a nem létező bajszom alatt, aztán jött a meglepetés. A víz gyönyörű, az eddigi legszebb, amit startégiában láttam. Ehhez még hozzá tartozik, hogy a tájat is rendkívül változatosá tették, így nem öli meg a játékost az unalom a harmadik küldetésnél. Szerencsére számtalan mókás tereptárgyat is elhelyeztek, amiknek igazából semmi értelme nincsen, azonban jót lehet rajta egyszer-egyszer kuncogni, főleg ha az egységek még valami blőd beszólást is megejtenek, miközben elvágtnak mellettük.

Volt szerencsém bepillantani a pályaszerkesztés menetébe, és így azt hiszem, nyugodtan elmondhatom, hogy a készítő egy olyan tervező-programmal áldották meg a játékot (mely természetesen, vagy sajnos, még a mostani verzióba nem került bele), amelyet remélem, arra fognak használni, hogy öntsék felénk a jobbnál jobb addon-pályákat. Ha meg nem, akkor majd megkapjuk magát a szerkesztőt a kiegészítőben. Legalább is remélem ☺.

Ami pedig igazi hab a répatortán: azok az egységek, amik jól megtervezettek és egész pofásan textúrázottak, ráadásul, ahogy egyre több harci tapasztalatot gyűjtenek, úgy a páncélzatuk is egyre ütöttebb-kopottabb lesz. Ami igazából a grafikában nagyon mély nyomott hagyott bennem, az a néha fellépő textúra hibák. Remélem, ez a magyar és angol már 1.1-es patch-csel ellátott verzióban már javítva lesz. Ha ezt megteszik, akkor könnyűszerrel pályázhat az év legszebb RTS-e címre.

Hova tűnt a sztori...

...ordítottam fel körülbelül a játék felénél, mert igaz az ember nem vár egy stratégia játéktól cselszövésekkel tarkított történetet, azonban

mégis egy kicsit túlságosan is sablonosnak érztem az elnyomó dísznók és ártatlan nyulak szereposztást. Ami alapjaiban teljesen mókás elgondolás, de egy kicsit a vége felé már egysíkúak kezdenek lenni a küldetések.

Amit viszont pozitívként meg kell említeni, hogy a dísznók és a nyulak hadjáratai teljesen más vonalon haladnak, így nagy élvezetet nyújt mindkét faj kampányainak végigjátszása.

Ami viszont szembetűnt, hogy ahhoz képest, hogy mekkora munka lehet magában a játékban, az átvezető mozikra kicsit talán túlságosan is kevés figyelmet fordítottak.

Na jó, nem szapulom tovább ezen részét a dolgoknak, hiszen lehet, hogy csak a „komoly énemnek” nem jött be az a történetvezetés.

Répaturmix van?

Igazából úgy érzem magam a játék tesztelése után, mint szegény nyuszika, akit háromszor vertek el, mert neki akkor is répaturmix kell. Hogy miért? Mert igazából mindig csak a játékkal akartam játszani, de közben jött valaki és azt mondta, hogy ezt meg ezt, na meg még azt is csináld meg.... (Nehéz a főszerekesztő nyuszikák élete! © Bad Sector) Így egy rohanó világ mellett, 'pillanat állj'-ok sorozatával sikerült végignyomnom a nyúl kampányt, és belekezdeni a dísznóba, de igazából nem tudtam teljesen magamévá tenni a számtalan poént. Ez lehet, hogy az én hibám, ezért ebbe az irányba inkább nem mondanék elhamarkodott ítéletet. Ami viszont biztos, hogy a játék mind 3D-s hangzásával, zenéjével (szerintem a Másfél zenekar zenéje száz százalékosan illik a S.W.I.N.E.-hoz) rendkívül nagyot alkotott. Ha ehhez hozzá vesszük a fantasztikus játékmenetet és a számtalan kis ötletet, amitől igazán naggyá válhat, akkor talán megszületett az év egyik legütösebb stratégiai játéka.

Szittyó

S.W.I.N.E.

www.fishtank-interactive.com

PRO

- gyönyörű grafika
- élvezetes játékmenet
- nagyon jó Másfél zene

KONTRA

- nincs gyalogos egység
- a sztori kicsit sablonos

HARDVER

Pentium III 500 MHz, GeForce2MX 32 Mbyte, 256 Mbyte RAM

GRAFIKA

HANGOK

ZÉNE

JÁTSZHATÓSÁG

89%



JoWood Productions

WORLD WAR 3 - BLACK GOLD

DERŰRE HÁBORÚ

A z utóbbi két hónap eseményei megmutatták, hogy – bár látszólag semmi sem ingathatja meg a fejlett világ békéjét – egészen kis dolgok is odáig fajulhatnak, hogy kitör a háború. Hiába a két világ-égés gyászos mérlege, sokszor csak hajszálon múlik a katasztrófa. A Reality Pump fejlesztőcsapat játékában azonban bekövetkezik a legrosszabb: kitör a harmadik világháború!

A sors különös fintora folytán a WW3 ugyanakkor jelent volna meg, amikor bekövetkeztek a szeptember 11-i események, ami után kérdésessé vált, hogy egyáltalán kiadják-e a játékot. Végül némi csúszás és cím-módosítás után mégiscsak megjelent. Nem volt véletlen a kiadás körüli huzavona, hiszen a játékban szereplő 3 fél között ott van Amerika, Oroszország és Irak (amely az egyesült arabokat vezet) is. A történet szerint az arabok egyszer csak durcásak lesznek és elzárják az olajcsapokat, ami ugyebár lehetetlen, sőt kilátástalan helyzetbe hozza a nyugati országokat (talán kicsit jobban kellett volna fejleszteni az alternatív erőforrásokat). A nagy fölfordulást kihasználják az oroszok is és támadásba lendülnek, hogy visszaállítsák a birodalmukat... Szóval a történetet nem vitték túlzásba a készítők: elismételték a már n+1 játékban látott elcsépelet kiindulópontot, és a fennálló realitásokat is figyelmen kívül hagyták (pl. az oroszok gyengesége, arab államok olajbevételek nélkül csődbe mennek, Kína szerepe, stb.). Ugyan nem kötelező reális háttérvilágot csinálni, de egy olyan játéknál, ami kifejezetten erre épít, nem ártana.

Olajba fulladva

Öröm viszont, hogy mind a három oldalon hadba szállhatunk és számos kampányt harcolhatunk végig, míg eljutunk a végkifejletig. A bevezető movie-t leszámítva, igen látványos és élvezetes videók segítségével élhetjük bele magunkat a játék hangulatába. A küldetésekkel már kevésbé voltam kiegyezve: voltak közöttük érdekesek is, de jó pár fantáziátlan „menj ide, majd oda, közben zúzz le mindenkit” típusú küldetéssel is találkoztam. Az egységek száma elég jelentős, kidolgozottságuk azonban szintén hagy kívánnivalót maga után, s az épületek látványától sem fogunk az egekben röpködni. Talán még nem is lenne velük akkora gond, ha a textúrák élesek lennének, ehelyett azonban eléggé elmosódtak. A játék 3D-s,

keményen forgathatjuk is a kameranézetet, a kérdés csak az, hogy minek mindez, ha hagyományos fél-izometrikus grafikával sokkal szebb látványt lehet elérni (lásd pl. Original War, ahol még a harckocsik kereke is forgott!). A grafikus engine-t szemlélve nekem úgy tűnt, hogy a Hold Hadműveletben alkalmazott grafikát használták fel itt is, apróbb módosításokkal.

Hol a kút?

A játékmenet is a régi bevált (elavult?) sémát követi: „hass, alkoss, gyarapíts” – azaz építkezz, majd menjél zúzni. A játék lepauszálása, amely sok utóbbi időben megjelent játékban (Original War, S.W.I.N.E.) már természetes dolog, itt fel sem merül, így komoly stratégiázásról itt

„Hass, alkoss, gyarapíts” – azaz építkezz, majd menjél zúzni.

sem beszélhetünk. Bár cikkem nagy része a negatív kritikákról szól, nem lehet azt mon-

dani, hogy a WW3 egy kifejezetten rossz játék. A stílus szerelmesei talán még hosszabb ideig is el lesznek vele, de ebben a kategóriában sokkal jobb játékok is megjelentek, amelyekben némi élet is van: látványos grafika, hangulatos történet, élvezetes játékmenet – ezekkel a tulajdonságokkal a WW3 sajnos nem büszkélkedhet...

Uhu

World War 3 – Black Gold

www.jowood.com

PRO

- valósághoz közelítő építkezés- és utánpótlásrendszer
- mindhárom oldal külön kampánnyal és történettel rendelkezik

KONTRA

- átlagos grafika
- átlagos játékmenet
- hiányzó újítások
- szűk lehetőségek a stratégiázásra

HARDVER

Pentium Celeron 400 MHz, 128 MB RAM, 600 MB HDD, 8 MB VGA

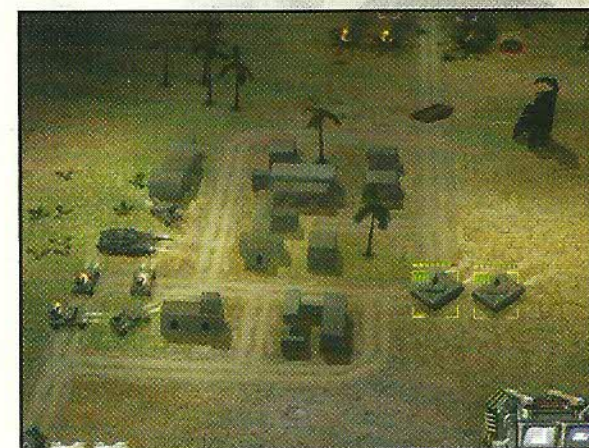
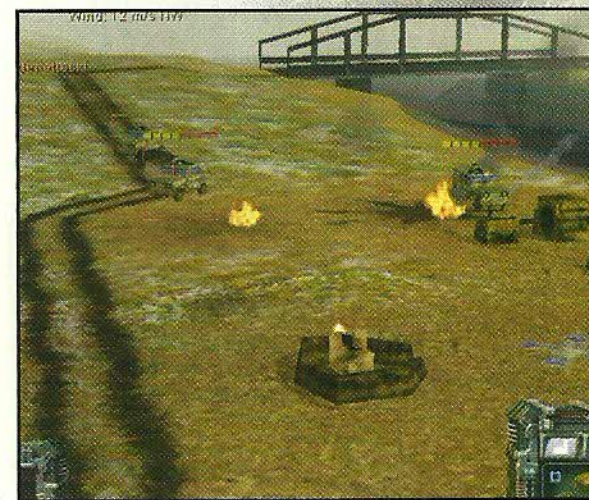
GRAFIKA

HANGOK

ZÉNE

JÁTSZHATÓSÁG

75%



PATRICIAN 2

MESTERMUNKA, NÉMET CÉHMŰHELYBŐL

Gondoltátok volna, hogy pénzért régebben is mindent meg lehetett kapni? Igen? Akkor igazatok van, ugyanis a patríciusi rang eléréséhez sem kellett különösebb külső vagy belső jellemvonás, erény. Elég volt a pénzes zacskót jól kitömve tartani, s itt-ott időnként elhullajtani egy-két dukátot, hogy egy törtető, aljas, számító kereskedőből a város legbefolyásosabb, mélyen tisztelt díszpolgára váljon. A Patrician 2 esetében pontosan ez a feladatunk, bár előre közlöm: az út rögzös (pontosabban hullámokkal terhelt) és hosszú lesz, ám akit egy kicsit is érdekel a középkori történelem, kereskedelem, annak megéri felvenni a kesztyűt és elfogadni a kihívást.

Talán a német illetőségű Ascaron Software cégnél, valamelyik sarokban porosodó dobozból, vagy az akkori gárda egyik emberének polcáról került elő a Patrician egy példánya, és indította be egyesek fantáziáját. Minden-
esetre az biztos, hogy kerekén 10 év után hagyta el a kikötőt az újabb rész, a nem túl fantáziadús Patrician 2 – Quest for Power néven.

A feladatunk első ránézésre meglehetősen szokványosnak tűnhet. Kereskednünk kell a Balti- és az Északi-tenger partvidékén, hogy a jól ismert aranyszabálynak megfelelően (lásd még: olcsón végy, és drágán adj!) szemérmetlenül nagy vagyont szerezzünk. Kicsit elmélyedve a játékban, egyre másra fedezhetünk fel apró, mellékesnek tűnő részleteket, amik összességében teljesen új stílust adnak a programnak. Felbukkan a hadászat, a politika, a pénzügy, a vallás, a társadalmi megbecsülés, a család, s számtalan egyéb vetülete a középkori életnek. A P2-ben a végső cél, hogy valamely város legmegbecsültebb polgárává, patríciussá váljunk (bővebb infó a külön dobozban). Ezért az sem mindegy, hogy a vagyonunkat honnan, mi-ből szereztük, s az sem, miként használjuk fel hatalmunkat, gazdagságunkat a város érdekeinek érvényesítésére.

Apró örömök az életben

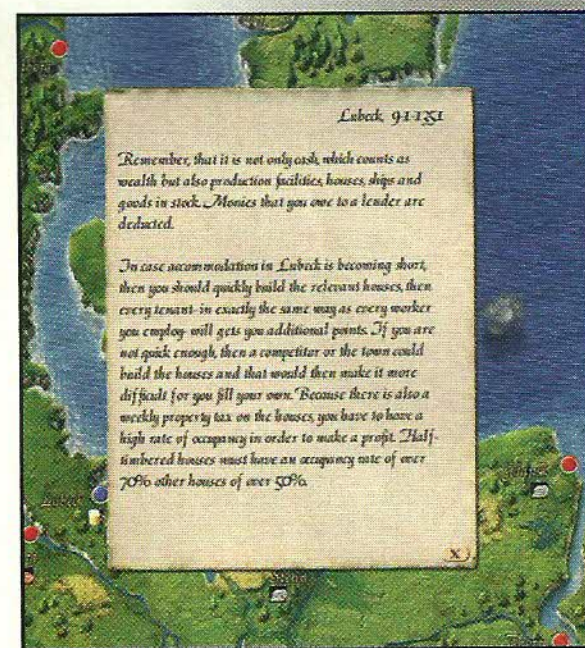
Elsőként a játék látványvilágára szeretnék kitérni, mert megérdemli. Ne gondoljunk Max Payne-szintű vizuális orgiára, sokkal inkább egy kellemes, apró részleteivel gyö-

nyörködtető felületre, ami nem fárasztó szemünknek, még akkor sem, ha órákat töltünk egyhuzamban a képernyő előtt. A felbontás 1280x1024-ig húzható, s a program még e maximális verzió esetén is tökéletesen élvezhető, még a közepes háttérrel rendelkező gépeken is. A part menti települések épületei, polgárai Sim City-stílust idéznek, és magától értetődik, hogy Londonban járva más stílusú házakat látunk, mint mondjuk a hagymakupolás Novgorodban.

A képi világot tökéletesen kiegészíti a zenei aláfestés, valamint az időnként hallható hangok, zörejek. A dallamok kellemesen, s nem tovakodó módon csendülnek fel, helyzet- és helységgfüggően váltják egymást. Egy szó mint száz, a körítés tökéletesen sikerült, lássuk hát, hogy ízlik a főfogás!

Kereskedelmi mérleg

Általában egyetlen hajóval, némi indulótőkével, s nagy reményekkel kezdetünk neki egy-egy új kampánynak. Lübeck, a Hanza-szövetség központja volt, innen indulhatunk útra a gyári szkenáriók többségében, azért hogy a játékban szereplő 15-20 áruféleség optimális kombinációjával tetemes profitra tegyünk szert valamely másik kikötő piacterén. Kereskedőprogramról lévén szó, nem csodál-



2714 Lübeck 4 24.006 5-5-1351

Trading goods					
Goods	Town	Buy	Sell	Ship	Price
beer		0	76		
cloth		0	451		
fish	23	462	447		
grain	37	139	132	1	138
hemp	12	407	365		
honey	4	350	206		
iron goods	92	325	310	10	321
iron ore	12	1116	1041		
leather	26	312	292	5	303
meat	7	1243	1116	2	1115
pitch	62	27	24		
pottery	5	516	342		
salt	69	35	33		
skins		0	1465		
spices	6	398	352		
tiles	91	47	40	2	45
timber	17	173	105		
train oil	31	108	102		
wine		0	481		
wool	4	1750	1238		

Welcome to chapter three of the tutorial, the most important part of the introductory course for would be maritime traders. It is about trading and everything connected to it, practical tips and valuable background information.



kozhatunk, hogy a készítőik erős gazdasági modellt építettek be, ami a tényleges kereslet-kínálati viszonyoknak megfelelően hivatott beárzni a termékeket. Ez egyfelől jól sikerült, hiszen sok függ attól, hányan szeretnének például bort vásárolni egy településen, vagy hogy mennyi hordó sorakozik eladásra várva a kufárok raktáraiban, pincéiben. Másrészt viszont azt szűrtem le az üzletkötések alatt, hogy túlságosan érzékeny a rendszer. Egyetlen hordó eladása képes tetemesen lecsökkenteni a következő adag árát. Azaz ha tíz hordót kívánunk eladni, megessük, hogy az első 450 aranyért passzoljuk el, míg az utolsóért már 250-et sem kapunk. Ekkora áringadozás egyszerűen nem indokolható pusztán azzal, hogy az aktuális kereslet kielégítésre került. Mert ugyebár, ha ma megérte 450-et adnom egy hektó erjesztett szőlőléért, akkor a tizediket is megéri megvenni, mondjuk 400-ért, hiszen, ha nem ezen a héten, hát akkor majd a következőn megint feltámad az igény a jóféle boritalra, a tárolási költségeket pedig bőségesen fedezi az alacsonyabb ár.

S ha még ez a túlérzékeny rendszer nem okozna elég bosszúságot a jámbor kereskedőnek, akkor előbb-utóbb szembesül a konkurencia áldásos tevékenységével. Ez abban nyilvánul meg, hogy szépen megrakodjuk hajónkat valamilyen termékkel, amiről úgy hírlük, hiánycikk egy másik vá-

rosban, de mire kikötünk, már azt látjuk, hogy a piactéren hatalmas bálákban, csökkentett áron kínálják azt a bizonyos „hiánycikket”. Puff neki!

Tengernyi bonyodalom

Az 1300-as években hajózáni nem volt egy életbiztosítás. Az csak az egyik eset, ha hajónk viharba kerül, s mondjuk több ezer arany értékű áruval a fedélzetén, szépen átalakul tengeralatti látványossággá. Sokkal gyakoribb – és éppen ezért veszélyesebb – a kalózkok felbukkanása. Ezek a kedves fiatalberek semmit nem szeretnének jobban, mint saját hajójukon tudni békés áruszállítónk tartalmát. E cél elérésében pedig hathatós érvrendszert vonultatnak fel, úgymint tucatnyi ágyú, megcsáklyázás, kézitusa. A tűzharc egyébként könnyen kezelhető, és nagyon hasonlít a nagy klasszikus, a Pirates! összecsapásaira.

A P2 páratlan változatosságára jellemző, hogy számtalan módon viszonyulhatunk a kalózkok jelentette veszélyhez (is). Lehetőség van flottákba szerveződni, felfegyverezhetjük kereskedelmi bárkáinkat, kiküldhetünk kifejezetten kalózvadász feladatra épített hajókat, hogy csak egy párat említsék a „jó” megoldások közül. Akadnak azonban „rossz” utak is. A kocsmákat járva összekadhatunk szolgálatát felajánló kalózkapitánnyal, aki – miután egyik hajónkat átadtuk – máris vízre száll és megkezdí a módszeres rablást. Ellentételezéseként a zsákmány kialakított részét kapjuk minden sikeres akció után. A gond ezzel a változattal pusztán anynyi, hogy ha élve kerül a hatóságok kezébe a haramia, akkor könnyen megered a nyelve, megbízója kilétét illetően. ☺ A bátrabbak



Szövetségbe forrt szabad városok

A Hanza-szövetséget a XII. század végén hívták életre az észak-német kereskedővárosok, s egységes fellépésüknek köszönhetően a XIV. századra már a teljes Baltikum partvidékét befolyásuk alá vonták. A fénykorában 140 várost összefogó politikai-gazdasági tömörülés legfőbb ellenfeleit a Skandináv országok, valamint a velük szövetséges kalózkok jelentették. A városok katonai erejét bizonyítja, hogy Dánia támadását visszaverve olyan békét kényszerítették rá a dán nemességre, ami kimondta: ettől fogva királyukat csak a Hanza beleegyezésével emelheték trónra. További harcok árán elérték hajóik szabad áthaladását a térség tengerszorosain, valamint még azt is, hogy az angol és a németalföldi kereskedők számára zárva maradtak a Balti-tenger kapui. A szövetség a XV. század végétől egyre inkább elvesztette befolyását, jóllehet papíron egészen 1699-ig létezett.

Mi fán terem a patrícius?

A játék névadói már a római korban is felbukkantak, hiszen így nevezték a politikai jogokkal kizárólagosan rendelkező nemzeti arisztokrácia tagjait. Ellenben a középkorban már a városok legtehetősebb polgárai közül kerültek ki a csoport tagjai. Többségük kereskedelemről, pénzügyletekből szerezte meg a státuszhoz elengedhetetlenül szükséges mérhetetlen vagyont. A nyugati államokban a patríciusok töltötték be a magas városi tisztségek legtöbbszörét. Magyarországon, kicsit megkésve, a XV. századtól kezdett feltűnni ez a réteg, ám nyugati „rokonaikhoz” hasonlatos politikai és gazdasági befolyáshoz sosem jutottak.

még ennél is tovább merészkedhetnek: egy tehetséges kapitánnyal, s egy rakat ágyúval ellátott hajójukra – amennyiben nincs látótávolságon belül egyetlen másik harciasabb tengerjáró sem – felvonhatják a halálfejes lobogót, s maguk próbálhatnak szerencsét ebben az iparágban.

Építési terület

A békésebb pénzszerzéshez szokott játékosok felejtsek el a fekete lobogót, inkább nézzenek körül a városukban, s építsenek farmot, tégláégető üzemot, vagy bármit, amiből hasznot remélnek. Az ilyen épületek felhúzása nemcsak az extra jövedelem miatt éri meg (márcsak azért sem, mert gyakran inkább veszteséget termelnek), sokkal fontosabb, hogy polgártársaink nagyra értékelnek minden egyes új munkahelyet, amelyet mi biztosítunk a településen. Persze ha ügyesen látjuk el nyersanyaggal az üzemenket, és a megtermelt javakat is gondosan megtervezett időpontban és a megfelelő helyen cseréljük aranytallérokra, akkor a nyereségesség is megoldhatóvá válik. A munkalehetőség újabb embereket vonz a városba, akiket viszont szállással kell ellátni. Ha nincs elég lakhely, akkor hiába vannak ígéretes állások, a jelentkezők elmaradnak.

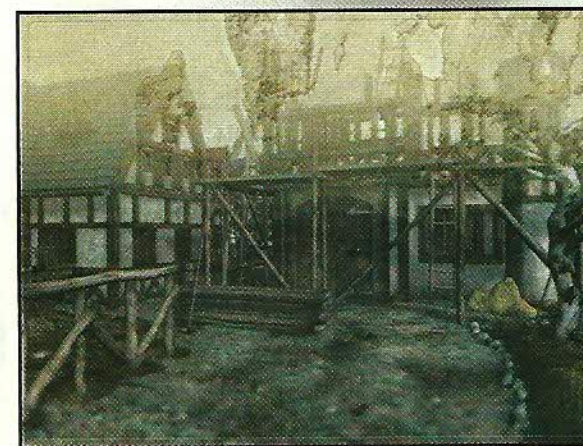
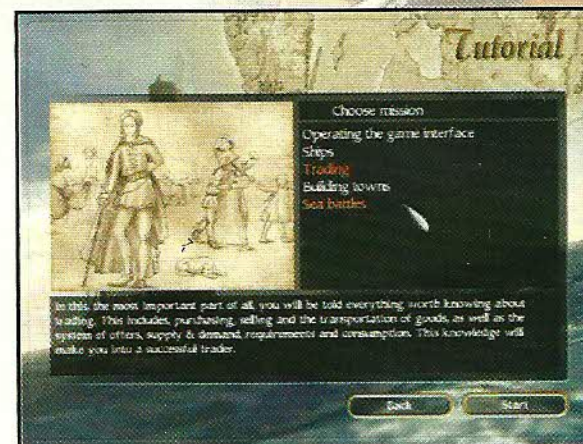
De nemcsak közvetlen hasznot jelentő építkezéseket finanszírozhatunk, adhatunk a város infrastruktúrájának is egy egészséges löketet, mondjuk néhány újabb kút, egy kórház, netán pár száz méter kövezett utca „átadásával”. Ezek azért képezik különösen fontos részét előremenetelünknek, mert egyszerre javítják reputációnkat mindhárom társadalmi rétegnél. A P2-ben ugyanis megkülönböztetnek gazdagokat, jómódúakat és szegényeket (valamint a kizárólag munkakerő szempontjából fontos koldusokat). Minden réteg külön igényekkel rendelkezik, s meglehet, hogy valamely cselekedetünk rokonszenves az egyik csoportnak, ugyanakkor ront a megítélésünkön egy másiknál. Például a gazdagokra akár rossz hatással is lehet az, hogy rendszeresen osztunk ételt-italt a szegényeknek, megsokszorozva ezzel az ingyenszót hírére felduzzadt koldusálmányt. Hasonló módon a szép kelmék,

a drága fűszerek behozatala semmilyen előrelépést nem jelent a szegények közötti megítélésünkben, de a gazdagabb néprétegek hálásak lesznek érte.

Hivatásos politikusok kíméljenek

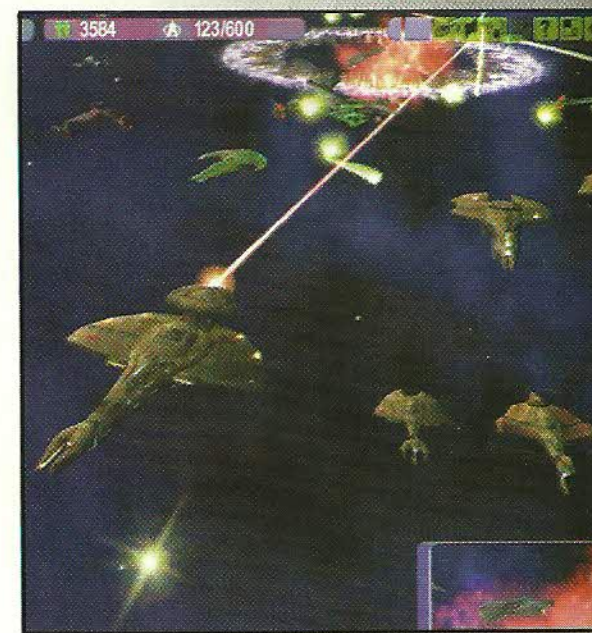
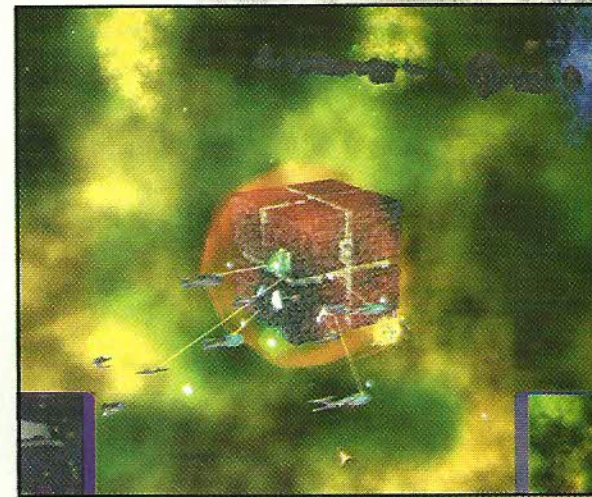
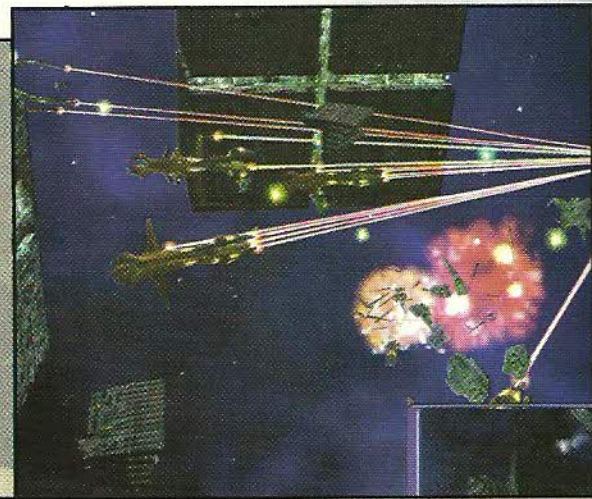
Ha a felsoroltakon kívül rendszeresen támogatjuk az egyházat, példamutató családi életet élünk, nem keveredünk zűrös alvilági ügyekbe és szép summa található a teljes nyereség rovatunkban, akkor esélyesek lehetünk valamely komolyabb rang – mondjuk a kormányzó – elnyerésére. Amennyiben ez megvan, újabb gondok, nagyobb felelősség szakad a nyakunkba. Nekünk kell megszervezni a város katonai védelmét, képviselni érdekeit a többi kereskedelmi központtal szemben, és fokozottan figyelni polgáraink jólétére. Az ügyesebbjére nem kisebb cím vár, mint a Hanza szövetség elnöki tiszte. Három oldal információhalmaz... mégis még legalább ugyanennyire lenne szükség, hogy nagyjából átfussunk a Patrician 2 kínálat összes lehetőségén. Erre most nem kerülhetett sor, de nem baj, mert a program úgyis csak azok számára lesz kellemesen fogyasztható, akik hajlandóak időt áldozni alapos megismerésre. Ez nem egy „benyomom-egy-félórára-az-esti-film-előtt”-típusú ereszedelahajad játék. A P2 mellé szépen le kell telepedni, nézegetni a térképet, lassan eltervezni a következő szállítmány útját, bekukkantani a városházára, megnézni, minden rendben megy-e a frissen beindított malmunkban, egyszerűen elmerülni a középkori élet bonyolult, de megragadó világában.

-csonti-



STAR TREK: ARMADA 2

AZ ELLENÁLLÁS TÉNYLEG HASZTALAN



Az ST: Armada 2 valami olyasmi, amire már nagyon régóta vártak a Star Trek-rajongók; hatalmas flottákat irányíthatunk 3D-ben, új világokat fedezhetünk fel, és közben persze harcolhatunk az Alfa és a Delta kvadráns legmarkánsabb képviselőivel. Igazi kánaán a Star Trek univerzum szerelmeseinek, de azoknak is érdemes vetni rá egy pillantást, akik egyszerűen csak a valós idejű stratégiákat kedvelik...

Manapság már igen nehéz úgy leülni a TV elé, hogy a csatornákat váltogatva előbb vagy utóbb bele ne akadunk valamelyik Star Trek-sorozatba. A német adókon például nagy gyakorisággal bukkannak fel Kirk kapitány és Jean-Luc Piccard legénységének kalandjai, az egyik magyar kereskedelmi adó jóvoltából pedig (a nevét nem mondom, de földig borulok előtte köszönő szavakat rebegve) anyanyelvünkön is élvezhetjük a DS9 intrikáit és a Voyager nem mindennapi utazását. Star Trek játékokból is Dunát lehetne rekeszteni, de míg a TV-sorozat epizódjai egy-két résztől eltekintve mind zseniálisak, addig játékfronton pont fordított a helyzet: alig akad olyan alkotás, amely fel tudna nőni a legendás névhez. Ilyen kivétel volt az *Elite Force* és a látottak alapján remélhetőleg a Star Trek: Armada 2 is ehhez a klubhoz tartozik majd...

Asszimilálni csak szépen, okosan...

A játék alapvetően egy Star Trek köntösbe bújtatott hagyományos építgető/gyűjtögetős valós idejű stratégia, rengeteg egyedi megoldással és újítással felvértezve. Háromféle nyersanyag felhasználásával hozhatjuk létre mindazokat az épületeket és hajókat, amelyek földi megfelelőjét már tucatnyi hasonló programban megszokhattuk (pl.: hajógyár, tudományos központ, finomító stb.), így ezen a területen túl sok meglepetés nem vár ránk (leszámítva persze, hogy a hat választható faj épületei a megjelenésükön kívül is eltérnek egymástól néhány apró részletben). Az építhető hajókat elnézve viszont már találhatunk újdonságokat, hiszen minden nép egyedi jellemzőkkel, fegyverzettel, speciális képességekkel felvértezett típusokat gyárt, ami jelen esetben több annál, hogy nagyobbat lőnek, vagy izmosabb a pajzsuk. A Borgok például képesek fegyver-technológiákat lenyúlani

(asszimilálni) egyes hajókból, a cardassiai feldeítő egy látványos, robbanásszerű fényjattékkal zavarhatja meg üldözőit, a Galaxy osztályú csillaghajók pedig leválaszthatják a legénységi részleget a hajótörzsről. Minden ötlet a sorozatokból táplálkozik, így a szakértők biztosan rengeteg ismerős megoldással találkozhatnak majd (ez utóbbi megállapítás egyébként a program egészére jellemző, látszik, hogy a fejlesztők megpróbálták a Star Trek univerzum minél több elemét a programba építeni).

A pályákon a valós idejű stratégiákban megszokott módon mozoghatunk, persze jelen esetben hegyek és völgyek helyett aszteroida mezőket, pulzárokat, csillagködöket, holdakat és bolygókat kell kerülgetnünk.

Utóbbiakat egyébként

„A USS Enterprise-t asszimilálni már önmagában is igen csábító gondolat...☺”

kolonizálhatjuk is, így gondoskodva a megfelelő legénység-utánpótlásról (mert bizony erre is figyelniük kell). Három egyjátékos hadjárat vár ránk, egyenként 10-10 küldetéssel, így a Piccard kapitány vezette Csillagflotta bevetései után a Klingonokkal, majd végül Borgokkal próbálhatunk szerencsét. Multiban persze változik a kép, így az előbb felsorolt népek mellett a Cardassiaiakat, a Romulanokat és a misztikus 8472-es fajt is irányíthatjuk (utóbbi arról híres, hogy őket még a Borg sem tudta legyőzni). A 30 többjátékos térképpel együtt



tehát összesen 60 pályát harcolhatunk végig – több, mint elég...

Az a fránya „Z” tengely...

A játék első részét 2D-s megvalósítása miatt érte a legtöbb kritika, így kézenfekvő volt, hogy az Armada 2-höz 3D-s motort kell készíteni. Az új rendszernek köszönhetően kétféle nézőpontból szemlélhetjük az eseményeket; egy teljesen szabadon pozícionálható kameraállásból, illetve egy összetettebb, izometrikushoz hasonlítható nézőpontból, ami ugyanakkor a harmadik dimenzió ábrázolására is képes.

Előbbit személy szerint csak báméskodásra találtam alkalmasnak, utóbbin azonban remekül nyomon lehetett követni az eseményeket. A harmadik tengely alkalmazásával elméletileg rengeteg új taktikai lehetőség nyílik meg a játékosok előtt, valójában azonban ember (vagy Borg © Bad Sector) legyen a talpán, aki igazán ki tudja használni ezeket. Nagyobb flották-nál például beállíthatunk különböző formációkat, amelyek aztán tényleg nagyon szép alakzatokba rendezik a hajókat, de ezenkívül inkább csak bosszantott, amikor véletlenül néhány hajómat mélyebbre küldtem a többinél, és aztán külön „móka” volt őket visszaküldeni a társaikhoz. Pedig a program RTS-eknél egyedülálló módon még azt is figyeli a támadásoknál, hogy egységeinket hol éri találat (más rendszerek sérülnek, ha hátulról és más, ha előlről „bántják” őket), így elméletileg tényleg van jelentősége, hogy hogyan helyezkedünk – egy RTS csata hevében azonban aligha lesz időnk ilyesmivel foglalkozni... Pedig az ötlet nem rossz, csak talán kellett volna egy „pause” funkció, amivel esetleg menet közben is átrendezhetjük sorainkat. No talán majd az Armada 3-ban...

Mozi a moziban

Ami a vizuális élményt illeti, az Armada 2 bőven az átlag felett teljesít. Szépek a csillagködök és úgy általában a környező világ: a robbanások, a csaták, a sérülések, maguk az űrhajók azonban még mindig picit szögletesek. Talán maguk a fejlesztők is érezhették, hogy a szabadon állítható 3D kamera mindössze nézelődésre jó (ergo ritkán kapcsolunk majd oda), ezért aztán a képernyő bal alsó sarkába egy olyan mezőt helyeztek el, ami magától mutogatja az éppen aktuális eseményeket különböző kameraállásokból. Egy darabig azt hittem, előre felvett jeleneteket látok, de miután észrevettem, hogy ez bizony a saját flottám támadása a Borg

ellen, néha picit filmrendezőnek éreztem magam. Kár, hogy ezeket a jeleneteket nem lehet rögzíteni, néha szívesen visszanéztem volna egy-egy nagyobb csatát (legalább kiderült volna, miért is vesztettem el kb. 25 másodperc alatt a teljes 3. és 4. flottát...☺).

Soha rosszabbat...

Amikor anno először megláttam a *ST: Away Teamet*, azt gondoltam, ez egy olyan játék lesz, amit majd nem bírok abbahagyni – hamar kiderült, hogy tévedtem. Az Armada 2-nél pontosan az ellenkezője játszódott le bennem; elsőre nem fogott meg, aztán szép lassan mégis magával ragadott a hangulata. Könnyen kezelhető, kellőképpen összetett és bőven akad benne érdekes, eredeti újítás (bár ezek többségével valószínűleg csak a megszállott Star Trek-rajongók foglalkoznak majd). Egyszerűbben fogalmazva: hiába a sok különleges egység és megoldás (például támadó csapatokat sugározhatunk az ellenséges hajókra), ha „a több, jobb” alapelv is elegendő a győzelemhez. A mesterséges intelligencia terén

sem döntögeti a rekordokat a program, általában inkább az óriási túlerő okozott gondokat, mintsem a briliáns és meglepő taktikai megoldások.

Mindezektől eltekintve azonban határozottan kellemes játékot tisztelhetünk az Armada 2-ben, az igazi Star Trek-feeling pedig bőven feledteti azt az érzést, hogy „ilyen progival mintha már játszottunk volna...”. Biztosan nem ez lesz a legemlékezetesebb, legjobb valós idejű stratégia, ami valaha a boltokba került, de csak itt lehet a USS Enterprise-t asszimilálni – ez pedig már magában is igen csábító gondolat...☺

Del

Star Trek: Armada 2

www.activision.com

PRO

- Star Trek univerzum
- irányíthatjuk a Borgot
- rengeteg jópofa ötlet a sorozatokból

KONTRA

- láttunk már okosabb MI-t is...

HARDVER

Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, 3D-s videokártya

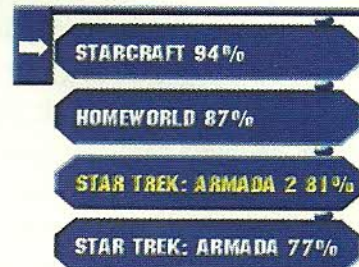
GRAFIKA

HANGOK

ZENE

JÁTSZHATÓSÁG

81%





STRONGHOLD

Take 2

AZ ÉN HÁZAM, AZ ÉN VÁRAM!



Kemény életük volt – az idevágó történelmi regények, filmek, tanulmányok tanúsága szerint – a középkori várak „biztonságos” falai közt élőknek. Egy-egy durvább és hosszabb ostrom során a várvédők nap mint nap az erőszakos halállal néztek farkasszemet. A parasztnak az éhínséggel, járványokkal kellett megküzdeniük, és az esetleg győztes ellenség vérszomjától rettegniük. Ilyenkor nem volt ritka, hogy a diadalittas katonák a várlakókat teljesen kifosztották, asszonyaikat megerőszakolták és végül a férfiakat felkoncolták. No és persze a vár urát sem kímélték, hiszen egy vérmesebb hódító számára nincs is annál nagyobb virtus, mint a rivális királynak egy szeretetsomagban elküldeni (ex)parancsnoka fejét.

A várostromok témáját feldolgozó Strongholdban tehát alaposan fel kell kötnünk a pantallónkat, ha nem akarjuk, hogy szeretett virtuális népünk és mi magunk is hasonló sorsra jusjunk. A játék a Caesar III, vagy a Settlers-sorozatok alapkoncepcióját követi. Ennek megfelelően, ha győzedelmeskedni akarunk, akkor nem elég elsajátítanunk a középkori hadviselés minden csínját-bínját, hanem nyakig ásva magunkat a szalmában és a tehénpényben, a különféle gazdasági problémákon is főhet majd a fejünk.

Egri csillagok, vagy Egri leányka?

Szerencsére a Firefly csapata azokra is gondolt, akik az egyik, vagy a másik játéktílust kedvelik jobban. A „gazdasági” módozatban leginkább a tehenészet és a búza bearatásának rejtjelmeivel kell foglalkoznunk, míg a „hadviselésnél” a védekezésre és az ostromra kell koncentrálnunk. A hangsúly az arányokon van: bármelyiket is választjuk, a másikat azért nem ússzuk meg, csak jóval kevesebb lesz belőle.

A Stronghold ugyanakkor egyik játéktípus esetén sem nehezebb az említett illusztris elődöknél, sőt, akik nyomultak ezekkel, azok tutorial nélkül is otthon érzik magukat a Firefly stratégiájában. A lényeg ismerős: a legtöbbször a semmiből kell virágzó gazdaságot teremtenünk, betömnünk parasztjaink éhes száját, és kielégítenünk egyéb igényeiket is. (Mielőtt valaki „rosszra” gondolna:

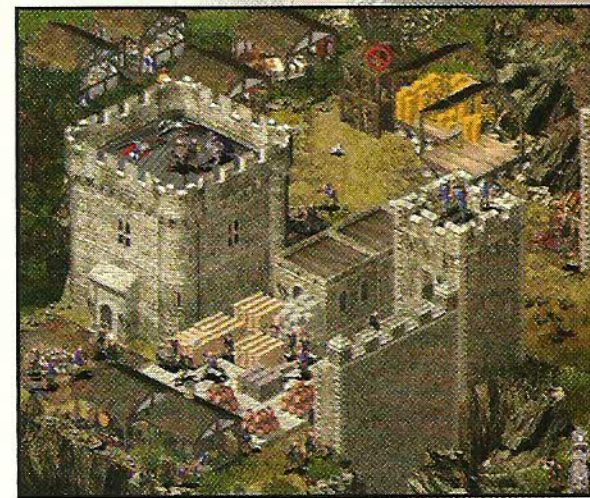
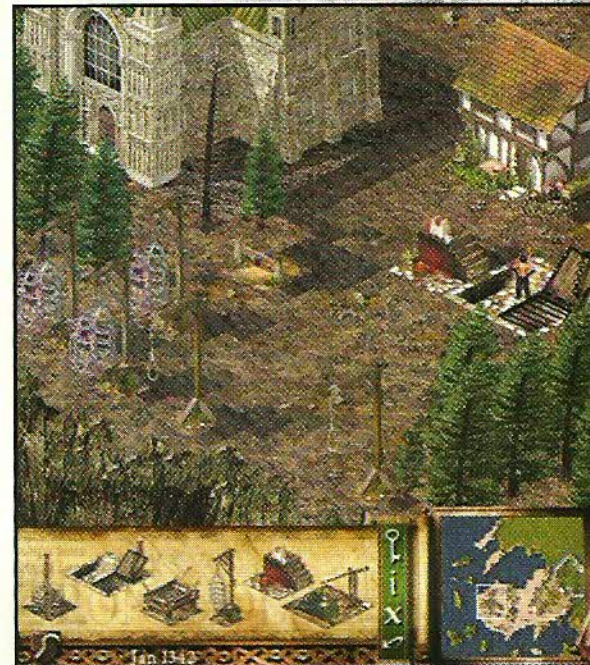
a piros lámpa – sajnos – nem szerepel a grafikus elemek repertoárjában...☺) A magas igényekre jellemző, hogy a folyton nyafogó népség nem elégszik meg egyfajta élelemmel, hanem többfélét szeretne látni tányérján. Az erdőben nyilazgató vadász zsákmányán túl ezért fontos, hogy tehenészfarmokat és búzamezőket is telepítsünk. Utóbbihoz persze szükség lesz malomra és kenyérsütödére is, hiszen nem várhatjuk el, hogy parasztjaink a fogukkal rágják el a magokat. (Azon viszont egy kicsit meglepődtem, hogy a tehen háromféle élelmiszer-feldolgozási módjából a készítő a hús és a tej helyett egyedül a sajt készítést választották ki...)

Bort, búzát, békességet!

A lakosság számára a változatos étrend plusz pontokat jelent, amely növeli az irántunk érzett, egytől százig pontozott megbecsülésüket. A kajaszintet a magtárban tekinthetjük meg, ahova a különféle mezőgazdasági ágazatokra specializált parasztjaink hurcolják a hátukon zsákokban, vagy gurítják hordókban a friss termést. Itt állíthatjuk be azt is, hogy mennyi élelmiszert vehetnek magukhoz: ha (majdnem) üresen kong a házikó. Ekkor az egészséges életmód jegyében általános diétát hirdethetünk meg (fél adag, vagy semmi), ha viszont dúskálunk

„Bődületes baromság, hogy a katonák ott lapátolnak kisásóval a tornyokból záporozó nyílvesszők tüzeiben...”

magukhoz: ha (majdnem) üresen kong a házikó. Ekkor az egészséges életmód jegyében általános diétát hirdethetünk meg (fél adag, vagy semmi), ha viszont dúskálunk





torfájukat, és csapat-papot otthagya lelépjenek! (Illetve, ha éppen jól mennek a dolgok, akkor az ostrom közepén is a várba áramolnak.) Kedves Firefly team, illett volna egy kicsit mélyebbre ásni magatokat a történelemkönyvekbe, és jobban megerősíteni a szürkeállományotokat, nemcsak Control c, Control v-vel átkoppintani a Sim City szabályát (mert ez alapvetően innen származik), amely egy modern, demokratikus, fogyasztói társadalomra vonatkozik!

„Kezdődik újra az előző öt éves terv!”

A játék gazdasági része más területeken kísérletesen (de azért szerencsére kevésbé ostoba módon) emlékeztet a Caesar III-ra és folytatásaira. (Ezt már megszoktam, úgyhogy erre már



a javakban, akkor tejben-vajban (illetve sajtban, kenyérben, vadhúsban) füröszteljük őket az extra, vagy a dupla adagot választva. Vigyáznunk kell persze, mert ha parasztjaink nem kapnak enni, akkor hamar meggyűlölnek és faképnél hagyják becses szemé-

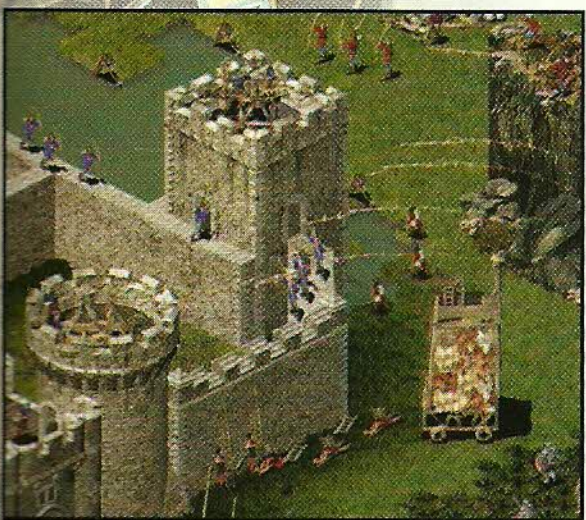
lyünket, amikor viszont dupla adaggal traktáljuk őket, akkor egy kiadós sáskajárás mintájára villámgyorsan felzabálják az egész készletünket. Akkor érdemes tehát az ellátás szintjét emelni, ha csak néhány paraszt lézeng a falak között, és újabb embereket szeretnénk magunkhoz édesgetni.

Ha már itt tartunk, akkor in medias res meg is ejteném az első kritikámat... A készítőik sajnos annyira ragaszkodtak a Sim City/Caesar III-féle sematikus játékmenethez, hogy elfelejtkeztek a másfajta környezet és korszak adta néhány fontos különbségről. Míg napjaink *demokráciájában*, az alapvetően jobb életkörülmények között megteheted, hogy elköltözel, ha nem tetszik a rendszer, a sötét *feudális* középkorban, (pláne egy ostromlott vár kellős közepén!) azért nem szálíngóztak oly könnyedén ide-oda a *röghöz kötött* parasztok! Még ha esetleg elengedték volna őket, ugyan hova vándoroltak volna: kint ugyanaz az éhínség és nyomor várna rájuk, és ráadásul még a házukat is elveszítenék!

A Strongholdban viszont már az 50%-os (!) elégedetlenség elég ahhoz, hogy a parasztok szedjék a sá-

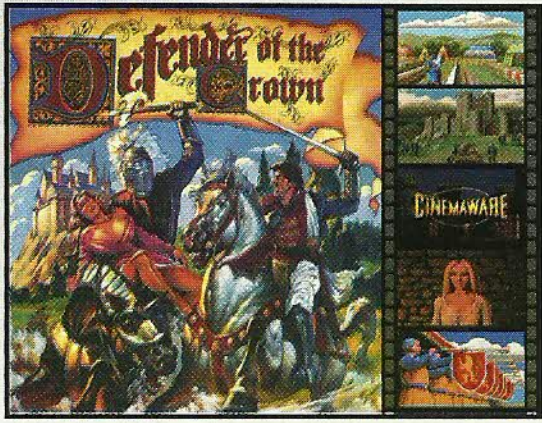


csak legyintettem.) Alapvető nyersanyagunk a fa: ebből építjük épületeink nagy részét, úgyhogy mindjárt a pálya elején legalább négyet helyezünk el a favágókunyhókból a sűrűbb erdős területek mellé. A következő a vadászbódé legyen: aránylag olcsó, és a vadász elég gyorsan hozza a friss vadhúst. Utána érdemes tehénfarmot telepíteni, ahonnan tehe néz a raktárig gurítja a hatalmas sajtot, aztán jöhetnek a búzamezők, (amelyekhez ugye kell a malom és a sütőde is), és végül a „folyékony kenyér-



Defender of the Crown (1986)

A középkori, lovagos stratégiák alfája és őmegája! A Cinemaware játéka az Ivanhoe történetét dolgozta fel elsőként egy menedzseres-háborúzó stratégia formájában, fantasztikusan hangulatos körítéssel. Feladataink közé nemcsak a területfoglalás és háborúzás tartozott, mint a mai - egyre egysíkúbb - körökre osztott stratégiákban, menedzserekben és RTS-ekben, de lovagi tornákon is helyt kellett állnunk, szívünk hölgyét ki kellett szabadítanunk a kéjsóvár normann földesurak karmai közül egy, a klasszikus hollywoodi filmeket idéző vívópárbaj során, hogy aztán egy forró éjszakan a hálás és meztelen úrhölgyet karjainkba zárjuk. © A Defender of the Crown hangulatában mindmáig őrzi első helyét a középkort feldolgozó stratégiák között.



hez”, a sörhöz elengedhetetlen komlóföldek. A felhalmozódott felesleget a kereskedőházban eladhatjuk, illetve itt vásárolhatunk be a szükséges hiánycikkekbe. Mint a Caesar III-ban, az egyes küldetésekhez itt is adott mennyiségű nyersanyagot kell kitermelnünk: a királynak egy ünnepségre sört és sajtot, vagy aranyat a kiszabadítására, stb. (Eléggé elcsépelet és fárasztó, hogy itt is addig kell várunk, amíg el nem érjük a gyakran csak nagy sokára teljesíthető célokat). A misszióknál folyamatosan kapjuk az újabb és újabb épületeket, ami önmagában még jó ötlet lenne,

annak azonban nincs értelme, hogy egyes alapdolgok (vadászkunyhó) bizonyos pályákon egész egyszerűen nem szerepelnek.

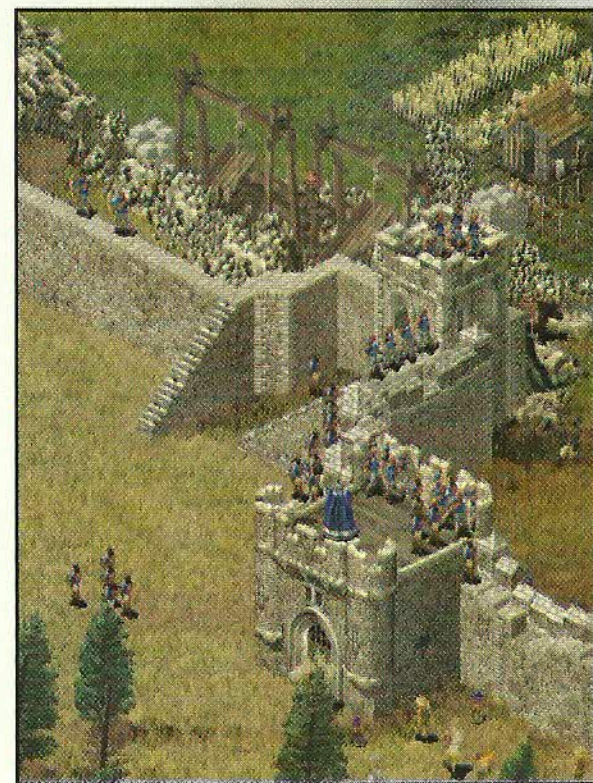
A virágzó gazdaság



megszervezéséhez a legnehezebb talán a megfelelő lélekszám kialakítása. A túl sok falusi ugyanis túl sok éhes szájat jelent, az viszont munkaerőhiányhoz vezethet, ha nincsenek elegendő.

Ostrom, édes ostrom

Ezzel elérkeztünk a hadviseléshez, ugyanis katonáinkat a parasztok közül toborozzuk, így emiatt is szükséges a lakosság megfelelő aránya. Természetesen minden katonai egység típushoz fegyverekre, és a magasabb szintűekhez páncélokra is szükség van, amelyeket a hozzávaló nyersanyag és műhely segítségével gyártathatunk le. A katonai típusú hadjárat küldetései során igen nagyszámú és kemény ellenféllel kell megbirkóznunk, úgyhogy a fontosabb fegyverekhez (számszerj, buzogány, stb.) érdemes öt-hat megfelelő kócerájt is felhúznunk, mert a jóemberek marha lassan dolgoznak! Óriási különbségek vannak még a különféle egységek erejében és állóképességében: míg a lándzsás katona („spearman”) eléggé csirke, a buzogányos már sokkal hatékonyabb, az isten viszont a konzervbe öltözött lovag. Amikor egy ostrom során mi védekezünk, akkor mindenképpen úgy helyezkedjünk el, hogy egyszerre minél több (számszer)íjász lője a Terminátor módjára közeledő lovagokat, ugyanis az ellenség katonái ostromgép híján kardjukkal, vagy buzogányukkal is szét tudják verni a kőfalakat... (Üdvözlégy „realizmus”...) Az íjászok „szerencsére” rendkívül hatékonyak közvetlenül a falak alatt ügködők ellen, ami szintén elég nagy baromság, hiszen a valóságban nem hajoltak ki ennyire, különben sebezhetővé váltak volna (erre volt jó a forró szurok). Kedvenc védekezési taktikám, hogy arra a várfalra küldöm az összes íjászatot, ahonnan a támadás várható, hogy minél hamarabb sündisznót gyártsanak a kívülről befelé nyilazgató, illetve a falhoz



amelyet morgó katonáinkkal ásathatunk ki. A játék készítőit „dicséri”, hogy „zseniális” taktikát eszeltek ki az árkok ellen:... (dobpergés, feszült csend...) a támadó katonák ezeket *ostrom közben betemetik!* (Tátátá!) Nos, ennél a pontnál gondolkoztam el komolyan, hogy küldök egy, a témát feldolgozó történelemkönyvet a fejlesztőknek: legalább egyszer lássanak ilyen... De ha józan paraszti ésszel végiggondolják, akkor is bődületes baromság, hogy a katonák ott lapátolnak kisásóval a tornyokból záporozó nyílvesszők tüzeiben!

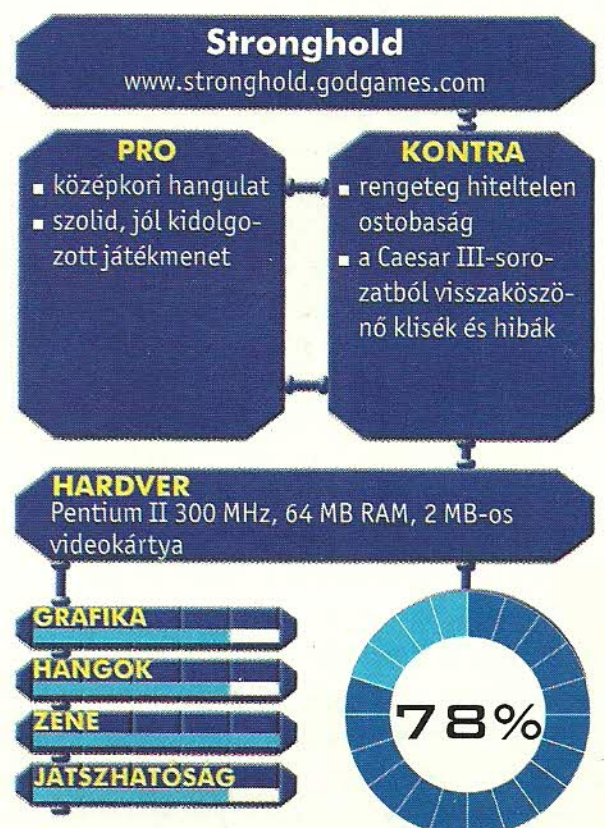
Egy másik maflás a realizmusnak, hogy egy percet sem kell várunk a falak, illetve az egyéb épületek felépítéshez: ahogy leraktuk, már el is készült a nagy mű!



Addikció vs. lerombolt illúziók

Fanyalgásaim ellenére be kell vallanom, hogy napokon keresztül annyira rákattantam a Strongholdra, hogy hozzám sem lehetett szólni! Mint az átlagos, megszokott ételek, amelyek az erős fűszerek miatt ízlenek annyira, ez a Caesar III-klón is remek középkori hangulata és miliője miatt szögezett a képernyő elé. Ebben közrejátszott a *Rettenhetetlen* idéző, fülbemászó zene, de olyan apró részletek is, mint például a nagyobb seregek üvöltése egy kiadósabb roham során, vagy a birtokon fel-alá mászkáló NPC-k: a földesúr és felesége, az ug-rabugráló bohóc, illetve egy fej nélküli szellem. Ennek ellenére a négynapos intenzív játék után aztán hirtelen megkopott a játék varázsa és egyre jobban zavartak az önismétlő küldetések, az elég idétlen átvezető történet, illetve az említett illúzióromboló hibák is. A középkori Európa világát feldolgozó stratégiák trónját szerintem változatlanul megosztja egymással az 1986-os Defender of the Crown és a '99-es Age of Kings – a Stronghold legfeljebb egy vidéki kiskirály szintjét éri el...

Bad Sector



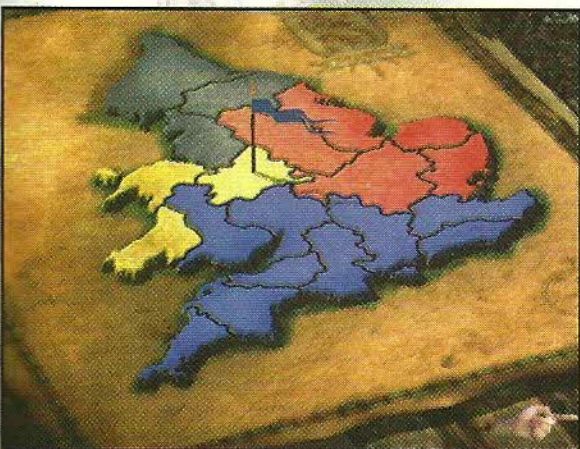
létrát állító ellenséges egységekből. Ha ez mégsem sikerül maradéktalanul, akkor a falakon harcoló lándzsásokkal kilököm a kitámasztott létrákat, illetve a falakon álló harcosokkal rárontok azokra, akik netán mégis feljutottak. Emellett egy kisebb csapattal valahol kint szoktam sunnyogni, hogy váratlanul megrohanjam és pozdorjává zúzzam az ellenség szabadon hagyott követőgépeit, illetve levágjam a váram felé rohanó íjászait. Ezek a katonák általában még így is otthagyták a fogukat, de hát veszteség nélkül nincs győzelem...

Ha az ostromlók oldalán vagyunk, akkor lehetőleg keressük meg, és kődobálóval szedjük szét a szabadon hagyott falrészeket, majd vilámgyorsan rontunk be a lerombolt falakon át. A helyőrségből először a tornyokban garázdálkodó íjászokkal törődünk, aztán megszároljuk le azt a maradékot, aki még életben merészelt maradni.

A harc mindent összevéve jobb, mint a Caesarokban, de az RTS-ekkel összehasonlítva sajnos mégis elég körülményes, arról nem is beszélve, hogy a más stratégiákból már megszokott formációkról is lemondhatunk!

„Vár állott, most kőhalom...”

Nem beszéltem még a játék „lelkéről”, a várépítésről. A különféle fal, torony és kaputípusok felhúzásának elsajátítása szerencsére nem túl nagy ördögösség: csak tenyereljük rá a Space-re, hogy kényelmesebben átlássuk a vár alaprajzát. Lehetőleg a fontosabb épületeinket minden oldalról zárjuk le, különben semmi értelme az egész építkezésnek. A várépítés elengedhetetlen alkatrésze a kő: mivel ebből eleinte elég kevés lesz, a védelmünket érdemes kombinálni az áthatolhatatlan természeti akadályokkal. Ha elég messze az ellen, akkor a megrongált falrészeket azonnal építsük újjá, a tornyokat pedig javítsuk ki – ehhez persze szintén kőre lesz szükség. Ha dúskálunk a nyersanyagban és igazán erős védelmet akarunk, akkor a belső falak elé húzzuk fel a külsőket is: a dupla vastagság mellett az íjászaink is jobban járnak, mert a mellvéd takarja őket. A védelem fontos eszköze még a vizesárok,



MYTH III: THE WOLF AGE

NEM FÉLÜNK A FARKASTÓL

Legendák: a törpék, orkok, elfek és élőhalottak birodalma. Bár a Myth első részében a felsoroltak közül csak törpékkel és élőhalottakkal találkozhattunk, a játék legendásan jól sikerült. Megújította a már akkor is agyonklónozott RTS-világot merőben új koncepciójával hatalmas sikert aratott. Az első részt így természetesen követte a második is, minimális újdonsággal, de ugyanazzal a remek játékmenettel. A harmadikra kicsit többet kellett várnunk, ami nem baj, ha látszik, hogy fejlesztők az eltelt időt a játék készítésének szentelték. Ha látszik...

Az első pozitívum, hogy nem az előző részben befejezett történetet folytatjuk olyanképpen, hogy ismét megjelenik egy csúnya bácsi/néni/szörny, aki természetesen a világ elpusztítására tör, és csak és kizárólag a mi csapatunk akadályozhatja ezt meg.

Helyette a múlt legendái elevenednek meg: a második részben már tetek utalásokat

Chonnacht-ra, a barbárra, aki hatalmas csatabárdjával kaszabolta le a rátörő ellenséget, illetve a vérszomjas, Myrkidia névre hallgató szörnyekről (akiket szintén lemészárolt, de a második részben feltámasztotta őket egy barátságtalan mágus ☺). A Myth III-ban magát Connacht-ot is irányítjuk, viszont senki se gondolja, hogy merőben új egységekkel találkozni fogunk. A fejlesztők elképzelése alapján néhány száz vagy ezer év alatt nem szokott komoly változás bekövetkezni, legalábbis a játékban ezt látjuk. Persze előfordul mutatóban néhány új egység: ilyen például a dárdás, aki távolra tud lőni, de közelharcra is alkalmas. Ugyan mindkettőben rosszabb, mint a specialisták – íjászok, berserkerek –, de nem rossz figura. Említhető még a fegyveres falusi, aki egy harcias paraszt. Mint látható, nem szárnyalt túl sokat a készítő fantáziája... Ellenfeleink sem változtak, csak nagyrítván találunk újakat, amikor nagyrítóval keressük őket. Ebből kifolyólag a taktikánk is ugyanaz lesz, mint eddig: a tápos íjászaikkal leszedjük/meggyengítjük a ránk támadó hordákat, majd a maradékot harcosaink kardjára és csatabárdjára hagyjuk. Időnként a törpeinkkel is szanaszét robbantathatjuk őket, vagy megpusztiltathatjuk őket egy-két tűzlabdával, ha van a csapatunkban néhány warlock.

Hősök, felemás cipőben

Úgy látszik, hogy a fejlesztőknek nagyon bejön az a séma, hogy a világ 90 százalékát elpusztította már a gonosz, mire csapatunk közbeavatkozhat és legyőzheti őket. Ez az első részben remek hangulati aláfestést adott, hiszen ki nem szeret vesztett állásból nyerni? Még a második részben is elment, a harmadiknál viszont már elég uncsi. Szerencsére a játék folyamán ismét érdekesebbé válik a legendák világa. Megemlíteném, hogy egyik hősünk szakasztott úgy néz ki, mint a második rész negatív főhőse, Soulbrighter – és lehet, hogy ő is az? ☺

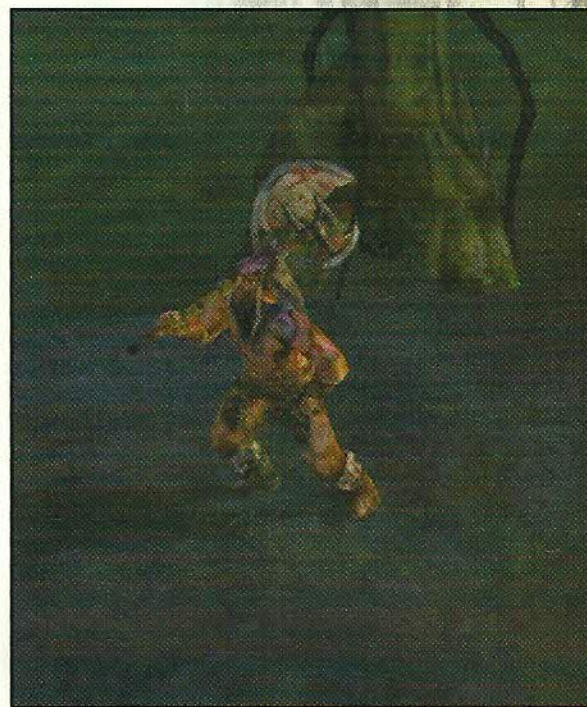
A történet mesélése és a küldetések ismertetése nem változott, ami ebben az esetben pozitívum: továbbra is egy lassan scrollozó szöveget olvashatunk és hallhatunk, miközben harcias színezetű aláfestő zene szól. Időnként láthatunk átvezető

„filmeket” is. Hogy miért

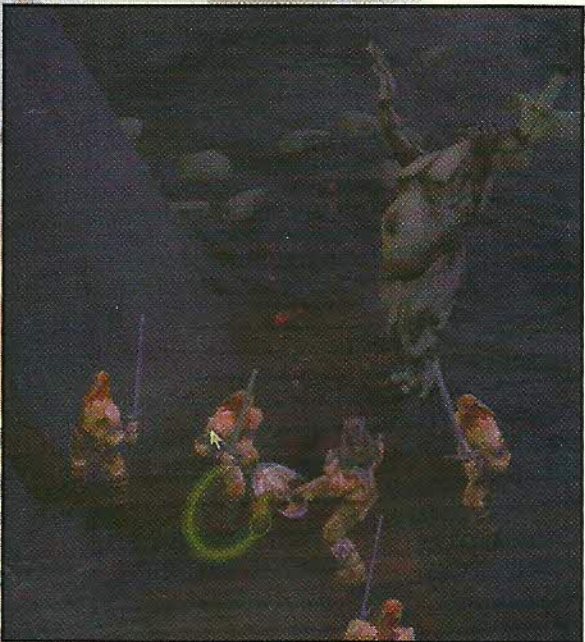
„Miért nem volt képes a Mumbo Jumbo legalább valamit újítani?!”

ez az idézőjel? Az első két rész csapnivalóan gyenge animáció-megmozdulása után látszik az igyekezet,

hogy az új készítő megpróbált valami jobbal kirukkolni. A gond ott van, hogy ez csak *majdnem* sikerült... Egyszerűen annyira életlen a kép, hogy bár nem élvezhetetlen a dolog, de ez bizony csak egy fokkal jobb az első résznél. Újdonság viszont a küldetések végi



Last Man on the Hill



értékeléskor, hogy nem csak a harcok statisztikáját kapjuk meg, hanem a mesélő pár mondatban összefoglalja ténykedésünket, és annak kihatását a további eseményekre.

Az eltűnt tapasztalat nyomában

A korábbi részek nagy előnye volt, hogy embereink fejlődtek, és a legtöbb esetben tovább is vihettük őket a későbbi küldetésekbe. Én még át is neveztem őket, külön jelölve nevük mellett a leölt ellenségek számát és büszke voltam, hogy sikerült majd' minden pályát veszteség nélkül teljesítenem. Na, ennek vége, ugyanis a Myth III-ban nem viszi tovább a program derék harcosainkat. (Na tessék! Én

A Myth-ikuskét első rész

Akik nem játszottak a Myth előző részeivel, azoknak itt egy kis múlt-idéző: A bevezetőben emlegetett új koncepció abból állt, hogy – a valós idejű csaták világától eltérően – nem rendelkeztünk bázissal, és nem is tudtunk egységeket gyártani sem, így elmaradtak a „gyorsan gyártunk száz tankot, aztán usgyi!”-klikkelő-bajnokságok. A kezünk alatt álló maroknyi csapatra viszont érdemes volt figyelni, mert a harcok során tapasztalatot gyűjtöttek és ezáltal (meglepő módon) ügyesebben harcoltak – már ha nem haraptak idejekorán fűbe...ami pedig könnyen előfordult, lévén a játék igen nehézre sikerült: mint később kiderült, egy programbug miatt mindig a legnehezebb fokozaton nyomtuk... Ezt persze egy patch-csel kijavították, de így is oda kellett figyelni embereink (törpéink) egészségére. Éppen ezért a legtöbb küldetést csak rejtőzködve, manőverezve és az ellenséget csapdába csalva lehetett teljesíteni, amolyan fantasy-kommandózáva ☺. A történet is kellemesre sikerült – bár itt sem tudták elkerülni az „egyszer csak megjelent Mr. Gonosz és elkezdte a békés világot pusztítani” kiindulópontot, de a történetet továbbszöve félel-

meg még abban reménykedtem, hogy végre küldetésről küldetésre jobban fognak fejlődni az embereink, mint az előző részekben, erre még az is kikerült a játékból, hogy egyáltalán visszatérjenek! Brávó! ☺ Bad Sector)

Igaz, hogy a történet szerint hónapok, sőt évek telnek el, míg egy újabb küldetésben bizonyíthatjuk taktikus képességeinket, ennek ellenére hatalmas baklövésnek tartom a dolgot, hiszen ezek után fölösleges lesz pátyolgatni katonáinkat, mert akár élve maradnak, akár nem, a következő pályán már másokkal találkozunk – a főszereplőket kivéve. Mint említettem, küldetéseink nem követik szorosan egymást: így kicsit olyan érzésem volt, mintha lebegnék a történetben – az események alakulnak, de túl sok bebeszélésom nincsen, hogy mi is fog történni. Kicsit valóban olyan, mintha egy nagy történelmi eposzt olvasnánk, és nem hőseim sorsát követném nyomon.

Egyszerre jó és rossz

A játékmenet után nézzük a megvalósítást, hiszen az előző részek e témában is kimagaslóan jól teljesítettek. A grafikus engine-t most valóban újraírták, ami elsősorban a karakterek kinézetén látszik: míg eddig nem tűntek valódi „3D-s teremtménynek”, most már poligonokból épülnek fel. Jobban rájuk zoomolhatunk, közelről még az arcukat is ki-

metesen sötét hangulatú, de élvezetes mesének lettünk részesei, ahol valóban a Hősök harcoltak a sötét erők ellen. A grafika ott volt a topon, ráadásul a Myth az elsők között támogatta a 3D-s kártyákat is (akkor még az egyedüli 3dfx-et...). Egyetlen hibája a leírhatatlanul ronda animáció volt. Ezekután a minimum, hogy páros lábbal rúgják ki a mozik készítőit – gondoltam, de hát a játékfejlesztők világa is tartalmaz meglepetéseket: ők csinálták a második rész filmjeit is ☺. A **Myth II** egyébként sem az újításairól volt híres: pár új saját, és ellenséges egységgel és egy közepesen jó történettel bírt, de a játékmenet továbbra is kimagasló, és a dark-os hangulat is rendben, ezért a játékosok nem is érezték semmilyen hiányt. Ezek után játszhattunk még a **Myth II-Chimera** nevű, nyolcpályás küldetéssorozattal. Bár a történet itt sem volt különleges, de a megvalósítás igen profira sikerült. (igaz, animációk nem szerepeltek benne ☺) Új karakterekkel is találkozhattunk és végre nem arról szólt a történet, hogy megmentjük a világot.. Nem mellékesen pedig teljesen ingyenes volt! (a GameStar-CD 05-ös számán szerepel!)

vehetjük. A kardos-pajzsos harcosunk egészen lenyűgözően részletes lett, de a többieknek sem kell szégyenkezniük. Régi kedves barátunk, a wight – aki azzal lepett meg bennünket, hogy közelünkbe sántikált, majd ott váratlanul hatalmasat robbant – új külsőt kapott: úgy néz ki, mint egy dagadt és kopasz jegesmedve. Tulajdonságát ismerve ez egészen logikus is, hiszen valahol el kell férnie annak a sok robbanószernek ☺. Az egységek mozgása is részletesebb, pl. az íjász hátranyúl a tegezébe, elővesz egy nyílveaszt, céloz, majd kilövi; a lények, haláluk előtt még agonizálnak néhány másodpercet, stb. A fények, árnyékok is sokkal pazarabban: fáklyák világítják meg a sötét barlangokat, égő nyílveasztok gyújtják meg az ellenfeleket... A valódi 3D-s grafikának viszont hátrányai is vannak: embereink szögletesek, arcuk elmosódott és a korábban csodálatosan fodrozódó, visszatükröződő víz is elég szárnalmas lett, és akkor még nem is beszéltem a talaj és a ráaggatott tárgyak (fák, házak) rossz összeillesztéséről. Bennem meg csak az merült fel, hogy ha a mai focijátékokban annyira részletesen ki tudják dolgozni a játékosokat, akkor ezt egy Myth III miért nem tudja megtenni?? (Nem is rossz ötlet! Bízák a Myth-sorozat készítését az EA Sportsra! ☺ Bad Sector)

Myth lehet ilyenkor tenni?

A főmenü zenéje ismét csodálatos, viszont a küldetések alatt továbbra sincs, pedig lehetne növelni az adrenalin szintünket félelmetes, váratlanul felcsendülő ritmusokkal. A játék kezelőfelülete sem ad okot öröme – ha bármit át akarunk állítani, mindig ki kell lépni a küldetésből a menübe, majd ha befejeztük újra betölteni az állást. Talán apróságnak tűnik, de mikor már a különböző gomb és grafikai beállítások miatt már huszadszorra kell töltögetni, akkor az már egy kicsit idegesítő. A mentéssel is akadnak gondok: az hagyján, hogy mindig ugyanarra a néven akarja elmenteni, de miután átírtuk, még külön rá kell klikkelni az OK-ra, ahelyett, hogy egy szimpla gombnyomással megelégedne a program. Ez is apróság, de egy játék alatt igen sokat szokott a többségünk menteni, és akkor már nem annyira az ☺. Önmagában állva a Myth III nem lenne rossz, ezért is a sok kritikához mérten magas százalék. Azonban egy folytatás esetén mindig figyelembe kell venni az elődöket, és ha ezt teszem, tényleg nem tudom megérteni, hogy a Mumbo Jumbo miért nem volt képes legalább valamilyen, akármilyen játékelemet újí-



tani?! Mert a jó-rossz grafikán kívül az égvilágon semmilyen újonsággal sem találkozunk. De még a meglevő apróbb hibákat sem javították ki! Hiszen pl. csapatunk tagjai lehetnének lényegesen intelligensebbek is – súlyos sérülés esetén visszavonulhatnának, a kijelölt egységeket védelmezhetnék, stb. Ezek után már elő sem merek hozakodni azzal,

hogy a játékosok jelentős része igencsak örült volna, ha berakják a harc közbeni leállítás lehetőségét. (amit ráadásul egy apró trükk segítségével már használni lehetett az előző részekben) Szóval, aki csak most ismerkedik a Myth-sorozattal, az nézze meg a demót, és ha bejön, akkor mehet a móka, a Myth-rajongók viszont készüljenek fel egy jókora csalódásra.

Uhu

Myth III: The Wolf Age

www.mythwolfage.com

PRO

- a korábbi Myth-ek hangulata ismét feltámadt
- javított grafika...

KONTRA

- ...ami lehetne sokkal szebb is
- néhány új egységtől eltekintve minden maradt a régiben
- általános fantáziátalanság

HARDVER

Pentium Celeron 400 MHz, 64 MB RAM, 250 MB HDD, 16 MB VGA

GRAFIKA

HANGOK

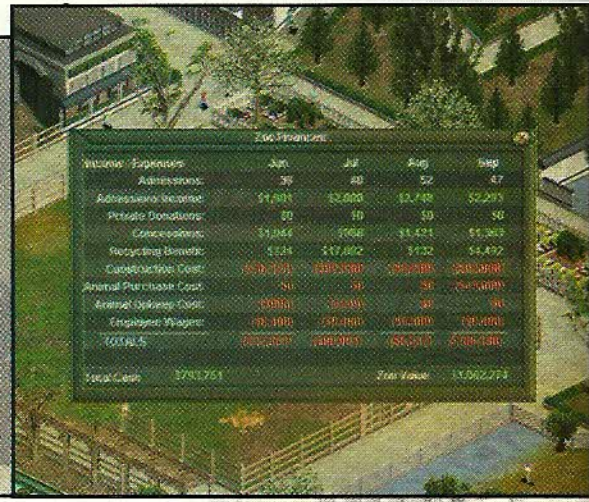
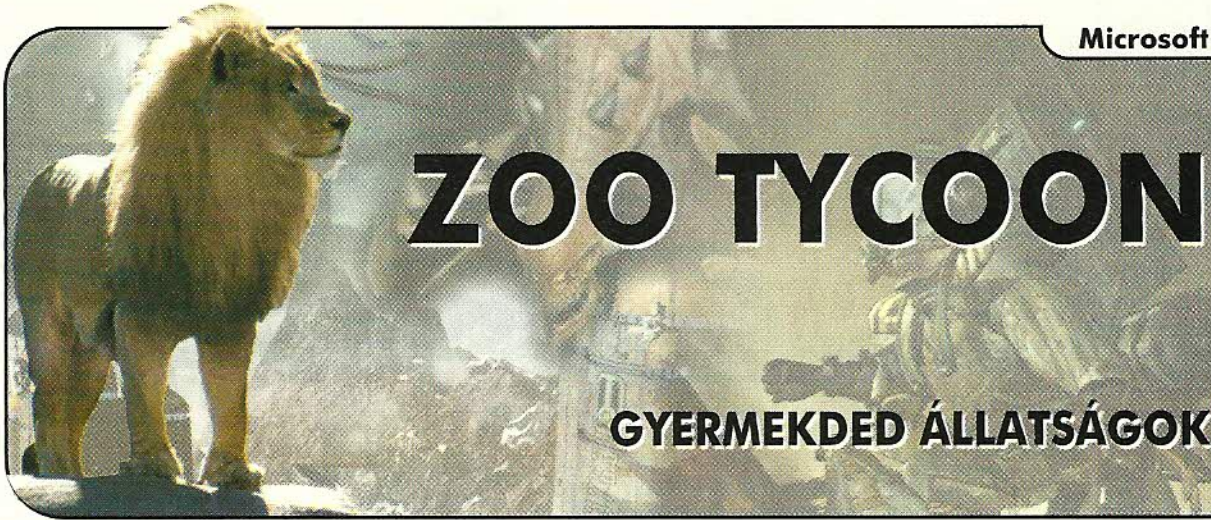
ZÉNE

JÁTSZHATÓSÁG

72%



Microsoft



Tycoon – a kérdés: ki hány szóval tudja kiegészíteni a megadott nevet úgy, hogy valódi játékprogramok címét adja ki a szókapcsolat? Hét? Tíz? Tizenhét? Nem tudom, mennyivel lehetne megnyerni ezt a kis elmebajnokságot, de az biztos, hogy az egyik leggyakrabban használt szócska a Tycoon lett, mióta a nagy öreg, a *Railroad Tycoon* lefektette a siker felé vezető első sínpárt. Mit is találunk ezen a vonalon? Alapvetően egy menedzselési szituációt, ahol embrionális állapotban lévő cégünket kell – fogyasztóink igényeinek minél teljesebb kielégítésével – a piac csúcsára röptenünk. A Microsoft eddig nem vétette magát észre ezen a területen, ezért is várhattuk fokozott érdeklődéssel az óriáscég Tycoon variációját. Ez történetesen egy Zoo előtagot kapott, azaz majmok, tigrisek és kisgyermekes szülők rettegjetek – beindul a virtuális állatfarm!

Aki foglalkozott már hasonló programmal (van olyan, aki nem?), annak nem kell részleteznem a stílus sajátosságait. Most sincs más dolgunk, mint gondosan megtervezni a játékteret, jelen esetben egy állatkertet, s a kapukat megnyitva folyamatosan figyelni a látogatók, valamint állati munkatársaink óhajait-sóhajait. Ha így teszünk, jó alapokra fektetett intézményünk kasszájában hamarosan dagadni fog a sok zöld hasú bankó.

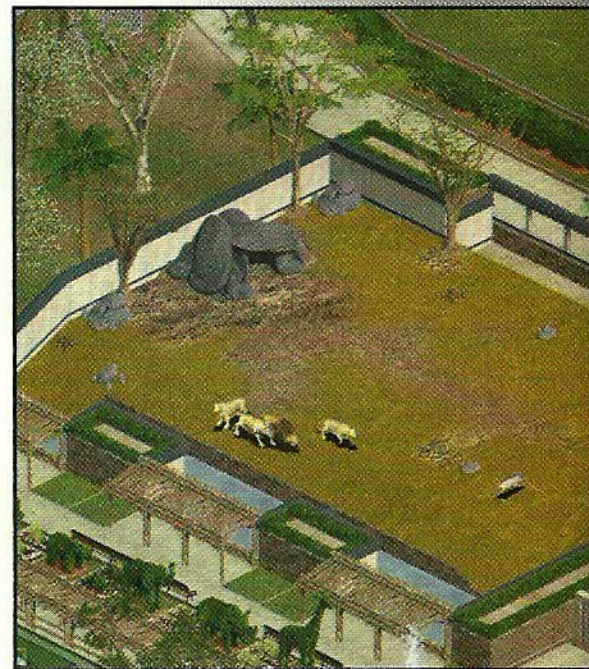
A kerítés ezúttal nem körítés

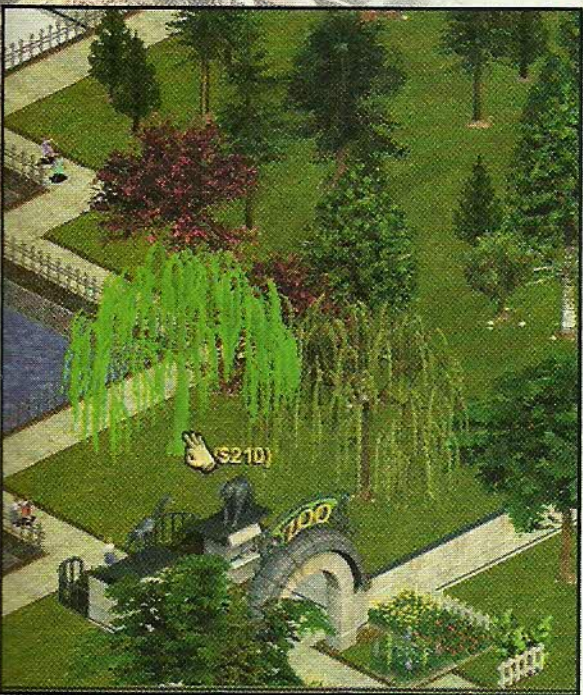
Először is helyet kell készítenünk a négy, nyolc, száz és egyéb számú lábbal rendelkező állataink számára. Ez úgy zajlik, hogy kiválasztjuk a megfelelő elválasztó-elemet, s hasítunk egy kívánt nagyságú területet a parkból. Milyen a megfelelő, s mekkora a kívánt? Erre egyrészt a józan eszünk (egyméteres háncskerítést nem választunk oroszlánketrecnek), másrészt a programból lehívható információk adnak választ (pl. a kenguruk szeretik a jó nagy placcot). De nemcsak a felsorolt szempontok a mérvadóak, ugyanis meg kell találnunk az arany középutat a biztonság-árlátvány bűvös háromszögében. Mert például a magas falak tutira bent tartják a jegesmácat, de ha a vendégeink nem tudják kellő méretű felületen keresztül megfigyelni, akkor nem sok hasznot generál a félelmetes ragadozó. Ezért van az erős plexi, ami véd is, meg átlátszó is, csak hát ugye pénzből szinte sosem áll elegendő a rendelkezésünkre... Elhatárolás után következik a bélelés, mármint a talajé. Finnyás barátaink ugyanis kikö-

vetelik maguk számára az élőhelyüknek megfelelő borítást (megfelelő típusok, jól meghatározott arányban). Hja kérem, ez nem a Fővárosi Állatkert, ahol a szegény hiúz egy tíz négyzetméteres beton ólban kénytelen tengődni! (Igaz, mostanság az említett intézményben is sokat javult a helyzet.) S ha ez még nem volna elég, majdnem minden állat külön fafélét igényel, de kizárólag olyat, mert a már egy kicsit is eltérő stílusú növénytől a falra másznak – legalábbis képtelenek. A fű, fa, virág után még jöhet némi kő, szikla, máshoz, miegymás, és nem szabad megfeledkezni a kellő anyagból, méretben rendelkezésre bocsátott lakóhelyről (köznapiabban néven: ól, istálló, karám, stb.) sem. Most már ugye minden klappol a kis dögnek? – kérdezhetnénk rá ingerülten, de a szomorú valóság az, hogy néha még ezek után is követelőznek evolúciós sorstársaink. Lehet, hogy társra vágnak, vagy éppen túl sokat zsúfoltunk egy területre, mindegy, a lényeg, hogy valamiért elégedetlenkedni tudjanak!

Kérjük, ne etessék az állatokat!

Az állati részvevőkhöz képest humán erőforrásainkkal kifejezetten könnyű dolgunk lesz.: elég a kellő mennyiségű személyzetet felbérelnünk, s ők szépen végzik a dolgukat. Bár előfordult, hogy a szegény oroszlánjaim majd felfordultak az éhségtől, pedig gondozók hada hemzsegett a parkban. Lehet, hogy szója-





fasírttal akarták megetetni a szegény párákat? (Az ügyes menedzser ilyenkor kóstitolja meg a szóban forgó gondozó húsával az oroszlánt... ☺ Bad Sector) Gondozókon kívül karbantartókat és túravezetőket kell/lehet alkalmaznunk, már amennyiben tiszta és kulturált szolgáltatásokat nyújtó állatkert híret akarjuk kelteni.

Végre elérkeztünk azokhoz, akik majd a fedezetét biztosítják mindannak, amire eddig elszórtuk a pénzünket: a látogatókhoz. Ők – elmentében állatainkkal ☺ – nagyon egyszerű teremtmények. Elegendő, ha néhány jóltartott vadat megbámulnak, kólát meg hamburgert kapnak a büfében, s utána valahol az egész fárasztó procedúrát kipihenhettek, és voilá, arcukon bárgyú vigyorral távoznak a délután végeztével. A büfék, pizzériák, szuvenír árusok mellett az egyéb szolgáltatások is megvehetőek kilóra, azaz egyetlen épület formájában, tervezés nélkül. Ilyen például a simogató-ház, ami legalább olyan hülyén hangzik, mint az angol megfelelője (*petting house*), ám mielőtt még többen erotikus vonalon gondolkoznának tovább, közlöm, ezúttal „csak” báránycák, tehénké, kacsák, libák legális kínzásáról van szó, kisgyerekek által. (Elég perverz egy játék... ☺ Bad Sector)

Kevés vagy, mint sünben a dauer!

Nagyjából ennyit kínál a program. Hozzáteszem, sajnós. Nekem körülbelül a harmadik lakhely kialakításánál ment el a kedvem az egésztől. Nincs másról szó, mint gépies ismétlődésről. Igaz, hogy a csimpánznak nem sivatag kell, hanem erdőtalaj, de ennyi a „változatosság”, és ez nagyon kevés. Felbukkan még pár érdekes motívum, mondjuk az, hogy különféle állatvédő alapokat finanszírozva olyan különleges fajok egyedeihez is hozzájuthatunk, mint például a fehér tigris. De ez sem elegendő a feszültség fenntartásához, már ha értitek, mire gondolok... Sőt, sajnós elképesztően ordító hibákkal is találkoztam a tesztelés alatt: egyik alkalommal bengáli

tigrispárt szereztem be, akiről (amikről?) tudni illik, hogy rendkívül ritkán szaporodnak mesterséges környezetben. Erre mit látok? Három-négy hónap (!) múlva két kölyök kavar a fák között! Hát lehet, hogy vemhes nőtényt vettem az induláskor, de akkor: egyrészt nem ártott volna a programnak erről tájékoztatnia engem mint igazgatót, másrészt egy ilyen állat nyilvánvalóan jóval többbe került volna, mint egy „normális”. Szóval ebben az esetben inkább egyszerű következetlenséggel állhatunk szemben.

A grafikus felület sem tud érdemleges minőségjavulást kiharcolni, hiszen rondának ugyan nem nevezhető, de az átlagos színvonalat a legnagyobb jóindulattal is csak alulról súrolja. Stílusos kiegészítője a látványnak a közepszerű zenebona és ricsaj. Szintén problémás a berendezési elemek, tárgyak elhelyezése, néha sokat kell bíbelődni, mire a kívánt helyen jelenik meg egy-egy kerítésdarab vagy édességautomata. Az igazi rémálom viszont a tereprendezés, itt komoly kézügyességgel s tengernyi türelemmel kell felvérteznünk magunkat, ha ideggörcs nélkül kívánjuk abszolválni a feladatot.

Biológia óra helyett

Ez utóbbi különösen bosszantott, mert ennek hiányában legalább a fiatalabb korosztály számára bátran és melegen ajánlhattam volna a Zoo Tycoon-t. Mert azt azért a sok negatívum ellenére el kell ismerni, hogy rengeteg érdekes, új információval szolgál a játék a programban előforduló állatfajok táplálkozási szokásairól, viselkedésükről, különlegességeikről. Bizony, én is többet tanultam néhány ilyen infólap átböngészéséből, mint mondjuk a hatodikos biológia órák alatt. Külön probléma nálunk a nyelv kérdése is, bár minimális angoltudás és egy szótár birtokában egész jól él lehet boldogulni a ZT-vel. Még az is előfordulhat, hogy a magyar forgalmazó honosításra szánja el magát. Úgyhogy a fiatalabbaknak mégiscsak érdemes lesz megnézni, az idősebbek meg örüljenek, hogy nem kell többet bioszból felelniük!

-csonti-

Zoo Tycoon
www.microsoft.com/games/zootycoon

<p>PRO</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ sok hasznos információ az állatvilágról 	<p>KONTRA</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ monoton játékmenet ■ kevés kihívás
---	--

HARDVER
Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, 250 MB HD, 4 MB-os videokártya

GRAFIKA	HANGOK	ZENE	JÁTSZHATÓSÁG	
----------------	---------------	-------------	---------------------	--

68%

POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR

A CSALÓDÁS KÖNNYEINEK TAVA



A régi motoros szerepjátékosok a '88-as Pool of Radiance nevének említése hallatán legalább egy dupla orgazmust élnek meg: talán ezért történet, hogy a most, tizenhárom évvel később elkészült folytatás két teljes hétig a toplisták tetején ücsörgött! Aztán hirtelen lezuhant a kilencedik helyre, onnan pedig a jó isten tudja, hová. Legalább most már azt is tudjuk, hogy eddig tart a hírnév és a jó marketing hatása...

„Biztos csak bennem van a hiba!” „Nem gond, majd kijavítják!” „Ez csak egy béta!” Ilyen és ehhez hasonló kijelentésekkel nyugtatgattam magam, amikor augusztusban tesztelgettem a híres-neves Pool of Radiance folytatásának első

verzióját. A karaktergenerálásnál még

„Egyes osztályoknál hiányzik a női 3D-s alak – ez az Advanced Lustaság&Trehányság 4.0 egyik fícsörje...”

átsiklottam a választható osztályok, fajok és 3D-s modellek gyér számán, hiszen semmibe sem került volna ezeket még a végleges verzióba beleszuszítani. A gnómokat úgysem szeretem (ilyen faj ugyanis nincs), a sorcerer pedig nekem tökéletesen megfelelt (csak ez az egy varázslófajta van). A druida mondjuk tényleg hiányzott (a Baldur's Gate-ben Jahiera az egyik kedvenc karakterem, és ő is ebben a karakterosztályba tartozik), de reménykedtem, hogy a végső programba majd csak becsúszik...

Karakteralkotás után – eléggé in medias res – elkezdődött maga a játék. Az első helyszín tényleg gyönyörűen kidolgozott, a 3D-s karakterek is tűrhetőek, a harc viszont kissé (?) körülményes a gördülőmenüs rendszer miatt. Később azért – úgy-ahogy – hozzászoktam... Aztán jött az első marha hosszú labirintus... Zombihentelés, csontvázdarálás, zombihentelés, csontvázdarálás... Egy óra, két óra, három óra, négy, öt és még mindig ugyanaz... Err.. khmm... igen... Ez türelmes embereknek való játék, „nem a heves vérmérsékletű Diablo fanoknak” – írtam bétatesztben...

Aztán megérkezett a végleges játék...

És gyakorlatilag *semmi sem* változott! Pedig vannak olyan játékok (lásd Dungeon Siege), amit előreláthatóan teljesen átgenerálnak, vagy újabb játékelemekkel gazdagítják a vég-ső kiadásig (Azt próbálják meg, hogy a DS-t

ilyenek hagyják!). A fajok, osztályok ebből a verzióból azonban ugyanúgy hiányoznak: továbbra sincs gnóm, mágus, bárd, és még csak néhány nyamvadt újabb 3D-s modellt sem voltak képesek rajzolni a meglévőkhöz! Az olyan finomságok hiányát (amelyek a Baldur's Gate 2-ben alapszámítanak) már észre sem veszi az ember, mint annak lehetősége, hogy egyes karakterek egyszerre két fegyvert használjanak.

A tulajdonságok kialakítása is rendkívül leegyszerűsített, bár az tényleg szerencsés húzás, hogy minden egyes osztályhoz két, vagy többféle fejlesztése szükséges egyszerre: a kalandornak például ügyesnek és intelligensnek kell lennie, a papnak karizmatikusnak és bölcsnek (wisdom) stb. A karaktergenerálásnál nagyon

meg kell gondolkodnunk, hogy mire tápolunk, mert később elég lassan fogunk fejlődni. Arról

már nem is beszélve, hogy az esetleges multiclass során egy másik osztály felvételének választása nem túl lesz hatékony, ha a megfelelő képességek hiányoznak hozzá...

Apropó, multiclass. A 3.0-ás AD&D szimpatikus (-nak tűnő) újítása, hogy nem kell megosztani a megszerzett tapasztalati pontokat két osztály között, hanem szintlépéskor bármelyiket fejleszthetjük. Ez tényleg remek dolog, akkor meg minek sírok? Nos, a túlzott liberalizáció szerintem egy kicsit lerontja a fantasy hangulatot: ki hallott már arról, hogy egy mágus hipp-hopp gondol egyet, és ettől kezdve barbárként tengeti életét?! Ugyanis a lehetősége megvan ennek is... (Ha jól emlékszem, a 2.0-ás ban ezt értelmesebben korlátozták.)

Az új szabályrendszer másik – kicsit furcsa – újítása még, hogy a fajok megkötés nélkül választhatnak foglalkozást: mondjuk, ízlés kérdése, hogy ez kinek mennyire tetszik – én egy kicsit konzervatívabb vagyok...

Annak viszont semmi köze az AD&D 3.0-hoz, hogy egyes osztályoknál egész egyszerűen hiányzik a női 3D-s alak – ezt inkább az Advanced Lustaság&Trehányság 4.0 fícsörjének nevezhetnénk... Egyébként sem állíthatjuk túl sokat kedvenceink külsejét: meg kell elégednünk azokkal a kész modellekkel, amelyeket a grafikusok megrajzoltak. (Mit mondjak, nem túl eredetiek...)

A játék legszórakoztatóbb része...

... a hivatalos fórum, ahol egy-két derék (feltehetően az Ubi Softnál dolgozó) egyén védte a Pool mundérjának becsületét a töménytelen szitkozódó és cinikus megjegyzéstől. Ha jót akartok röhögni, akkor nézzetek el ide. A vitriolos beszélgetések mellett többek között a körökre osztott és valós idejű RPG közötti vitázók is megszólalnak. A webcím pedig (ki gondolná? ©): www.poolofradiance.com.

„Gyere Windows testvér, hagyjuk itt ezt a kegyetlen világot...”

„Szegény” játékot az ág is húzza. Nem elég, hogy a Pool ilyen gyengusra sikerült, de még egy irtózatossan ciki bug is belekerült. Ha ugyanis az 1.0 verziót le akartad installálni, akkor a játék egy szuszra kicsontozta a Windowsod rendszerfájljait is, úgy, hogy installálhattad újra az egészet! Az 1.1-patch állítólag kijavította a dolgot, de addigra egy-két Ubi Softos ügyfélszolgálatos már szanatóriumba került... ☺



Üsd a zombit és a rémet, ezzel is a békét véded!

Amit azonban eddig leírtam, az mind semmi a harc és úgy általában ez egész játékmenet mérhetetlen monotonitásához képest! A játék kezdetén még csak-csak elnézi az ember, hogy csontváz-mészárláson kívül nincs túl sok esemény. Legalább *ekkor* még találkozunk három NPC-vel: egy kereskedővel, akinek aránylag jó dumája van, és az a különlegessége, hogy később semmi értelmeset sem vásárolhatunk nála; és két elf mágussal, akik egy fa tetején élnek és azzal töltik napjaikat, hogy kívülről bemagolják a *Fantasy klisék és közhelyek* című opust. Sajnos még figyelni is kell rájuk, ugyanis tőlük kapjuk az első küldetéseket, miközben fahangon lökik a rizsát. Amúgy meg kellene becsülnünk őket, hiszen ilyen szép, egészséges, friss hússal és ép végtagokkal rendelkező humanoidokkal egy ideig nem fogunk találkozni...

A Poolal játszva ugyanis a következő napokat, heteket azzal fogjuk tölteni, hogy végeláthatatlan és rettenetesen egyhangú labirintusokban, zöld orkok vagy „romlott” zombik húsát fogjuk szeletelni, illetve csontvázak száraztakarmányát darálni. Egyszer-egyszer elvétve, bágyadt mosollyal, megváltásként üdvözölhetünk néhány ritka gyíkembert, „árnyat”, vagy más egzotikusabb szörnyet is. Értelmes, kommunikációra képes élőlényekkel viszont csak tényleg nagyon ritkán fogunk találkozni: a legtöbbször ők is a következő küldetést szajkózzák el.

Felkérhetem egy szambára?

Igazság szerint még ezt is – úgy-ahogy – elnézné az ember, ha ezen felül maga a harc nem lenne annyira kegyetlenül fapados. Amikor összeakadunk egy-egy monszttal, akkor általában az alábbiak szerint zajlik a műsor... A csapat betereszt, a magát taktikusnak *képzelő* játékos pedig már hátulra is penderítettte a mágust, miközben a harcosok elől izmognak. A Pool zombijai azonban nem olyan fából faragták, hogy holmi stratégiázás megzavaráná őket! Miközben hőseink dermedt csendben, tétlenségre kárhóztatva bámulják őket (mert hát kérem szépen *körökre osztott* RPG-ről van szó, nem?) rothadó testű barátaink a terem túlsó sarkából, idegtépően komótosan hozzájuk szambáznak, majd *megkerülik* vitézeinket és a varázslatokat még csak el sem habogó emberünk mellé állnak! Szerencsétlen mágusunkkal ilyenkor két dolgot tehetünk: vagy csak azért is varázsolunk vele (ekkor a szörnyek nagy eséllyel, egy-egy maflással becsüntetik a mutatóványt), vagy megpróbálunk a körből kimaradva hátulra menekülni (ha mázlija van, akkor karakterünk túléli, miközben az AD&D szigorú szabályai szerint a mellette álló dögök utána kapva megpróbálják miszlikbe szagatni...). Hab a tortán, hogy a rossz design miatt még azt sem lehet világosan látni, hogy a szörnyek mikor állnak ténylegesen mágusaink mellett és mikor nem! Ez bizony elszomorító, de akkor legalább az előre lopakodó tolvajunkkal harc előtt felderíthetjük a terepet és kiszúrhatjuk messziről a

mosztert, nem? Hát nem. Ugyanis a Pool of Radiance hősei csak egymás kezét fogva hajlandóak vándorolni: mindenféle eltévelyedés szigorúan tilos! Külön akarsz válni? Szó sem lehet róla! Felrobban egy csapda? Seabaj, együtt szívunk!

Igaz, egyébként sem lenne értelme nagyon lopakodni, ugyanis a támadó varázslatokat „békeidőben” nem használhatjuk: ha egy ilyen rásütnénk az ellenségre, akkor automatikusan jön a (részben) körökre osztott csata!

Ennyi szenvedés után legalább gyorsan fejlődnének karaktereink, de még ez az öröm sem adatik meg: az én embereim legalább négy napos intenzív játék után léptek csak a harmadik

szintre, annyira kevés pontot kaptak a töménytelen győztes csatáért! Arról már nem is beszélve, hogy tökmindegy, milyen tápos ellenséget hentelem le, ugyanis alig van különbség a kapott XP mértékében!

Az irányításnál már beszéltem a gördülőmenüs rendszer félresikerültségéről, az viszont csak sok-sok óras vándorlás után tűnt fel igazán, mennyire idegesítő, hogy állandóan a képernyő szélére kell klickelnem, ha haladni akarok, mert a látóteret nem lehet a csapatról odébb görgetni...

Akkor miért nem citrom?

Hát, ugye a Citrom-díj csak egyoldalú szokott lenni... ☺ De leginkább azért, mert el kell ismernem: a tömérdek ostobaság, csapnivaló kezelőfelület és design ellenére is megmaradt valami a régi Pool hangulatából. Egyes elszánt emberkének internetes fórumokon még azt is regélték, hogy amikor 897466 zombit és 968654 orkot ledaráltak és végre kiértek a hatalmas dungeonokból, akkor a városban végre *NPC-vel is beszélgethettek* (minő csoda) – néha-néha. Csak legyen hozzá elég türelmed. Nekem nem volt.

Bad Sector

Pool of Radiance 2

www.poolofradiance.com

PRO

- a régi SSI szerepjátékok hangulata azért meg-megcsillan
- *nagy sokára* állítólag városi részek is vannak
- kellemes grafika

KONTRA

- zombigyakás három műszakban
- borzasztóan sivár és monoton dungeonok
- taktikai harc, taktikázás nélkül

HARDVER

Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, 3D-s videokártya

GRÁFIKA

HANGOK

ZÉNE

JÁTSZHATÓSÁG

57%

ALIENS VS. PREDATOR 2

CSÚCSRAGADOZÓK, HA TALÁLKOZNAK

Elég sokat kellett várni rá, de végül csak-csak elkészült 1999 „legfélelmetesebb játékának” folytatása. Persze ennek a jelzőnek első hallásra igencsak reklámíze van, ám aki játszott az Aliens vs. Predator első részével, az tudja, hogy a szlogen jelen esetben megállja a helyét. Elég csak felidézni az egyik ismerősöm kifakadását egy átjátszott éjszaka után: „...ha akkor bejön a macska a szobába, ott csinálom össze magam...☺”. Hát igen, a gyengébb idegzetűeknek nem ajánlott a második rész sem!

Bejegyzés: 2211, Korari dzsungelbolygó. 19 évvel az Incidens előtt:

A galaxis feltérképezett részének kolonizálása töretlen tempóban halad. A csillagközi mamutvállalatok terjeszkedése úgyszintén. A Weyland Yutani azonban nem számolt az esetleges Xenomorph jelenléttel a Korari nevű dzsungelvilágon, ahol alig néhány hónapja létesített fegyverfejlesztő és összeszerelő gyártelepet. Pedig az átkozott dögök csak úgy hemzsegték a bolygón...

A koloniális erők nagy létszámban vonultak fel a helyszínre, hogy evakuálják a mérnököket és a munkásokat. *Valami* azonban nem stimmelt az akcióval. *Valaki* még jelen van az embereken és az idegeneken kívül... *Valaki*, aki mindkettejükre vadászik.

Bejegyzés vége

Változatlan alapok

A játék kiindulópontját most is a két kultuszfilm, az Aliens (A bolygó neve: Halál) és a Predator (Ragadozó) adja, azonban a dolgot nem úgy kell elképzelni, hogy van az első „misszón”, ahol Idegeneket ölünk, aztán meg a második, ahol Ragadozókat. A világ ennél jóval kidolgozottabb!

Az AvP2 alapfelállása szerint a világúrt a XXIII. század elejére emberi kolóniák sokasága népesíti be. Az igazi hatalom nem kormányok vagy nemzetközi szervezetek, hanem galaktikus nagyvállalatok kezében összpontosul, amelyek törvényt s erkölcsöt nem tisztelve versengenek egymással a mind nagyobb profittért és hataloméért. Ezen óriáscégek egyike a Weyland-Yutani, melynek anno szegény megboldogult Ripley is az alkalmazottja volt az Alien-filmekben. Ha visszaemlékeztek, a főszereplő akkor mindent megtett annak érde-

kében, hogy megakadályozza az idegen fajjal történő kísérletezést (a harmadik rész végén még meg is ölte magát, hogy elpusztítsa az utolsó, még *benne* élő példányt). Azonban az AvP2 sztorijának idejében a Xenomorph-projekt már odáig fajult, hogy a WY legalizáltatta az Idegenekkel történő orvosi és biológiai kísérleteket, s külön erre a célra kutatóállomásokat létesített az ismert, általuk lakott bolygókon. Ők biztos nem látták a filmet, mert akkor tudták volna, hogy ez nagyon rossz ötlet...☺ Van azonban egy másik faj is a galaxisban, mellyel az emberek kapcsolata koránt sem ennyire egyértelmű és világos. Egy faj, amely ősbibb mindegyiknél, amely a technikai fejlettség jóval magasabb fokán áll, gondosan ügyel arra, hogy eredete és szándékai rejtve maradjanak mindenki előtt, s a világ-

egyetem többi élőlényét kö-

zönséges prédának tekintti: a Predatorok.

(Egyes nézetek szerint ők tenyésztették ki a savas vérű idegeneket,

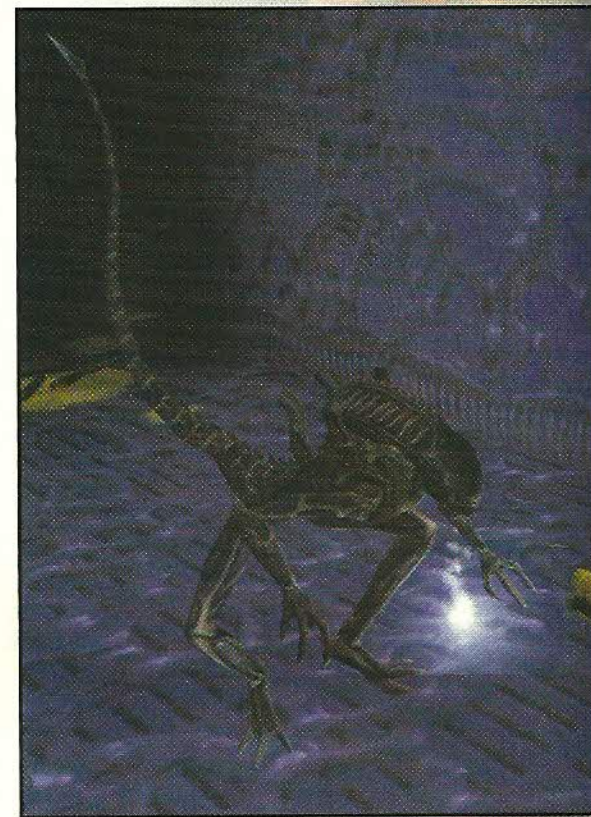
hogy néhány világon sza-

badjára eresztve őket később vis-

zatarhessenek vadászni rájuk, ám ez sosem nyert bizonyítást.) A Ragadozókat büszkék és erélyesek, mint egy középkori paplovag, ám kegyetlenek és szadisták is egyben, mint a bogarakra vadászó kigyerek.

A történet mint húzóelem

Az FPS-eknél általában nem fektetnek kellő hangsúlyt a készítőik a jó történet kidolgozására, (pedig a Half Life sikere egyértelműen





Az AvP univerzum

Az Aliens és a Predator eredetileg két, különálló világának egyesítése nem a Monolith ötlete volt: már réges-régen egybemosta őket a sc-fi írók, akik a játékkal azonos címen, tonnaszám ontották a jobb-nál jobb könyveket (ezeket mindenkinek melegen ajánlom figyelmébe). Tulajdonképpen ők tekinthetők az AvP univerzum valódi letéteményesének.

bebizonyította, hogy mennyire fontos lenne), s ez bizony nem egy ígéretes alkotásnak jelentette már a végétét. Szerencsére a sztori az AvP2 esetében ugyanolyan jól kidolgozott, mint maga a világ, melyben játszódik. Ennek köszönhetően készülünk fel rá, hogy addig nem fogunk felállni a játék mellől, amíg végig nem játszottuk (én legalábbis nem bírtam nyugodni addig, amíg a több szálon futó cselekmény minden részletére fényt nem derítettem).

Az események az LV1201-es bolygón, az Idegen Fészek és az alatta található Ősi Romok körül bonyolódnak. A sztorit mindhárom fajjal végigjátszhatjuk, csak természetesen más-más perspektívából. Minden egyes kampány történései más-más helyen, de ugyanabban az időben történnek. Néha-néha éppen ezért keresztezik egymást a „szálak”, ilyenkor passzív szemlélői lehetünk „másik énünk” ténykedéseinek. (Például a tengerészgyalogossal, amint a kutatóközpontból próbálunk elmene-külni, az egyik helyen csak úgy juthatunk tovább, ha felolvasztunk és arrébb teszünk egy hibernálókapszulát, amelyben egy Ragadozó tartanak fogva. A lény álmosan bámul ránk, mi pedig megyünk a dolgunkra. Ezután majd berosáltam a gyönyörtől, amikor a Predatort irányítva az egyik szorult helyzetből úgy menekülünk meg, hogy egy arra bóklászó tengerészgyalogos felolvasztja a hibernálókapszulánkat...☺)

Emberi dolgok

Bejegyzés: 2231. január 6. LV1201-es bolygó. Az Incidens után hat héttel.

A Verloc nevű cirkáló, fedélzetén két osztag tengerészgyalogossal orbitális pályára áll az LV 1201 körül. Hat héttel ezelőtt minden összeköttetés megszakadt a Weyland-Yutani, bolygón létesített Xenomorph Kutatóközpontjával. A vállalat szerint a bolygón egy tetemes nagyságú Fészek található, ám ez nem jelenthet veszélyt a bázisra, mivel annak védelmi rendszere minden külső behatolást meggátol. A létesítmény vezetője, Dr. Eisenberg, elis-

mert szaktekintély, a planetáris véderő pedig Rykov tábornok irányítása alatt áll, aki a 19 évvel ezelőtti, hírhedt Korari-i mézszálás – melynek során egy rutin mentőakció közben Predatorok ütöttek rajta a tengerészgyalogosokon – egyetlen túlélője.

Első számú direktíva: az összes túlélő evakuálása.

Második számú direktíva: minden nem emberi létforma likvidálása.

Bejegyzés vége

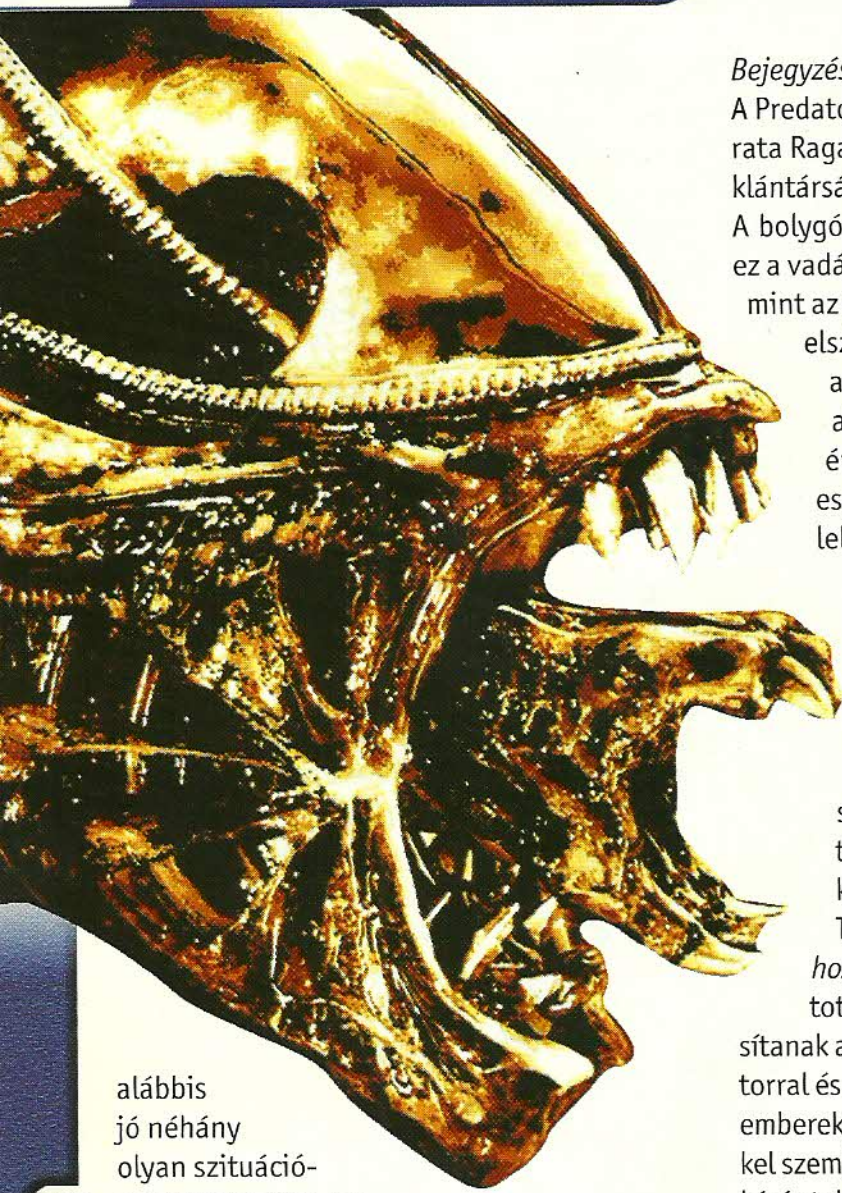
Mit tagadjam, én a játéknak azon részét élveztem legjobban, amikor a tengerészgyalogost (név szerint Andrew „Frosty” Harrisont) irányítottam. Nem mintha a másik két faj kampánya unalmas vagy hangulattalan lenne, egyszerűen csak – ízlések és pofonok – nekem ez jött be a legjobban. Valami félelmetes hangulatot áraszt ugyanis, ahogy a kihalt, vörös vérsfényekkel villódzó folyosókon egy szál impulzusfegyverrel botorkálunk a sötétben, minden idegszálunkkal

a mozgásérzékelő pattogására koncentrálnunk, és majd összezsínáljuk magunkat, amikor a mellettünk lévő csőből gőz csap elő éles sziszegéssel. Arról

pedig már nem is beszélek, amikor detektorunk valóban mozgást érzékel, s egyre magasabb csipogással adja tudtunkra, hogy az a valami még 25 méterre van, és felénk tart, 15 méter, és közeledik, aztán még egy pont megjelenik, és még egy, mi pedig csak állunk egy sarokban és izzad a kezünk az egéren... Félelmetes! Kötelező Hard nehézségi szinten, sötét szobában végigjátszani! A hatás garantált ☺

A küldetések nagyon jól illeszkednek a hangulathoz: fordulatosak, izgalmasak, végig fenn tartják az érdeklődést. Az eligazítás is nagyon jól kitalált, hiszen mindig van „velünk” – természetesen csak képletesen – valaki (egy felettes, egy titokzatos segítő), aki az eredeti Alien-filmekhez hasonlóan, a vállra szerelt videórendszer segítségével pontosan látja azt, amit mi is látunk, és folyamatosan kommentálja az eseményeket, valamint adja az újabb és újabb utasításokat ezek függvényében. Eszméletlen jó például, amikor az egyik küldetésben az idegenek által elhurcolt felettesünket kell megtalálnunk a jeladója alapján, és ezért be kell hatolunk egy fészekbe. Miután az APC-ben maradt bajtársaink navigálása nyomán rátalálunk a tisztre, tanúi leszünk, ahogy a mellkasából kirobban egy újszülött idegen, s ez alatt bizony a rádión keresztül halljuk, ahogy társaink undorodva szitkozódnak a látvány miatt. Ezután az egyikük hirtelen belekiabál az adóba, hogy mozgást érzékel mindenfelől, tűnjünk el onnan gyorsan. Megindul a hajsza kifelé, mögöttünk a falakon-plafonon Alienek egész hada, de az APC-ből folyamatosan jön a biztatás, hogy „Ne nézz hátra, gyerünk, meg tudod csinálni!” Baromi jó!

A küldetések (amellett, hogy izgalmasak) kihívást is jelentenek – Hard fokozaton leg-



alábbis jó néhány olyan szituációval találkoztam, melyen a sokadik visszatérés után tudtam csak túlélni. (Gondolom, ebből rájöttetek, hogy nem a kulcsok megtalálásával voltak problémáim ☺.) A Xenomorphok (főként ellenük kell harcolnunk, Predatorral alig találkozunk a humán missziók során) háliszennek nem olyan gondolkodós, tutyimutyi lények, mint az Alien 4-ben voltak, sokkal inkább hasonlítanak a második rész kegyetlen, villámgyors gyilkosaira. Készüljünk fel rá, hogy lelőhetjük akár három végtagjukat is, a negyedikkel még mindig tovább vonszolják magukat felénk a földön. Ilyenkor vegyük elő a shotgunt és végezzük be, amit az impulzusfegyver elkezdett. Apropos fegyverek! Hangjuk és modellezésük kitűnő. Mindegyiknek megvan a maga feladata, bár nagyrészt úgyis az előbb említett két fegyvert fogjuk használni, mivel a nagyobb csúzlíkat csak a kampány végén kapjuk meg. Egyedül a kés fölött nem tudtam napirendre térni: nagyszerűen használhatjuk ugyan, ha mondjuk, megéhezzünk, mert megkenhetjük vele pl. a vajás kenyeret, vagy felszeletelhetjük a parizert, de harcra használni Alienek és Predatorok ellen... Na mindegy.

Csúcsragadozók

Bejegyzés: 2230. december 1. LV1201. Az Incidens után egy héttel

A Weyland-Yutani kutatóbázisán már teljes a fejetlenség az elszabadult Xenomorphok miatt, amikor a bolygó légterében megjelenik egy Predator űrhajó – ugyanúgy, mint 19 éve a Korarin. Úgy látszik, a káosz közepedte jobban élvezik a vadászatot. Most azonban egy ember minden lépésüket figyeli.

Bejegyzés vége

A Predator küldetések során egy ifjú arisztokrata Ragadozót irányíthatunk, aki két klántársával együtt érkezik az LV1201-re. A bolygón azonban csakhamar kiderül, hogy ez a vadászat nem lesz olyan zökkenőmentes, mint az eddigiek – társainkat foglyul ejtik és elszállítják. Mint a későbbiekben kiderül, az egész dolog háttérében Rykov áll, akinek valahogy a tudomására jutott érkezésünk. A 19 évvel ezelőtti Korari-i események egyetlen túlélője régóta érlelődő bosszúját akarja beteljesíteni rajtunk. A sztori predatoros vonulata tehát jóval személyesebb jellegű, mint a másik kettő.

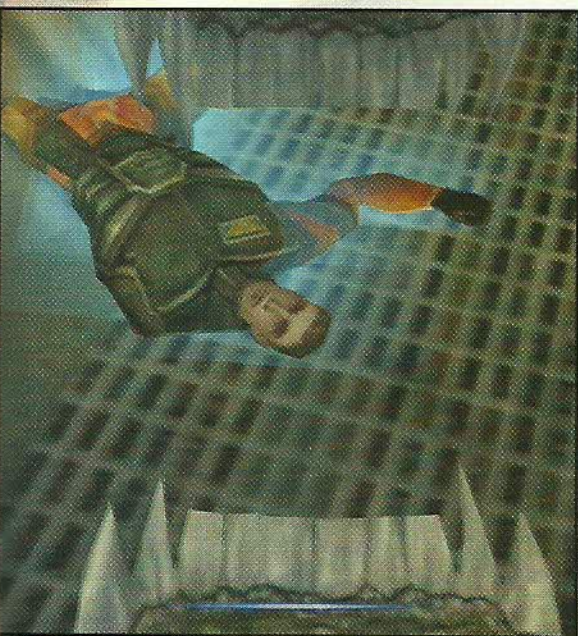
Annak ellenére, hogy a Ragadozó összes jól ismert tulajdonságát kihasználhatjuk – mint a láthatatlanság, a háromféle hőlátás, az öngyógyítás – ezek a missziók szinte alig könnyebbek az emberi küldetéseknél. Technikai fejlettségünk, és a vadászathoz, az egy-egy elleni küzdelemhez alkotott fegyvereink bizony korántsem biztosítanak akkora helyzeti előnyt a mozgásdetektorral és automata fegyverekkel felvértezett emberekkel és a tömegesen támadó Idegenekkel szemben, mint azt elsőre gondolnánk. A kihívás tehát ezeknél a küldetéseknél is meglesz, a körítés viszont megváltozik: az eddigi, Alien-filmekből ismerős hátborzongató zenét felváltják a Predator-mozikban megszokott vad, „dzsungel-szerű” motívumok, és ezzel együtt változik az egész feeling is.

A játékmenet sem a régi a Ragadozót irányítva: előtérbe kerül a lopakodás, az álcázás (ami az emberek elleni küldetéseket illeti), illetve a közelharc (amikor az Idegeneket aprítjuk).

AvP multiplayer verseny

Az AvP2 multiplayer része a jelek szerint nem csak nekünk tetszett nagyon: a Cyberathlet Professional League (az a nemzetközi szövetség, amely a Quake és Counter-Strike világbajnokságokat szervezi) felvette a játékot a versenyszámai közé. A kvalifikációk már elkezdődtek, a döntőt december 5-9-ig rendezik Dallasban. A fődíj egy Ford Focus „AvP2 Edition”.





Nagy előny, hogy teljesen „önellátóak” vagyunk, hiszen sem lőszerre, sem elsősegélycsomagokra nincs szükségünk: egész létünk energiaalapú. Ezzel működnek fegyvereink, energiaszintünk kárára gyógyíthatjuk meg magunkat (baromi jó, amikor lényünk magába döfi a két pengét, akárcsak a filmben!), az álcázómező is ezt fogyasztja. Ha pedig elfogy, elővesszük kézi generátorunkat és újratöltjük. Persze ez az egész ismét sokkal könnyebbnek tűnik így leírva, mint amilyen valójában: biztosíthatok bárkit, hogy harc közben nem lesz ideje energiát tölteni, vagy gyógyítani magát, ha esetleg szükség lenne rá.

Idegenkedés

Bejegyzés: 2230. november 23. LV1201. Az Incidents

A Weyland-Yutani vállalat ismeretlen eredetű hűtőkonténerek elszállítására készül a Xenomorph Kutatótelepről. A szállítóhajóba történő bepakolás során a konténereket – a biztonsági előírások ellenére – többször is őrizetlenül hagyták. Néhány nappal később a lakónegyedből egy szétrobbant mellkasú holttestről érkeztek jelentések.

Bejegyzés vége.

Az idegen kampány a legötletesebb és legbrutálisabb mind közül. A játékot egy konténerből kiszabadult arctamadó irányításával kezdjük, és – ha hiszitek, ha nem – lényünkkel végig kell járnunk a Xenomorphok összes növekedési szakaszát, amíg eljutunk odáig, hogy egy teljesen kifejlett Drone-nal láthatunk neki az öldöklésnek!

Ennek megfelelően az első küldetések a rejtőzködésről szólnak: arctamadóként falakon, szellőzőcsatornáknak, padló alatti járatokban kell osonnunk, bepetézhető áldozat után kutatva. Miután rátaláltunk, és elhelyeztük benne az idegen élet csíráját, lényünk elpusztul. Ezután indul azonban a második fázis, melynek során először is elő kell törnünk szerencsétlen kiválasztott mellkasából (!), sötét csa-

tornákban bujkálva táplálékra (apró emlősök, bogarak) kell vadásznunk, hogy megerősödjünk, és megindulhasson az utolsó metamorf fázis – átalakulhassunk Drone-ná. Innen az Alien missziók azonban egy csapásra könnyűvé válnak. Áldozatainkra – legyenek azok akár emberek, akár Ragadozók – hihetetlen távolságokból rávethetjük magunkat, és karmainkat, farkunkat használva relatíve könnyen elintézhetjük őket.

Összegzés

A játék a Lithtech engine-re épül, melyből a készítők mindent kihoztak, amit lehetett: a grafika gyönyörű, ám ennek meg is van az ára: egy 800-as Celeronon MX400-as Gef2-vel 800x600-ban nagyobb tereken már akadozott a kép (bár teljesen lebutítva el lehetett játszogatni vele egy 400 MHz+Voodoo3 kombón is). A küldetések során gyönyörű, hatalmas helyszíneket járhatunk be, ekkora pályákat én még nem láttam számítógépen. A készítők odafigyeltek a megfelelő fizikára (a vízben „sodródva” mozgunk), és a testrészs-specifikus sebzésre is (ha pl. az Alienek fejét találjuk el, akkor 2-3 golyó is hidegre teheti őket). Persze semmi sem fenéig tejfel, az AvP2-nek is vannak hiányosságai. Ezek közül a legfontosabb a lineáris játékmenet. A továbbjutás kulcsa mindig ott van valahol a probléma közelében, ráadásul nem is nehéz megtalálni. Arra tehát ne nagyon várjunk, hogy szürkeálmányunk túlzott terhelésnek lesz kitéve. A másik nagy negatívum az eléggé kezdetleges AI. Ezzel azonban annyi szerencsénk van legalább, hogy csak az Alien küldetések elején domborodik ki igazán. Itt bizony elég gyakran előfordultak olyan esetek, hogy miközben az egyik katona észrevette, majd tüzet nyitott a sarokban osonó lényemre, addig a 15 méterre mellette álló társa zavartalanul füttyörészett tovább. Szintén itt találkoztam még egy nagyon idegesítő hibával: a katonák néha a tárgyakon átlöve terítették le védetlen „kicsikémet”. Ettől függetlenül azonban azt kell mondjam, hogy az AvP2 mindenkinek kötelező darab! **Boe**

Alien vs. Predator 2

www.sierra.com/games/alienvspredator2

PRO

- király hangulat
- nagyszerű grafika
- nagyon jó sztori

KONTRA

- lineáris játékmenet
- néhol buta AI

HARDVER

Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, gyors 3D-s kártya

GRAFIKA

HANGOK

ZÉNE

JÁTSZHATÓSÁG

90%

Ubi Soft / Red Storm

GHOST RECON

SZELLEMKUTYÁK

Nem tudom, hogy véletlen vagy szándékos-e, de érdekes párharc alakulhat ki a nemrég megjelent *Operation Flashpoint* és a vadonatúj *Ghost Recon* között. Mindkét játék azonos stílust képvisel, hasonló környezetben játszódik, és főellen-ség is ugyanaz: néhány szélsőséges orosz kommunista politikus megpróbálja megszállítani, vagy visszaállítani hatalmát és per-sze meghódítani a szabad világot. Vajon Tom Clancy neve és a régi *Rainbow Six* és *Rogue Spear* renoméja elég-e ahhoz, hogy az ECTS-díjas *Operation Flashpoint*-ot felülmúlja?

Előző havi számunkban már írtam a *Ghost Recon*-ról, de az csak egy korai alfa volt, amely sok kérdést nyitva hagyott. Amikor végre kezembe került a végső verzió, akkor egy kicsit rossz sejtelemmel töltöttem be: a Ubi Soft a *Pool of Radiance 2*-vel alaposan megrendítette hitemet a korai alfák, béták és az 1.0-ás verzió közti javulásokkal kapcsolatban... A jóhiszemű tesztelő hajlamos bizonyos hiányosságok kikalapálását szinte biztosra venni: ilyenek a feltűnően buta MI, a grafikai tökéletlenségek, vagy esetleg a gyengécske kezelőfelület is. Szerencsére rövid játék után megkönnyebbülten tapasztaltam, hogy az 50. oldalon tesztelt *Pool 2* csak a szabályt erősítő szomorú kivétel volt...

Renoválás

A *Ghost Recon* megjelenítését érte az első szembetűnő változás: eltűntek a grafikus bugok, és sokat szépült a környezet és a katonák 3D-s modellje is. A fák például jóval kidolgozottabbak, és az újabb verzióban már a szél hatására szépen lengedeznek. Talán triviálisnak hangzik, hogy egy kommandós játékban a flóra szépségeit ecsetelem, de mivel a *Ghost Recon* legtöbb küldetése a szabad ég alatt játszódik, az ember az ilyen részleteket is értékelni tudja. ☺ Az emberek modelljénél a saját katonáink kidolgozottságával már az alfánál sem volt gond, de az orosz távvarisok poligonszintje még igen alacsony volt. Szerencsére ezeket teljesen átdolgozták: ugyan nem ütnek meg a *Quake 3* szintjét, viszont a készítőik jogosan büszkék arra, hogy egy átlagos FPS-hez képest arcberendezéseik sokkal változatosabb: nem csak Igor, Griska, és Borisz arcát látom minden hullán. Sajnos a pozitívumok ellenére kénytelen vagyok fanyalogni is... Örök vesszőparipám,

a víz ábrázolása terén például a *Red Storm* csapata harmatgyengét alkotott: a tavak, folyók vízesekek külseje nagyjából a *Quake 1* szintjén vegeztél. A hatalmas tereknek köszönhetően az erdős, mezős, hegyvidékes pályák összkepe mégis igazán hangulatos, annál kiábrándítóbb viszont a városi részek megjelenítése, amelyek bizony zsír úgy néznek ki, mint a jó öreg *Rogue Spear*-ben: mosott textúrájú házak, szögletes bútorok stb. A különféle járművek (tankok, autók, stb.) ábrázolása, robbanása sem egy oroszlán: az eléggé elnagyolt kocsik kerekei szögletesek, a tankok pedig elég lagymatag és állandóan ismétlődő füstcsóvával adják meg magukat, amikor összecsókolóznak egy rakétavetővel. Hozzá kell azért tennem, hogy ezúttal csak

GeForce 2-ön teszteltem a stuffot, és elkép-

zelhető, hogy a GeForce3 tulaj-

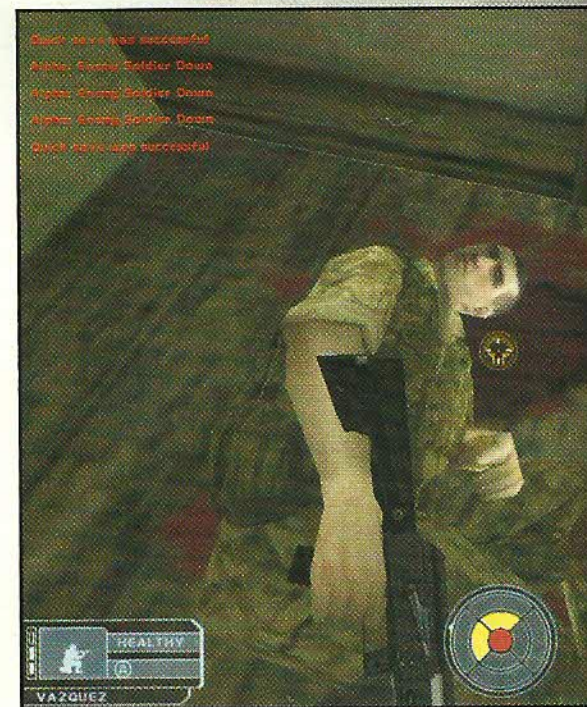
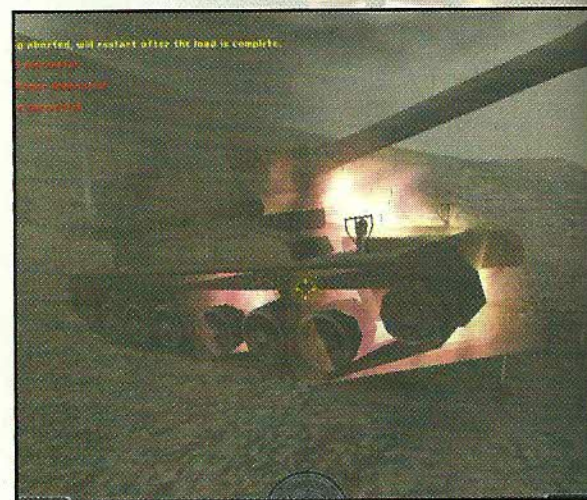
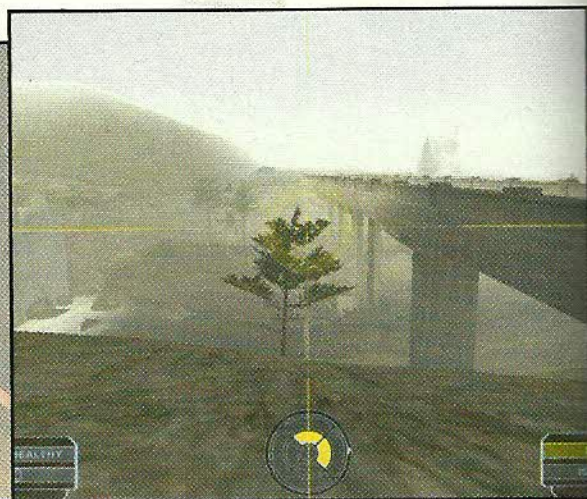
joknak szebb látványban lesz részük. A GeForce3 használata egyébként is melegen ajánlott,

mert igencsak szaggat a ki-

csike (nemcsak én tapasztaltam ezt, hanem különböző géptípussal rendelkező egy-két ismerősömtől is ezt hallottam vissza)! Őszintén szólva, annyira nem megkapó a látvány, hogy GeForce2-ön is így szaggasson (és mielőtt még megköveznének: ezúttal nem voltam maximalista, megelégedtem a 800x600-zal ☺).

Kommandós IQ teszt

Közhely ide, közhely oda, nem hagyhatom ki a mesterséges intelligencia kivesézését sem.



Hála istennek nagyon sokat javult az alfa óta: míg ott embereink összevissza puffogtattak és hagyták magukat lemészárolni, itt ügyesen céloznak, okosan helyezkednek, ha nem adjuk ki nekik külön parancsba, akkor is lebújnak, ha már pattognak a golyók körülöttük, illetve aránylag jól céloznak. Kiemelkedően zseniális megoldásokat azért ne várjunk tőlük (arra ott vagyunk mi ☺), védik magukat, viszonozzák a tüzet, és gyakran találnak is, ennyi. Remek ötlet a készítőktől, hogy küldetésről küldetésre fejleszthetjük sikeres (tehát még életben lévő...☺) embereink különféle tulajdonságait. Talán egy kicsit bátrabban is alkalmazhatták volna ezt a szerepjátékokhoz hasonló játékelemet: sajnos a missziók sikeres teljesítése után mindenki csak egyetlen pontot kap, pedig van, aki lekaszálja a fél ellenséges hadsereget, tankokat robbant fel, míg mások még a fegyverüket sem használják... Jó, OK, nem siránkozok: taktikai FPS-ben már ez is valami! ☺ (Remélem ezentúl még népszerűbb lesz ez a megoldás!) Az MI-nél a pozitívumok mellett sajnos talákoztam néhány ordítóan ostoba buggal is. Az egyiket a régi Rainbow Six-rajongók talán már gyanítják is: igen, a készítő még mindig, ennyi folytatás és patch után sem voltak képesek kijavítani azt a hihetetlenül stupid hibát, hogy egy szűk folyosón többedmagunkkal haladva képtelenség visszafordulnunk, ugyanis a gép által irányított egységek egyhelyben posztolnak! Rendesen felhúzott agyilag az is, hogy a nagyobb számú katona közül néha egy-egy beragad egy tereptárgyba, és ezt csak a térképen vesszük észre, vagy akkor, ha már emberünk otthagya a fogát!

Túlélési taktikák

Ha már a térképnél tartunk: nem egészen értem, hogy miért kellett az alfához képest azt a megkötést is belerakni a játékba, hogy szemügyre vételezésénél a Shift gombot folyamatosan lenyomva kell tartani, miközben az egérrel matatva rajta jelöljük ki egységeinket. Szerintem ettől csak macerásabb lett az irányítás, nem realiztikusabb...

Sokan vitatják azt is, hogy mennyire van értelme egy egész csapat irányításával szöszmötölni, amikor egyetlen kommandóssal nyomulni sokkal egyszerűbb. Tény, hogy bizonyos küldetéseket egyedül a mesterlövészrel teljesítettem, miközben a többi emberem, mondjuk, valamilyen réten éppen virágot szedett, aztán a küldetés végén ugyanúgy benyalták az egy pontos XP-t... Időnként azonban szükségünk lesz specialistákra is: a demo (nem játék demo, hanem a „demolition”, vagy magyarul a „lerombolás” rövidítése ☺) katonáink egy bombával felszerelve épületeket, hidakat semmisíthetnek meg, vagy páncélökökkel tankokat robbanthatnak fel.

A nagyobb csapatnak – a Rainbow Six-szel, Rogue Spearrel ellentétben – ezúttal tényleg van taktikai értelme. Ezekben ugyanis előre kellett megadni embereink haladási útvonalát, így pedig igazából el is veszítettük felettük az irányítást (OK, átléphetünk bármelyik emberünk szemszögébe, de ettől csak fejtelten kapkodássá válhatott a jól kialakított haditerv). A *Ghost Recon* térképén valós időben

helyezgetve embereinket viszont bármikor alkalmazkodhatunk az adott szituációhoz, így például egy felénk haladó ellenséges katonai osztagot két oldalról, előre két tűz közé szoríthatunk. Azt viszont azért hozzá kell tennem, hogy küldetése válogatja, mikor van értelme egy egész csapatnak parancsolgatni, és mikor vágyik inkább az ember egy *Soldier of Fortune*-ös magányos nyomulásra...

Kicsit vízízű

Mindig is zavart a *Rainbow Six*ben és *Rogue Spear*ben, hogy kicsit száraz a játékmenet, és ez sajnos a *Ghost Recon*ra is igaz. Ha már Tom Clancy-hez van dolgunk, akkor a mester igazán szöhetett volna valamilyen politikai thrillert a játékhoz, amely az átvezető engine-mozikban, vagy urambocsá! a küldetések közben is alakulhatott volna, mint például a nagy rivális *Operation Flashpoint*-nál. OK, nem lehet tankokat, kocsikat vezetni, de mibe került volna legalább egy OF-szintű sztorival megspékelni az egész játékot? Így csak egymás után pipálok ki az újabb és újabb missziókat, de nem kötődöm egyik emberem sorsához sem, sőt, a világbéke sorsa is csak maximum akkor érdekel, ha bekapcsolom a CNN-t. ☺

A dolgot tetézendő, a küldetések terén amúgy sem tettek túl sok képzelőerőről tanúbizonyságot a készítő: mentsd meg az elfogott pilótát, robbantsd fel a hidat (ez a hídrobbantás valami freudi téma lehet, hogy ennyire rá vannak izgulva a játék designerek ☺), fogd el az ellenséges parancsnokot (ezt kétszer is!) támogasd a szövetséges tankokat – és még sorolhatnám. Szóval, ha egy mondatban akarnám összefoglalni a *Ghost Recon*-t, azt mondanám: egy nagyon korrekt taktikai FPS-ről van szó, jól kidolgozott, de kicsit unalmas játékmenettel, és kellemes, de nem eget rengető grafikával. Láttunk már ilyet, látunk még ilyet. Ennyi.

Bad Sector

Ghost Recon

www.ghostrecon.com

PRO

- jól kidolgozott single és multiplayer rész
- térképhasználat a játék közben
- Néha jól jön a csapatmunka...

KONTRA

- ...máskor viszont semmi értelme
- kicsit színtelen, szagtalan, íztelen
- nincs semmilyen átvezető sztori

HARDVER

Pentium III 500 MHz, 16 MB-os gyorsabb videokártya

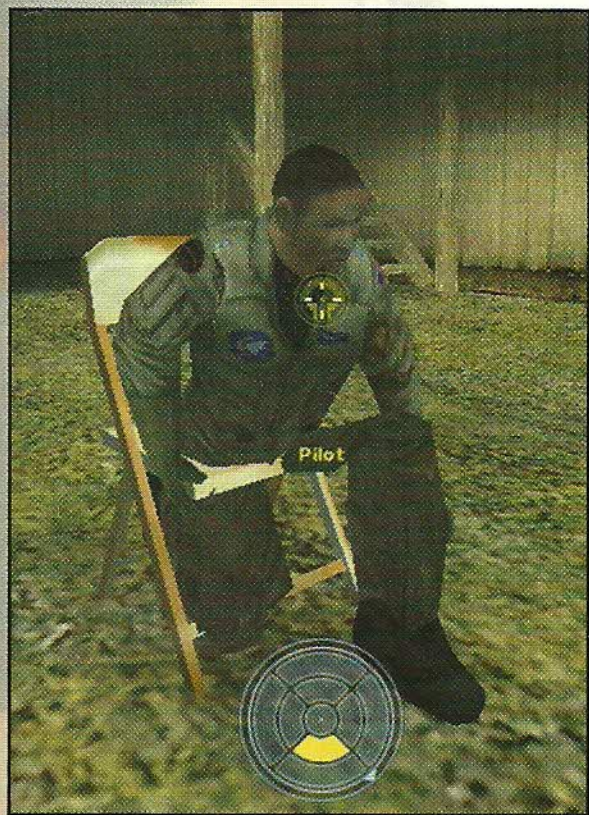
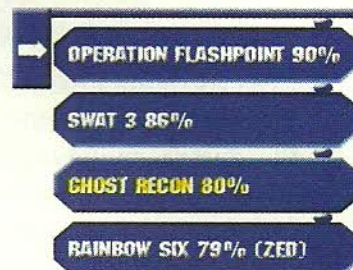
GRÁFIKA

HANGOK

ZÉNE

JÁTSZHATÓSÁG

80%



Ubi Soft

ROGUE SPEAR: BLACK THORN

A SZUPER-KOMMANDÓSOK IS MEGÖREGSZENEK, UGYE?

Terroristák likvidálása, ártatlan túsok kiszabadítása, merényletek megakadályozása: ugyan kiket hívnának ilyenkor, amikor a Bin Laden-féle figurák randalíroznak a világ különböző részein, és fennforog a „világos és egyértelmű veszély”? Hát persze, hogy a Tom Clancy által megálmodott „Szivárvány hatos” az a csodacsapat, aki „oda csap, ahova köll”. A Rogue Spear következő epizódjában, a Black Thornban már régi ismerősként üdvözölhetjük John Clarkot, a bigboszt, vagy Ding Chavezt és a többi derék super-kommandóst. Ha őket küldenék Afganisztánba, a táliboknak esélyük sem lenne, de hát nekünk meg kell elégednünk a virtuális elégtétellel...

Akik voltak olyan szerencsések, hogy beszerezték Tom Clancy magyarul sajnos nem kapható *Rainbow Six* című könyvét, azoknak már ismerős lehet a Black Thorn története. Mint a regényben, itt is olyan bűnözők nyomába kell erednünk, akik egyes „utánzós” sorozatgyilkosokhoz hasonlóan, más terroristák akcióit koppintják le. A Rogue Spearben mindenre a „klasszikus” jelzőt lehetne a leginkább aggatni: egyrészt a szokásos, Clancy-minőségű, feszes, jól megírt politikai krimivel és izgalmas küldetésekkel, másrészt viszont a grafikus motor olyan régi, hogy még Noé apánk is csak kegyelemből vette fel a bárkájába. De haladjunk csak szép sorjában...

Célpontban a Rainbow Six

Annyiszor került már veszélybe a világbéke, annyszor kellett a Rainbow Sixnek katonai és civil célpontokat, diplomatákat és magas rangú tiszteket megmentenie, hogy John Clark és csapata észre sem veszi, amikor neki és kommandósainak állítanak csapdát... Az új, halálos pontossággal dolgozó ellenség alaposan ismeri a Rainbow Six metódusait, úgyhogy mindig egy lépéssel Clarkék előtt járva, régi terrorista akciókat másol le új helyszíneken – látszólagos indok nélkül... A terrortámadások mögött álló férfi egykor a Rainbow Six kötelékében dolgozott, de nem tudott ellenállni szadista hajlamainak, és a foglyul ejtett gonosztevőket kegyetlenül megkínozta. A pszichológiai tesztek alapján kiderült, hogy a küldetések szörnyűségei okozta perverz elhajlásokról van szó, ezért

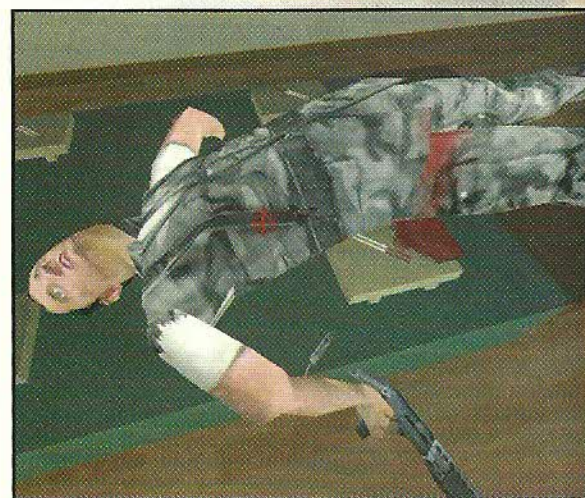
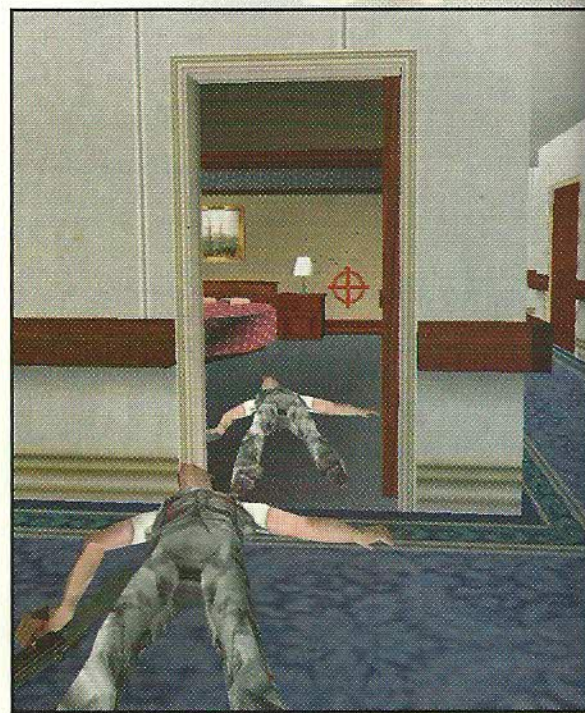
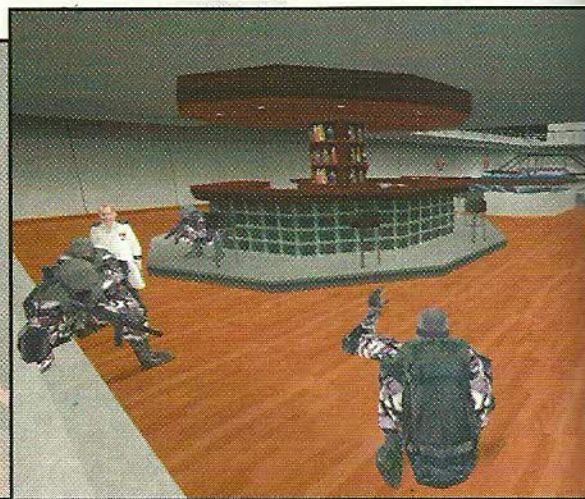
gyorsan kihajították a Rainbow csapatból. Az izzó gyűlölettől vezéreltetve, az ex-kommandós bosszút esküszik, és bárki által felbérelhető zsoldosként keresve a kenyerét, rengeteg fegyvert és embert gyűjt össze vadonatúj szervezetébe. Célja: a Rainbow Six csapat totális megsemmisítése.

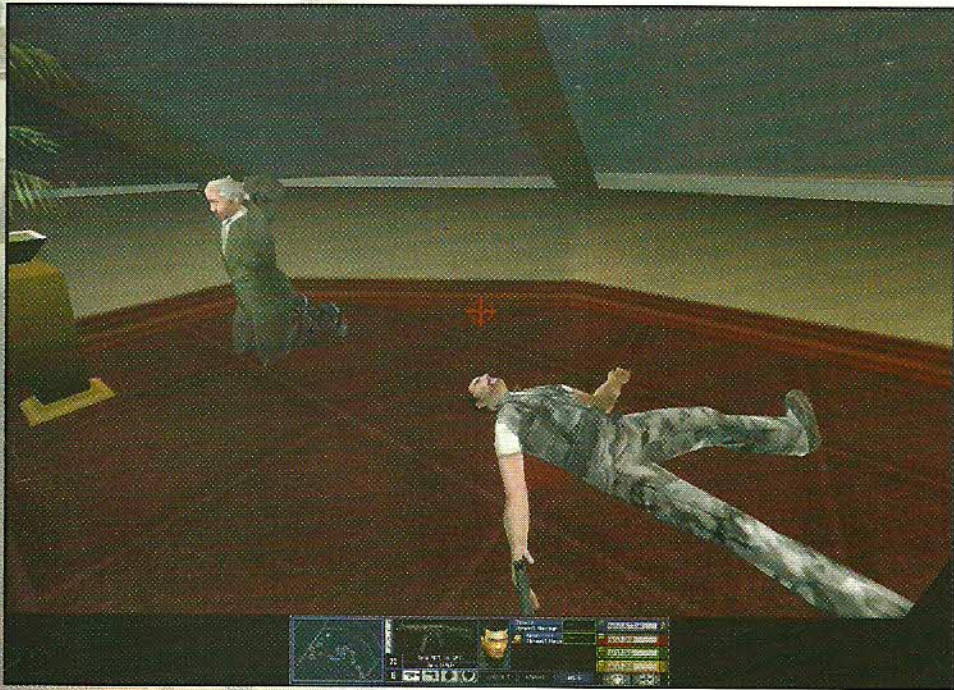
Izgalmas...

Nem tudom, Clancy mester regényének vezérszálain túl mennyire folyt bele a Black Thorn sztorijának szövögetésébe, de az tény, hogy ezen a téren elsőrangú a játék. Mindjárt az intró a Clancy-regények és a belőle készült filmek fordulatait idézik, de nagyon tetszetek a különböző fontosabb szereplők figurái, kommentárjai is. Pontosan ez hiányzott a technikailag jócskán kidolgozottabb Ghost Reconból, ahol csak egymásra pakolták a küldetéseket, és így érzelmileg nem nagyon kötődtem a sikeres teljesítésükhöz.

Az is kifejezetten izgalmas és érdekes volt, ahogy a misszióról misszióra ismerem meg az újabb karaktereket, országokat, szervezeteket – ez már a Rainbow Sixben is nagyon tetszett.

Elismerést érdemelnek a készítők, a bevetések helyszíneinek változatossága terén is: dzsungel, hajók, repülő szűk ösvényein, vagy folyosóin kell – lehetőleg észrevétlenül – megsemmisítenünk az ellenséget, és az USA nagyvárosaiban, alaszka titkos bázisokon, vagy





afrikai utcákon is meg fogunk fordulni. Bár a küldetések nagy részében még mindig megkötözött, ártatlan túszoikat kell megmentenünk a „gonoszok” karmai közül, de a szokásos játékmenetet azért egy kicsit jobban megfűszerezték. Az egyik afrikai feladatban például a foglyok

egy buszon üldögélnek, a volán mögött pedig egy terroristát találunk. Ahhoz, hogy eljussunk a buszhoz, különféle sikátorokon és házakon kell keresztülvergődnünk – lehetőleg nagyobb céccó nélkül, ugyanis vész esetén a jármű elsprintel. Találkozunk új fegyverekkel is a Black Thornban: a legtöbbjük nagy tűzerővel és jó sok munícióval rendelkezik. A játék így sokkal jobban felgyorsul, hiszen nem kell annyira takarékoskodni a lőszerrel. Az erősebb fegyverek a szűk környezet miatt is fontosak: a Delta Force-ok, az Operations Flashpoint és most a Ghost Recon után hajlamos elfelejteni az ember, hogy a Rainbow Sixek mindig is ilyen helyszíneken játszódtak, ahol a távolról használható fegyverek nem túl jól használhatóak...

...de öregecske

És ezzel el is értem a kritikai észrevételeimhez. Bizony, a Rainbow Six már annyira megáncosodott, mint a tavalyról megmaradt krumpli. Amikor az említett három játék hatalmas, sokszor nyílt terepen játszódó programjaival már nyomult az ember, akkor nem lehet nem észrevenni, hogy mennyire klauszrofóbiás érzést keltenek, a Rainbow Six-féle zárt helyeket felvonultató apró térképek. A másik bajom a grafikával van: akárhogy is nézzük, azt még a keményvonalas Rainbow/Rogue rajongónak is el kell ismernie, hogy ez a megjelenítés manapság már nagyon elavult. OK, végül is egy kiegészítésről van szó, de azt nem egészen értem, miért nem a Ghost Recon motorját használták hozzá, hiszen két nagyon hasonló stílusú játékról van szó. Mondjuk, jó móka volt 1600*1200-ra felhúzni a grafikát, és még így is szaggatásmentesen nyomulhattam vele (arról nem is beszélve, hogy Malachit nem panaszkodott, hogy kicsik kilopott a képek ☺), de azért ez manapság mégis kevés... A másik idegesítő dolog a saját és az ellenséges egységeink hihetetlenül sötét MI-je. Mint a legelső Rainbowban, (és sajnos az új gene-

Hajtóvadászat Black Thorn módra

A Rogue Spear-sorozat legnépszerűbb vonása mindig is a jól kidolgozott multiplayer rész volt (annak ellenére, hogy nincs dedikált szervere). A vadonatúj Lone Wolf (magányos farkas) játékmódban a Charles Bronson babérajaira pályázó játékos kipróbálhatja, hogy milyen az, amikor állig fel-fegyverezve ugyan, de tök egyedül van, miközben a többiek az ő bőrre vadásznak...

rációs Ghost Reconban is) itt is előfordult, hogy derék kommandósaim nem fordultak vissza a folyosókon, vagy hogy az ellenséget hagyta hidegen a közvetlenül mellettük álló társaik brutális halála. A dolgokat tetézendő, gyakran még a túszo is csak hülyén néznek maguk elé, kezüket továbbra is tarkójukon tartva, pedig már kipucoltam a környékükön lévő összes fogvatartót...

Utolsóként hagytam a legkiborított ostobaságot: mivel ugye Rainbow Six motorról van szó, még mindig nem lehet játék közben menteni! Én nem tudom megérteni, miért hiszik azt a játék designerek, hogy az emberek nem szeretnek állást menteni?! Pedig szeretnek. Tényleg. Komolyan. Nekem elhihetik.

Több körrel lemaradva...

Sajnos a Black Thornnak elavult motorja, és ostoba hibái miatt lövése sincs (még egy 22-es kaliberű pisztolyos sem...☺) az említett klasszikusokkal (Delta Force 3: Land Warrior, Operation Flashpoint, Ghost Recon) szemben. Ha csak egy fél órát nyomul ezekkel az ember, és utána tölti be a BT-t, a hiányosságok már akkor is ordítóan feltűnőek. Remélem, hogy Clancy mester jobban bele fog majd folyni az egy fokkal szebb és okosabb Ghost Recon-sorozat istápolásába, mert az bizony a tisztességes történet terén küzd kihívásokkal...

Bad Sector

Rogue Spear: Black Thorn

www.ubisoft.com

PRO

- kiváló Tom Clancy-féle történet
- változatos küldetések

KONTRA

- elavult grafika
- zsír hülye MI
- kis pályák, szűk helyszínek
- még mindig nem lehet menteni küldetés közben!

HARDVER

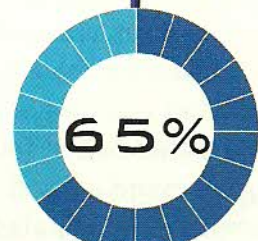
Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, 3D-s videokártya

GRAFIKA

HANGOK

ZÉNE

JÁTSZHATÓSÁG



TOM CLANCY

A BENNFENTES

Ki hinné, hogy a mai idők egyik legnépszerűbb politikai thriller írója, Tom Clancy alig 15 éve még csak szürke biztosítási ügynökként álmodozott titkos bevetésekről és tengeri csatákról marylandi otthonában? Az élete egy csapásra megváltozott, mikor első könyve, a *Vadászat a Vörös Októberre* a bestseller listák élén landolt. Azóta sorra születnek az izgalmasabbnál izgalmasabb történetek, melyek közül számosat végigizgulhattunk a mozikban is, és a *Rainbow Six* megjelenése óta Tom Clancy varázslatos mesélőtudománya a számítógép előtt eltöltött feledhetetlen órákra is garancia.

Tom Clancy karrierjét a már említett *Vadászat a Vörös Októberre* c. regény megírásával kezdte, ami korántsem jelenti azt, hogy ezzel ellátta volna minden puskaporát! További könyveinek sikerét jelzi az, hogy világszerte 52 nyelvre lefordítva több mint 80 millió példányban keltek el. A titok abban rejlik, hogy történetei annyira valóságosak, hogy az olvasó könnyen elhiszi: mindez megtörténhet bármikor – vagy már meg is történt. A mai modern haditechnika, politikai és katonai bürokrácia legapróbb részletekbe menő ismerete van segítségére abban, hogy a könyveit egyszerűen nem lehet letenni.

Mi lenne, ha...?

A történetek közül számos játszik el a gondlattal: mi lenne, ha...? A *Red Storm Rising*ban az akkori Szovjetunió legnagyobb finomítót terroristák robbantják fel, megszabadítva ezzel a szuperhatalmat a fél olajkészletétől. Aból kiindulva, hogy az USA gazdasági hatalmát kihasználva megakadályozza a tartalékok Közel-Keletről történő feltöltését, igen meglepő lépésre szánják el magukat: lerohanják Európát. A nukleáris fegyverek nélkül vívott III. világháború cselekménye annyira valószínű, hogy az ember beleborzong: lehet, hogy tényleg csak egy kis hajszálon múlt? Az *Elnöki játszma*, az *Utolsó parancs* a hidegháború utáni időkben született, ahol is Amerika új ellenféllel találja szembe magát: Japánnal. A két gazdasági hatalom alaphelyzetben is kiélezett versenyt bármikor lánggra lobbanthatja egy jól szervezett és a gyanút a másik félre terelő terrorakció. A fent említett két kötet az izgalmas csaták és titkos kommandós bevetések mellett feltárja az USA gazdasági gyengeségeit, és azt a törekeny egyensúlyt, amin a világbéke alapul.

Jack Ryan, a szürke hivatalnok

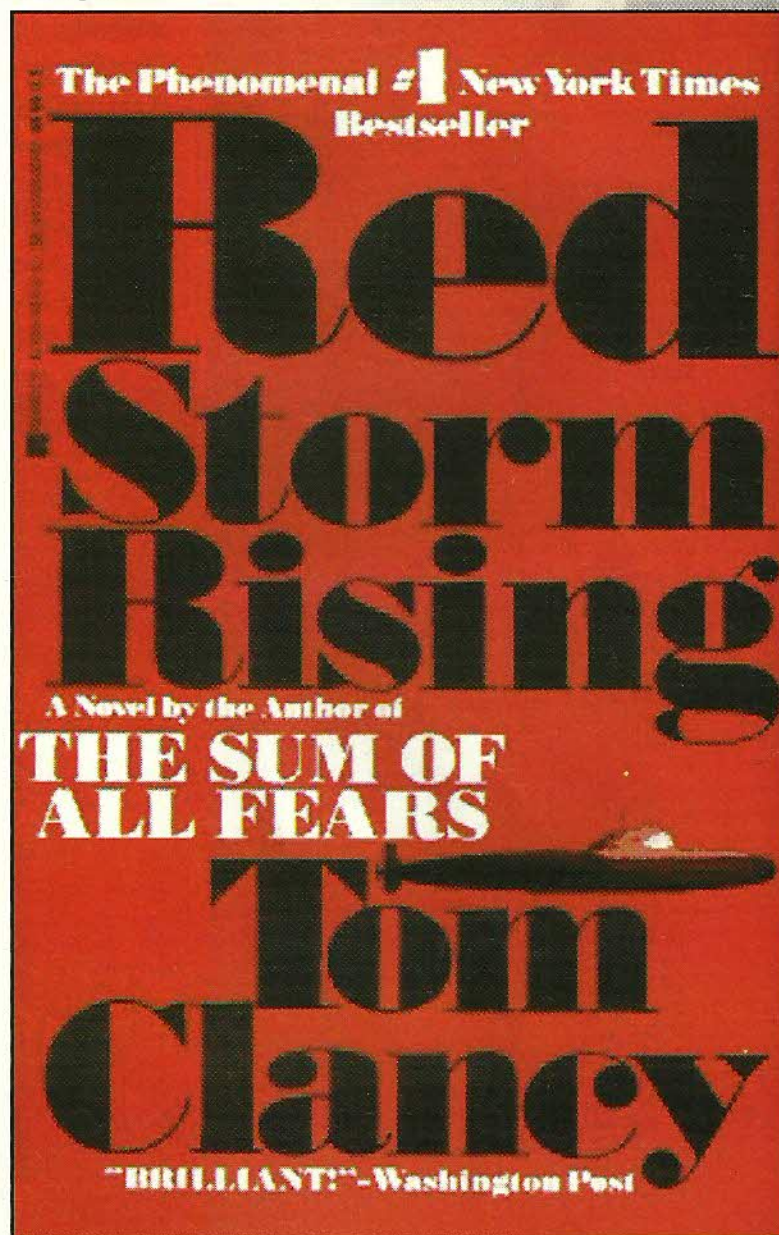
A Clancy-regények kedvenc főhőse Jack Ryan, akinek életét és karrierjét folyamatosan nyomon követhetjük. Hasonlóan, mint Tom Clancy, Jack Ryan is egy jelentéktelen aktatologató volt a CIA-nál, emellett pedig haditörténelmet tanított az egyetemen. Élete eseménytelenül telt egészen addig, amíg az Atlanti-óceán jeges vize alatt egy szovjet tengeralattjáró kapitánya úgy nem döntött: átáll a másik oldalra, és persze áthozza magával a szovjet nép legújabb büszkeségét, a mellékesen több mint 1 milliárd dollár értékű rakétahordozót: a Vörös Októbert. Az író pályájának felfelé ívelésével Ryan is szépen lépeget a ranglétrán, kamatoztatva addig lappangó hírszerző tehetségét; egy sor terrortámadás után, melyek szinte lefejezik az Egyesült Államokat, az *Utolsó parancs*ban már mint az ország teljhatalmú elnöke kénytelen helytállni.

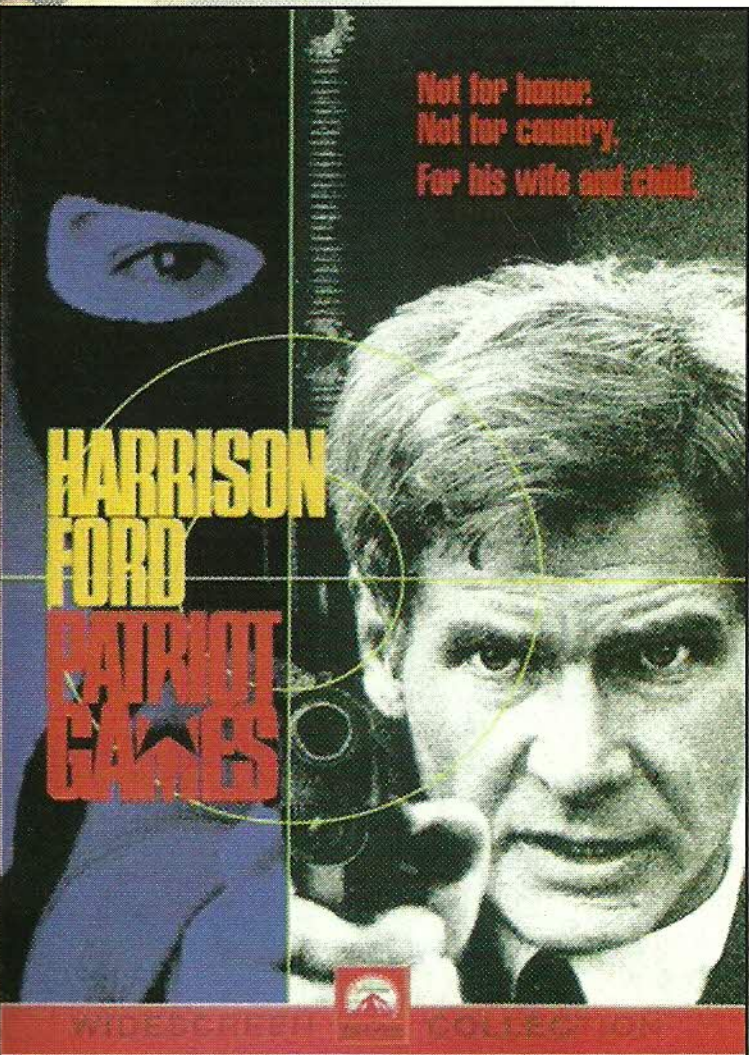
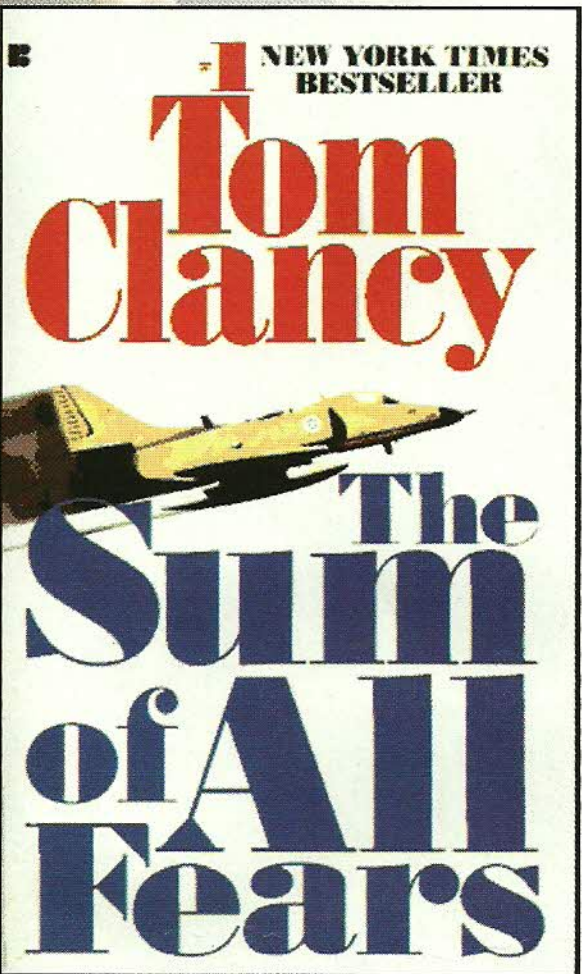
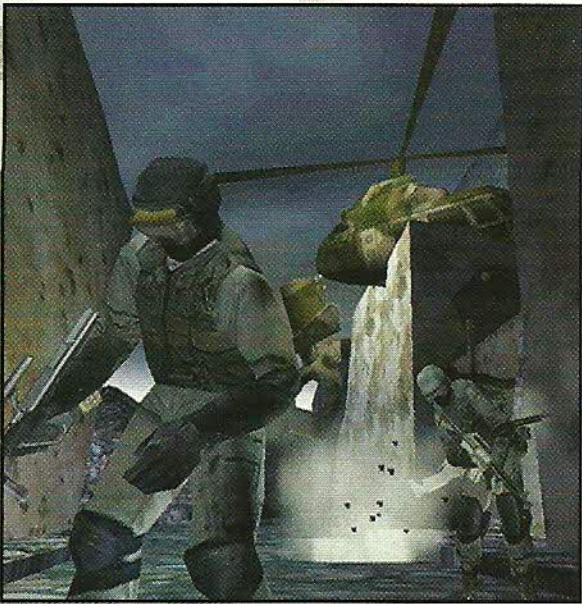
Az elkerülhetetlen Hollywood

Természetesen, ha valami ennyire sikeres, az álmogyár azonnal legyártja nekünk a saját szűrőjén átengedett változatot. Ebben az esetben azonban szerencsénk van, a történeteket nem sikerült elrontaniuk, sőt! A *Vadászat a Vörös Októberre* John McTiernan (*Predator*, *Drágán add az életed!*), illetve a *Férfias játékok* és a *Végveszélyben* Phillip Noyce (*A csontember*) rendezésében a műfaj legjobbjaik számítanak (szerintem a valaha készült legizgalmasabb tengeralattjárós film a Vörös Október ☺) (*Azért a Das Boot is ott van a szerven!* ☺ *Bad Sector*). A három film összbevétele 585 millió dollár volt, ami úgy hiszem, nem kíván bővebb magyarázatot. A mindig becsületes Jack Ryant előbb Alec Baldwin, majd Harrison Ford alakította, a 2002-re elkészülő új Clancy-filmben (*The Sum of All Fears*) viszont már Ben Affleck képében láthatjuk viszont a főhőst, lévén Ford kissé kiöregedett a szerepből.

A nagy ötlet

Megirigyelve olyan, más területekről a számítógépes játé-





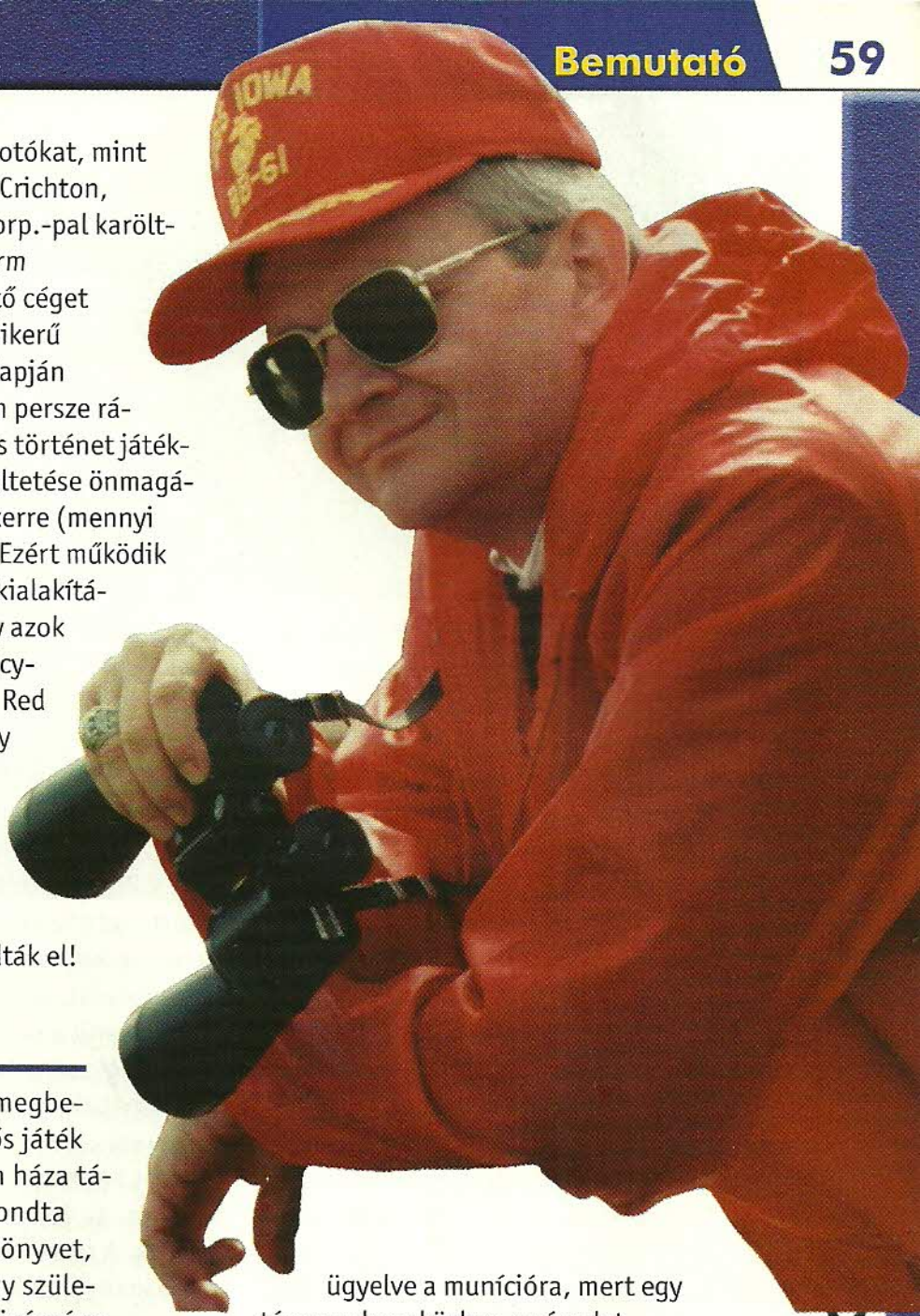
iparba átnyargalt neves alkotókat, mint George Lucas vagy Michael Crichton, 1996-ban Clancy a Virtus Corp.-pal karöltve megalapította a Red Storm Entertainment játékfejlesztő céget (a név a már említett nagyszerű könyv, a *Red Storm Rising* alapján született). Nagyon helyesen persze rájött arra is, hogy egy sikeres történet játékszoftver környezetbe való ültetése önmagában még nem garancia a sikerre (mennyi ilyen bukást láttunk már!). Ezért működik közre aktívan a programok kialakításában, fejlesztésében, hogy azok valóban visszaadják a „Clancy-élményt” játék közben is. A Red Storm túl van persze néhány bukáson is (pl. *Shadow Watch*), de a *Rainbow Six*-sorozat világszerte több mint 4 millió eladott példánnyal büszkélkedhet, melynek felét Európában adták el!

Terrorista vadászat felsőfokon

1997-ben felvetődött egy megbeszélésen egy új, igazán ütős játék szükségessége a Red Storm háza tájékán. Tom Clancy ekkor mondta vala: „Oké, én megírom a könyvet, ti csináljátok a játékot”. Így született meg a *Rainbow Six* (Szivárvány Kommandó) könyv, és az ehhez folytatott kutatómunka gyümölcsét igazán érezni lehet a belőle készült játékon is. A „beavatott” Clancy segítségével a fegyvereket és a ballisztikai modellezést a készítőik Fort Bragg-ban tanulmányozhatták (itt van például az Amerikai Hadsereg Speciális Erőinek Parancsnoksága is). A játékban szereplő alakokat és mozgásokat motion-capture technikával készítették, segítségül hívva valódi SWAT kommandósokat, illetve a Heckler & Koch fegyvergyártó cég munkatársait. A bevetések előtti eligazítás és az akciók megtervezése mind-mind hozzájárult ahhoz, hogy a játékos a lehető legvalóságosabb terrorista-elhárító progit kapja kézhez.

Egy lövés – egy találat

Ahogy az összes könyvében, a világot a gaz (és rendkívül agyafúrt) terroristáktól egy jól szervezett, fedetten működő kommandós csapat védi meg a játékban is, természetesen a mi irányításunkkal. Az igazi élethez hasonlóan a játék is az „egy lövés-egy halál” koncepcióján alapul – a valóságosság miatt nincs idő és lehetőség hatalmas gépágyúkkal kaszálni az ellent, majd szépen feltápolni a pályán elszórt med-kitek segedelmével. Jobban teszed, ha hangtompítós pisztollyal végzed a munkád,



ügyelve a munícióra, mert egy tárcsere harc közben a végedet jelentheti...

A Rainbow Six család

A sorozat első része 1998-ban jelent meg, melyben terrorista-vadászat mellett a játékos egy összeesküvést is leleplezhetett, amúgy Tom Clancy módra. Az *Eagle Watch* kiegészítőben számos olyan egzotikus helyen vethettünk gátat a terrorizmus elszaporodásának, mint a Taj Mahal, a Big Ben vagy a Tiltott Város. A '99-ben megjelent *Rogue Spear* viszi tovább a kommandós vonulatot, amelyből megtudhatjuk: minden mögött az orosz maffia és a közel-keleti terrororganizációk állnak – s a világ biztonsága ismét a mi kezünkben van. A *Rogue Spear* kiegészítőjében, az *Urban Operations*-ben szembesülhetünk minden terrorista-elhárító rémálmával: a városi túszejtéssel és terrorral. A küldetések minden eddiginél nehezebbek: bármelyik eltévedt golyó ártatlan áldozatokat szedhet... Az egy éve megjelent *Covert Ops Essentials* kiegészítő 9 új küldetés mellett igazi csemege a megszállottaknak: video interjúk találhatóak rajta veterán kommandósokkal, rengeteg kép a játékban használható fegyverekről és felszerelésekről – pontos leírással arról, hogy mit milyen helyzetben használnak a „nagyok”. A sok sikeres játék után nem csoda, ha a rajongók ezrei várják világszerte a folytatást: a *Ghost Recon*, mellyel várhatóan megint remek szórakozást nyújt majd Tom Clancy. A megjelenésig azt hiszem, én meg elolvasom a legújabb regényét a *The Bear and the Dragon*. ☺

Sam

PROJECT EDEN

PIKNIK AZ ÉDENKERTBEN

Emlékeztek még az Ötödik Elem-című film taxis-üldözéses jelenetére? Maga a tartalom sem volt rossz, de engem legjobban az a világ fogott meg, ami-
ben játszódott a történet: a magas, szinte é-
gig érő felhőkarcoló-komplexumok felsőbb
szintjein jó a kilátás és csillogó a külső, de
az alsóbb szinteken ebből nem sokat lehet
tapasztalni, és bizony néha elszabadul a po-
kol...

Nem a fent említett film az első, ahol találko-
zunk a vertikálisan terjedő város elméletével,
de úgy tűnik, mások is látják a dologban fan-
táziát, mert két másik játék is ebben a világ-
ban fog játszódni – igaz, azok az autós-lövöl-
dőzs stílus rajongói számára készülnek. (Az
egyik a *Beam Breakers* – lásd 19. oldal – *Bad
Sector*) A Project Eden egy kicsit más. Első lá-
tásra ugyan csak egy sima TPS-nek (Third
Person Shooter) tűnik, némi újítással fűsze-
rezve. Adott három ember és egy cyborg (em-
ber formájú, intelligens robot), akik a város
biztonsági szolgálatánál, az UPA-nál dolgoz-
nak. Carter a főnök, ő rendelkezik a legmagas-
abb hozzáférés szinttel, ezért egyes ajtókat
csak az ő segítségével tudunk kinyitni. Minoko

a hacker lány: a helyenként
megtalálható terminá-
lokba belépve le-
zárt kapukat nyit-
hat ki, illetve biz-
tonsági kamerá-
kat használhat.

Andre a műszaki arc:
az elromlott zárat, elektro-
nikus szerkezeteket tudja megjavítani. Amber,
a nagydarab cyborg pedig a mérgező, magas
hőmérsékletű, magasfeszültségű helyeket kö-
zelíti meg, mindenféle sebződés nélkül. Ezen-
kívül, néha szükségünk lesz irányításunk alá
vonni egy kis guruló masinát – ez a szerkentyű
olyan helyekre is be tud gurulni, ahová embe-
reink (cyborgjaink ☺) nem férnek be. Legin-
kább a mai távirányítású bomba-hatástalaní-
tókhoz hasonlít. A másik a repülő kamera: egy
a Csillagok Háborújában látott (Darth Vader
kis kínzómasinája) lebegő kis gömb, amivel
szintén gyalogosan el nem érhető helyeket
fürkészhetünk ki – de csak amíg tart az üzem-
anyag. Mindkettővel kisebb kapcsolókat is be-
nyomhatunk, amire gyakran szükségünk is
lesz.

Rutinmunka a 259. emeleten

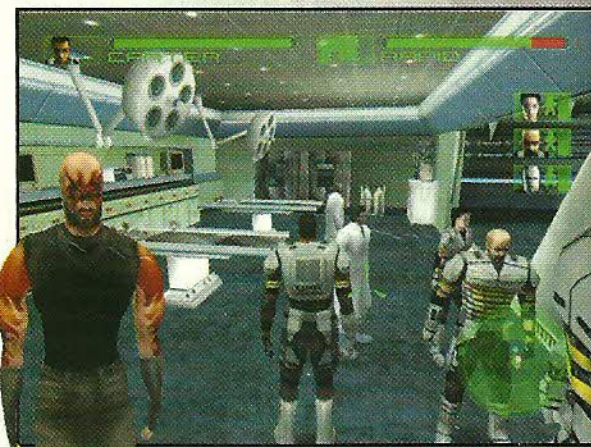
A történet a szokásos módon kezdődik: csa-
patunkat elküldik, hogy nézzék meg, mi tör-

tént a közelben lévő (30 szinttel lejjebbi)
húsgyárban – a korábban leküldött javítóbrí-
gád nem jelentkezik... (Mi történt volna? Elfo-
gyott a hús és kellett az utánpótlás... ☺ *Bad
Sector*) A könnyed feladat természetesen ha-
mar bedurvul, s bár embereink nem az életü-
kért harcolnak (legalábbis egy darabig...), de
igen komoly szituációval kell megbirkózniuk.
A történet további részét nem lövöm le, min-
denestre kellően érdekes ahhoz, hogy köve-
sük a fonalát. Visszatérve csapatunkra, rögt-
ön fölmerül a kérdés: hogy irányítjuk mi ezt
a 4 főt egyszerre? Természetesen mi magunk
csak egyiküket irányítjuk, a többiek követhet-
nek, vagy valahol megvárhatnak bennünket.
Viszont bármelyik pillanatban átválthatunk
másikra, ha éppen az ő képességére van szük-
ségünk. A mesterséges intelligencia szeren-
csére igen jól teljesít: szinte minden esetben
követni tudott, függetlenül attól, hogy
csúszni-mászni-kanyargászni kellett utánam
(néha azért el tudnak akadni). Időnként ösz-
szetalálkozunk rosszfiúkkal, vagy rusnya te-
remtményekkel is: ilyenkor némi tűzpárbaj
keretében intézhetjük el a dolgot. Szerencsé-
re társaink ebben az esetben is tudnak
(tűz)támogatást nyújtani.

Félni akarok!

Az ellenfelek néha in-
telligensek: lehajol-
nak a lövések elöl,
sebesülten megpró-
bálják elvonszolni ma-
gukat, máskor meg birka
módjára összevissza rohangál-

nak. Mindenesetre a tűzharc nem áll közpon-
ti helyen a játékban, ugyanis egyrészt nem
jelent túl nagy problémát a rosszak legyalá-
zása, másrészt, ha nagyon legyengülünk, ál-
talanban vissza tudunk mászni egy UPA-
terminálhoz, ami automatikusan feltölti
energiánkat. Ennél is durvább, hogy ha meg-
halunk, akkor a legutolsó ilyen terminálnál
„élesztődünk” újra. Ezek a dolgok sajnos
elég könnyűvé teszik a harcot, ami nem válik
a PE előnyére. Ráadásul a hangulatot is csök-
kentik, mert míg a gyógyítás még elfogadha-
tó úgy-ahogy (a páncélt tölti fel), de a fel-
élesztés igencsak rontja annak a lehetősé-
gét, hogy beleéljük magunkat a játékba.
A hangulat, az izgalom egyébként is gyenge
sarokpontja a PE-nek: az előbb említetten
kívül a történet sem elég félelmetes – nem
érezzük magunkat igazán veszélyben. Persze
nem azt mondom, hogy folyamatosan liheg-
jen a nyomunkban egy brutális és legyőzhe-





tetlen főszörny (a főszerkesztő lapleadás előtt ☺), de a halálfélelem mindig jó motiváló erő... Mindezt szerencsére ellensúlyozza a kidolgozott világ és a gondolkodtató feladatok. A PE-ben az előrejutáshoz inkább van szükség gondolkodásra, mint puffogtatásra – néha egy logikai játékra hasonlít, ahogy egyik emberünk segíti a másikat, hogy a harmadik hozzáférjen pl. egy számítógép terminálhoz, vagy kapcsolóhoz. Talán ez így kicsit unalmasnak hangzik, de egyáltalán nem az! Persze aki kizárólag a lövöldözésnek él, valóban el fog aludni rajta...

Háborgó mélységek

Lássuk a grafikát, mint az egyik legfontosabb szempontot egy TPS-ben! A PE grafikája szép. Nem találunk benne GeForce3-at izzasztó effekteket, de látványos és a világ kialakítása folytán igen hangulatos.

A „függőleges-világ” vertikális kiterjedését szinte folyamatosan érezzük: ha felnézünk a magasba, sokszor nem látjuk sem az eget, sem a világosságot, míg lefelé tekintve is csak a feneketlen sűrű mélységgel nézhetünk farkasszemet. A fényviszonyok is hűen tükrözik az adott szint „előkelőségét”: ha nagyon lent járunk, akkor kevés fény és lepusztult környezet fogad minket. Mind a csapatunk, mind ellenfeleink mozgása is részletesen kidolgozott, ellenfeleink lehajolnak, sérülés esetén bicegnek, saját embereink, bár nem tudnak ugrani(!), meggyőző alakítást nyújtanak. Az irányítás teljesen korrekt, ráadásul, ha úgy tartja kedvünk, akár FPS-ként is játszhatjuk a PE-t (ez utóbbi mégsem javallott: mint nagy FPS-fan rögtön átváltottam erre a nézetre, de kis idő múlva rájöttem, hogy a játékot mégiscsak a külső nézetre optimalizálták). A kameranézet

Anim-állat

Talán meglepő, hogy a PE bevezető animját emelem így ki, de úgy gondolom, megéri a dolog, ugyanis mintapéldája annak, milyen is egy jó intró. A Blizzard mozicsodáitól eltekintve ugyanis igen ritka a látványos és érdekes movie. A PE intrója nem hosszú, de hihetetlenül látványos (az emberek arcát kivéve). Megismerhetjük belőle azt a világot, ahol mozogni fogunk, ráadásul apróbb utalásokat kapunk arra nézve, hogy a felszín csillogása mögött a mélyben durva dolgok rejtőznek... Mindezt megkoronázza az intró felépítése, a kameramozgás és az aláfestő zene – kis túlzással élve művészi alkotás válik belőle. (Ráadásul MPG állományban fenn van a CD-n, így az érdeklődőnek könnyen meg tudjuk mutatni)

– aminek a problematikáján már számos ígéretes TPS vérezett el – kiválóan oldotta meg a fejlesztőcsapat: folyamatosan emberünk mögött van, de az egérrel mi magunk bármikor kimozdíthatjuk onnan, ha más szögből kívánunk valamit látni. Ha ez nem lenne érthető: a lényeg az, hogy soha nem volt olyan gondom, hogy a rossz kameranézet miatt valamit ne láttam volna.

Nyugodt kedélyek

A zene tulajdonképpen nem is zene, hiszen sokszor ipari zöreiekből áll, nagyon hangulatos aláfestő: egyszerre félelmetes és idézi fel azt a techno-világot, amiben mozgunk.

A multiplayer rész is igen érdekes, hiszen itt akár négyen is nyomhatjuk kooperatív módban, de természetesen a hagyományos multiplayer-játékok sem maradtak le. Bár elsőre nem tűnik valami nagyágyúnak a PE, némi játék után könnyen a rabjaivá válhatunk. Nem tud egy minden mást elsöprő hangulatot adni, nincsen benne annyi akció sem, mint például a Deus Exben, de mindez nem csökkenti az érdemeit – a Project Eden egy remek játék!

Uhu

Project Eden

www.eidos.com

PRO

- újszerű játékmenet
- változatos pályák
- élvezetes irányítás és kameranézet

KONTRA

- kicsit egyhangú
- nem elég félelmetes

HARDVER

Pentium Celeron 400 MHz, 128 MB RAM, 392 MB HDD, 16 MB VGA

GRAFIKA

HANGOK

ZÉNE

JÁTSZHATÓSÁG

84%



Ubi Soft

EVIL TWIN

ELCSESZETT GYEREKEK VÁROSA



A franciák mindig is mániákusan vonzódtak a különleges képi világok iránt. Ha valaki rajtuk kívül netán arra vetemedett, hogy egyéni ízű vizuális kozmoszt teremtsen, akkor ők a maguk bájosan öntelt plagizáló módszerével szinte azon nyomban lenyúlták az ötletet. Ez nem csak a francia sci-fikre és horrorfilmekre igaz (Az Ötödik Elem, Farkasok szövetsége), hanem a számítógépes játékokra is: az utóbbira nagyszerű példa a tengerentúlon majd' egy éve taroló American McGee's Alice francia változata, az Evil Twin.

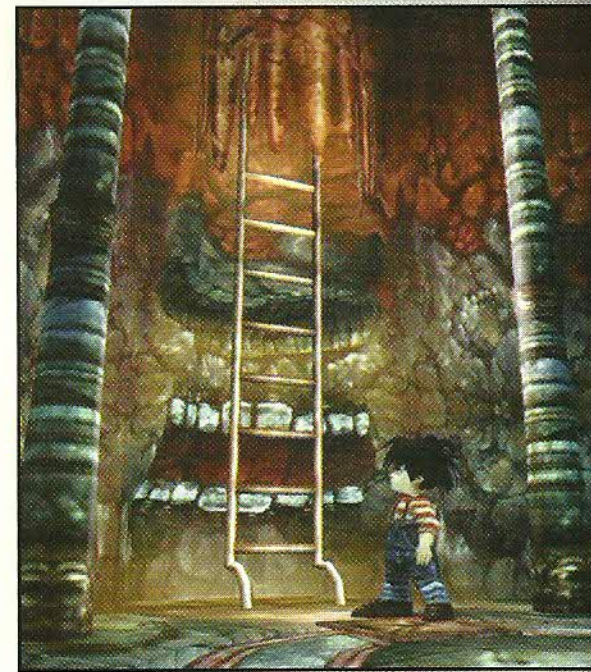
A játék főhőse egy Cyprien nevezetű „rosszcsont gyermek” (a „szeretnivalóan gonosz”, borzas hajú, szeplős utcakölyök jellegzetes kliséfigurája a francia filmeknek), aki szülei elvesztése után árvaházba került. A kilencéves korára világtól megcsömörlött, cinikus aggastyánna töpörödött Cyprien néhány árvagyerek társával, akiket a legnagyobb jóindulattal sem lehetne barátoknak nevezni, egy, leginkább az *Alone in the Dark* „Decreto” kastélyára emlékeztető kísértetházban él. Mivel közeleg Cyprien születésnapja, a cimborák úgy döntenek, megünneplik gonosz kis barátjukat, aki azonban nem kér sem a tortából, sem a lampionokból, sem a lobogó gyertyákból, sem pedig énekszövből, és az ünnepi vacsora csúcspontján faképnél hagyja döbönt társait azt kívánva, bár elsüllyednének a föld alá mindannyian. Csodák-csodájára, beteljesül a kívánság: miközben Cyprien visszavonul a szobájába, hogy egyetlen igaz barátjával, egy Lenny nevű Mackóval diskuráljon az élet nehézségeiről, és a dolgok értelmetlenségéről, a faképnél hagyott cimborákat váratlanul magukkal ragadják a föld mélyéről elbukkanó csápok. A rejtélyes szörnyeteg hamarosan utoléri az ágyán depressziózó Cyprient is, aki már csak egy hatalmas villanást lát, majd teljes megrökönyödésére egy szürreális álomvilágban találja magát.

Az első lény, akivel összetalálkozik a fiú, egy Whilbur névre hallgató mutáns elefánt, aki a játékban később afféle idegenvezetővé válik majd. Az égből leereszkedő, hintán ringatózó Whilbur a maga hihetetlenül fárasztó, lelassult beszédstílusában elmeséli, hogy a világ, amely körülvesz minket Undabed névre hallgat, fővárosa pedig Loren Darith: itt él a gonosz „mester”, aki áldatlan tevékenységével

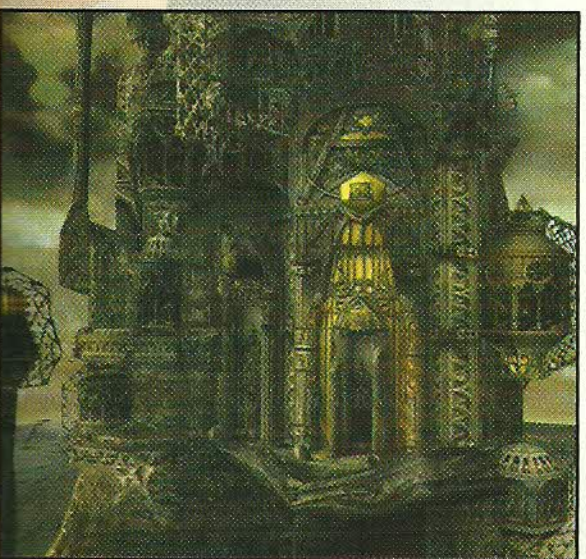
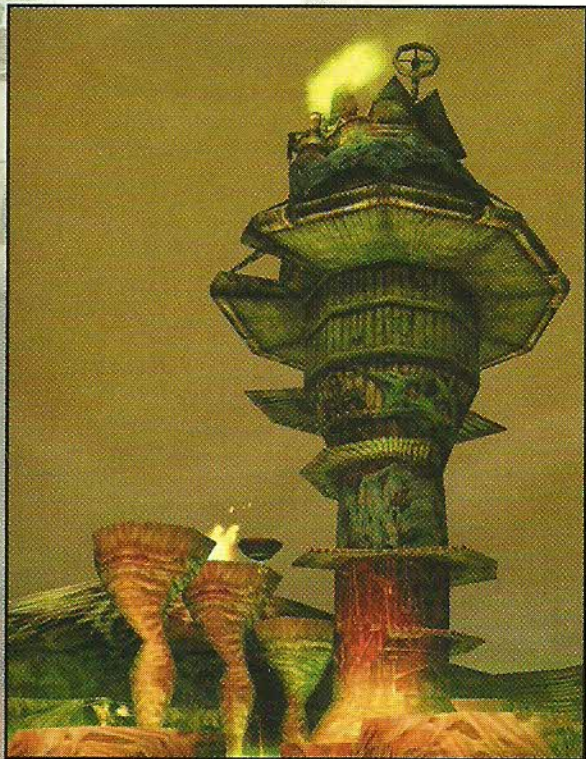
siralomvölgygé változtatta az egykor virágzó országot. Mint kiderül, Lenny és Whilbur jó barátok, és a mackó sokat mesélt arról az undabedieknek, hogy jön majd egy messiás, aki megmenti a birodalmat: akármilyen rosszszul hangzik, a játékmaci gazdájára, azaz Cyprienre gondolt akkor. Főhősünknek tehát nincs sok választási lehetősége: nadrágzsebéből elő kell szednie csúzlíját, s szembe kell szállnia a gonosz mágussal.

Csúzli vs. tűzlabdák

Az Evil Twin egy, legalábbis PC-n halottnak hitt műfaj, a platformjátékok feltámasztásával próbálkozik. A ZX Spectrum és Commodore 64 gépeken egykor virágzó stílus ma már igazán csak a konzolos gépeken él tovább, illetve afféle „ugribugri” elemek formájában beépült az akció-kalandjátékok világába. Az Evil Twint konzolokra kezdtek fejleszteni annak idején, és valószínűleg ebből adódik a „maradi” játékmenet is: a játék legnagyobb részében mérges vízü tavakból kiálló köveken, hatalmasra nőtt fákon és indákon, égbe emelkedő gigászi tornyokon kell bolhómód szökellnünk. Elvesztett energiánkat a leginkább Always Plus intim betét és leikoplaszt sebtapasz kereszteződésére emlékeztető kötszerekkel tölthetjük fel, bizonyos számú mackófej összegyűjtése után pedig plusz életeteket szerezhethetünk. Az egyes pályá-



„Idegenvezetőnk a Whilbur névre hallgató mutáns elefánt lesz...”



kon több, karácsonyfadísz-szerű holdat is találunk, ezek afféle kapukként funkcionálnak, azaz innen folytatódik a játék, amikor elvesztünk egy életet.

Cyprien nem csak acélossá edződő láb- és karizmaira számíthat küldetése során, hanem kedvenc fegyverére, azaz csúzlijára is, mellyel ellenségeit (két részre hasadt katonák, hatalmas rovarok és az egykori barátok gigászi hasonmásai) pusztíthatja, hanem különböző kapcsolókat is működésbe hozhat. Bár a csúzlit külső nézetből is használhatjuk, néha érdemes szubjektív szemszögbe kapcsolnunk, így ugyanis sokkal pontosabban célozhatunk.

Az alternatív, skizofrén világban létezik egy alternatív Cyprien is, akit Supercypnek neveznek, és ebbéli minőségében különös, természetfeletti erők birtokosa.

Diabolikus alteregónkká bizonyos mennyiségű maszk összegyűjtése után változhatunk át: csúzlink ilyenkor tüzet és villámot szóró superfegyverré, távolugró-magánszámunk pedig levitációs képességgé változik át. Supercyp üzemmódban azonban csak rövid ideig maradhatunk, így takarékoskodunk kell átváltozási képességeinkkel.

Az Evil Twin legidegesebb része valószínűleg nem is a rengeteg frusztrációval és újrakezdéssel járó ugribugri rész, hanem az, hogy a programozók jó francia szokás szerint minimálisra csökkentették a kimentési lehetőségeket, ezért gyakran szinte egész pályákat kell előlről kezdenünk. Óriási hiba az is, hogy ha vissza akarunk térni a főmenübe az Escape gomb megnyomásakor a gép egyszerűen kilép a játékból, így, ha nem mentettünk, minden addigi eredményünk kárba vész.

Medieval, Alice, Tim Burton, H.R. Giger és a többiek...

A játék legnagyobb erénye kétségtelenül a káprázatos grafika és a gyönyörű zene. Az Evil Twin képi világa leginkább Jeunet és Carot zseniális filmjére, az *Elveszett gyerekek városa* emlékeztet: a végtelenül aprólékosan kidolgozott, pasztell színekben megjelenített környezet szinte tapinthatóan, szagolhatóan, hallhatóan árasztja magából a mindenütt jelenlévő romlottságot, gonoszságot. Káprázatos az ég kidolgozása, ehhez hasonlót még sose láttam számítógépen, és a levegőben elvitorlázó párafoszlányok, különös fénycsóvák is nagyszerű atmoszférát teremtenek. A hanghatások is nagyon jók, akár csak a melankolikus-hátborzongató zene, amely ugyan csak kísértetiesen emlékeztet az *Elveszett gyerekek városa* muzikájára.

Bár az Evil Twin képi világa elsőre ránézésre lenyűgöző, ha egy kicsit gonoszodni akarunk (márpedig én most azt akarok), rájövünk, hogy a legkevésbé sem eredeti, és enyhén szólva az innen-onnan összeollózott elemekből áll. Az *Elveszett gyerekek városa*, a Tim Burton, illetve a töltőképnél érvényesülő H.R. Giger-feeling még csak hagyján, de sajnos túl sok az Alice-koppintás is. Bevallom őszintén, én annak idején az Alice-től sem voltam elájulva, mert a készítőik annál sem csináltak semmi mást, mint pofátlanul lemásolták minden idők egyik legzseniálisabb konzolos játékának, a sajnos csak

Playstationre elkészült *Medieval*nek a világát, de McGee programjában legalább voltak jó ötletek és érdekes szereplők. Az Evil Twin készítői szemmel láthatóan

meghasonlottak önmagukkal: valami vadat akartak csinálni, mégsem mertek és nem is tudtak igazán eredetit alkotni. És ha a játék üdén hat a monitoron, ez is csak azt jelzi, mennyire sivár, fantáziátlan manapság a PC-s játékok képi világa.

Mindent összevetve azt mondhatnám, hogy az Evil Twin dicsőretre méltó próbálkozás arra, hogy a PC-s játékok piaca új színnel telítődjön, ez azonban sajnos önmagában még nem elég. Bár Jean Cocteau, a híres francia költő annak idején azt mondta, hogy a zseninek manapság volta-képp semmi mást nem kell

tennie, mint ügyesen lopnia másoktól, sajnos ez nem igazán érvényes az In Utero programozó csapatra.

Egy szó, mint száz: minden nagyon jó, minden nagyon szép, valahogy mégsem vagyok teljesen megelégedve.

Berrr

Evil Twin

www.eviltwin-thegame.com

PRO

- gyönyörű grafika
- remek zene

KONTRA

- sokkal eredetibb akar lenni
- mint amilyen valójában

HARDVER

Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, 3D-s videokártya

GRAFIKA

HANGOK

ZÉNE

JÁTSZHATÓSÁG

79%

Cryo

ATLANTIS 3

ELSÜLLYEDT KONTINENS, ELSÜLLYEDT CÉG...

Bár Atlantis mítosza igen hálás téma mind a regények, mind a filmek, mind pedig a számítógépes játékok számára, ez utóbbi műfajban, leszámítva a LucasArts Indiana Jones and the Fate of Atlantis című programját, nem született egyetlen igazán jó kalandjáték sem. Ezen a szomorú trenden sajnos a Cryo Atlantis-sorozata sem segített. Vajon a harmadik rész is az elsülyedt földrész sorsára jut, azaz nyomtalanul eltűnik a feledés tengerében?

A Cryo, amelynek a nevéhez egykor oly zseniális játékok fűződtek, mint a *Dune 1*, vagy a méltatlanul elfeledett *Dragon Lore 2*, sajnos mára a számítógépes játékpiacon egyik legigénytelenebb cégévé silányult, legalábbis ami a saját fejlesztésű kalandjátékokat illeti. Ezek a programok ma már csak a szép átvezető movie-k hangulatában őrzik az egykori Cryo színvonalat, amúgy a műfaj tökéletes megcsúfolásainak tekinthetők. A cég két utolsó játéka, az *Ulysess* és az *Arthur's Knights*, ma a már minden idők legszánalmasabb kalandjátékai között díszelnek, és ezeknek a programoknak a kudarca úgy látszik, arra ösztönözte a Cryot, hogy visszatérjen a hagyományosabb, szubjektív nézetű kalandjátékok készítéséhez.

A Cryo eddigi legnagyobb kalandjáték-sikerét az Atlantis-sorozattal aratta, melynek első része 1997-ben, a második pedig kb. egy éve jelent meg. Bár ez a két játék távolról sem nevezhető jónak, sőt még csak az „elmegy” kategóriába is nehezen sorolható be, mégis nagy sikert arattak annak idején: ez egyrészt a szerencsés témaválasztásnak, másrészt a látványos movie-knak volt köszönhető, harmadrészt pedig annak, hogy a Cryo játékok, az *Index* programokhoz (pl. *Dracula Resurrection*) hasonlóan alternatívát, „kedves színpalt” jelentettek a *Myst*-klónok uralta külső nézetű kalandjátékok meglehetősen sivár világában.

Az elsülyedt CD-k nyomában

Az Atlantis első részében, az 1997-es Atlantis: The Lost Tales-ben a matriarchális berendezkedésű misztikus kontinens királynőjének, a rendkívül fantáziadús nevű Rheának egyik testőrét, Seth-et alakítottuk. A fiatalembernek a királynő rejtélyes eltűnésének és a testőrség brutális lemészárlásának okát kellett

felderítenie: a látványos politikai összeesküvés szála Rhea férjéhez, a hatalmas Creon trónjához vezetett.

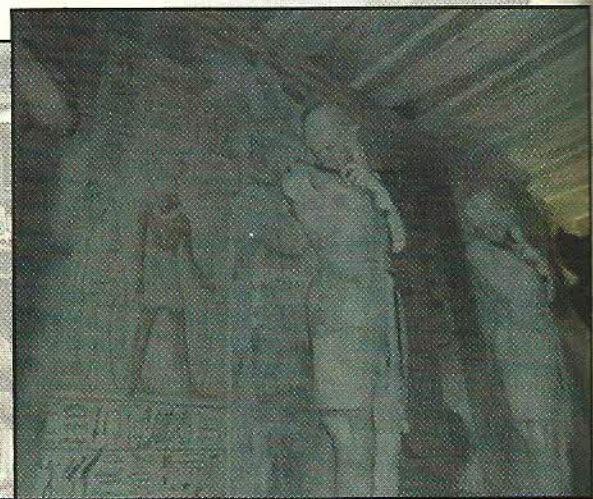
A sorozat második része, melyet Európában Atlantis 2, Amerikában pedig Beyond Atlantis címmel forgalmaztak, már nem a titokzatos földrészen játszódott, hanem különböző történelmi korokban. A főhős itt a „Fény Hordozója”, egy Ten nevű figura volt, akinek

Shambala misztikus földjére kellett eljutnia, hogy itt találkozhasson a „Sötétség Hordozójával”, és ezzel helyreállítsa a világegyetem megbomlott harmóniáját: ehhez különböző történelmi korokon kellett végigutaznia, különböző

emberek bőrébe bújva. A több fejezetre osztott játék egyes részei a középkori Írországból, Kínából, illetve a Maják földjén játszódtak.

Édesvíz Kiadó-francia módra

Az Atlantis 3 az előző rész jól bevált receptjére épít, vagyis a különféle misztikus kotyvalékokból előállított digitális főztjét az időutazósdi fűszereivel ízesíti. A mágikus erővel bíró perui koponya eltűnése körül bonyolódó játék főszereplője ezúttal egy régész hölgy, aki a közeli jövőben indul útra különös





homokfaló járgányával, hogy a hatalmas hoggari sivatag mélyén fellelje azt az időkaput, amely egy állítólagos ősi egyiptomi metropolisz szívébe vezet. A *Final Fantasy* rajzfilm hősnőjére feltűnően emlékeztető hölgy a sivatagban a Párizs-Dakar rallyverseny pilótáit megszegyenítő sebességgel száguldozik egészen addig, míg egy gyanútlan

gazella nem keresztezi az útját: a kormányát ijedtében félrerántó régészkisasszony már csak autójának füstölgő romjai között eszmél fel. A sérült leányzót egy tuareg menti meg, akiről kiderül, hogy pont arra a helyre igyekszik, mint a hősnők: a titokzatos időkapu közelében ugyanis egy kút található, amely évszázadok óta szolgál ivóvízforrásként a törzse számára. A nagyon is materialista beállítottságú délceg arab férfi és a pszichedelikus kalandokra vágyó szépséges hölgy sorsa tehát összekapcsolódik egy rövid (?) időre.

Tűzön-vízen, homokon-jégen át.

Első feladatunk, akárcsak annak idején az Atlantis 2-ben, a mágikus teleportáló-kapuhoz való eljutás. Ez viszonylag egyszerű feladat, ugyanis nincs más dolgunk, mint a kapu közelében létesített katonai telepet őrző katona kicselezése: ha egy alternatív útirányt választunk, akkor a hegyek között kanyargó ösvényen óvatosan belopódzhatunk a táborba. Az egyik sátorban meg is találjuk az időkaput, melyet egy meglehetősen egyszerű Myst-féle feladvány keretében, egy titokzatos mágikus „pörgettyű” segítségével működésbe léptethetünk. Szabad tehát az út, és hamarosan megérkezünk időutazásunk első állomására, az ókori Egyiptom egyik piramisának sírkamrájába. Kalandjaink innentől kezdve a Halottak könyvének démoni világán át, az Ezeregyéjszaka földjén keresztül, egészen a paleolitikum végtelen jégmezőig vezetnek.

A játék grafikája az előző részekből megismert *Omni 3D* engine-t használja, azaz térben szinte tetszés szerint foroghatunk, és a helyszínváltások során a gép automatikusan bemozdítja a kamerát. Kurzorként a képernyő közepén lévő kis célkereszt funkcionál, ezért sajnos elég sokat kell forognunk ahhoz, hogy megtaláljuk a képernyő aktív pontjait, melyeket a kereszt elszíneződése, vagy forgó nyilakká történő átváltozása jelez. Bár számos Myst-szerű logikai feladványt találunk a játékban, szerencsére azonban nagy szerep hárul a tárgyhasználatra és a szereplőkel való párbeszédre is.

A Cryotól megszokhattuk mostában, hogy kalandjátékaik legeredetibb, legötletesebb része az Options menü, és ez bizony az Atlantis

esetében sincs másként. A játék kezelőpanelje különféle alternatív szerkenyűkből áll, melyek használatának elsajátítása maga is egy kisebb fajta játék, afféle „játék a játékban”. Bár ez a megoldás nekem nagyon tetszett, és szívem szerint többet játszottam volna az Optionsszel, mint magával a játékkal, ez a megoldás nyilván sok mindenkit fog frusztrálni.

Jó éjt gyerekek, búcsúzik a Cryo mára...

Az Atlantis 3 egyetlen kiemelkedő része a gyönyörű zene. A Myst-szerű játékoknak kétségtelenül van egyfajta pszichedelikus hatásuk: a játékos legjobb esetben egyfajta nyugodott, meditatív állapotba kerül, legrosszabb esetben pedig egyszerűen elalszik a számtalan unalmasabbnál unalmasabb fej-törő megoldása közben. Az Atlantis 3 „transzcendens” hatásán sokat dob a nagyszerű „New Age” zene: szinte minden helyszínhez más és más muzika tartozik, igaz, ezek a dalok igen rövidek és hamar ismétlődnek. Sajnos a hanghatásokról már nem sok jó mondható el: az Atlantis 3-hoz hasonlóan botrányos szinkrontalán még sosem hallottam. Az még hagyján, hogy archeológusunk angol hangját egy megközelítőleg hatvan éves öregasszony szolgáltatja, az azonban már túlzás, hogy olyan unottan olvassa fel a szöveget, mintha bármelyik pillanatban el akarna aludni. Az embernek egy ponton túl olyan érzése támad, mintha a Cryo designerei valóban a játékos elaltatását tűzték volna ki célul.

Mindent összevetve, az Atlantis 3 jobb ugyan, mint az előző Cryo-förmedvények, azonban messze elmarad a cég egykori játékainak, vagy az Index programoknak a színvonalától. A Cryo csapata egyre inkább az *Erik a Viking* című film egyik epizódját juttatja az eszembe: a tenger mélyére süllyedő atlantiszi birodalom uralkodói ott ücsörögnek egy kőoszlop tetején, s miközben fejük fölött összecsapnak a hullámok, ezt kántálják optimista derűvel:

„Nem süllyedünk, nem süllyedünk, nem süllyedünk, nem sülly...”

Berrr

Atlantis 3

www.cryo-interactive.com

PRO

- remek zene
- jó átvezető mozik
- néhány ötletes feladvány

KONTRA

- iszonytató szinkron
- uncsi...

HARDVER

Pentium II 300 MHz, 128 MB RAM, 3D-s videokártya

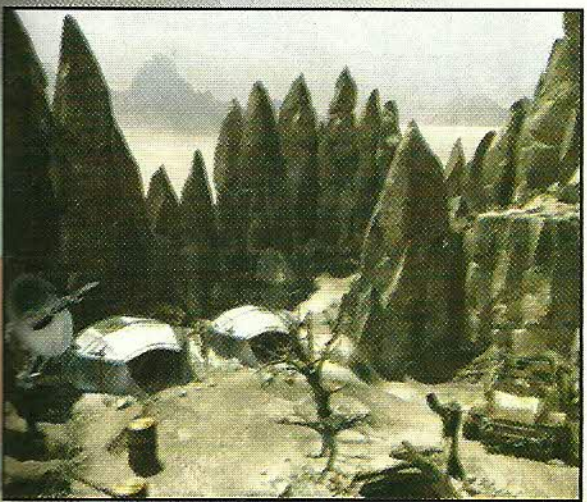
GRAFIKA

HANGOK

ZÉNE

JÁTSZHATÓSÁG

67%



JoWood



RALLY TROPHY

IDŐUTAZÁS A RALLY (H)ŐSKORÁBA...



Peugeot 206WRC, Subaru Impreza, Ford Focus – autósodák, amelyeket a rally szimulátorokban megszokhattunk. Morris Cooper, Ford Escort, Alfa Romeo Guilletta – autómatuszálemek, amelyek a Rally Trophy-ban megmutatják, hogy miért is volt olyan izgalmas a hatvanas években kocsiba ülni...

Ó azok a hatvanas évek... Én még ugyan messze nem éltem akkoriban, de a rally már megszületett és elindult hódító útjára. Számítógépen is több tucat rally szimulátort láthatunk már, de mindezidáig még egyetlen program sem próbálta meg felidézni a kezdeti éveket. A Rally Trophy ezt az űrt kívánta betölteni, ráadásul nem titkoltan azzal a céllal, hogy időközben a „Legjobb” címet is elhódítsa a Colin McRae Rally 2-től. Lássuk, sikerült-e elérnie kitűzött célját...

Az irányítás mint olyan...

A CMR2 egyik legnagyobb erénye, hogy gombokkal is tökéletesen irányítható. Mindig remekül érzem, ahogy sodródik az autó, mikor kell gázt adni a kanyarból kifelé jövet, és hogy mennyit kell ellenkormányozni ahhoz, hogy ne csapódjak neki az útszéli fák. Az ott tapasztaltakhoz képest, a Rally Trophy igencsak haloványan teljesít (legalábbis ezen a fronton). Egyfelől alig akar engedelmeskedni a jobbra-balra kormányzásnak, ha pedig túllontúl rátenyerelünk a gombokra, akkor már igen nehéz megfogni és újra irányba állítani a járgányt. Hosszabb egyenes szakaszokon ez még nem is annyira zavaró (hiszen finoman lehet bevenni a gyors kanyarokat), de ha egy kicsit jobban tekereg az út, akkor már lesznek nehézségeink. Nem mondom, hogy reménytelen megtanulni a kezelését, de az biztos, hogy az élmény nagyon messze van attól, amit a CM2-ben megszokhattunk. A szakértők persze joggal mondhatják erre a megállapításra, hogy egy ilyen játékot ne is akarjon az ember fia billentyűzetről játszani, hiszen erre találták ki a kormányt. Nosza, gondoltam én is, essünk neki kormányral. S lőn csoda, a játékelmény valóban sokat változott, hirtelenjében már meg is tudtam nyerni egy-egy gyorsabb szakaszt. Amikor azonban jöttek a tekergőzős pályák, ismét csak éreztem, hogy kormány ide, kormány oda, az a fránya verda csak nem úgy mozdul, ahogy kéne. Vé-

gig lehet menni a pályákon, kis gyakorlással szépen be lehet venni a kanyarokat, de ha ezek a kocsik 20-30 évvel ezelőtt tényleg így mozogtak volna, akkor mostanra bizony igen kevesen élnének apáink közül...

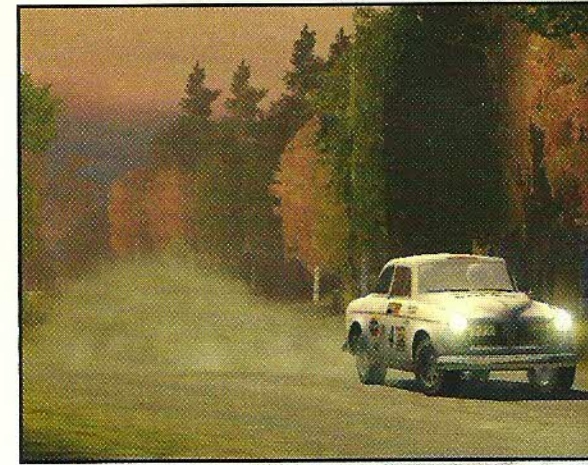
Ugyancsak zavart, hogy az erőcsúsztatás mint olyan, alig érezhető a játékban. Kezdetben rendre nekiszáguddottam az útszéli fák, amikor ezzel próbálkoztam, míg végül rájöttem, hogy itt majdnem mindig úgy kell menni, mintha havon autóznánk. Pontosabban ez

sem helyes, mert ott ugye a gázzal segítjük a kanyarodást, itt pedig csak az utolsó utáni pillanatban szabad a gázra lépni a kanyarban, ellenkező esetben, fordulás nélkül haladunk tovább az eredeti irányba. Némileg eltérő eredményekre számíthatunk az első és hátsó kerék meghajtású autók, az is meghatározó szempont, hogy mekkora az adott járgány súlya (ergo a lendülete), de személy szerint hiába próbálgattam az eltérő típusokat, nekem mindegyik meglehetősen idegenül és valószínűtlenül viselkedett a gyorsabb kanyarokban.

Ha nem az aszfaltra figyelsz...

Grafikailag azonban nagyon rendben van a program, gyönyörű a táj, és persze gyönyörűek az autók is. Talán az egyik legfontosabb előrelépés más rally programokhoz képest,

„...rájöttem, hogy itt majdnem mindig úgy kell menni, mintha havon autóznánk.”





hogy ezúttal valahogy sokkal szélesebbnek érezhetjük a játékkeret. Pontosabban nem az út lett szélesebb, hanem inkább az, ami mellette van. Elmúlt az az érzés, hogy egy csőben száguldozunk, aminek ugyan fizikailag nem mindig látjuk a határait, de pontosan tudjuk, hogy az útról nagyon nem tudunk letérni, mert előbb-utóbb (inkább előbb) falnak ütközünk. Nem mintha a Rally Trophy-ban kirándulni mehetnénk a hegyek közé, de legalább az út széli fákon túlszaladhatunk anélkül, hogy egyből koppannánk egyet az „erdő-textúrán” (gond nélkül beszáguldozhatunk például a közeli szántóföldre is). Igaz nem minden pályán találunk ekkora szabadságot, de a látvány sokszor mégis ezt sugallja. Röviden szólva: megnőtt a térérzetünk.

A fejlesztők remekül kihasználták a különböző fényviszonyok nyújtotta lehetőségeket, így helyenként egészen szélsőséges helyzetekben versenyezhetünk. Nagyon tetszett például, ahogy zuhogó esőben, a felkelő nap sugarai áttűztek a felhők között – vagyis az ördög hajnalban verte az asszonyt... 😊 Néha a helyi fauna jeles képviselői is átvágtathatnak előttünk az úton, így ha nem akarunk mi is átvágtatni rajtuk, nem árt figyelni.

Ugyancsak a grafikusok munkáját dicséri, hogy mind a 11 választható típust jellegzetes műszerfallal és belsővel tálalták, működnek a műszerek, és persze az ablaktörő is (egyébként nem csak a műszerek, de a motorzúgás is eredeti). Itt érdemes megemlíteni azt is, hogy az autók rendszeren „gyűrődhetnek” egy-egy ütközést követően, törnek a reflektorok, pókhalósodik a szélvédő, horpad a motorháztető és lötyög a csomagtartó. Alkatrészeket ugyan nem veszünk el, de az autó teljesítménye és irányíthatósága lényegesen csökken, ha túl sokat próbálunk vele fáramászni.

Szimulátor vagy játékkerem?

Ezzel el is érkeztünk a tuning és a szerelés témakörökhöz, ahhoz a két opcióhoz, amit egyetlen rally programból sem lehet kihagyni. Így van ez a Rally Trophy esetében is, de ezen

a téren sajnos semmi újdonsággal nem tud szolgálni a program. Öt-hat fő rendszer, ezeket babrálnhatjuk egy csúszka segítségével, és persze ezeket tudjuk alkalomadtán javíthatni. Ennyi. Hasonlóképpen ne számítsunk semmilyen újításra a választható játéklehetőségek között, hiszen a tényleges rally bajnokság mellett ott a jó öreg arcade mód, ahol Screamer stílusban egyszerre öt versenytársunkkal mérhetjük össze tudásunkat körpályákon (országként két pályán). Ez utóbbi játékmóddhoz mindössze annyi hozzáfűznivalóm lenne, hogy bizony az amúgy elég jó 3D motornak ez igen csak megfekszi a gyomrát – ha egyszerre három-négy gép is látható a képernyőn, akkor már 800x600-as felbontásban is veszettül szaggat a program. Ami pedig a tényleges rally bajnokságot illeti, ha nem végzünk egy adott ország versenysorozatán az első hat hely valamelyikén, nem léphetünk tovább a következő ország versenyekre. Hogy is van ez??? Kicsúszok az egyik szakaszon és ezzel el is felejtetem az egész időnyt? Arcade módban még rendben is lenne így, no de ha egyszer rally szimulátorról beszélünk, akkor aligha...

Amúgy öt országban (Oroszország, Svédország, Finnország, Svájc és Kenya) versenyezhetünk, egyenként 4-8 szakaszon. Ahogy azt már korábban is említettem, hivatalosan 11 autó közül választhatunk (pl. Volvo Amazon, Ford Cortina, Lancia Stratos és Fulvia), de néhány csak a legnehezebb szinten, illetve kiemelt versenyek megnyerése után válik elérhetővé. Üde színfolt, hogy a Morris Cooper is szerepel a listán, sőt, ha elég ügyesek vagyunk, idővel újabb hasonló „gyöngyszemekre” is rábukkanhatunk...

Summa summarum jó ötlet, hogy régi autókkal versenyezhetünk, kétségtelenül gyönyörű a grafika, élvezetes (és kellőképpen nehéz) a játékmenet, de hogy az a sokat emlegetett fizikai modell tényleg olyan tökéletes-e, azzal egy picit azért vitatkoznék. Aki viszont tovább tud lépni ezen a kérdésen, az egy igen jó autóversenyre számíthat, ami ugyan a koronát nem hódítja el a CMR2-től, de a dobogós helyezése megkérdőjelezhetetlen...

Del

Rally Trophy

www.rallytrophy.com

PRO

- Morris Cooper
- fantasztikus grafika
- automatuzsálemek

KONTRA

- az autókön kívül szinte semmi újítás
- megkérdőjelezhető fizikai modell

HARDVER

Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, 3D-s videokártya

GRAFIKA

HANGOK

ZÉNE

JÁTSZHATÓSÁG

83%

Wanadoo

SNOWCROSS

HAVON, JÉGEN – ÉS LEVEGŐBEN



Ha kanadai inuitok (őslakosok) lennénk, ez lenne a kedvenc játékunk, mert nem is ismernénk földi járművet a motoros szánon kívül. Így azonban csak egy kellemes és könnyű szórakozás telen, hűsítő foglalatosság nyáron.

Kicsinyke angoltudás kell csak ahhoz, hogy a játék neve sokat mondjon: snow = hó. A cross-t pedig a moto-cross-ból ismerhetjük. Bár manapság az off-road ősmagyar kifejezés a szokásos. A játékban sem mindig a kijelölt út a legelőnyösebb. Van, amikor egy lezárt szakasz korlátját áttörve, a rövidebb, de kalandosabb rész után az ellenfelek előtt, vagy még jobb, ha a nyakába érkezünk vissza a rendes nyomvonalra.

Szóval, motoros szánon nyomulunk ebben az egyébként klasszikus autóverseny-darabban. Előnyei az autóhoz képest, hogy nem farol annyira, mint mondjuk a Viper Racing haladó módban, igaz nem is megy 200 mérföld/órával. Hátránya viszont az, hogy le lehet róla repülni, ha igazán lendületes kanyart veszünk, vagy keményebb akadállyal találkozunk. Nem sok ilyen van, a tapasztalat szerint nem minden fenyőfa egyformán ellenséges. Miután simán átszelünk vagy hármat, a negyedik azért leszed a nyeregből. Mehetünk nappal vagy éjjel, tiszta időben vagy hóesésben (ez négy lehetőség, ugye), nincs óriási különbség, még a tó jegén sem farol ki a járgány. A SnowCross nem a fizikai szimuláció hűségétől lesz híres. (Mint az értékelésből látszik, azért olyan nagy hírnévre nem tarthat számot, szerintem. Örülni kell annak, hogy egyáltalán van benne jég.) Irányítani a kurzorgombokkal lehet, az egyéb választási lehetőségek is abszolút megszokottak.

„Pálya!”

Nekem elsősorban az tűnt föl, hogy a többi járműsport-játékkal ellentétben, hosszan tudtam a boly nyomában haladni, még a nehezebb fokozatban is. Nyerni, az már más kérdés, ahhoz, mint minden ilyen játékban, kívülről meg kell ismerni a pályákat. Biztos, hogy a SnowCross könnyebb, mint a fajtatársai, mert például a Need for Speedben nekem csak a táj szépsége marad a gyönyör forrása, akármilyen fokozatban. (Be is vallom, lámer vagyok, de azért élvezem a virtuális sebességet.)

Igen, és a táj is szép. A SnowCross elég hitelesen téli: fröcsög a hó induláskor és gyorsításkor, sőt, még a kanyarokban is. A pálya függőleges irányú változatossága talán csak az Insane-ével mérhe-

tő össze, magyarul: eléggé hepehupás. Egyáltalán nem baj, ez jelenti az izgalmat. Minden pályán van legalább egy olyan hely, ahol az ember alól egyszer csak elfogy a talaj, és több métert repülhetünk-zuhanhatunk. Igazi adrenalin-löketeiket képes produkálni egy-egy ilyen szakadékkéfé. Egyébként is vannak ugratók, amelyeket vagy kihasználunk függőleges előzéshez, vagy nem, de meglehetősen sok időt tölthet a levegőben az, aki erre kattan rá.

Ami még gyönyöröket idézett elő, hogy a pálya az ellenfeleknek is okoz gondot, tőlünk függetlenül. Az természetes,

„Nem minden fenyőfa egyformán ellenséges.”

hogy az előttünk szerencsétlenkedőt ki- vagy fel-lökjük, de az kellemes látvány, amikor hogy a nehezebb kanyarokban maguktól is elszállnak, vagy egy fenyőfa mögül egy tápázkodó versenyző bukkan elő. Legszébb öröm a műköröm!

Ami viszont rontja a hangulatot (szó szerint), az a hang. Autóversenyzéssel egyébként is az őrületbe lehet kergetni a részt nem vevő hallgatókat. A SnowCross ezen kicsit túlszerez, és a szomszéd szobából a „mikor fog már tömni végre fogorvosod?” poén elsütésére ad alkalmat. Legalább kicsit surrogna a hó, vagy hersegne a jég, de nem.

Ettől még játszható marad a SnowCross. Még a szürke hétköznapiakon is előveheti a tulajdonosa, néhány, a hidegérzet vagy jeges levegőben való virtuális suhanás okozta libabőrözés céljából.

czy

SnowCross

www.wanadoo.com

PRO

- elég szépek a tájak, főleg éjszaka
- nem reménytelen a győzelem, még nehéz fokozatban sem

KONTRA

- nem hibátlan a grafika
- „fogorvosi” hangeffektusok
- a türelmetlenek hamar megunják

HARDVER

Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, 8 MB 3D-s grafikus kártya

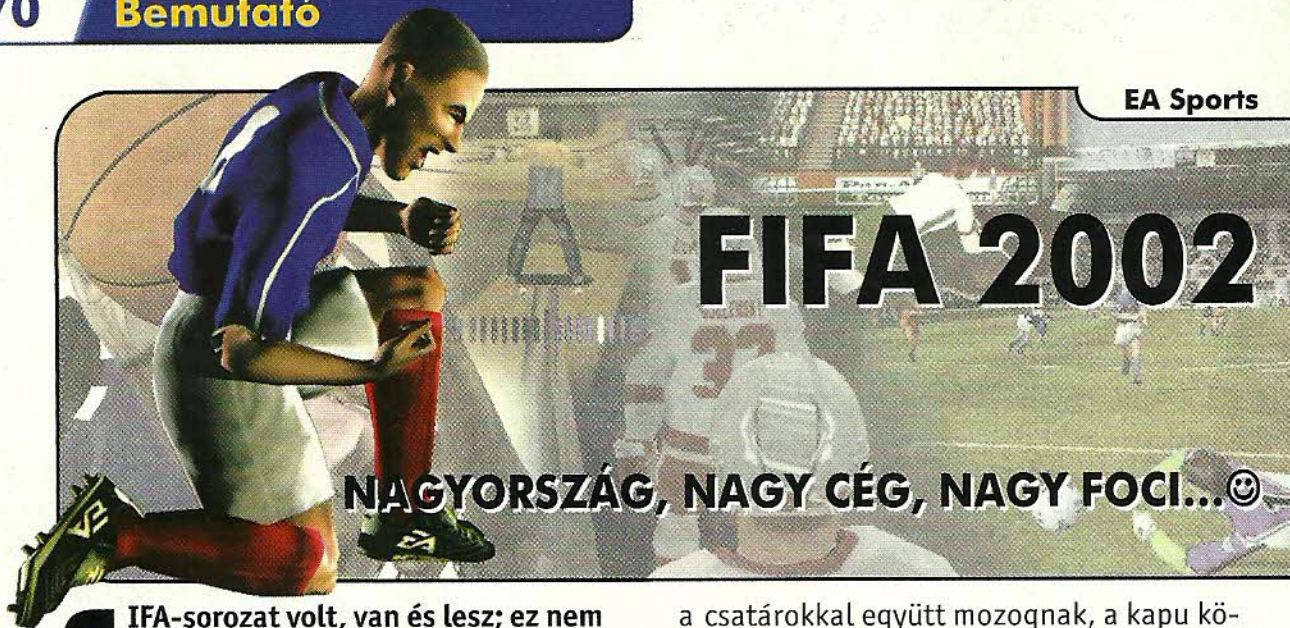
GRAFIKA

HANGOK

ZÉNE

JÁTSZHATÓSÁG

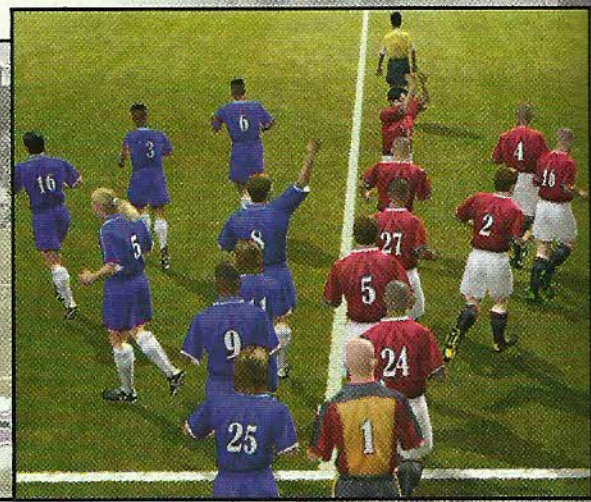
68%



EA Sports

FIFA 2002

NAGYORSZÁG, NAGY CÉG, NAGY FOCI... ☺



FIFA-sorozat volt, van és lesz; ez nem újdonás, a FIFA 2002 valamiért mégis más, mint az elmúlt három évben kiadott epizódok. Úgy tűnik, a fociszimulátorok királyaként emlegetett sorozat legfrissebb része, ezúttal nemcsak szebbre, de érezhetően jobbra is sikerült elődeinél...

Új év, új FIFA – ez a gondolat 1995 óta minden évre igaz, mégis '98 után talán most először érezhetünk igazi előrelépést a sorozat történetében. A FIFA 2002 – szakítva az elmúlt három év hagyományaival – nem csupán a látványvilág, hanem az élethűség és a játékmény terén is hatalmasat fejlődött...

A mágikus „passz-rendszer”

Minden kétséget kizáróan a játék legnagyobb újítása a rendkívül ötletes passz-rendszer. Míg az előző részekben mindig csak emberhez lehetett passzolni (ráadásul úgy, hogy szinte el sem tudtuk rontani az átadást), addig itt lehetőség van arra is, hogy megfuttatva játékosársunkat, üresbe gurítsuk a labdát. Nagy ötlet, hogy játékosaink kiugrási lehetőségeit külön jelzi a program, így aztán a megfelelő pillanatban, a megfelelő helyre tálalt labda könnyen zavarba hozhatja a védőket. Figyelni kell a pontos célzásra és az átadás erősségére is, ellenkező esetben ugyanis nem ott köt ki a labda, ahol szeretnénk (elfelejthetjük azokat az időket, amikor elég volt a passz gombra tenyerelni és a labda már rá is tapadt a címzett lábára). Végre megoldották a kényszerítőzést is, ezután úgy is passzolhatunk társunknak, hogy az pár pillanattal később visszaadja a labdát. Külön gomb szolgál a speciális mozdulatok előhívására, ami jelen esetben néhány, gyakran látott – de ettől még hatékony – cselet jelent, valamint egy „ijesztést”, amire remélhetőleg bemozdulnak a védők. Természetesen ezenkívül is művelhetünk szép dolgokat (pl. olózás), de ezeknek a mozdulatoknak az előhívása nagy gyakorlatot igényel.

Jobb focista IQ

A gép mesterséges intelligenciája sokat fejlődött. Szerencsére jelen esetben ez nem abban merül ki, hogy a PC csatárok megszámlálhatatlanul ontják magukból a védhetetlen gólokat. A védők okosan

a csatárokkal együtt mozognak, a kapu közelében nehéz üresen hagyott, megjátszható embert találni – ha netán mégis sikerülne helyzetbe hozni valakit, általában gyorsan kell cselekednünk, mielőtt egy láb belenyúlna az akcióba. Szerencsére a becsúszó szerelést is ritkábban alkalmazza a program, helyette ott a hagyományos belépő szerelés, ahol a játékosok ezúttal már vállukat és testi erejüket is kihasználják. Éppen ezért meccs előtt nem árt egy gyors pillantást vetni játékosaink statisztikáira is, hiszen egy robosztus védő a megfelelő helyen aranyat érhet. A program a játékosok képességei mellett fizikai jellemzőiket is figyelembe veszi, így például nem mindegy, melyik lábra jön a labda, a láthatóan kisebb termetű Scholes-ot pedig a hosszú előreíveléseknél rendre lefejelik a magasabb középpályások és háttvédek. A játékosok képesek hibázni

(melléfejelnek, lecsúszik a labukról a labda), de szerencsére ezek a hibák a realitásoknak megfelelően nagyon ritkán jönnek elő. A Bajnokok Ligája elődöntőjében például

Beckham 25 méterről akkora pottyát rúgott a Juve kapusának, hogy én magam se hittem el, hogy ez a lövés így beakadhat. A lassításban aztán kiderült, hogy a kapus ugyan lehajolt a labdáért, de az pont a keze előtt pattant le a vizes fűre és így jól becsapta. Ilyen góllal egy hét játék után találkoztam először, és azóta sem láttam hasonlót – viszont a mozdulatot elnézve, úgymond teljesen „tudatos” hiba volt. Biztos vagyok benne, hogy több hét játék után is számíthatunk ilyen meglepetésekre...

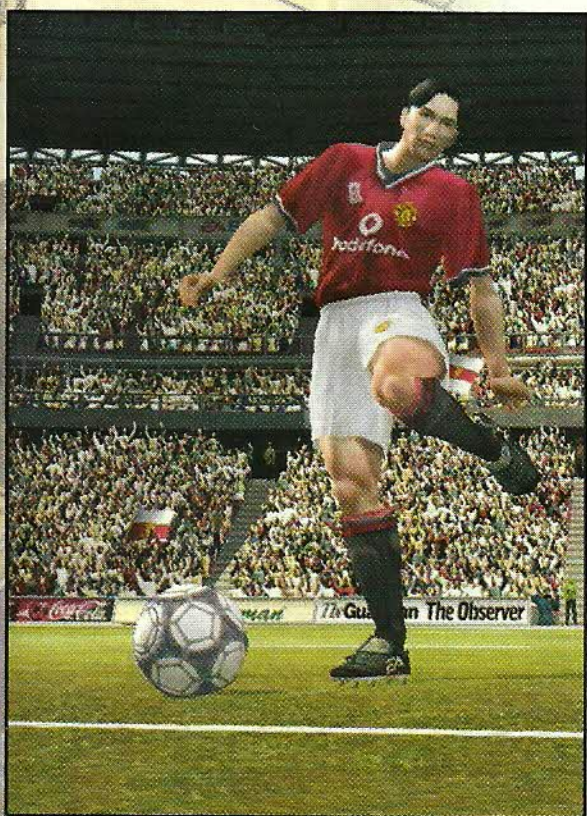
Hullámozzatok...

Látvány terén eddig se nagyon lehetett okunk panaszra, de őszintén megvallva, a FIFA 2002-nek így is sikerült meglepnie. Természetesen ezúttal is szebbek és részletesebbek a játékosok (még a stopli is látszik a cipőjűkön), élethűbb a mozgásuk (különösen a kapusok rituális mozdulatai sikerültek jól), de vajon egy hasonló minőségű FIFA 2001 után tényleg elég lenne ennyi az üdvösséghez?

„Mégfuttatva játékosársunkat, üresbe guríthatjuk a labdát.”

(melléfejelnek, lecsúszik a labukról a labda), de szerencsére ezek a hibák a realitásoknak megfelelően nagyon ritkán jönnek elő. A Bajnokok Li-





Sokáig gondolkodtam rajta, hogy miért is tetszik ennyire a 2002-es kiadás, míg végül úgy érzem, rátaláltam a magyarázatra: a játékosok a közeli képeken nagyobbak és kifejezőbbek, mint eddig bármikor, viszont ennél is sokkal nagyobb hatást tett rám, hogy milyen tökéletesen sikerült a fejlesztőknek eltalálni az arányokat. Akinek volt már szerencséje nagy pályán játszani, pontosan tudja majd, mire gondolok: a valódi kezdőkörben álldogálva pontosan az a kép tárul elénk, mint a játékban. A lelátók is bámulatosan jól sikerültek, egy ötletes megoldással ugyanis „élnek” a tribünök – úgy szólván az egész stadion csápol, zászlókat lenget, és akkor még nem meséltem például a felugráló cseréjátékosokról...

Érdekes módon a FIFA-sorozatnál soha nem volt annyira fontos a körítés és a látványos menürendszer, mint például az NHL-nél vagy az NBA-nél. Sőt, az idő előrehaladtával egyre spártaibb, célratörőbb megoldásokkal kellett beérnünk. Nem mintha ez a játékmenet szempontjából túl sokat számítana, de azért egy picit hiányoltam a jól megszokott stadionképeket, és talán néhány játékoskép sem ártott volna. Nem szeretnék azonban telhetetlennek tűnni, hiszen cserébe 16 nemzeti bajnokság 75 valószínű csapatát próbálhatjuk ki – a rengeteg nemzeti tizenegyről nem is beszélve. Az európai bajnokságok és kupák mellett az amerikai kontinens ligaküzdelmébe is beleköszölnélünk, sőt, akár a VB selejtezők újrajátszásával Magyarországot is megpróbálhatjuk kijuttatni Koreába (erre persze ezúttal se lesz túl sok esélyünk, lévén válogatottunkat messze a leggyengébbek között jegyzik, a Feroer-szigetekkel és Albániával

egy szinten...). (Nem is tudom, miért... *Bad Sector*) Más magyar csapat ezúttal nem szerepel a programban, viszont köszönhetően a csapat-, játékos- és bajnokság építő résznek, mindössze idő kérdése, hogy valaki létrehozza a Borsodi Ligát, és máris mehet a Fradi-Újpest (a FIFA 2003-ba talán már a meccs utáni bunyót is beleépítik... ☺).

Már csak Hajdú B. hiányzik...

A hangok és a zene szokás szerint remek, bár szerintem a szakkomentár ezúttal igen gyengére sikeredett (főleg az NHL 2002 zseniális szövegeinek tükrében).

Unalmas, ismétlődő, jellegtelen; néha pedig nagy butaságokat mond a két madár. Az egyes lokalizált verziókban az adott ország riporterei kommentálják az eseményeket – nos, ez nyilván drága mulatság, de úgy érzem, igen sokan értékelnék, ha mondjuk Hajdú B. István kommentálná akcióinkat enyhén szarkasztikus, mégis briliáns stílusával (talán jövőre...?).

Őszintén megvallva más negatívumot nem is nagyon tudnék felhozni a játék ellen, talán csak annyit, hogy a gép játékosai ajtó-ablak helyzetben kicsit túl gyakran hibáznak (óriási lendülettel kirúgják a stadionból a labdát, holott elég lenne egyszerűen elhúzni a labdát a kapus mellett).

Ettől eltekintve azonban egyértelműen zseniális a játék, határozottan előrelépésnek érzem elsősorban a játékmenet miatt. Kellőképpen nehéz már alap szinten is, így ennek, valamint a rengeteg választható bajnokságnak és kupának köszönhetően a veterán játékosokat is sokáig leköti majd. Igazi csemege, annak is érdemes beszereznie, akinek az előző részek is mind a polcon sorakoznak...

Del

FIFA 2002

www.fifa2002.com

PRO

- zseniális passzrendszer
- bámulatosan élethű mozgás és látvány
- nagyon sok választható csapat bajnokság és kupa

KONTRA

- gyenge szakkomentár
- nincs benne magyar csapat

HARDVER

Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, 3D-s videokártya

GRAFIKA

HANGOK

ZÉNE

JÁTSZHATÓSÁG

93%



Eidos Interactive

CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02

RÉGI IDŐK FOCIJA



A ki eljutott akár csak idáig is a cikk olvasásában, az valószínűleg közelebbi ismeretséget kötött a Championship Manager-sorozat valamely (talán mindegyik) tagjával. Bizony, focimedzser programnak lenni különleges dolog. Ez a státusz egy viszonylag szűk, de fanatikus rajongótáborral jár együtt, kik öltre mennek, ha valaki ócsárolni meri kedvenc játékkukat. Hiszen kit zavar a szöveges képernyő, ha az írás tanulsága szerint már megint belőttük magunkat a Bajnokok Ligája csoportküzdelseibe!

Elérkeztünk hát a hosszabbítás utolsó perceihez! A Championship Manager harmadik epizódja az utolsó premierét tartja, hogy még egy kicsit szórakoztassa hálás közönségét, mielőtt a negyedik generáció (egyébként már igen várt) képviselője elfoglalja helyét az üzletek polcain.

Új szezon, új csapat, újdonságok

A készítő nem rejtették véka alá, hogy minden energiájukkal a CM4-re összpontosítanak. Ezért kis túlzással azt mondhatjuk, a 2001–2002-es frissítést csak úgy „összedobták”, hogy némileg csituljon a rajongók türelmetlen moraja. Ennek megfelelően senki ne számítson egetverő újdonságokra, mert azokkal ezúttal nem fogunk találkozni. Inkább néhány apró finomítás, no és persze a legfrissebb adatbázis várja az arra érdemeseket. Utóbbi tartalmazó patcheket – némi utánajárással – bárki letölthet a netről, akár heti frissítéssel is. Egyszóval csak emiatt nem éri meg beruházni az új korongra. De akkor miért? Talán a készítő felé kinyilvánított hálából. Nem viccelek, ez a program tényleg megérdemli, hogy akár többször is fizessen érte az ember – már aki megteheti. Az érzelmi behatásokra kevésbé fogékonyak számára pedig tartok egy kis szemlét a valódi fejlesztések között. ☺ (Nekem ez a képen látható hölgy okozott erős „érzelmi behatásokat”! ☺ Bad Sector)

Rögtön említhető az alig néhány hónapja életbe lépett UEFA direktíva érvényesítése az átigazolások során. A hivatalos elképzelés egyfajta átmenet a régi rendszer és a majdan életbe lépő új szisztéma között, ezért nem is mennék bele a részletekbe, legyen elég annyi, hogy a program autentikusan követi a sportpolitikai eseményeket.

Pénzt vagy széket!

Kellems új lehetőség, hogy – temperamentos edzőként – ultimátumot intézhetünk

klubunk vezetőségéhez, miszerint vagy teljesítik követeléseinket, vagy vesszük a kalapunk és megköszönjük eddigi kitüntető figyelmüket. Mi tagadás, van amikor bejön ez a kis blöff, de úgy vettem észre, gyakrabban találjuk magunkat a munkanélküli edzők listáján.

Nagyon fontos és életszerű opcióhoz jutunk a tulajdonság-rejtéssel (attribute-masking). Ugyanis ha bekapcsoljuk, az egyes játékosok néhány adata mindaddig rejtve marad számunkra, amíg valamelyik munkatársunkat oda nem zavarjuk, hogy alaposan térképezze fel a kiszemelt futbalistát. Ezzel az opcióval végre fontosságuknak megfelelő súlyt kapnak a játékosmegfigyelők, valamint – alkalmazásuk hiányában – némi bizonytalanságfaktor is felbukkan az átigazolások körül. Ami azonban a legfontosabb: sűrűn nézzük az Eidos honlapját, hogy a lehető leghamarabb értesüljünk róla, mikor érkeznek a CM4. Addig is jó vegetálást az idei szezonnal!

-csonti-

Championship Manager 01/02

www.eidos.co.uk

PRO

- jól bevált rendszer
- több hasznos újítás...

KONTRA

- ...meg néhány kevésbé hasznos
- alapjában csak egy frissítés

HARDVER

Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, 1 MB videomemória

GRAFIKA

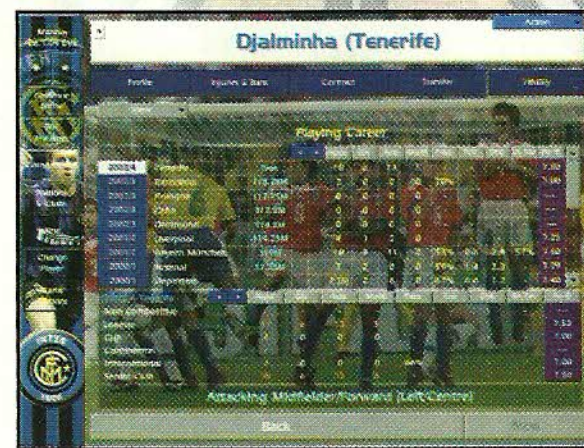
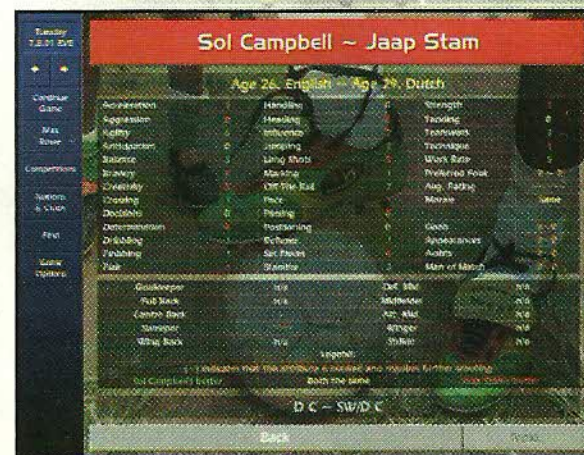
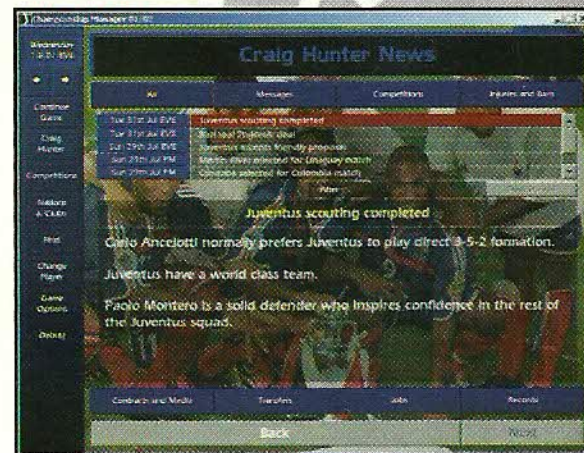
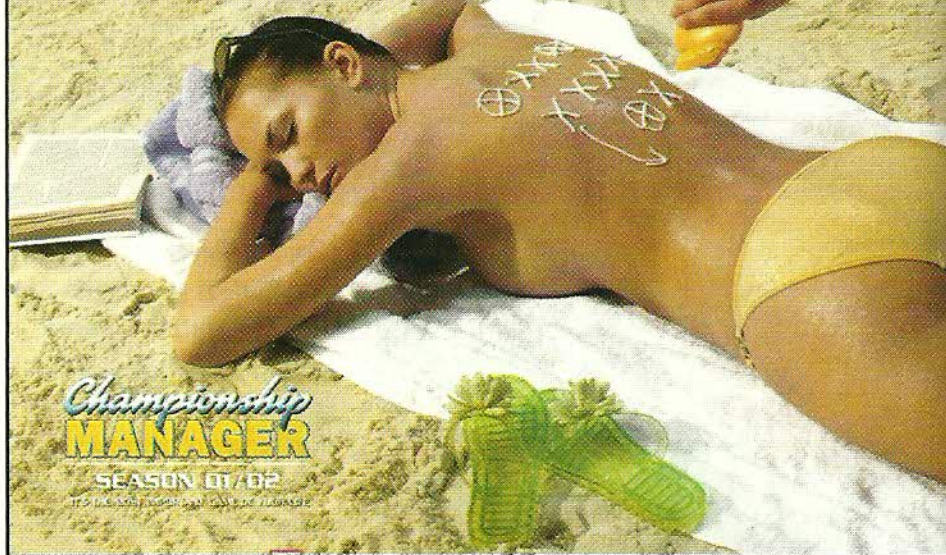
HANGOK

ZÉNE

JÁTSZHATÓSÁG

83%

What man doesn't think about it every 6 seconds?



Dark Reign 2

Manapság, amikor a világot elöntik a valós idejű stratégiai játékok, nem mindegy, hogy az ember kevés szabadidejét és összekuporgatott pénzét mire is áldozza. A Dark Reign 2 egyértelműen azon játékok közé tartozik, ami miatt érdemes kétszer nem elmenni a Mekibe. Miért is? A készítő az első rész viszonylagos sikertelensége után sem adták fel és elkészítették azt a játékot, amellyel öröm játszani. Hihetetlen gyors grafikus motorja (nagyon nagy felbontásokon is fürgén fut, akár egy GeForce 2MX-szel is), roppant egyszerű, logikus és átlátható kezelőfelülete ideálissá teszi azok számára, akik stratégiai játék imádók. Története nem olyan mélységű, mint a Starcrafté, azonban ez nem túl zavaró ez esetben. Természetesen a játék készítésekor fontos szempont volt a többjátékos mód,



gyors hálózaton akár 32-en is nyomulhatnak egy időben, ami azért már nem rossz teljesítmény. No persze a termelünk, fejlesztünk, építünk, hadakozunk – stílus mindenkinek ismerős lesz, így a játék elsajátítása is rövid időt vesz majd igénybe. A termelési sorok (beállíthatunk maximum 30 terméket egy adott gyárban, mit és milyen sorrendben készítsen) és a hadsereg haladási pontjainak kijelölése (ezzel elérjük, hogy a gyorsabbak bevárják a lassabb egységeket és ne szakadjon szét a támadó csapat) mind hasznos segítség. Eddig nagyon jókat írtam, most jöjjön a feketeleves. Sajnos a DR2 is ugyanabba a hibába esik, mint más stratégiai játékok: egynémely egységek elakadnak a térképen, nehezen találva az utat, esetleg egészen máshol bóklásznak, amikor



szükségünk lenne rájuk. Emellett valljuk be: miután mind a két küldetést (10-10 pálya) végigvittük, s játszogattunk néhány pályán, „elfogy” a játék. Szerencsére megmarad a lehetőség a többjátékos módra. S mindemellett érdemes kicsit körülnézni a 3D-s világban is és jókat csatázni.

Dark Reign 2

Ára: 1 990 Ft.

PRO

- látványos
- gyors
- könnyen elsajátítható és kezelhető

KONTRA

- elakadó és bóklászó egységek

89%

Future Cop: L.A.P.D.

Nem minden játék bonyolult. Sőt, kifejezetten léteznek olyan játékok, amelynél csak egy szándék vezette a készítőket: olyasvalamit létrehozni, amivel egyszerű játszani, és nem kell órákat gondolkodni hozzá. Ebben az esetben pont ez a helyzet. Menni kell, és mindent le kell löni, ami csak mozog. S az adott szint végén halomra kell gyilkolni a főgonoszt. 8 különböző küldetésen át juthatunk el oda, hogy a jövő Los Angelesében legyűrjük a bűnözés nagymenőit., s mindehhez



járművünk, az X-1 Alpha 3 fegyverrendszerét használhatjuk, amelyeket mi magunk választhatunk meg. Így a 3 helyre különböző fegyverkombinációkat szerelhetünk. Második üzemmódban (Precinct Assault) ismét az X-1-est vezethetjük, de itt már más egységeket is utasítanunk kell, amolyan valós idejű stratégiákhoz hasonlóan, figyelembe véve azt, hogy ez mégiscsak egy lövöldözős játék. Akció tehát van bőven, a hangok megfelelőek, a mozgások sem rosszak. Ami



igazándiből a gondot okozza, hogy a FC egy Playstationös konverzió. Ez azt jelenti, hogy örökölte elődje csúf menüit, a játékkonzolokra jellemző kezelési felületet, amely elég idegen lehet azoknak, akik a PC-s világban nőttek fel. Emellett a szabadon mozgó kamera is néha megrézfálhat minket: olyankor is megmozdulhat, vagy úgy mozdulhat el, ahogy épp nekünk nem megfelelő, vagy nem tetszik. Szerencsére ez a játékelményt igazán nem zavarja. Ha ketten szeretnénk játszani, jópofa osztott képernyős üzemmódot találhatunk: ez is Playstationös örökség, hiszen egy játékkonzolon aránylag ritkaság hálózaton játszani (bár az újabb modelleket kifejezetten felkészítik erre). Ne várjunk tőle mindent felülmúló játékelményt, és akkor sokáig jól elszórakozhatunk vele.

Future Cop: L.A.P.D.

Ára: 2 990 Ft.

PRO

- akciódús
- jók a fegyverek

KONTRA

- kevés a misszió
- nem szép a konverzió
- túl lineárisak a missziók

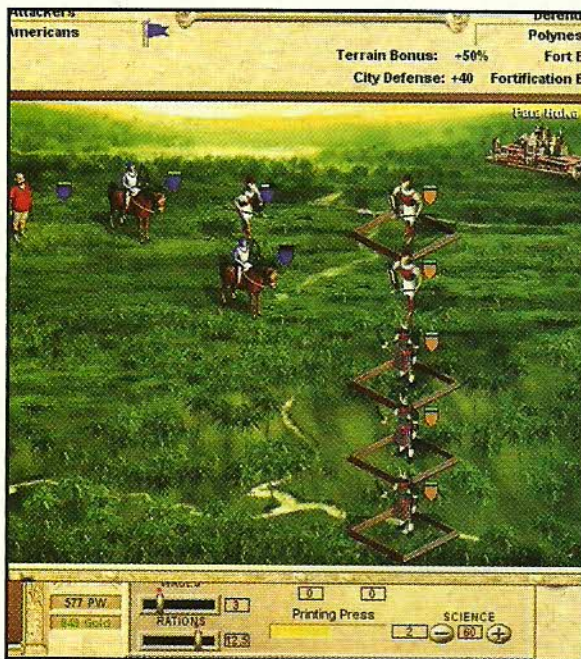
82%

Civilization: Call to Power

Amikor Sid Meyer megalakította a Firaxist, a Civilization név és egyéb jogok az eredeti kiadónál maradtak. Így fordulhatott elő, hogy a következő Civilization nevet viselő játék már Meyer mester nélkül készült, és a Call To Power alcímet viselte. Egyértelműnek látszott a készítő szándéka. A Civilization II világsikere után még többet, még jobbat akartak egy jó névbe belesűriteni. Ennek eredménye lett a CTP, amelyben sokkal több egység, sokkal több fejlesztés és sokkal több világcsoda volt, mint elődeiben.

Természetesen ezzel még nem állt meg a fejlődés, hiszen itt már be lehetett népesíteni a tengereket (víz alatti városokat létrehozva), be lehet népesíteni az űrt (mindenféle állomásokat építve). Mindemellett persze rengeteget háborúzhatunk, békét köthetünk, fejleszthetünk, államformát választhatunk,

ahogy ez egy jó Civilizationhöz illik. A nagy elődökhöz képest kissé megváltozott a játék vége: itt már többé nem az Alpha Centaurira kell eljutni, hanem fejlett technológiánk segítségével kell felépítenünk valamit, amely



elkészültekor a játék végét is jelzi.

Szerencsére ez azt jelenti, hogy sokkal tovább lehet vele játszani, mint a Civilizationnel vagy a Civilization II-vel. Azonban nem árt megnézni, mi is változott az első részhez képest: ha settlereinktől várjuk, hogy gondozzák városunk környezetét, bizony csalódnunk fogunk. Ehhez egy kicsit eltérő erőforrás-menedzselési rendszert dolgoztak ki a készítő. Eltart egy darabig, amíg tapasztalt Civ játékosok rájönnek, miről is van



szó. Ugyanígy a kezelés elsajátítása is eltart egy darabig, mert kicsit eltérő. Ami sajnos néha igen zavaró, hogy a régi egységek legyőzhetik a modernebbeket. Magyarán a lándzsások megrohanják a tankokat és nyernek. Hmmm. Ettől persze még jó kis játék marad.

Civilization: Call to Power

Ára: 1 990 Ft.

PRO

- jó, hogy a jövőben is lehet játszani
- harci taktikákat továbbfejlesztették

KONTRA

- apró design hibák
- nehézkes kezelőfelület

89%

Vampire: The Masquerade - Redemption

A papírral és kockával játszott szerepjátékok világa nagyon szerteágazó. Némelyek hősiesek, mások sokkal „feketébbek”. Ilyen a Vampire rendszere is, amely (mint neve is mutatja), nem éppen a szépség és jószág korszakában játszódik. Egy olyan szerepjáték feldolgozást kapunk, amely akcióiban leginkább a Diablora emlékeztet. Föülről látjuk a játékost, aki gondosan megtervezett és nagyon jól kitalált küldetéseken (és alküldetéseken során át) juthatunk el a dicső végig. Általában missziók végén léphetünk előre, ahol a tapasztalati pontokat új



tulajdonságokra válthatjuk át. A grafika nagyon, nagyon szép, gondosan megtervezett, sötét és félelmetes. A játékot

az elején egyedül kezdjük, de az idő múlásával többen is csatlakoznak hozzánk, így csapatosan már könnyebb a dolgunk. No persze ez sem olyan egyértelmű, mert bármennyire jól is néznek ki kísérőink, biza elég butácskák. Emiatt csak azért nem érzek szomorúságot, mert egynémely szerepjátékokban a valódi szereplők sem jobbak. S talán második nyöszörgésem az

lehetne, hogy minden kozmetikázás ellenére is olyanok a missziók, hogy: „menj oda, találd meg azt, öld meg amazzt”.

S ebben a későbbiekben sincs túl nagy változatosság. Mindezekért az apró hibákért kárpótolt a gondosan felépített RPG rendszer, a rengeteg képesség (Disciplines), amelyekkel gyógyítani, sebezni, tápolni lehet, no persze mindemellett magunkat elmaszkírozni, vagy akár lényeket előhívni is. Szerencsére a csata előtt mi magunk dönthetjük el, melyik játékost akarjuk irányítani. Ez azért jó, mert más és más képességekre lehet szükség a különböző csatákban. S a gép irányítja majd a többieket legjobb tudása szerint. S ez a jó ebben a játékban: jó sok igazi szerepjáték-tudást építettek bele.

Vampire: The Masquerade

Ára: 1 990 Ft.

PRO

- szuper sztori
- szép és jó
- könnyen kezelhető

KONTRA

- elég sötét
- harc közben néha adódnak gondok
- egy idő után csak megyünk és ölünk

86%



SHEEP, DOG 'N' WOLF

BIRKATÜRELEM, KUTYAHÚSÉG ÉS FARKASÉHSÉG

Végy egy káposztát, egy kecskét és egy rókát, és juttasd át mind a hármat épségben a folyó túlsó partjára! Hogyan csinálod?

Gondolom, mindenki számára ismerős ez a kis logikai feladvány... Nos, nem kell sokat változtatnunk rajta ahhoz, hogy eljussunk a Sheeps, Dogs and Wolves c. mélyen tisztelt logikai játék alapötletéhez. Igen, mélyen tisztelt, mert eddig még egyetlen efféle alkotás sem közölte velem már a játék elején, hogy szánt szándékkal az én szivatásomra hozták létre – amely olyan szintű, hogy az már szórakoztató. ☺ A bolondos dallamok témakörből Tapsi Hapsi és társai már tavaly befészkeltek magukat a virtualitás világába, viszont valaki még hiányzott... Na ki? Ha egy kicsit kotorászunk rajzfilmélményeink emlékeiben és megkíséreljük megkeresni rajta a legkiábrándítóbb nyomorultat, előbb-utóbb eszünkbe fog jutni a prérfarkas, aki az éhhalál küszöbén is csak azért is a szárguldo gyalogkukkot akarta elkapni. Sohasem értettem, hogy a sok masina helyett miért nem inkább vacsorát rendel... Mintha lappangana itt egy kis mazochizmus.

Bi-Bip!?

Ó nem, a gyalogkakuk a múlté – bár néha még megjelenik, hogy megszegyenítsen minket. Oh, igen, minket, farkasbőrbe bújtunk és lassan megtanuljuk mélyen átérezni a mindeddig többé-kevésbé megvetett prérikutya szenvedéseit.

A legújabb kiszemelt vacsora a bárány. (Farkasunk gyógyulófélben van.) Mindenre elszánt és kétségbeesett egyedünket felkarolja az ezúttal műsorvezetőt alakító Dodó kacska. Egy tévéshow egyetlen versenyzőjévé válunk és feladatunk csupán annyi, hogy 14 bárányt elorozzunk. A díj? Nyugalom, kaja, pénz, stb. stb., csak csináljuk!

Tehát végig kell nyúznunk magunkat 14 pályán, ahol legelőn mindig minden más, csak a kutya ugyanaz: Sam.

Sam a juhászutyák gyöngye. Áll mint a cövek, feje szinte valóságos radarként forog jobbról-balra, oda-vissza és őrködik, akár egy isten – a felelősségérzet mintaszobra is lehetne. Gyors és makarenkói pofonokat tud osztogatni. Ez a tökély a mi szerencsétlen farkasunk ellenfele. Ja, mellesleg semmit sem tud a versenyről.

Ha ugrani akarsz, nyomd meg az „ugorj!”-gombot!

Ilyen és ehhez hasonló tanácsokkal ostromoz minket Dodó kacska a tanuló részben. Hát nem aranyos? Szóval a szivatás már itt elkezdődik: felőle akár az összes gombot végigpróbálghatod.

Maga a feladat általában két részből épül fel. Ez a kettő az elcsalás és a terelés. Az utóbbi hasonlít a Lemmingsre, csupán annyi a különbség, hogy nem kívülállóként veszünk részt a munkában: farkasunk egy kis időre pásztorrá válik a különféle pályákon. Eszközeink közé tartoznak a káposzták, a rakéták, a különböző repülő masinák, az illatpalackok,

stb. A játék egyik érdekessége, hogy tartalmaz egy párbeszéd-részt, ahol – mint a kalandjátékokban – magunk választhatjuk ki, hogy mit akarunk

kérdezni, és így értékes információk birtokába juthatunk.

Farkasunk egyik legkülönlegesebb tulajdonsága – amiről ő maga nem is tud –, hogy képes a levegőben szaladni, sok szakadékon tud így átjutni.

A grafika amúgy kellemes 3D-s cucc – jók a kameramozgások és megfelelő a nézetvezetés. Mindent összevetve egy kellemes kis ügyességi játékkal van dolgunk, jó adag szivatással – de hát egyszer a vesztesek szerepét is át kell élnünk. ☺

Mimóza

Sheep Dog 'n' Wolf

www.infogrames.com

PRO

- jó logikai feladványok
- jópofa
- kellemes grafika

KONTRA

- kissé nyakatekert irányítás

HARDVER

Pentium II 300 MHz, 32 MB RAM, 8 MB-os 3D-s videokártya

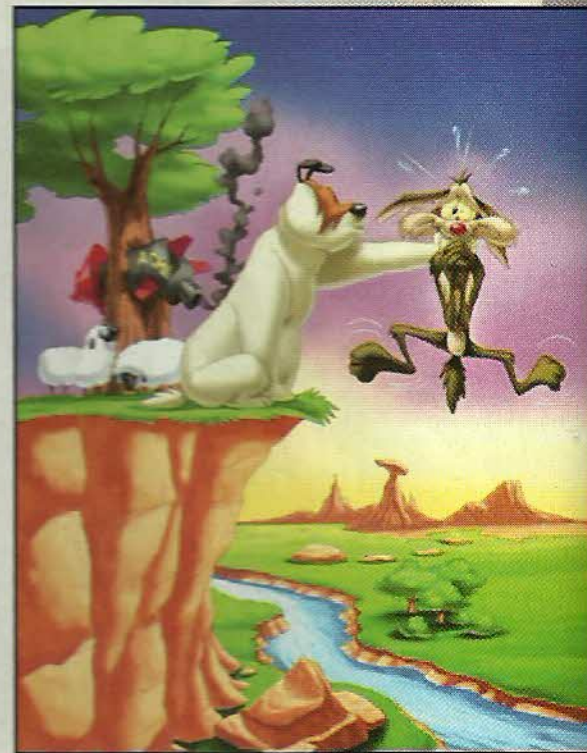
GRAFIKA

HANGOK

ZÉNE

JÁTSZHATÓSÁG

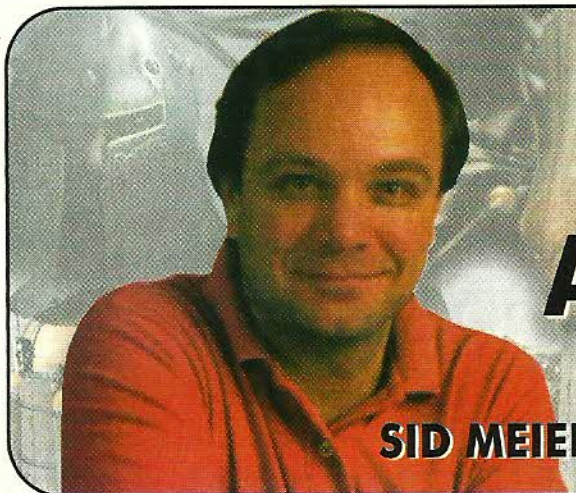
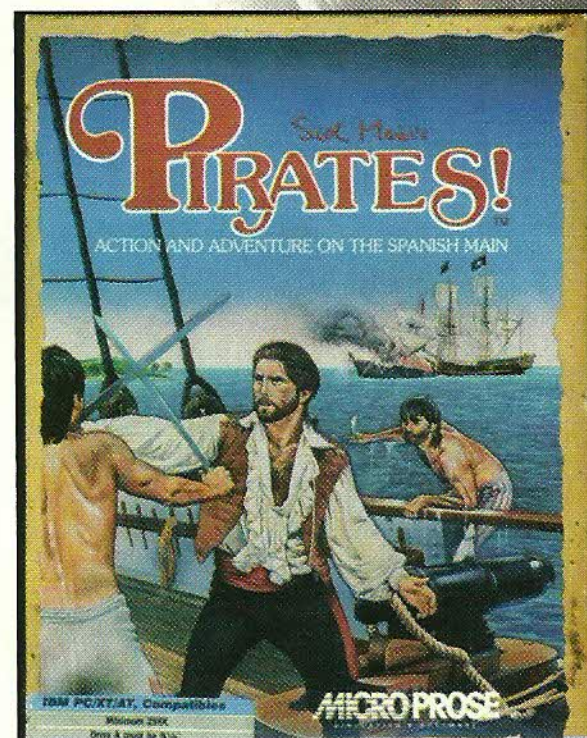
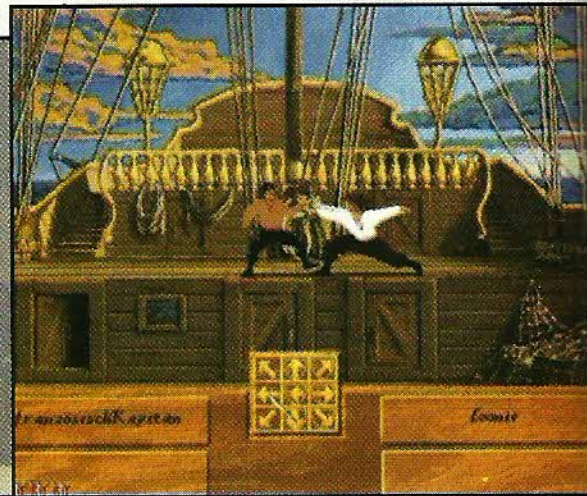
81%



GameStar

ÚT A TRÓN FELÉ

SID MEIER JÁTÉKAI A CIVILIZATION-IG



Hogy a fenébe tudsz több gépet lelőni, mint én?! Én vagyok a katonai expilóta, nem te! – mérgeződött Bill Stealy, amikor az ifjú titán Sid Meierrel a nyolcvanas évek hajnalán egy repülő szimulátoros játékkermi automatán nyomultak, és Sid kiemelkedően magas eredményeket ért el, Bill pedig csak mögötte kullogott. Sid gyorsan elmagyarázta Stealynak, hogy az ellenséges pilóta mesterséges intelligenciája annyira kiszámítható, hogy egész egyszerűen előre kitalálta, mit fog majd művelni. „Ennél én sokkal jobbat tudok.” – állította Sid. Stealy hitt neki, és 1984-ben együtt megalapították a *MicroProse*-t...

„Bill elmesélte az összes háborús élményét Tom Clancynek, pedig szegény író csak pár szót akart váltani velünk. ☺”

A *Microprose* harmadik szoftvere már megint egész másfajta stílust képvisel. A nyolcvanas években, az Avalon Hill táblás háborús játékei igazi örületnek számítottak, így nem csoda, ha a legtöbb programozó ezt a műfajt próbálta megszámitógépesíteni. Sid sem tudott ellenállni és elkészítette *NATO Divisiont* (1985), amely akkoriban nagyon pozitív kritikákat kapott, pedig valójában egy iszonyúan agyonbonyolított és nem túl szórakoztató játék... Ugyanilyen a szintén 85-ben megjelent következő három stratégia is (*Conflict in Vietnam*, *Crusade in Europe* és *Decision in the Desert*): mindegyikükre II. világháborús csontstratégiaként emlékszünk, de végül is szép anyagi hasznot hoztak.

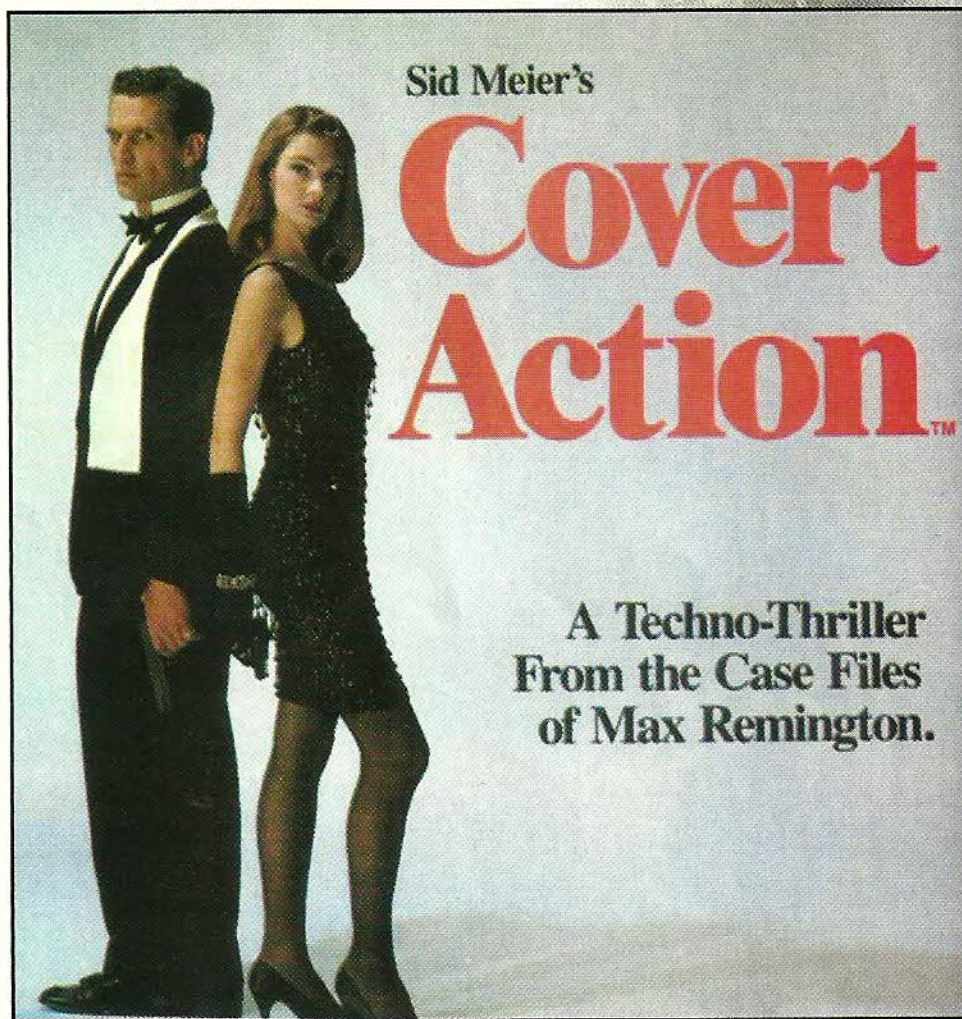
Az igazi áttörés...

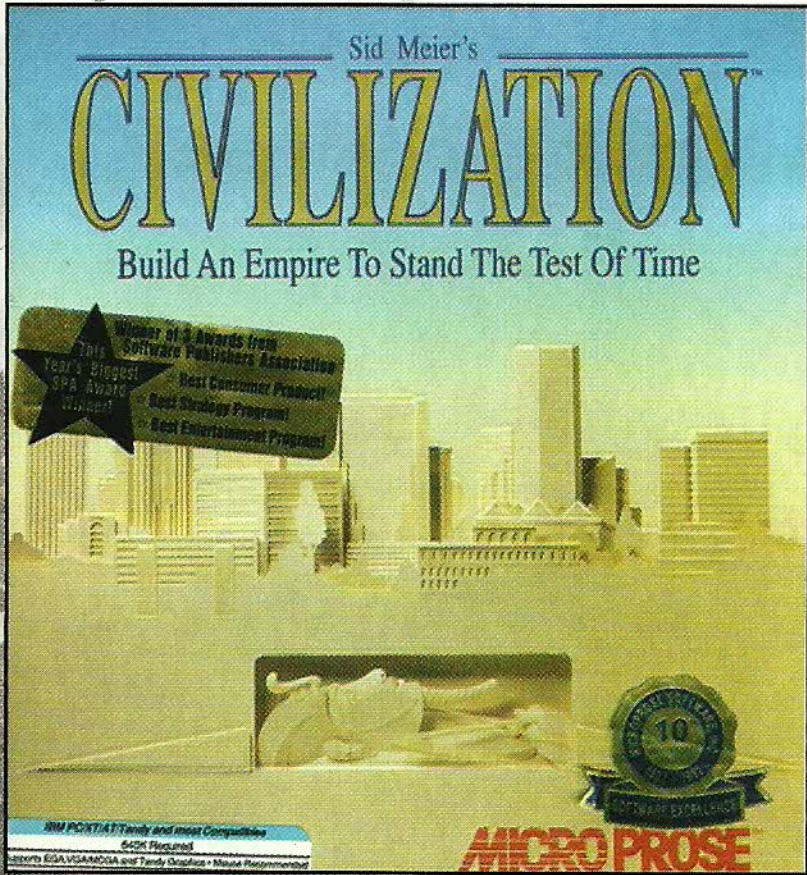
1987-ben jelent meg az első istenként emlegetett Meier-játék. Igen, igen a *Pirates!*-ről van szó, amely zseniális módon keverte a különféle játékestílusokat, anélkül, hogy ezt egyáltalán észrevettük volna. A *Pirates!*-ben, a mai terminológia szerint, találhatunk kaland- és szerepjáték elemeket, voltak benne akciórészek, melyek során ellenséges hajókat kellett elsüllyeszteni, kapitányokat vívópárbajban legyőzni, de stratégiáznunk is kellett, hogy eldöntsük, merre szeljük a Karib-tenger habjait, honnan próbáljunk aranyat zsákmányolni, és milyen városokat foglaljunk el. A zsákmányt és a megszerzett hajókat aztán el kellett sóznunk a kikötőkben, úgy-hogy még egy

Innentől kezdve azonban el kell térnünk a „nagy könyvben megírt” karriertörténet-től, ugyanis a hírnév és gazdagság igencsak váratott magára. Sid és Bill óvatos duhaj módjára megtartották több hónapon keresztül az állásukat, és a *Microprose*-t „garázműhelynek” használták, ami annyira jellemző volt a nyolcvanas évekre. Bizony, jó sok időbe telt, míg a *MicroProse* hatalmas vállalattá nőtte ki magát, és a cég későbbi története sem volt – enyhén szólva – buktatóktól mentes...

Szárnyakat adtak vágyaiknak

Ez azonban nem egy üzleti újság, úgyhogy gyorsan ugorjunk át Meier úr első zseniálisra. A *Microprose* és Sid legelső játéka, a *Solo Flight* (1985), amelyben egy postai repülővel különböző államokba kellett repkedni. Mai szemmel nézve eszméletlen primitív, de az MI anno hatalmas előrelépést jelentett az akkoriban elterjedt szálnalmas arcade játékokhoz képest. A repülőket otthagya, következő programjukban (szó szerint) más vizekre eveztek: a *Silent Service* (1985) egy második világháborús tengeralattjáró szimulátor, amely ugyan nem dicsekedhetett túlzott realizmussal, de akkoriban ezzel nem is nagyon törődtek, főleg mert szép kis summát hozott a cégnek. Pedig túl sokan nem dolgoztak rajta... „Hát... az az igazság, hogy tök egyedül írtam a programokat, a különféle géptípusokra elkészített konverziókat pedig egy-két barátom végezte” – meséli Sid. ☺





nagyon jól kidolgozott menedzser részt is találhatunk a játékban. No és ott volt a remek valós idejű stratégiai elem: embereinkkel a városi küzdelmek során az erdőben kellett manővereznünk, hogy aztán a megfelelő pillanatban rontunk rá a spanyol gárdistákra. A vegetáció is fontos szerephez jutott: nem mindegy, hogy a nyílt tepről, az erdőből, vagy a mocsárból támadunk-e. A *Pirates!* minden idők egyik legjobban eltalált hangulatú, és legváltozatosabb játéka, nem csoda, hogy képtelenek egy normális utánzatot elkészíteni róla: a most fél éve megjelent Sea Dogs ugyan nem rossz,

Sokan ismerik a Gunship nevű helikopter szimulátort, de annál kevesebben tudják, hogy nagy részben ezt is Sid Meier készítette! Sid munkáját dicséri, hogy rengeteg folytatást és utánzatot próbáltak készíteni, de csak sok-sok évvel később, a Gunship másik programozója, Andy Hollis tudta felülmúlni a Jane's Longbow két részével.

Hív a vasút, vár a trón...

Manapság Dunát lehetne rekeszteni a sok „Tycoonnal”: a különféle jobb-rosszabb menedzser programok eladásait ezzel a névvel akarják növelni. Az első Tycoon persze szintén Meier alkotta meg. A *Railroad Tycoon* ötlete egy európai vakáción pattant ki a fejéből, miközben azon morfondírozott, hogy mennyire tetszett neki Will Wright akkoriban megjelent városmenedzsere, a *Sim City*. Meier is szeretett volna valós idejű játékot, de ő a *Pirates!* szellemiségében olyasmire vágyott, aminek végcélja is van. Az inspirációt a vasút iránti szeretete adta, a játékelemek kidolgozásában pedig az a Bruce Shelley segédkezett, aki korábban az *1830* című Avalon Hilles társasjáték szellemi atyja volt (ebből egyébként később készült is egy elég gyenge *Railroad Tycoon* klón...), mostanában pedig az *Age of Empires*-ekről tarthatjuk számon.

de a közelébe sem ér az eredetinek... A hatalmas sikeren egyébként maga Meier csodálkozik a legjobban: még ma is sokan azt kérdezik tőle, hogy mikor készíti el a folytatást. „Pedig csak olyan emberek akartam kalandjátékot alkotni, akik egyébként utálják ezt a műfajt. Ilyen voltam én is: az RPG-kben idétlennek tartottam, hogy két-három órát kellett eltölteni a karakterek pontjainak összeadogatásával, a „vedd-fel-a-botot”-stílusú logikai progikat pedig máhára unalmasnak tartottam, hogy ajtókat, fiókokat kell nyitogatnod, a villanyokat kapcsolgatnod, stb., mielőtt valami érdekes történik. Egy csomó ember egyetértett velem...” Érdekes meghatározás Meier úrtól...

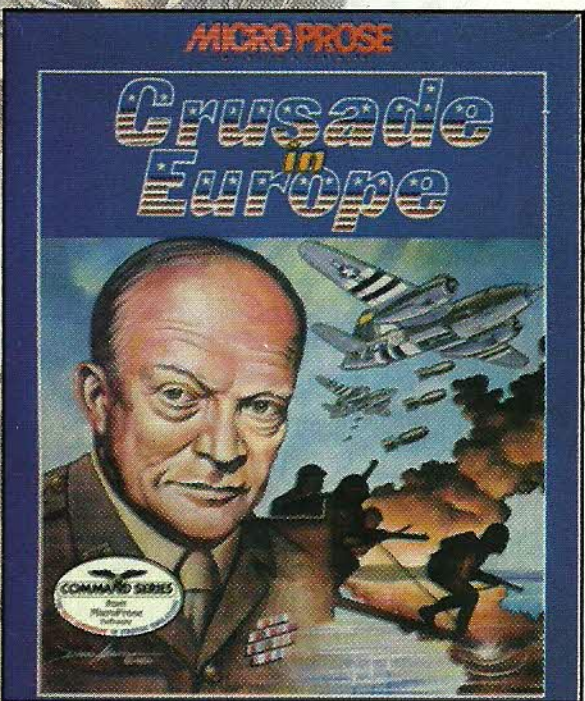
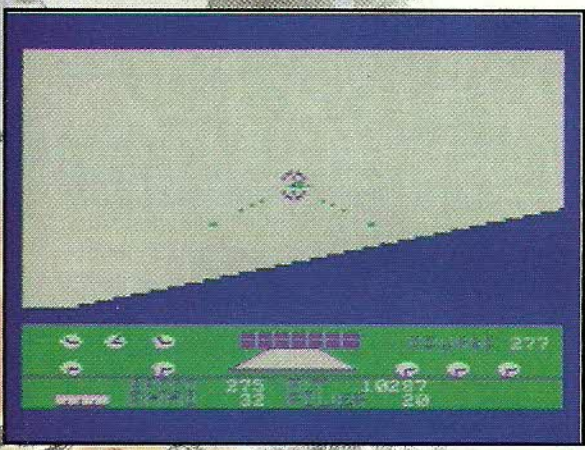
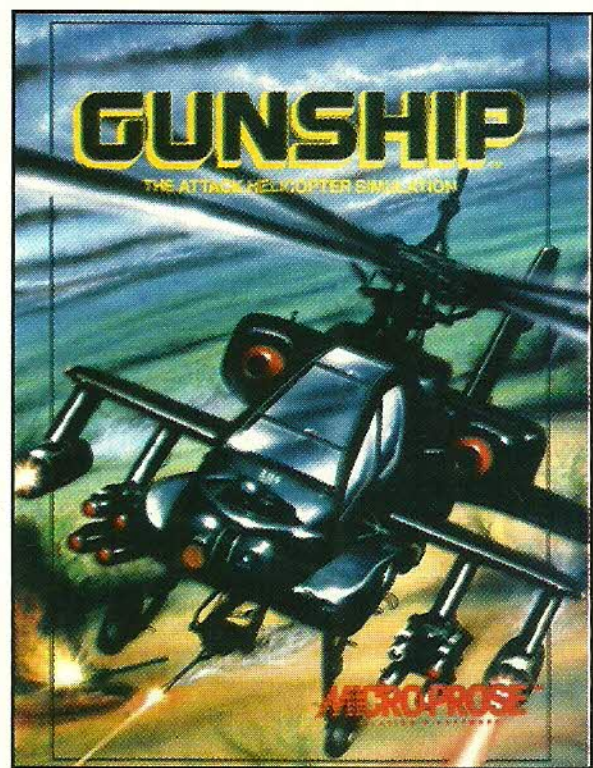
A *Railroad Tycoon* után elérkeztünk Sid legzseniálisabb programjához, amellyel a nagyközönség igazán azonosítja. Érdekes, hogy a *Civilization* miatt sokan úgy tartják, hogy Meier a körökre osztott stratégiák guruja, pedig a mester azelőtt RTS-eket, sőt még akciójátékokat is készített. A körökre osztottság pedig nem alapelv, hanem egyszerű designeri döntés volt a *Railroad Tycoon* után, ugyanis a világfelfedezés, hódítás, gazdasági fejlesztés, diplomácia és még sok más játékelem finoman kialakított keverékét nagyon megnehezítette volna, ha mindent valós időben kell menedzselni.

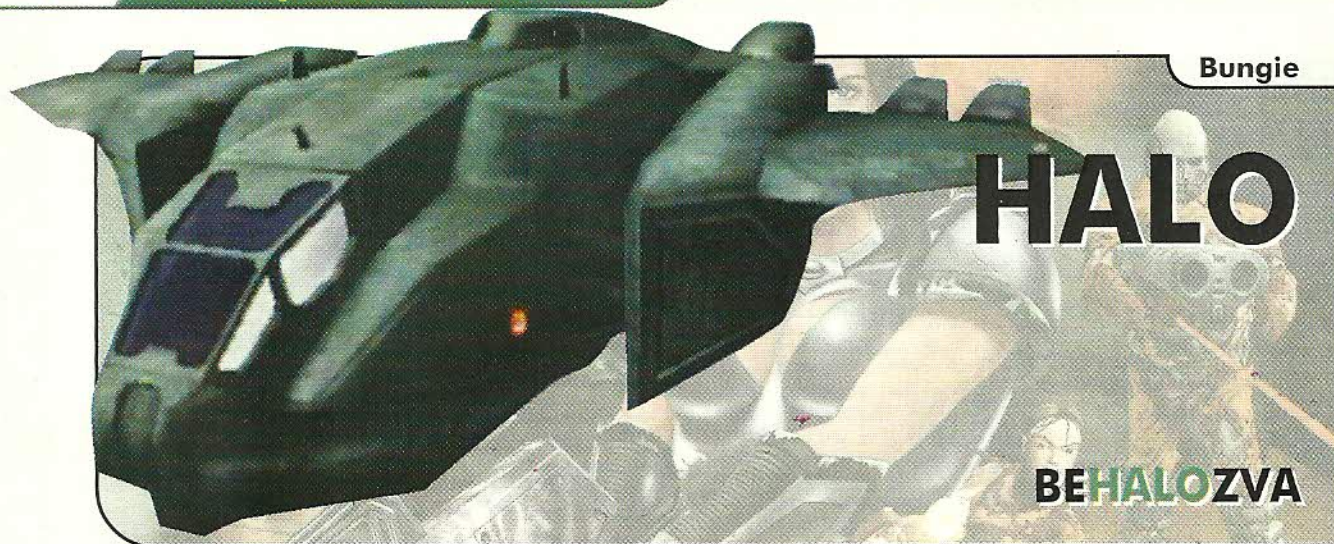
Vörös október, repülők és helikopterek

Hogy mi a „Civ” hatalmas sikerének titka? Nehéz pontosan meghatározni, de tény, hogy a „csak még egy kört”-betegségének leghatékonyabb terjesztője még ennyi év után is ez a Sid Meier által kifundált játék...

Bad Sector

A *Pirates!* sikere után Meier ismét visszatért a szimulátorokhoz, és a játékok iránt már akkor is hevesen érdeklődő Tom Clancynek, *Vadászat a Vörös Októberre* című könyve alapján, tengeralattjáró szimulátort készített. (*Red Storm Rising* 1987) „Amikor Bill Stealyvel meglátogattuk Tom Clancyt a lakásán, hogy a könyve adaptálásáról beszéljünk, akkor Billnek rögtön előjött a mesélőkéje, és elregélte az összes háborús élményét, hátha Clancy regényt szöbelőle, pedig a szerencsétlen író csak pár szót akart váltani velünk, hogy megnézzé, elég jó fejek vagyunk-e a Vörös Októberéhez! ☺” – mesélte nevetve Sid Meier. A *Red Storm Rising*-ből elég sok példányt eladtak, annak ellenére, hogy még az akkori szinthez képest is csak elég spártai grafikával dicsekedett... Meier következő munkája, az 1988-as *F-19 Stealth Fighter*, már jóval inkább kihasználta az abban az időszakban népszerű Amiga 500-as grafikus képességeit. A játék érdekessége, hogy a *Stealth Fighter*-ről szóló információkat még nem hozta nyilvánosságra az amerikai kormány, így Sid egy csomó dologban saját fantáziájára hagyatkozott...





Bungie



Mint egy ékszer, lebeg a galaxis pere-mén a „Korongvilág”. Ha egy földi felhőkutató keveredne erre a helyre, valószínűleg két perc múlva szívinfarktust kapna a csodálattól. Azonban nekünk más a küldetésünk ezen a helyen, el kell pusztítanunk mindenkit, aki az életünkre tör. Gonosz háborúval fertőzzük meg azt a kontinenst, amin még évezredek múlva is csodálhatnának gyermekeink pajkos játékát. De hát ilyen az ember, s főleg az a játékos, aki minden idők egyik legjobban várt FPS-ével, a HALO-val akar játszani.

Egyik péntek reggel 9:00-kor érkeztem be a szerkesztőségbe, és mint minden nap megnéztem a német GS honlapját! Ekkor hirtelen kirohantam, majd vissza az irodába, és közben azt ordibáltam: ilyen nincs! A német kollégáinknak sikerült tesztelniük a HALO-t. Még aznap telefonáltunk és másnap már úton is voltunk München felé, ahol két, teljesen új Xbox várt arra, hogy szétnyüstöljük őket ezzel az FPS csodával. Az élményeim meglehetősen vegyesek voltak a játékkal kapcsolatban, amit szinte messiásként vártam.

S adák nekünk egy szép világot...

Azt hiszem, a két év tényleg elég volt, hogy egy fantasztikusan szép játékot készítsenek a Bungie szoftver-programozói. A grafikai engine tényleg mindent tud, ami egy mai motortól elvárható, de a külső terek megjelenítésében jeleskedik igazán. Ha van időnk a megannyi szörnypusztítás közepette, akkor érdemes megszemlélnünk a csodálatos naplementét. Én még ilyen szépet egy játékban sem láttam. A napkorong, mint az életben, lassan a látóhatár mögé bukik le, s közben bíbor fénypázsma ragyogja be a földet és csillan meg a tenger fodrozódó vizén. Ezt látni kell! Leírni nem lehet. Ami viszont éles kontrasztja ennek a szemkápráztató világnak, az a belső terek kietlen sivársága. Lehet, hogy a fejlesztők tényleg ilyen erős ellentétet akartak teremteni a helyszínek között, de szerintem ezen próbálkozásuk túlságosan jól sikerült. A nagy hangárok és a szűk folyosók nem sokkal néznek ki jobban, mint az igencsak korosodó *Half Life*-ban, a most megjelent *Aliens vs Predator 2* pedig maga mögött is hagyja ezt a játékot. Tehát lehetőleg kerüljük a szűk helyeket. ☺

Gyerünk srácok, előre...

A játék igazi különlegessége, hogy nem magányos harcokként próbáljuk irtani az ellent,

hanem szerény kommandót irányítva, vagy annak tagjaként veszünk részt a háborúban. A szövetséges katonák és az ellenség viselkedése is fejlett mesterséges intelligenciára enged következtetni. Az emberek fedezékről fedezékre nyomulnak előre, és néha még fedező tüzet is biztosítanak egy éppen rohmozó társuknak, vagy akár nekünk is. Az ellenséges lények közül a harci töltelék meglehetősen ostobának tűnik, de ez csak álca, hiszen egy nagyobb csapat elpusztítása után a menekülők szépen csapdába csalják embereinket. Így ezen

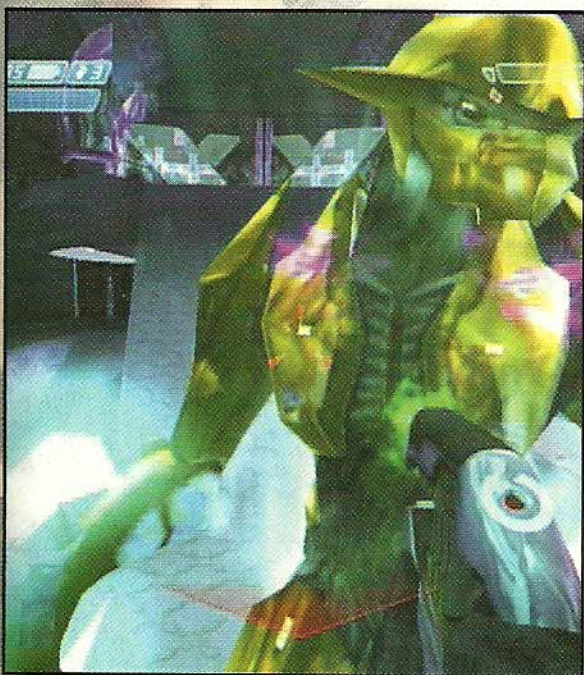
a téren azt hiszem, a játék jelesre vizsgázott. Számomra hatalmas élményt jelentett végre gépi

társaimmal vállvetve harcolni, és nem folyton azon anyázni, hogy embereim miért akadnak be a falba.

Megváltani a világmindenséget...

Szerencsére a fejlesztők nem a szokványos hollywoodi sablonokat ásták elő a játék történetének megalkotásakor. Már maga a világ is elég érdekes, ahol a történet játszódik. 2552-ben járunk. A Földi Szövetség az összeomlás előtt áll, ugyanis a távoli helyekről érkező lények sorra kebelezik be a bolygókat. A Pillar of Atumn csatacirkáló kapitánya egy elkésereedett ötletre hallgatva, az idegen lényeket mi-





nél messzebbre akarja csinálni, hogy megmentse bolygónkat a pusztulástól... A terv nem várt sikert hoz, és a csatacirkáló a hiperugrást követően a világegyetem egy eddig fel nem tárt zugába köt ki. A gázóriásból és holdjából álló naprendszer önmagában nem lenne meglepő, azonban a két égitest között egy több mint 10.000 mérföld átmérőjű mesterséges korong-világ úszik az űrben. (Terry Prachett-rajongók, ne dőljétek a kardotokba: nem kell százlábú kincsesládák és balfék mágusok ellen harcolnotok - ez nem az a „Korongvilág”! © Bad Sector)

A játékban így nem csak túlélünk kell, hanem meg kell fejtenünk a rejtélyt, hogy ki és miért építette ezt a világot.

A sztoriban kellően változatos fordulatok várnak minket, és azt hiszem, nyugodtan elmondhatom, hogy a Half Life után megszületett az újabb etalon ezen a téren!

Sírámok, s vágyálmok...

Sajnos ez a játék sem tökéletes, de a jövő évben megjelenő PC-s verzió még javíthatnak. Nekem háromnapi folyamatos játék mellett sem sikerült megszoknom az Xboks kontrolerét, de hát ízlések és pofonok. Mert ugye a PC-hez van billentyű meg egér... Ami viszont ennél nagyobb probléma, az a játék pályái: először lenyűgözők, és az embernek tényleg a földbe gyökerezik a lába. Azonban az ember talán túlságosan is gyorsan kerül ki ebből a bűvkörből és rádöbben, hogy mennyire egyhangúak, és néha már-már unalmasak. Azt hiszem, két év fejlesztés során még ilyen zseniális engine mellett is maradhatott volna több idő a pá-

lyatervezésre. Remélem, hogy a PC-s verzió megjelenése előtt ezen még dolgoznak egy kicsit a fiúk és nem csak egy Ctrl-c, Cntrl-v nyomnak. Mert ebben az esetben a jövő egyik legjobb FPS-e bizony csúnyán elcsúszhat ezen a hibán.

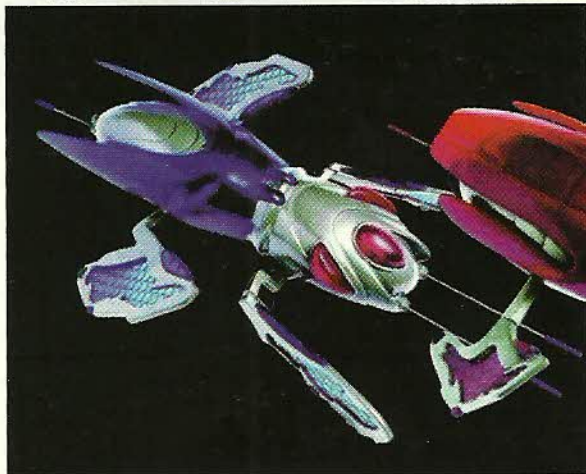
De hát legyünk bizakodóak, hiszen van a játék tarsolyában néhány olyan dolog, ami fantasztikusan jó mókát ígér. Ilyen például a videóban is sokat látott dzsip, melynek igaz a fizikai realitáshoz nincs túl sok köze, de remekül lehet vele csoportosan irtani az ellent, és ez félelmetesen feldobja a játék hangulatát. Valamint a katonáink végre „értelmesen” szólnak hozzá a dolgokhoz, és nem csak ugyanazt a két szót ismételtetik a játék hatvan órája alatt. Egyébként nem vagyok biztos benne, hogy ennyi ideig el fog tartani, míg mindenre fényt derítünk, de az biztos, hogy a tíz fejezet alatt található ötven küldetés elég sokáig biztosít lövöldöznielót. Egy dolog miatt viszont a falra másztam, és ha ezt nem javítják ki, akkor le sem jövök onnan. Ez a hiba pedig az, hogy a konzol játékokhoz híven csak bizonyos fix pontokon engedélyezett a mentés. Hiába van abban a szerencsétlen Xboksban merevlemez, úgy látszik, ez nem hatotta meg a fejlesztőket. Így, ha lehet, a játék amúgy sem érdekesítő pályái ötödszörre még unalmasabbak.

Na sebjaj, bízom a PC-s istenekben, hogy meghallgatják a könyörgésemet, és rábírák valahogy a fejlesztőket a hibák kijavítására, és akkor könnyen megszülethet PC-re az új etalon FPS!

Szittyó



HARDVERHÍREK



RoBogár

Már a 2001-es American Toy Fair-en bemutatkozott a Hasbro legújabb robot családja. Az üzletekbe viszont csak szeptembertől kerültek az új robotmániát meglovagló

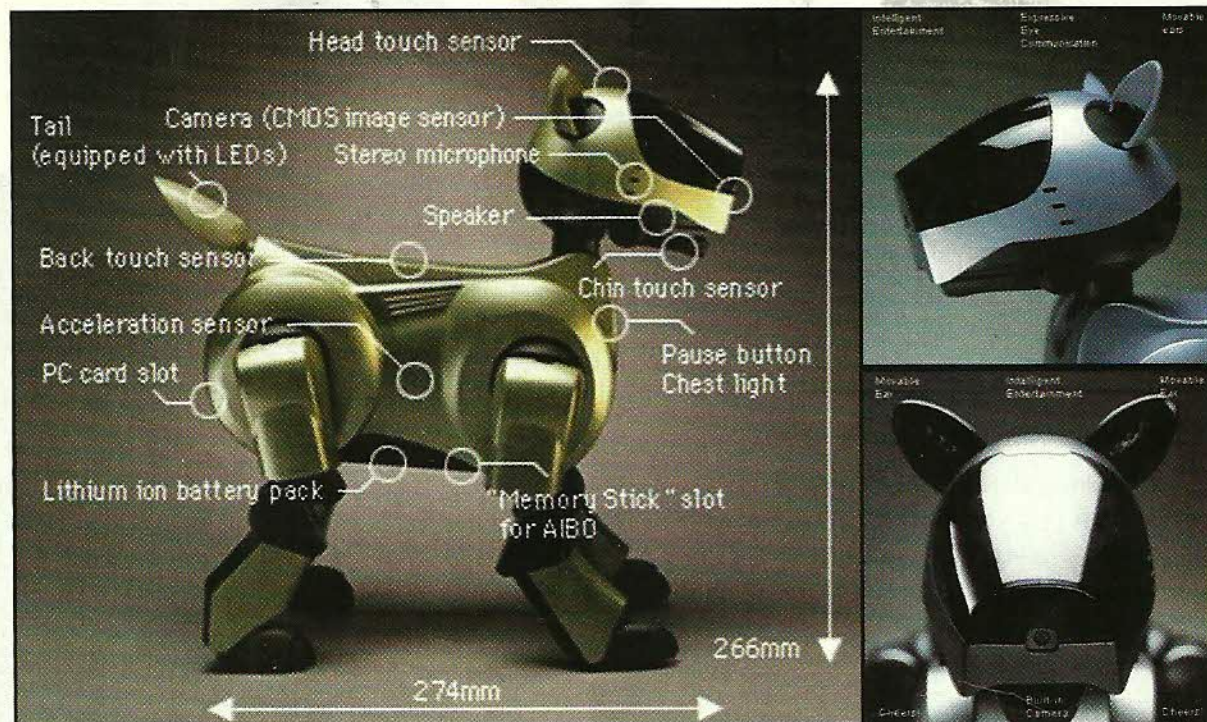
B.I.O. (Bio-mechanical Integrated Organisms) Bug rovarok. Négy színben – amely egyben eltérő képességeket és formát is jelent – készülnek az apró cyber élőlények.

A neuron-network technológia felhasználásával tervezett színes bogarak képesek bizonyos szintű tanulásra, így önálló tevékenységre is, de csukló-táv-irányítóval közvetlenül is vezérelhetők. Az áruk mindössze 40 dollár, ami talán a legolcsóbb robot alternatívát jelenti majd a karácsonyi piacon.

Pitbull for AIBO?

Harci kutya mentalitást ugyan még nem kölcsönöztek a Sony robotkutyájának, de nemrégiben bezártak egy honlapot, melyen több, Memory Stick-en a kutyusba helyezhető, különleges személyiséget lehetett letölteni. A „legveszélyesebb” talán a Disco AIBO lehetett, hiszen a zenére riszáló kiber-kutya

súlyos röhögőgörcsöket okozhat. A Sony egyébként maga is kínál az alap szoftveren túl, például az eb képességeit megismertető „Hello AIBO” kártyát. Az eltávolítási kérelmet viszont azzal indokolta, hogy tikosított kódokat is tartalmaznak a személyiség minták, valamint a szerző az AIBO szoftveres védelmének leírását is közhírré tette.



Thomson átjátszó

Sokak számára okoz komoly fejtörést, hogy miként kössék multimédia képességekkel vas- tagon felvértezett PC-jüket házi szórakoztató komplexumokhoz. Elsősorban a DVD-lejátszás és az MP3-hallgatás kerül itt a képbe, ám még akkor is nehézkes lehet a kábelezés, ha a számítógépsarok a nappaliban van, ám külön dolgozószobából kijutni a kábelekkel, már szinte kőműves munka.

Érdekes módon egy szórakoztató elektronikai gyártó, a Thomson, megoldást kínál erre a problémára, kicsit konkurenciát teremtve sa-

ját független lejátszóinak.

Rögvest három készlettel is megjelentek az angol piacon. A PC740 Multimedia Sender-hez, a hang- és képtovábbításra való 2,4 GHz-es adón és vevőn kívül, egy IR és rádióhullámokkal egyszerre dolgozó távirányító is tartozik. Előbbi jeleit a TV-készülék vezérlésre, utóbbiakat a PC soros portjára kapcsolt vevő utasítására használja. A mellékelt programmal így távolból is utasítható a DVD- vagy MP3-lejátszó alkalmazás. Ára 99,99 font. Második TV-készülék, vagy erősítő kiszolgálásához távirányító nélkül, VS540 Video Sender néven kínálnak scart és 3 RCA csatlakozóval is

GameCube mutáció

A Japánban már szeptember óta kapható Nintendo GameCube nem igazán váltotta be a cég hozzá fűzött reményeit. Ebben talán annak is része van, hogy ellentétben a nagy rivális Sony már régebb óta kapható PlayStation2-jével, és a Microsoft hamarosan megjelenő Xbox konzoljával, a Nintendo masináján nem lehet DVD-t nézni, vagy CD-t hallgatni.

Erre azonban, ha nem is ilyen mértékben, de számított az elmúlt néhány évben jóformán csak a GameBoyból élő, de az USA-ban asztali gépével is igen népszerű gyártó, ugyanis viszonylag hamar bejelentette a Matsusitával (Panasonic) évek óta tartó szoros együttműködésének gyümölcsét: a GameCube kompatibilis DVD-lejátszót, az SL-GC10-et. A külsejében inkább konzolra, mintsem DVD-lejátszóra emlékeztető berendezésről egyelőre csak annyit közöltek, hogy decemberben kerül a Japán boltokba. Árról, USA vagy európai premierről nincs információ.

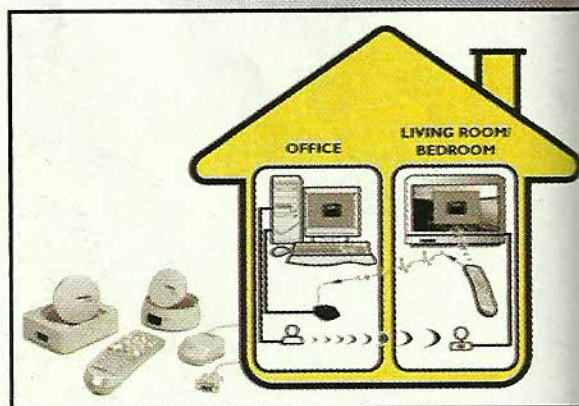
Technikai részletek szintjén pedig arra terjedt ki a bejelentés, hogy a GameCube lemezei mellett DVD-Video és CD-audio lejátszásra képes a berendezés, ám ezenkívül nyomott korongok, írott (DVD-R, CD-R) és újraírt (CD-RW) adathordozók olvasására is hajlandó.



Terjeszthető a DeCSS

A kaliforniai feljebbviteli bíróság ítélete szerint, a szólásszabadság jogtalan korlátozása volt, mikor a moziipar keresete alapján megtiltották, a DeCSS, a DVD digitális másolásvédelmét feltörő program weboldalakon keresztüli terjesztését. A bíróságnak – bár nem feledkezik meg a törvényhozás és a jogszabályok tiszteletéről – az alkotmányban foglalt szólásszabadságnak még azokban az esetekben is érvényt kell szereznie, ha az vitatható, és esetleg ütközik a kereskedelmi titkokról rendelkező jogszabályokkal.

ellátott készletet, 79,99 font áron, s létezik egy video-kamerával kiegészített, „bébi őrző” szett is, 149,99 fontért.



Olcsó PC, Dell a neve

A márkás PC gyártók közül egyedül a Dell könyvelése nem mutat veszteséget, pontosabban ott nem csökkentek az eladási mutatók. Ennek oka az, hogy igen agresszív árpolitikájuk segítségével versenyre kelnek az ázsiai alkatrész dömpinggel. Legújabb olcsó PC-jük ára 599 dollár, amiért a gép mellé monitort és hat hónapos internetelérést is adnak, sőt hangszóró párt is mellékelnek.

A konfiguráció pedig egy Intel Celeron 1 GHz processzort, 128 MB RAM-ot, és 20 GB merevlemez foglalmagában, és telepített Windows XP Home Edition mellett, zenelejátszó és képszerkesztő program is jár vele. Garancia viszont csak három hónapig van a terméken, legalább is az USA-ban, ahol ezt a törvény engedi.

Üzleti felhasználóknak ugyanez a menü, monitor helyett ethernet kártyával és Windows 98-cal, de 1 év garanciával.



Kicsi, lapos, csöndes

Ezek a Fujitsu új, MHR merevlemez családjának legfontosabb jellemzői. Az ATA/100-as csatlóval és FDB (dinamikus folyadék csapágyas) motorral felszerelt lemezekben négyzetinchenként 300 Gigabit tárolókapacitású lemeztányérok pörögnek, 4200 fordulaton. Négy eltérő kapacitással kerülnek forgalomba az ultra vékony meghajtók, 10, 20 30 és 40 GB kiserelésben.



Kék TDK

Ha ez a szín és a TDK eddig szóba került, akkor mindenki kapásból a kékhasú, írható CD-re gondolt. Nos, a továbbiakban lehet a drótnélküli, számítógépes hálózati megoldások egyikére, a Bluetooth-ra is asszociálni. A TDK ugyanis kihozta első, kis csíptető csatlóját, ami notebook vagy kézi számítógép drótnélküli hálózati kapcsolását teszi lehetővé.

Az USB Go Blue egy nagyobb család tagja, és a Comdexen debütáló kiegészítőt több is követni fogja.



Nagy kék duma

Az informatika nagy kék örege, az IBM, a PC piac élethalálharca mellett – vagy tán éppen annak ellensúlyozására – az új technológiákba is igen sokat fektet. A hordható számítógépes megoldások mellett az egyik ilyen forradalmi terület a hangfelismerés, pontosabban a hangvezérlés. A több éves múltra visszatekintő ViaVoice PC vezérlő programmal autós és telefonos



ViaVoice PC vezérlő programmal autós és telefonos

Sínen van az MMS

A mobiltelefonok harmadik generációjában a rövid üzenetek nyújtotta lehetőségek is igencsak kifognak szélesedni. A pusztán szövegek, karakteres grafika, de még az egyre több készülék által támogatott képüzenetek is játszani semmiségek lesznek a G3 telefonok Multimedia Messaging Service funkcióihoz képest. Hivatkozások és



Mindenevő

Az SMC Microsystems új kártyaolvasója igazi mindenevő, ugyanis az USB csatlóval felszerelt eszköz mindenféle külön konverter és fityfene nélkül kezel hat, cserélhető memória szabványnak megfelelő kártyát. Ha nem is egyszerre, de egymás után olvas és ír CopactFlash IBM MicroDrive, másik öblé-



Nincsen hónap HP nélkül

Lassan már tényleg nem telhet el hónap nélkül, hogy ne jelenne meg új HP nyomtató. A bőségnek az is oka, hogy a gyártó egyes termékeit mind szűkebb réteg igényeihez igazítja, így könnyebb megtalálni az ideális darabot, már ha valaki átlát a kavalkádon. Most három, kis irodáknak és közepes vállalkozásoknak szánt, színes tintasugaras darabbal lett szélesebb a kínálat. A CP1160 kétoldalas nyomtatásra is képes, és 400 lapos adagolója mellé, még egy 250 lapos kiegészítő csatlóval a monstre feladatokhoz. Ráadásul a CP1160 hálózati kiegészítést kapott. A CP1700 nagyobb A3 méretben dolgozik, létezik postscript verziója, kiegészíthető duplex és

megoldások mellett, már kézisámítógépet is lehet vezérelni pusztán szóban kiadott parancsokkal. A Compaq iPAQ H3800 Pocket PC-jével ugyanis csupán szavait használva is kommunikálhat a tulajdonos.

A hangfelismerés természetesen nem merül ki abban, mint a mobiltelefonok hangvezérlése, ahol egy adott hullámmintát rendel a telefonszámhoz: ennek például lehet szöveget is diktálni, amit leír. A nyelvi modulok közül egyelőre hiányzik a magyar.

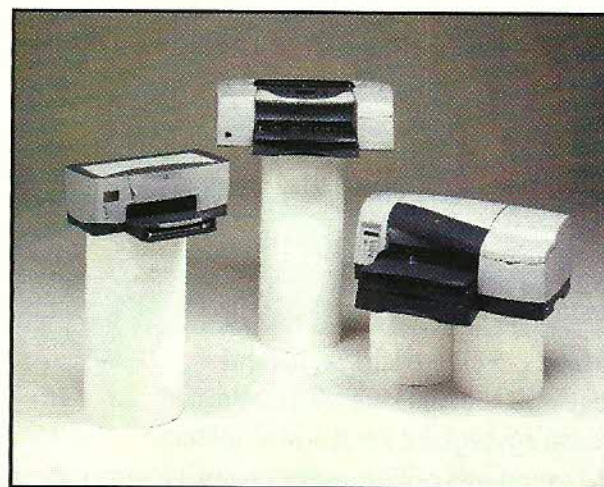


aktív elemek mellett akár a készülék beépített kamerájával készített fényképes-lap is küldhető. Arra pedig, hogy ezek a tervek ne eshessenek a készülégyártók egyéni szabványértelmezésének csapdájába, a 3GPP (Third Generation Partnership Project) és a WAP fórum felügyelete alatt zajló kísérletek gondoskodnak. A gyártó-független próbákat pedig hamarosan megkezdi a Nokia és az Ericsson.



ben pedig SmartMedia, MultiMediaCards, SD Cards vagy Memory Stick tárolókat. PC-hez és Macintoshhoz egyaránt ellátják meghajtó programmal, így már nehéz lesz a digitális kamerák, MP3-lejátszók és egyéb hordozható eszközök memória szempontjából (is) kaotikus forgatagának kifognia a felhasználón.

hálózati szolgáltatással is. A Business Inkjet 2600 pedig szintén nagy formátumban és beépített webszerveren keresztül szolgálja ki a nagyobb irodákat.



Beléptető pillantás

Az USA-t ért terrortámadás hatására megszigorított repülőtéri biztonsági szabályokról és az ellenőrzés, utasforgalmat és a személyzet mozgását lassító hatásáról, azt hiszem, nem kell külön szólni. A biztonsági szint megtartása melletti könnyebb és gyorsabb beléptetés érdekében a holland Schipol repülőtérén ezért bevezetnek egy retina



scannerrel kombinált kártyás biztonsági rendszert.

Az Iridia Technologies készüléke a szemfenék ereit vizsgálja és egyezteti a kártyán tárolt információkkal, ezeknek jellemzői ugyanis épp olyan egyediek, mint az ujjlenyomatok, és még kevésbé befolyásolhatóak. A reptér dolgozói mellett, a sietős és gyakori utazók is kiválthatják a különleges kártyát, amivel értékes percekkel rövidíthetik le a biztonsági procedúrákat. Persze a csomagok átvizsgálása alól ez sem mentesít (A hír hallatán biztos sokakban felötlik a Pusztító című film emlékeztető fogolyszökési jelenete.).

Együtt jött az XP-vel

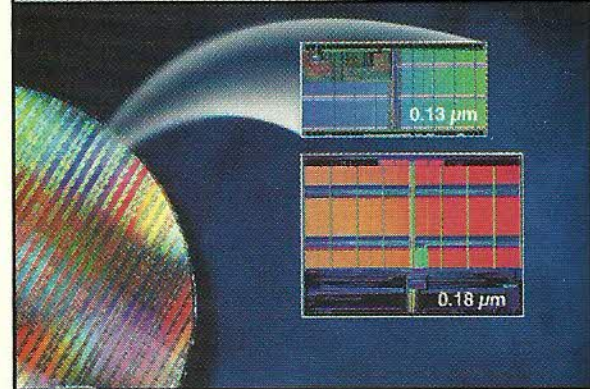
A Windows XP október 24-i bejelentésével egy időben debütált az Imation új készüléke, a RipGO. A magyar madárral nevében szoros hangtani rokonságot mutató berendezés szintén szépen dalol, hiszen egy újabb hordozható zenelejátszóval állunk szemben. A RipGO! különlegessége abban áll, hogy a 8 cm-es CD-vel



dolgozó, akkumulátorainak köszönhetően bárhol használható küttyü, nemcsak lejátszani képes a mini CD korongokat, pontosabban az azokon található MP3 és WMA állományokat, hanem rögzíteni is. Lévé az USB csatolóval a számítógéphez is köthető eszköz 4x4x6x CD-író/újraíró olvasóként is funkcionál. Az árról egyelőre még természetesen hallgatnak, s a forgalmazás megkezdése is „szerte az USA-ban” megjelöléssel történt.

Megy össze a memória

Nem is kevéssel, ugyanis az Intel által most bejelentett 0,13 mikronos gyártástechnológiával készülő flash memória chippek majd 50 százalékkal kisebbek a 0,18 mikronos rokonaiknál, ráadásul csekélyebb az energiafelhasználásuk is. Az elsősorban mobiltelefonokba szánt, az első flash memóriánál kétszázszor (!) kisebb modulokat az év végén kezdik nagy tömegben szállítani.



Nem víz kell hozzá, hanem USB

Az ADS Technologies USB instant DVD névre keresztelt berendezése valós idejű MPEG1 és MPEG2 videotömörítést és dekódolást végez. A viszonylag komoly teljesítményű szerkesztésre és vágási effektusok használatára is módot adó hardver ráadásul nem a PC-be szerelhető kártya, hanem egy USB kábelen keresztül csatlakozó külső egységként kerül a vásárlókhoz. A berendezés célközönsége ugyanis hangsúlyo-



ajánlják.

A kimenet természetesen nem csak videofelvevő vagy TV, hanem DVD, SVCD vagy miniDVD is lehet, természetesen a hozzávaló menürendszerrel együtt.

zattan az otthoni felhasználók köre, akiknek videó archívum átírásához, családi felvételek összevágásához, filmek rögzítéséhez és lejátszásához



Mobilinfo orvosoknak

A Sonci Blue egy orlandói konferencián mutatta be a Pro Gear (transmeta processzora épített, Linux vagy Windows SE alapú drótnélküli rendszer), orvosi, kórházi használatra kidolgozott alkalmazását. A központi kiszolgálóval 802.11 drótnélküli hálózati kártyával kommunikáló eszközzel, a kórlapoktól az üzeneteikig bármit elérhetnek a jó doktorok még a Vészhelyzetben is.

9 mm

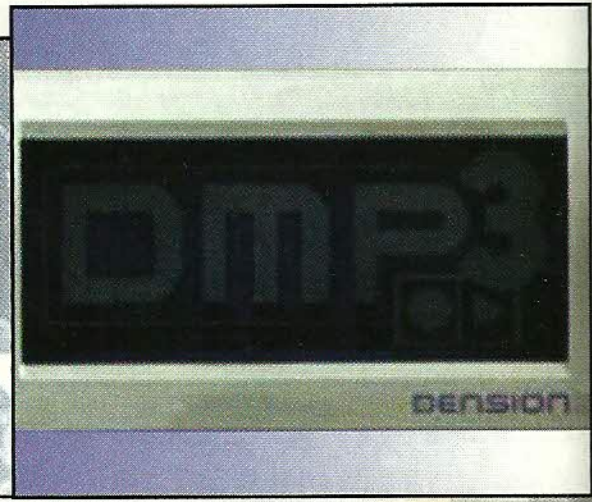
A Toshiba nem a megrázó thrillert akarja folytatni, bár TC35274XB chipjüknek nagyon sok köze van, illetve lesz a mozgóképhez. A hosszúságnak alig (inkább rövidegnek) nevezhető 9 mm, ugyanis új, immár sorozatban gyártott MPEG4 dekóder chipjük oldalmérete. A mindössze 35 milliwatt fogyasztású dekódert az 3G mobilkészülékekbe szánják.

Dension



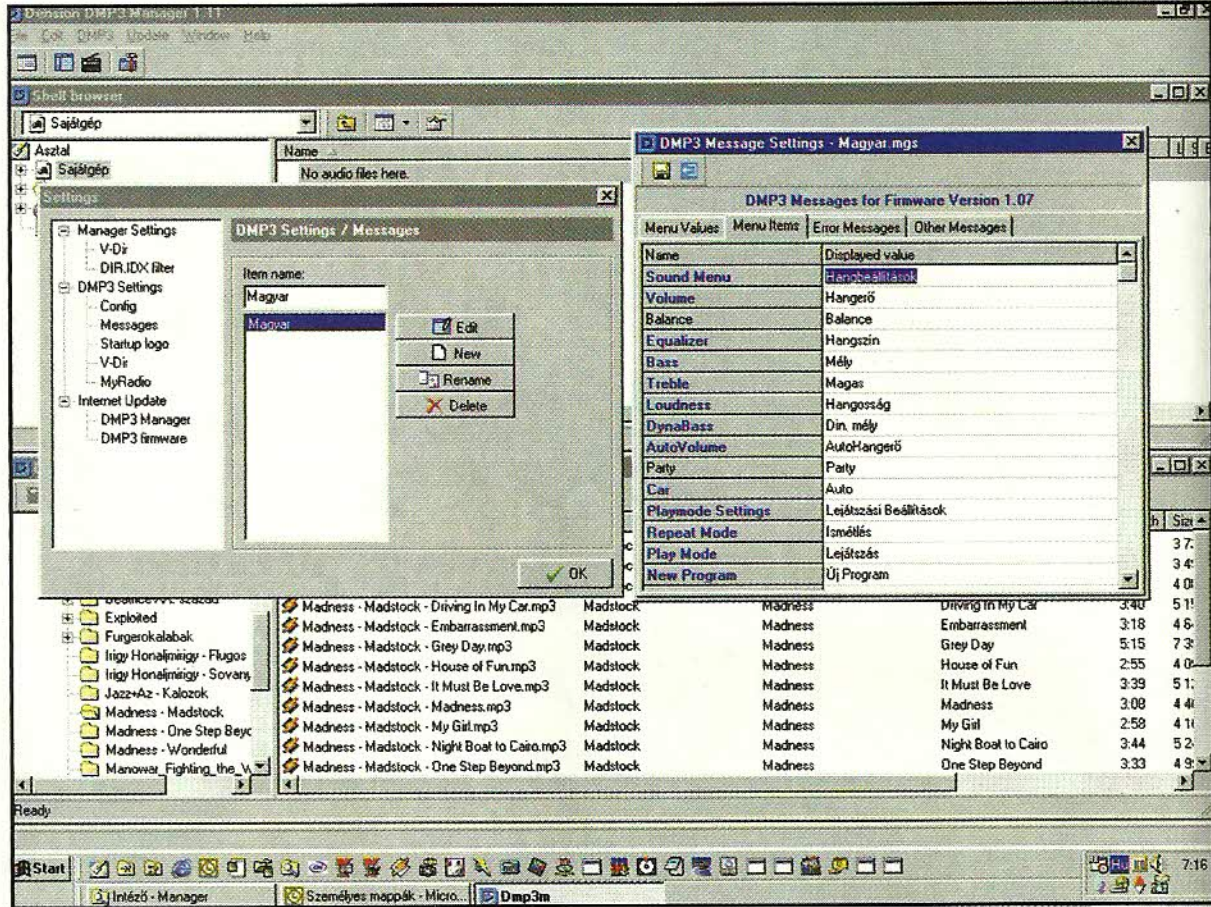
DMP3 PLAYER

AUTÓS MP3-LEJÁTSZÓ, VINYÓ FIÓKBÓL



Nem hiszem, hogy különösebben sokáig kéne bárkit is győzködni a magyar koponyákban rejlő feltalálói szellem erejéről. Elég csak néhány találmányt említeni, mint például a gyufát, a golyóstollat, az atombombát, a villanymozdonyt, a számítógépet vagy akár a helikoptert. Ha pedig nem valami gyökeresen új dologról, találmányról van szó, „csupán” mások által kitalált technológiák alkalmazásáról, ötletes felhasználásról, akkor sincs ok panaszra.

Utóbbira remek példa a Dension MP3 Player, azaz a DMP3-lejátszó. Ami a digitális zenei világot felforgató, igen rövid idő alatt hihetetlenül népszerűvé váló, a zenehallgatás eszközeinek tárházába visszavonhatatlanul beépült hangtömörítési algoritmust, a Fraunhofer Institute MPEG 1 layer 3 audio használóinak készült. (Hmm... Most akkor ez az izé az MP3? ☺ - Boe) A kezdetben csak számítógépen dekodolható, viszonylag nagy számítási igényű, veszteséges tömörítésen átesett hanganyagok megszólaltatására ma már számtalan berendezés képes. Tehát abszolút elsősről koránt sem beszélhetünk a DMP3 esetében, az önállóan működni képes eszközök piacán. A többfeladatú lejátszó még csak elsődleges felhasználási területén, vagyis az autós MP3 készülékek között sem hozta el az első berendezésnek járó pálmát, hiszen már akkor létezett kocsi szerelhető MP3-lejátszó, mikor a DMP3 még csak egy házilag kivitelezett prototípusstádiumban leledzett. Mégis csak elismeréssel tudok szólni arról az ötletéről, ami eddig – látszólag – még nem jutott eszébe másnak, és csak tisztelni az előtt a mérnöki munka előtt, amit a fejlesztők befektettek ennek kidolgozásába.

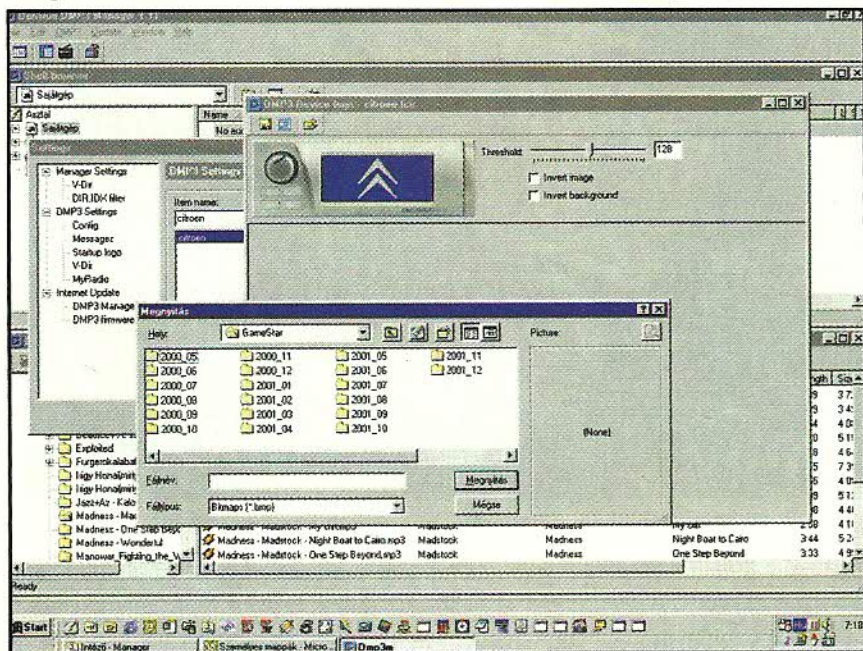


Az isteni szikra

Az ötlet lényegében nem más, mint egy tetszőleges méretű merevlemez, amire egy célszámítógép van kapcsolva, egy a lemezkezelést és felhasználói felületet biztosító központi processzorral és egy MP3 lejátszásra optimalizált DSP chippel. Ha pedig winchester, akkor mi sem kézenfekvőbb, mint egy mobil rack, ami csatlakozófelületet és megbízható házat is kínál a berendezésnek. A szokvány műanyag helyett, itt acél-alumínium tokot kapott a fiók, a merevlemez pedig négy szilikon-gumi párnan lebeg a rázkódás csillapításának érdekében. Kellemes meglepetést okozott, hogy még a napi két kőbányai úti forduló macskakövei sem okoztak problémát, sem a lejátszásban, sem a vinyó fizikai állapotában – ellenben a kipufogóm leszakadt (ez nem volt kellemes). Az autós beszerelés miatt szorosan illeszkedőre méretezett fiók kibekötése a számítógép

fogadó öblében ugyan nem egykezes feladat, de mind a régebbi, mind az újabb sorozatú keretnél problémamentes az eljárás. A közvetlen ATA kapcsolat sebességét értelmetlen összehasonlítani párhuzamos, USB, ne adj' isten soros vonalon kapcsolódó készülékekkel – az áttöltés sebessége természetesen nagyságrendekkel előzi meg őket. A zenék áttöltése-berendezése a megszokott állománykezelőből is történhet, mi több a merevlemezre bármilyen program is felkerülhet, amiket lejátszhatatlan fájlként azonosít a gépből kiemelt DMP3, vagyis a fiók nem veszti el adathordozó funkcióját. Az elvárás csupán annyi, hogy a merevlemezben legyen elsődleges FAT (vagy FAT32) típusú partíció is. Az MP3 mellett a M3U és PLS lejátszási listákat is értelmezi, egyéb tömörített zenei anyagokat, illetve wav hangokat nem játszik le. A gyorsabb adatkezeléshez pedig saját index rendszerét használja, amit a PC-be helyezett készüléken futtatott menedzser program állít elő, a fájlnevek és ID3-tagek végigolvasásából. A vinyó méretétől és a zenék számától függően akár öt-tíz perc is szükséges ehhez a művelethez, de érdemes kívánni, mert így jóval ritkábban fordulnak elő gondok az ékezetes számcímekkel, ami disk

„Az ötlet lényegében nem más, mint egy tetszőleges méretű merevlemez, amire egy célszámítógép van kapcsolva.”



módu kezelésnél zavaró kiírásokat eredményezett egy-két hazai előadó esetében.

Felhasználók barátja

Maga a használat viszonylag egyszerű, annak ellenére, hogy négy gomb és egy tekerő-kiválasztó kapcsolóval végezhető el minden beállítás és vezérlés. A gördülő menübe szervezett parancsok és üzemmód kapcsolók között könnyű eligazodni. A könyvtárakba (akár a menedzser programmal alkotott virtuális könyvtárakba) szervezett zenék között a kiválasztást segíti, hogy a képernyőről kilógó nevek odébb görgethetők. A pillanat állj, indítás, előre és hátra léptetés persze közvetlen gombokhoz van rendelve, de többi funkció (például a kontraszt szabályozása) is egyszerűen elérhető, mondjuk egy hosszú gombnyomással, (ami egyébként igen hasznos, ha éppen nem látszik a felirat, vagy épp az előerősítő hangerején kell gyorsan változtatni). Autós használatban igen fontos lehet, hogy a kutyüvel ne keljen foglalkozni, a zenék változtatása ne terelje el a figyelmet a vezetésről. Ezt a 100 elemű programozható lista mellett (amelyben a playlist is egyetlen elemnek számít), a MyRadio üzemmód is erősen támogatja. Ez az igencsak egyedül elképzelés egy olyan lejátszási lista létrehozását jelenti, amelyben az egyes dalokhoz százalékérték rendelhető és ezt véletlenszerű kiválasztásnál – figyelembe veszi a processzor mint előfordulási gyakoriságot. Ezekből a kvázi rádióállomásokból, ami akár stílus, akár előadó vagy bármely más szempont alapján összeválogatott számokból áll, több is létezhet párhuzamosan, s induláskor csak azt kell kiválasztani, hogy a pillanatnyi hangulatnak mi felel meg jobban.

Használati módok

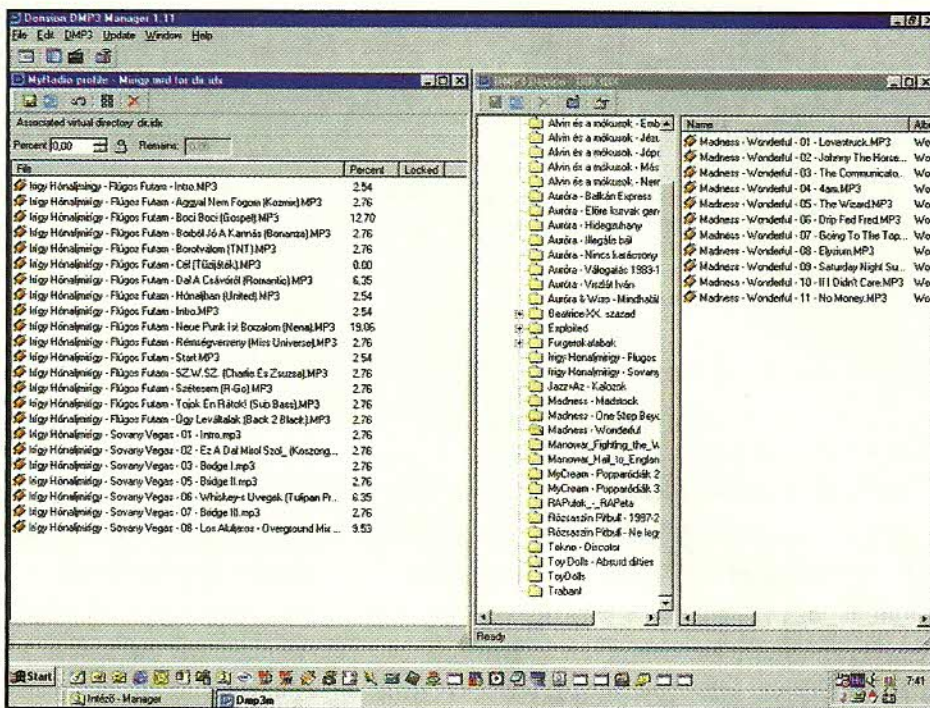
Autós használatnál igen sok múlik a rádióerősítőn is, de a készülék hangszín szabályozási és előerősítő funkciói azért viszonylag tág teret hagynak az ideális beállítás meglegésére. A DSP saját beépített erősítőjén szépen hozza ki a magasabb hangokat is, már ha MP3-akban ez nincs túlságosan lecsípkedve. A készülék 384 kbps sáv szélességig „bírnja” és a VBR MP3-mal is megbirkózik. A beépítéshez a csomagban gyakorlatilag minden megtalálha-

tó, az autórádió tápcsatlakozóval és vonali kimenettel felszerelt fogadó kerettől a szivar-gyújtóra csatlakozó tápkábelig. A fogadó öböl használata nem kötelező, sőt az új divatnak megfelelően rések nélküli műszerfallal tervezett autókban akár a kesztyűtartóba is rejthetjük a DMP3-at, akár különálló előlappal is.

A közeljövőben várható a CD-váltó illesztők megjelenése, illetve az autórádió vonali bemenet használatának bevezetése is, ám ez bizonyosan nem holnap lesz, hiszen az interfészt márkánként külön kellene kifejleszteni. Autós használat mellett önálló, kvázi asztali lejátszóként is üzemeltethető a DMP3, hiszen az előlap tövében mind tápegység-bemenet, mind kis jack csatlakozó található, ami aktív hangrendszert vagy fülhallgatót is ki tud szolgálni. Egy tépőzáras gyöngyváson tokot is mellékelnek hozzá, ami táskában cipelésnél és polcon használva is kultúrált kinézetet kölcsönöz az egyszerű doboznak. Lejátszási módjai között pedig van egy Jukebox beállítás is, ami nem más, mint egy folyamatosan kiürülő 16 számos lejátszási lista: házibulin ebbe minden arra járó felveheti saját kedvencét, ami majd szépen sorra is kerül. Az asztali lejátszás nem keverendő össze a fiók üzemmóddal, amikor a DMP3 saját számítógépe teljesen kikapcsol, hiszen a merevlemez nem viselne kettős vezérlést. Fiókként becsúsztatva a kijelző kék háttérvilágítása ugyan bekapcsol, de a mögötte rejtőző célszámítógép pihen.

Azért nem minden fenéig tejfel...

Sajnos a magyar találmányok és termékek szintén közismert kerékkötője azért ebbe a fejlesztésbe is betette gáncoskodó lábát. Még a második vonalba tartozó külföldi cégek



a készülékhez, ami csöppet fapados fájlmenedzselésben és több funkció egyelőre elérhetetlen voltában nyilvánul(t) meg. Valamint a beépítésben jóval nagyobb szabadságot hozó FM illesztő megjelenése azért csúszott el a készülékhez képest, mert az azt építő mérnök betegsége gátolta a sorozatgyártás beindítását. Ráadásul a speciális vékony, kék háttérvilágítású kijelzőt gyártó cég is lassabban szállít a leszerződött ütemnél, így egyszerre csak kisebb darabszámú szériák kerülnek összeszerelésre 2001-ben.

A verziókövetés szerencsére nem okozhat problémát, mivel a szoftver és firmware update két szinten is automatizálva van, egyrészt a fiókként behelyezett DMP3-ról futatott menedzser program utasításra automatikusan felkeresi a webhelyet és letölti a frissítő állományokat (erre természetesen kézzel is lehetőség van), vagy a firmware upgrade a winchester gyöker könyvtárába bemásolt állomány jelenlétekor ugyancsak külső segítség nélkül végrehajtása kerül. A néhány másodperc alatt lejátszódo folyamatot a balesetek elkerülése végett szakaszokra bontották, így még a kernel upgrade is biztonsággal végrehajtható, s még áramkimaradás vagy kikapcsolás esetén is automatikusan visszaállítható a kiindulási helyzet.

A honlapról éppen a cikk írásának napján válik letölthetővé a legújabb firmware és menedzser program verzió, ami több lehetőséget is elérhetővé tesz.

Schuerue

DMP3 Player

<http://www.dension.com>

PRO

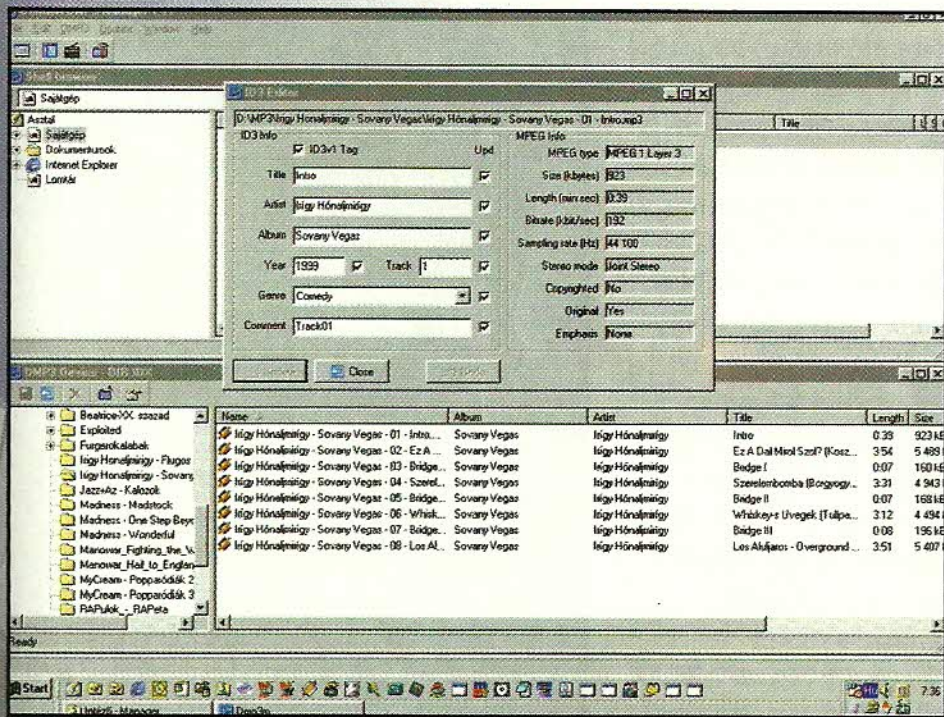
- innovatív
- okos
- célszerű

KONTRA

- jelenleg még elég bétás

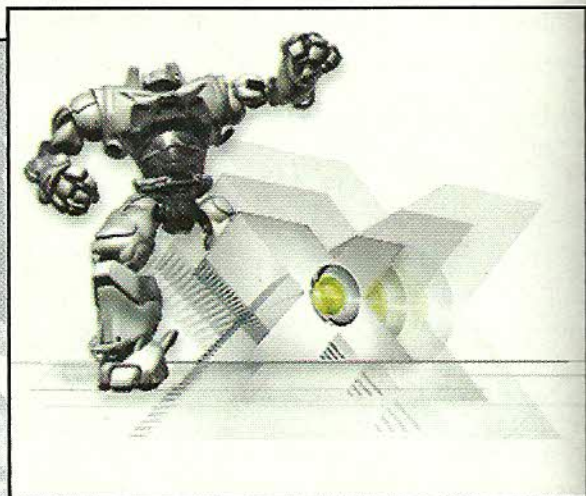
Media-18 Kft.
297 4310
Ára: 43 900 Ft + Áfa

90%



fejlesztési költségvetéséhez viszonyítva is, csak humorosnak nevezhető anyagi háttérrel indult vállalkozásnak a szakemberek lelkesedésével kell behoznia hátrányát. Szűkre szabott fejlesztői gárdájának nagy ellessége az idő: az előre kitűzött megjelenési dátumra a menedzser programból csupán egy „hamar-gyorsan” verziót mellékeltek

Microsoft



MICROSOFT XBOX

A DOBOZBA ZÁRT VÉGTELEN

Gondolom, jó páran vagytok olyan helyzetben, mint én. Kezdetben azt vallottam, hogy nekem úgysem lesz ilyen masinám, hiszen mire megjelenik, a PC ügyis leghagyja majd. Most itt ülök a már jól ismert gépem előtt azzal a tudattal, hogy valakinek már van Xbox játékgépe. Ma már tudom, hogy kissé elhamarkodott döntést hoztam egykoron, és azon töröm a fejem, hogy most mit tegyek. Te hogy vagy ezzel?

Bizonyára tisztában vagytok azzal, hogy a Microsoft-féle Xbox konzolok egy igen tetemes részét hazánkban gyártják. Ennek mindenki nagyon örül, ez nagyon szép és nagyon jó. Mindezek ellenére nekünk még egy darabig várnunk kell, amíg hozzájuthatunk ehhez a masinához, holott, ha minden igaz, a tengeren túl már kapható. Ennek megvan az előnye és természetesen a hátránya is. Öröm az örömben, hogy a várakozás hosszú hónapjai alatt kiderülhetnek az aprócska turpisságok, bennefejtett hibák, amiket a hazai megjelenésig kijavíthatnak. Persze az igazsághoz hozzátartozik, hogy én inkább küzdenék néhány kicsiny hibával, minthogy tehetetlenül üljek...☺

Microsoft... most akkor ez is fagyni fog?

Már több mint egy év eltelt azóta, hogy az első híreket meghallhattuk a Microsoft – akkor még be sem mutatott – játékkonzoljáról. Akkor mindenki azt állította, hogy ebből úgysem lesz semmi, és biztosan senkit sem érdekel majd, hiszen ki akarna egy újabb gépen, a folytonos kifagyásokkal küzdeni (ehh...☺). A fejlesztők semmit sem mondtak erre, hanem nagyon okosan vártak. Az eddigi hírekből ugyanis úgy lehet sejteni, hogy sikerült egy minden eddiginél jóval stabilabb grafikus rendszert összehozni.

Persze most jöhetnek a kérdések: mégis mennyi erre a valós esély? Egyáltalán hogyan jöhetett ez össze? A megoldás egyszerűbb, mint hinnétek: tudvalevő, hogy a sokak által használt Windows operációs rendszer magja úgy lett megírva, hogy az esetek többségében az alapakolt hardverek nagy részét minden gond nélkül megismerje és használni tudja. Ám

gondolkodjunk csak... az

Xbox konzolunkat átszerelhetjük-e majd?

Bizony, nem. Így

aztán a fejlesztőknek megadott az a lehetőség,

hogy egy hozzávetőlegesen fix hardverre

építsenek fel egy „teljesen új” operációs rendszert, ami amellet, hogy stabil, minden eddiginél tökéletesebben ki tudja aknázni a „vas” kínálta lehetőségeket.

A gépezetről

Már manapság is biztosan sokan

rendelkeztek 1GHz-es, vagy még

ennél is gyorsabb CPU-val szerelt PC-vel. Az is valószínű, hogy az elmúlt hónapokban rohamosan zuhanó memória-

áraknak köszönhetően

a gépeteket ilyen téren is fejlesztették.

Azonban garantáltan

meglepődtök majd, hogy az ennél jóval gyengébb

Xbox hardvere mire is

képes... A jelen állás

szerint a dobozban egy

733 MHz-es Intel CPU, 64

MB DDR memória, 8 GB-os

merevlemez, egy Dolby

Digital kompatibilis

hangkártya, egy

DVD-ROM, és egy

hálókártya van.

Egyedül a grafkártya

az, ami húzós: egyes

vicces emberkék szerint ez

nem más, mint egy

GeForce4, hiszen az

Xboxban lévő grafikus chip



valamivel többet tud, mint a jelenleg kapható GeForce3-as csúcsmo-

dellnek. Szóval „A Doboz” nem mondható éppen csúcsmo-
dellnek, de ez semmit sem jelent. Mivel az operációs rendszert sikerült sokkal jobbra megírni, mint bármelyik eddigi Windowst, sosem látott minőséget és teljesítményt kapunk az Xboxszal.

Grafikus teljesítmény – Hova tovább?

A grafikus részről annyit érdemes tudni, hogy mint már említettük, valamivel többet tud, mint a mai GeForce3-mak. Annak ellenére, hogy órajele nem haladja meg azokét, látványosabb animációkat képes valós időben renderelni. Mivel az Xbox rendszere alapjában

véve egy Windows 2000-es

kernelen alapul – ami-

ben természetesen

a Microsoft-féle

DirectX is benne van – így

a már néhány

számmal ezelőtt is-

mertetett shaderek

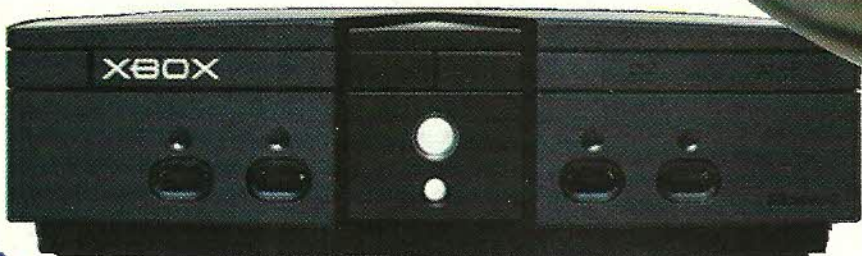
(vertex, pixel) itt is jelen vannak.

Bekapcsolhatjuk majd az FSAA-t is, ami

NVidiaéknál Quincunx néven fut. A folyamatosan emlegetett memória sávszélesség probléma itt csupán közvetetten lesz jelen. Alapja-

AMD és az Xbox?

Nagyon sokáig egyébként úgy látszott, hogy AMD processzor lesz az Xboxban, ám az Intel egy olyan ajánlatot tett a Microsoftnak, amit senki sem utasíthatott vissza (részleteket természetesen nem tudni). Egyelőre tehát az Intel nyerte a „csatát”, de hát ki tudja, mi lesz az Xbox 2-ben... (amiről már most röpködnek felelőtlen pletykák). A helyzet hasonlóan alakul egyébként az MS otthoni felhasználásokra szánt fix hardverű projektjével, a Home-stationnel kapcsolatban is: egyelőre abba is AMD proci van betervezve – de ki tudja, meddig?



Technikai adatok

	Xbox	Sony Playstation 2	Nintendo GameCube
CPU (MHz)	733	~295	405
Grafikus Processzor (MHz)	250	~147	~202
Memória (MB)	64	32	43
Memória sávszélesség (GB/s)	6,4	3,2	3,2
Poligonok másodpercenként	125 M	66 M	6-12 M
Egyidejű textúrák száma	4	1	N/A
Tömörített textúrák	támogatott (6:1)	nem támogatott	támogatott (S3TC - 6:1)
Audió csatornák	256	48	64
Maximum felbontás	1920x1080	1280x1024	N/A
Adattárolók	5x DVD, 8 GB merevlemez, 8 MB memóriakártya	4x DVD, 8 MB memóriakártya	1,5 GB-os lemez, memóriakártya
I/O	4 kontroller, 10/100-as hálózati csatló	2 kontroller, USB, 1394, PCMCIA	4 kontroller, 2 serial és 1 parallel port
DVD-lejátszás	külön extraként támogatott	támogatott	nem támogatott



féle kormányokat (akár pedállaal is), és még ki tudja, milyen érdekességek jönnek majd a közeljövőben. Régebben rengeteg vita folyt arról, hogy az Xboxban, lesz, vagy nem lesz DVD-lejátszás. A cég hosszas vívódás után úgy döntött, hogy mivel a konzol árát a lehetőségekhez mérten alacsonyan akarják tartani, így alap kiszerelésben nem lesz benne ilyen lehetőség. Azok, akiknek mégis szükségük lenne erre, utólag, külön „csomagban”



a grafikus processzorhoz (XGPU), mely 800 MB/másodperces adatátviteli sebességet biztosít.

A már korábban említett DVD-ROM egy ötszörös meghajtó, ami bőven elég

ahhoz, hogy játékokkal

játszhasunk, vagy akár

filmet nézzünk. A világon először a játékkonzolok között egyébként az

Xboxba építettek bele alpból merevlemez is, ami arra szolgál, hogy minél több adatot (képek, játék elmentések, stb.) tárolhassunk.

A rossz nyelvek szerint azért is kell ennyi tárolókapacitás, mert az egyes játékokat sűrűn kell majd javítani (a patcheknek kell majd a hely ☺). Mivel eddig nem sikerült kipróbálnunk a konzolt, ezt sem megerősíteni, sem pedig cáfolni nem tudjuk.

Említésre méltó a játékgép irányítója is. Ennek tervezése nagyon hosszú időt vett igénybe, fejlesztésébe több ezer embert bevontak. Hat nyomógomb fölül, további kettő elöl,

két analóg irányító, egy digitális irányzék, valamint egy „back” és egy „start” gomb kapott helyet rajta. Az egyelőre még homály számomra, hogy ezzel mégis hogyan lehet mondjuk FPS játékokkal nyomulni, de biztos, hogy nem véletlenül néz ki így (Trust in MS Foreva' ☺)!

Ennél jóval több is lehet...

Természetesen nem mindenki fog megelégedni azokkal az extrákkal, amit a Microsoft első körben a konzol mellé ad. Ezt sokan gondolták így, hiszen már most is vannak különféle kiegészítések, extrák a géphez. Ezalatt értek több újfajta irányítót (controllert), külön-

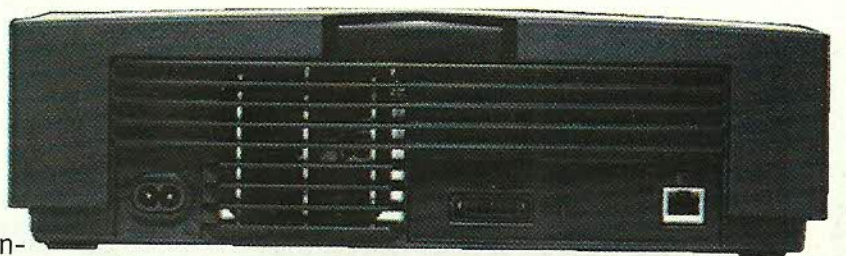
megvásárolhatják ezt az extrát. Még egy igen pofás kis távirányító is tartozik hozzá, így mindenki elégedett lehet. A jelenlegi állás szerint úgy tűnik, hogy ez a kis kiegészítő (a DVD Movie Playback Kit) egy 50 dolláros pluszt jelent. Összehasonlításképpen: a valamivel drágább PS2-ben benne van ugyan ez a lehetőség, ám a távirányítóért fizetnünk kell 20 dollárt, így bizonyos értelemben az Xbox-hoz alig 30 dollárt kell hozzácsapnunk, hogy működjön a DVD videó lejátszás.

Miért pont az Xbox?

Azt mindenféleképpen le kell szögezni: nem arról van szó, hogy mostantól kezdve semmi más nem lesz, csak az Xbox. Az élet természetesen megy tovább, csak egy igen erős nyomás nehezedik majd a PC-s játékipiacra, ami valószínűleg nagyon nagy hatással lesz a fejlesztőkre, kiadókra, de legfőképpen ránk, játékosokra. Eddig már elég sok játékfejlesztőt sikerült megkérdeznünk az Xboxról és mindenkinek az volt a véleménye, hogy sokkal könnyebb programozni, mint mondjuk a PS2-t. Így feltehetően sokkal gyorsabban érkeznek majd a játékok ebbe az irányba, mint más konzolok felé. Ez persze még véletlenül sem azt jelenti, hogy innentől kezdve mindenkinek vége, és ez az egyetlen alternatíva... (bár a Microsoft ezt szeretné elérni).

Én már most megpróbálom összegyűjteni azt az összeget, amiért az enyém lehet ez a masina, annak ellenére, hogy még nem lehet tudni az itthoni árát (külföldön egyébként 300 USD környékén lesz). Ha megjelenik, majd még tépem kicsit a hajamat, aztán előbb vagy utóbb megadom magam (azt hiszem, nem fogok túl sokáig várni ☺).

ZeroCool



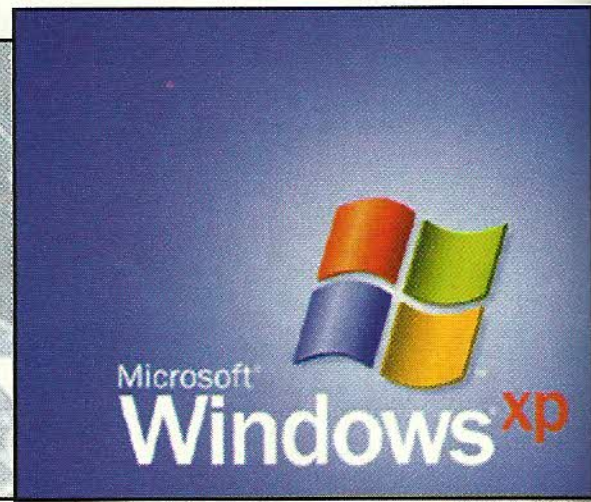
ban vége az Xbox játékkonzolt TV-re köthetjük, 640x480-as felbontással. Ennek frissítése 60 Hz, így a sávszélesség kihasználtság jóval alacsonyabb, mint egy GeForce3-nál 1280x1024-en. Érdemes még megemlíteni az úgynevezett MCPX-et. Ez tulajdonképpen az Xbox média és kommunikációs processzora. Ennek köszönhetjük a 256 audió csatornát, a real-time Dolby Digital 5.1-es encodert, 10/100-as hálózatot és a normál PC-s SouthBridge technológiákat is (IDE, USB csatlakozás, stb. – utóbbiból 4 van az Xboxon, így bizonyos játékokkal négyen is nyomulhatunk majd). Minden egyes periféria a Hypertransport bus segítségével csatlakozik





A JÁTÉKOK ÉS A WINDOWS XP

TAPASZTALT JÁTÉKOS?



Megújult! Erőteljes! Sokkal jobb, mint az elődök! Csak jól jársz vele! – ilyen, és ehhez hasonló reklám-szövegekkel illetik a néhány hete megjelent következő generációs Windows operációs rendszert, az XP-t. Az biztos, hogy legtöbb esetben jól járunk vele, de mi újság a játékok terén?

Nem kell megijedni senkinek sem, nem árulunk zsákbamacskát, és most nem a Windows XP lejáratása következik. Erről szó sincs, mindazonáltal úgy éreztük, hogy senki sem foglalkozik a számunkra legfontosabb résszel, mégpedig azzal, hogy mennyire kompatibilis ez a rendszer a régebbi és a legújabb játékokkal. Már jó néhány hete a Windows XP jól összetákolts rendszerében tengetjük unalmas hétköznapijainkat, s ez alatt bizony kiderült egy s más az XP-ről ilyen szempontból is.

A pontos adatok nem mindig biztatóak

Azt már megírtuk egy korábbi számunkban – és biztosan máshol is hallottátok már –, hogy egy felettebb stabil rendszert sikerült összehozni (jóval strapabíróbbat, mint az elődök). Ez rendben is lenne, hiszen az volt az álmunk, hogy végre ne kelljen kéthavonta telepíteni

és folyton a lefagyások miatt szitkozódni (ez persze csak az olyan, erősen terhelt rendszerknél volt igaz, mint mondjuk az én gépem CD-leadás előtt egy nappal ☺). A mellékelt táblázatban jól látható, hogy az általunk mért eredmények nem éppen a Windows XP gyorsaságát bizonyítják. Jól kivehető, hogy a Windows ME alatt tesztelve, az egyes grafikus kártyák úgy 5-10%-kal jobb eredményeket értek el, mint XP-n. Utóbbi rendszeren ráadásul még az a drivercsomag is fel volt telepítve, ami minden eddigi mérés szerint tovább gyorsítja a kártyákat XP alatt (ez a Detonator XP, amit minden NVIDIA chipsetes kártyatulajdonosnak ajánlunk).

Néhány szó a kompatibilitásról

A sebesség mellett a másik nagy problémakör a kompatibilitás. A „kezdetekben” nagyon kíváncsiak voltunk, hogy mégis mennyire támogatja majd az új rendszer korábbi játékokat (hiszen bizony sokáig gondok voltak a Windows 2000-es átállásnál is, ami ugye csak szépen lassan oldódott meg). Mivel az egykori stuffok készítői nem gondolhattak arra, hogy valamikor 2001 alkonyán jön majd egy olyan operációs rendszer, amin nem indul el a progjuk, így a Microsoftnál volt a labda. A megoldás jelen esetben eléggé összetett, ám meg kell hagyni, nagyon ügyes (ráadásul az eddigi tapasztalataink szerint remekül működik). Mint már korábban azt említettük, az XP-be különféle, úgynevezett „hazugságokat” építettek

„Akinek van miből, az mindenképp áldozzon fel egy kis sebességet a stabilitás oltárán – megéri!”

be, amik segítik a programok futását. Különféle parancsokat tudunk így megadni, amik pl. lehetővé teszik, hogy egy csak NT4 alatt futó grafikus szoftvercsomag XP alatt is hasíthasson. A játékoknál hasonló helyzet állott elő. Ezeket a parancsokat (melyekből nagyon sok van) minden programhoz

„hozzákapcsolhatjuk”, így elméletileg gond nélkül futni fognak. Azt természetesen nem nekünk kell kitalálnunk, hogy melyik játéknak mire van szüksége, a Microsoft ugyanis – hál’ Istennek – már készített egy több ezer programot tartalmazó beállításcsomagot, nekünk csak ki kell választanunk a futtatni kívánt gamát, és az XP máris olyan oprendszerként fog viselkedni, amelyet a szoftver igényel (ezt a listát egyébként folyamatosan bővítik, és bármikor megtekinthetjük az éppen aktuálisat az interneten).

A mi véleményünk sokkal pozitívabb

Ez a bizonyos „beépített hazugság” nekünk, játékosoknak egy elég nagy előrelépést jelent, hiszen így elméletileg az összes régi kedvencünk gond nélkül működhet együtt az új rendszerrel. Az, hogy nem mindig hasítanak olyan sebesen, persze nem egy kellemes dolog, de hát valamit valamiért: a stabilitásért, a gyors bootolásért, a remek hardverfelismerésért és hasonló dolgokért (mint például, hogy a legtöbb driver telepítésénél, illetve hálózati beállítások változtatásánál nem kell újraindítani a gépet) cserébe igazán feláldozhatjuk azt a néhány frame-et – legalábbis ez a mi véleményünk. Különben sem szemmel látható a lassulás, csupán a mérőprogramok

bizonyítják, hogy a régi oprendszerek bizony gyorsabbak valamivel. Persze ízlések és pofonok: ráerőszakolni nem szeretnénk senkire semmit – akinek nem voltak különösebb gondjai régebbi Windowsával (mondjuk szerintem ez a PC-s társadalomnak egy igen elhanyagolható része), vagy épp a mai viszonylatokhoz képest gyengébb gépe van, az tartsa meg nyugodtan régét. Akinek viszont van miből, az mindenképp áldozzon fel egy kis sebességet a stabilitás oltárán – megéri!

ZeroCool



Mérési eredmények

	800x600x16		800x600x32		1024x768x16		1024x768x16	
	Win9x	WinXP	Win9x	WinXP	Win9x	WinXP	Win9x	WinXP
3D Mark 2000								
GeForce3	8127	7309	8046	7148	7702	6993	7455	6900
GeForce2 Ultra	8085	7135	7628	6835	7740	6873	6572	6327
GeForce2 GTS	7721	7054	6755	6499	7037	6332	5172	5204
3D Mark 2001								
GeForce3	5405	5747	5349	5664	5099	5417	4950	5358
GeForce2 Ultra	3810	3588	3702	3499	3688	3481	3433	3366
GeForce2 GTS	3660	3500	3431	3356	3034	3264	3455	3051
Quake 3 Demo001								
GeForce3	147,8	123,1	147,4	123,1	140,0	120,3	139,7	119,5
GeForce2 Ultra	153,1	123,9	148,8	122,0	147,4	120,6	128,0	114,2
GeForce2 GTS	141,2	123,6	136,1	119,8	135,4	117,0	95,9	101,0



StarOffice™

Sun Microsystems

SUN STAROFFICE 6.0 BETA

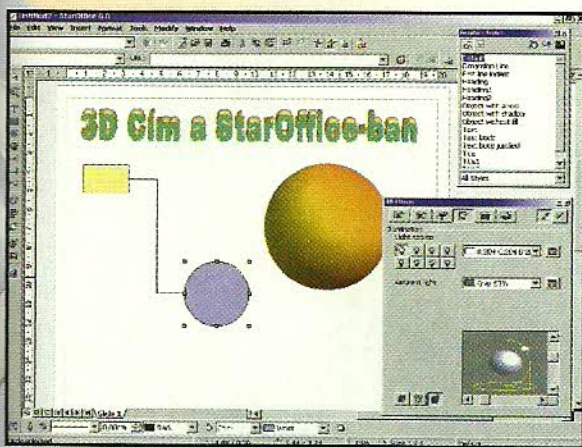
AZ IGAZI PÓTLÉK

Emberek! Vége a reszketésnek! Letörölhetitek a különböző eredetű és verziójú, fekete WinWordöket, mert van mááááá! Ingyenes, és ugyanolyan DOC-ot ment, mint a Word maga.

Tudtunk a StarOffice létezéséről, igaz? Idén januárban volt a GameStar CD-n az 5.2-es. Nem azért, mert akkor volt új, hanem mert akkor tettük föl... Sőt, tettünk mellé magyar szóellenőrzőt és elválasztót, és ezekről még lesz itt szó.

Ha valaki nem tudná, a StarOffice egy igazi, teljesen ingyenes, irodai, integrált alkalmazáscsomag. Négy fő komponensből áll: egy dokumentumszerkesztőből (StarWriter), egy számológépből (StarCalc), egy vektoros rajzolóból (StarDraw) és egy erre támaszkodó bemutató-készítőből (StarImpress).

A jól értesültek talán még arról is hallottak, hogy a StarOffice forráskódja is ingyenes és letölthető, de ez nem így van (lásd a dobozt). A Sun StarOffice forrása nem hozzáférhető, és a Sun nem is nagyon kívánja, hogy abba



Star ↔ Open

Az igazán jól értesültek számára leszögezzük, hogy a Sun StarOffice nem azonos a nyílt forráskódú és szintén ingyenes OpenOffice-szal, csak nagyon hasonlít rá. Annyira hasonlít, hogy gyanúnk szerint a Sun kivette az OpenOffice projektből azt, ami már megvolt – az XML-alapú dokumentumformátumot, azt, ami a Word-kompatibilitás alapja – és nyugodt lélekkel beépítette a StarOffice-ba. Joggal tehetette, hiszen az OpenOffice projektet is a Sun hozta létre, és azóta is bőszen támogatja – csak hát az még nincsen készen...

Teljes magyar változat is csak az OpenOffice-ból várható: a Linux-felhasználók Magyarországi Egyesülete – az LME – vezényel egy szintén nyílt forrású projektet, melynek végén elő kellene állnia egy ingyenes, magyar OpenOffice-nak.

bárki is belenyúljon. Ha valaki nagyon akar valamit, kezdje az OpenOffice-nál. Ne gyanakodjunk az ingyenesség miatt. A StarOffice teljes, a megboldogult MS Office 97-tel tökéletesen azonos használati értékű, de annál sokkal jobban kézre álló, gyors, látványos, hatékony szoftvercsomag, amely – annak idején amarról is azt mondtuk – funkcióinak 90 százalékát a felhasználók 10 százaléka sem használja. Ez most értéke a StarOffice-nak, vagy nem?!

Az ingyenesség pedig – ellentétben a shareware szoftverekkel – nem korlátozott semmilyen irányban. Bármilyen célra (szervezetben, pénztermelő tevékenységre is) akárhány példányban térítésmentesen használható. No persze, ha egy cég áttér, akkor szüksége lesz támogatásra – telepítem, leveszem, a felhasználó kérdez, stb – ezt kell megfizetni.

Ja, és még valami. A StarOffice, szöges ellentétben a MS Office-szal, nemcsak Windowsra, hanem Linuxra és Sun Solarisra is létezik, tök azonosak, és tök ingyenesek ezek a verziók is. A „tök” a tökéletes rövidítése, és a szerző életében nem látott még olyan kevés különbséget, mint amennyi a windowsos és a linuxos StarOffice között van.

A bétaság miatt van egy kis aggódni való, de ha minden nyilvános béta ilyen stabil lenne, akkor nem itt tartana a PC-s világ. Node térjünk már rá a szoftverre végre, nem igaz?

A 6.0-s verzió

Nincs az új StarOffice-nek saját, összefogó kezelőfelülete. Minek is, hiszen ott a Windows, a Linuxban a KDE vagy Gnome, a Solarisban a sajátja.

Nincs az új StarOffice-ban saját webböngésző sem. Kell egyáltalán? Az a nyers igazság, hogy a Windows alatt legjobb a MS Internet Explorer, úgysem lehet kiirtani, ha mégis valami más kell, akkor ott az Opera 5.12. Az is gyors, abban is van levelező, egyesek szerint a JavaScriptek némelyike nem fut le, de az legyen a legnagyobb baja. Netscape? Mi az a Netscape? Ja, történelem. Aha.

Levelező sincs a StarOffice 6-ban. Amilyen az élet, nincs helyünk a 6.0 összes érdemének taglalására. Leszögezzük, hogy nemcsak a Worddel kompatibilis, hanem az Excellel és a PowerPinttal is, „odafelé”



(StarOffice → MS Office irányban) biztosan. Teljes összeférhetőség nincsen, de használható mértékű van. A StarOffice 6.0-é ilyen.

Magyar modul

Csattanó: az 5.2 magyar fájljait (a [soffice] \share\dict könyvtárban található 36-MORPH.DAT-ot, a 36-HYPH.DAT-ot és a 36-SPELL.DAT-ot) csak át kell másolni a 6.0 ugyanilyen nevű könyvtáraiba, és hasonló (kicsit bonyolultabb) módon használatba kell venni azokat, hogy szerte a

StarOffice alkalmazásaiban alápirosozza a rosszul gépelt szavakat, elválasszon – ott ahol és ahogy tud szegényke.

Utoljára egy ígéret: (annyira szegények nem lehetünk, hogy ne ígérhessünk...) föltesszük a CD-re a StarOffice 6.0 beta telepítőjét, hogy ne kelljen azt a 100 megabájtot mindenkinek letöltenie. De nem most. Januárban. Talán. Ha zúgva követelitek ZeroCooltól, akkor valószínűleg...

Czy

Sun StarOffice 6.0 beta

<http://www.sun.com/staroffice>

PRO

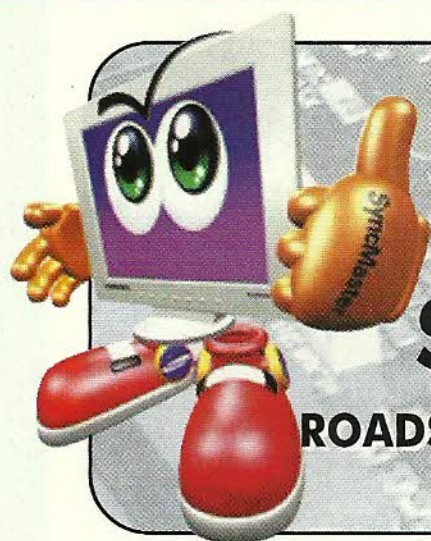
- egyszerű dokumentumokat jól ment Word-formátumba
- mindent tud, amit kell

KONTRA

- háát, nem nagyon van, de néha fagy
- néhány funkció oktondi helyen van

a fenti weboldalon (ingyenes!)

90%



GameStar

SAMSUNG SYNCMASTER OPEN ROADSHOW A SZÁMÍTÓGÉP SZERELMESEINEK



A Samsung-Earthquake 4 mellett, mely kifejezetten a megszállottak részvételével került megrendezésre, a Samsung és a GameStar gondolt azokra is, akik bár szeretik a hálózatos játékokat, de idő vagy lehetőség hiányában nem tudtak eljutni Magyarország legrangosabb versenyére. Nekik lett kitalálva a Samsung SyncMaster Open, ahol mindenki kedvére játszhat; bármiféle előzetes rákészülés nélkül.

Mi is ez a rendezvény?

Nevezük inkább rendezvénysorozatnak: az idei évben az ország különböző pontjain, más-más hétfvégén kerül megrendezésre, összesen négy alkalommal. A roadshow lényege, hogy azokkal is megismertesse a multiplayer játék örömeit, akiknek erre, eddig – megfelelő gép, vagy internetes kapcsolat híján – nem volt lehetőségük. A különbség a számítógép által irányított ellenfelek és egy másik emberi játékos között óriási – próbálja hát ki mindenki!

Az első állomás a pesterzsébeti Tesco áruház volt: október 27-28-án. Az igazán impozáns standra a GameStar csapata építette föl a 8



számítógépből álló hálózatot. A számítógépeket a Network Game Center bocsátotta rendelkezésünkre, a teljesítményben nem volt hiba: mindegyikben 1,3 Ghz-es Athlon proci hasított az AMD jóvoltából, aki direkt erre az alkalomra küldte ezeket számunkra. A helyi hálózat szombat reggeltől várta a lelkes Quake 3 Arena rajongókat, akik először szinte félszegen kerülgették a gépeket, DJ Smash lelkes biztatására azonban gyorsan felengedett a fiatalok kezdeti félénksége. Volt, aki régi ismerősként üdvözölte a játékot, ők máris neki kezdtek a konfigurálásnak, és volt aki már „látta valahol” ☺. Utóbbiak egy Quake-gyorstalpaló folyamán elsajátították az irányítást.

Folyt a harc egész nap, félóránként egy fordulóval, melynek győztesei Samsung és GameStar nyereményekkel lettek gazdagabbak. A 17" SyncMaster 753 DFX monitorok egyre több embert vonzottak a verseny közelebe, nemhiába: ilyen moncsin a Quake 3 színpompás világa már messziről látható... Találkoztunk középkorú házaspárral, ahol természetesen ☺ a feleség alázta le több fraggel a férjét és a másik 6 játékost; vagy éppen 6

éves kissráccal, akinek anyukája könnyekig meghatódott, amikor kisfiát szólítottuk az eredményhirdetésre.

A vasárnapi napon volt, aki jó előre készült, és hamarabb a helyszínen volt, mint mi: alig bírta kivárni, hogy beizzítsuk a gépeket, és újra arénába szállhasson. Talán a felemás hétvége tette, melynek ez volt az egyetlen szabadnapja, de jóval több fiatal szeretett volna részt venni a küzdelmekben.

Bátran állíthatjuk, hogy óriási siker volt a rendezvény: rengeteg fiatalnak és némileg idősebbnek nyújtottunk kellemes kikapcsolódást, melyre mi sem jobb bizonyíték, mint hogy sikerült az összes ajándékunkat otthagynunk...☺.

Ezen szám megjelenésekor már túl vagyunk még két helyszínen: a szegedi és a debreceni Tescóban biztosra veszem, hogy hasonló jó buli kerekedik majd, de az se búsuljon, aki ezekről lemaradt, ugyanis őket sok szeretettel várjuk december 8-9-én a budaörsi Tescóban egy kellemes ütközetre egymással, vagy a GameStar egy-két tagjával.

Sam

A számítógépekért
köszönet:



www.gyenis.hu

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, lilás, sötétkék, bordó, barna, piros, lila, fehér, zöld, farmer, sárga, narancssárga.

Gyanta Számítás- és Irodatechnika

7396 Magyarszék, Kossuth u.74.

Tel:72/ 719-132 Fax:72/ 390-770

20/991-6621

E-mail:gyenis@gyenis.hu

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

A megrendelt áru 1-2 napon belül átvehető!



GameStar

SAMSUNG EARTHQUAKE 4

WORLD CYBER GAMES MAGYAR KVALIFIKÁCIÓ



dén ősszel, október 21-23. között került megrendezésre Magyarország legrangosabb cyber eseménye, a Samsung EarthQuake 4, ami ez alkalommal minden eddiginél nagyobb szabásúra sikeredett. Több mint 500 ember fél éve erre készült, nem csoda: a nyertesek díja a koreai világ-bajnokságon való részvétel volt...

Az EarthQuake név méltán vívott ki magának elismerést a hálózatos játékok kedvelőinek körében, hiszen egyre magasabb színvonalú szervezéssel és díjazással találkozhat az érdeklődő. Belőlük márpedig van szép számmal: az 500 férőhely az internetes nevezés alatt 12 óra alatt betelt (a nevezés éjfélkor lett kirakva, de hajnal háromkor már csak 100 szabad hely volt!).

Ez alkalommal számos újítással szembesülhetett a nagydíjazás: a játékok palettája bővült; a QuakeWorld, Quake 3 Arena, Counter-Strike mellett az Unreal, a Starcraft és az Age of Kings is hivatalos versenyszámként jelent meg. Hatalmas könnyítést jelentett a játékosok számára az a tény, hogy a Samsung jóvoltából senkinek sem kellett magával hoznia a monitorját: a verseny idejére mindenki kapott egy 17" SyncMaster DFX-et.

Ami maradt a régiben: az a helyszín (az ELTE impozáns aulája), a jó hangulat és a halálosan komoly küzdelmek. A játékosok nagy része is rutinos, több EQ-t megjárt veterán volt – persze nekik volt igazán esélyük.

A nyitónapon – vasárnap – délután mindenki kényelmesen berendezkedett, „konfigolt”. A hálózati beállításokkal kevés gond akadt; erről gondoskodott a DHCP



szerver, mely mindenkinek automatikusan osztotta az IP-ket. Az ilyen és ehhez hasonló apróságokat, mint pl. a 3 gigabites gerinchálózat, vagy a 35 szerver nyújtotta tömértelen játékport senkinek sem „szúrt szemet”, de mindez elengedhetetlen egy zökkenőmentes versenyhez. A játékosok tájékoztatásáról a nagyteremben elhelyezett 4 információs projektor gondoskodott, az érdeklődők pedig 4 db 43" Samsung projektoros tv-n követhették figyelemmel az eseményeket, a kényelem kedvéért külön helyiségben.

20.00-kor megkezdődtek a csapatküzdelmek: Counter-Strike, QuakeWorld és Quake 3 klánok próbálták elütni egymást a selejtezőből való feljutástól. A verseny éjfélig tartott, majd ezután kezdődött a sok ember által már nagyon várt pillanat: a szabad játék, ami egész éjjel folytatódott, immár tét nélkül. Indultak a különböző eszement modokkal megkavart Quake 3 és Return to Castle Wolfenstein szerverek – így végre ki lehetett próbálni egy jó kis 30 résztvevős partraszállást az internet nyúgei nélkül. Az egymás gépéről pecázgató embereknek és a sok proginak a szervezők egy 400 GB-os ftp szervert állítottak be. Aki pedig végképp kimerült, de a pörgéstől nem tudott aludni, egy komplett házimozsi rendszer várta jó pár DVD filmmel...

Hétfőn a csapatjátékok szinte mind befejeztek; a döntőket a harmadik nap tartották, hogy mindenki kipihenhesse magát. Nem volt persze ilyen szerencséje azoknak, akik csapat mellett egyéni versenyben is indultak: közvetlenül ez után megkezdődtek ugyanis a face to face versenyszámok. Ezen az éjjelen már csak az igazi fanatikusok voltak fenn:

mindenki érezte, hogy másnap már nem akármilyen lesz a meccsek tétje: egy hét Szoulban a világbajnokság döntőjén!

Kedden volt, akiben egy világ omlott össze, mikor a döntőt elvesztette, volt aki még szinte fel sem fogta, hogy neki sikerült győzedelmeskednie. Azokban a versenyszámokban, amikben nincs világbajnokság, az első helyezettnek szintén nem lehetett okuk panasznia: a Quake face to face nyertese – Baga – egy Senorg Pentium 4 2 Ghz-es számítógépet, a Quake team (Omen klán) és Quake 3 team (sR) győztesek minden egyes tagja a három nap alatt már betesztelt Samsung monitorral térhetett haza...

A kilenc szerencsés fiatal, aki utazhat a World Cyber Games döntőjére, nem akármilyen kihívással szembesül, hiszen óriási nevekkel találkozhatnak kint, de övék a megtiszteltetés, hogy képviselhetik Magyarországot, és az esély, hogy részesülhetnek a 300 000 dollár összdíjazásból. Akik nem nyertek, ne búsuljanak; őket, a nyerteseket és természetesen az új érdeklődőket is szívesen várja az EQ Team jövő tavasszal, az EarthQuake 5-ön!

Linkek: www.earthquake.hu
www.worldcybergames.org

Sam



Nyertesek

Kategória	Név
Quake 3 Arena	Xeon
Age of Kings: The Conquerors	hugi_0
Starcraft: Brood War	Cameleon
Unreal Tournament	Xret\$im
Counter-Strike	[NgC-KO] Kodiak
Counter-Strike	[NgC-KO] Predator4
Counter-Strike	[NgC-KO] GrAnT
Counter-Strike	[NgC-KO] Kerge
Counter-Strike	[NgC-KO] Nice Guy

PIACTÉR



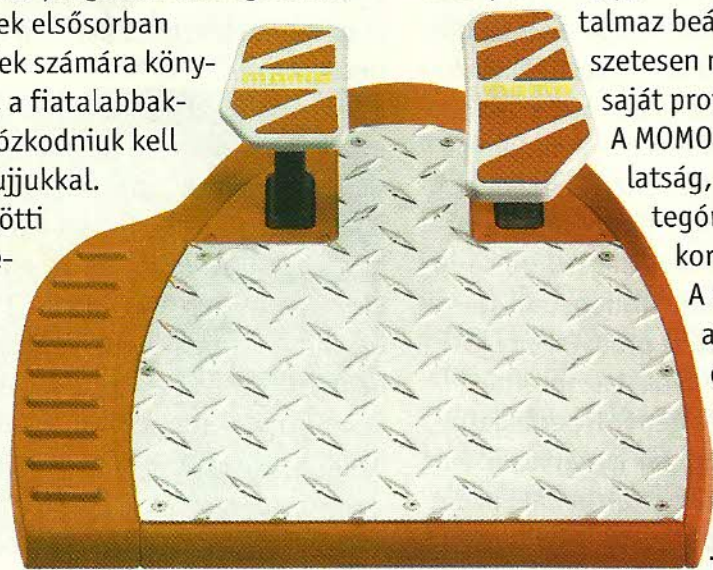
Logitech MOMO Force

A Logitech eddig két kormányval volt jelen a PC-s játékezők piacán. A WingMan Formula Force GP-t a legjobb force feedback-es kormányok között tartják számon, míg az olcsóbb kategóriában a tavaly megjelent WingMan Formula GP nem aratott ekkora sikert.

A cég ezúttal biztosra ment. A tervezésébe bevonták az olasz MOMO céget, amely versenyautókba gyárt különböző alkatrészeket. Így elsősorban nekik köszönhető a meglehetősen egyedi forma: a kormány felül és két oldalt lekerekített, alul viszont egyenes. A szépségéről erősen megosztott a szerkesztőség véleménye, ám abban egyetérttünk, hogy kialakításában teljesen profi, a bőrborítás igazi luxus élményt teremt, jól megfogható és egyáltalán nem csúszik. A felületen hat színes, programozható gombot találunk, ám ezek elsősorban a nagyobb kezűek számára könnyen elérhetőek, a fiatalabbaknak kicsit nyújtózkodniuk kell majd a hüvelykujjukkal. A kormány mögötti két kézi váltópedál fémből készült, a szélük kissé élesnek tűnt. A kormánydoboz vadító piros színe szintén kisebb vita forrása

volt. A műanyag házat két erős kar rögzíti tökéletesen az asztalhoz, de ha valaki feláldozná az asztalát, a dobozban található egy fúrás minta és egy extra erős csavar is.

A pedálegység szintén vörös műanyagból készült, az elcsúszást nyolc gumikarika akadályozza meg – szőnyegpadlón tesztelve nem volt ilyen gondunk. Azok számára, akik mindkét lábbal vezetnek, a pedálok talán egy kicsit túl közel vannak egymáshoz, viszont így könnyebb csak jobbal vezetni, míg a bal pihenhet az erre a célra készült kellemes lábpihentőn. A gázt és a féket a kormánydobozzal összekötő kábel egy kicsit rövid, előfordulhat, hogy nem lehet elvezetni az asztal hátulja felé, így viszont útban lehet és zavarhat a lábknál.



Ami force feedback élményt illeti, elsősorban Need For Speed: Porsche 2000-rel nyúztuk, és nagyon meg voltunk elégedve. A dobozban található meghajtó az erőre vonatkozó, alapértelmezés szerinti 100%-os értékeiről viszont hamar kiderül, hogy kevés. Ez nyilván biztonsági megfontolásból van így, hiszen a fiatalabb korú gyerekeknek még a 100% is sok lehet – erre érdemes odafigyelni, mielőtt a kezükbe adnánk! Mi azért feltöltük 150%-ra, és így már egész kellemesen, talán a valóságosnál kicsit jobban rázott.

Bár az NFS elég sok hatást érzékeltet, messze nem használja ki a teljes tudását, amelyből kisebb ízelítőt kaphatunk a meghajtó teszt részében. Hiányoltuk viszont az érzékenységre vonatkozó beállítási lehetőséget. A Profiler program számos (kissé régi) játékhoz előre tartalmaz beállításokat, és természetesen mi is létrehozhatunk saját profilokat.

A MOMO Force nem olcsó mulatság, de cserébe talán a kategória jelenlegi legjobb kormányát kapjuk kézhez. A minőségi kialakítás és a kimagasló tudás kezdők és haladók számára egyaránt hosszú időre remek szórakozást ígér.

The Richfielder

Logitech MOMO Force

<http://www.logitech.com/>

PRO

- piros, elegáns bőrborítás
- rengetegféle force feedback hatás
- egyszerre használható pedálok
- kiváló játékelmény

KONTRA

- piros, rövid összekötő kábel
- gombok kicsit távoli elhelyezése

VAR Kft.
222-2327
Ára: bevezetés alatt

94%

ASUS iPanel Basic

Legjobban azokat a ketyeréket kedveljük, melyek nem annyira ismertek. Ilyen az ASUS kis kütyüje is, mely az iPanel (information panel) nevet kapta. Ez egy olyan nagy meghajtó helyére szerelhető külső jelző eszköz, mely rengeteg hasznos dologra képes. Biztos sokakkal megesett már, hogy egy gyors gépösszeszerelés után valami nem klappolt, és a gép csak sípolt bekapcsolása után. Ilyenkor nem mindenki tudja, hogy az egyes sípolási jelek pontosan mire is vonatkoznak. Ebben máris nagy segítséget nyújt ez a panel, hiszen az előlapon található kódot a mellékelt táblázatból kikereseshetjük, és rögtön tudhatjuk, hogy a grafikus kártyával, a memóriával vagy esetleg a processzorral van a bibi. További fontos dolog (főleg a maximalisták számára), hogy megtudhatjuk, hogy az alaplap és a processzor milyen órajelen ketyeg. Így könnyedén tudjuk növelni a proci sebességet – amire természetesen az egyes forgalmazók semmilyen felelősséget nem vállalnak. Ezekon felül meg tudjuk nézni az aktuális CPU és alaplap hőmérsékleteket, a ventilátorok fordulatszámát (ha erre alkalmas venti-



látor van a gépünkben), vagy akár a feszültségeket is. Mindezt összefoglalva egy igen hasznos kis kiegészítéssel lehetünk gazdagabbak, aminek szinte minden nap hasznát vehetjük. Az egyetlen szépséghibája, hogy csak bizonyos alaplapokban használható. Még az ASUS alaplapok közül is csak „speciális” típusoknál működik. Ennek köszönhetően aztán nem biztos, hogy túl népszerű lesz, hiszen nem valószínű, hogy az emberek többségének pont ilyen sajátos ASUS-uk van. Mindazonáltal igen olcsón hozzá lehet jutni egy elég jó kis eszközhöz, amire bizony sokszor elég nagy szükségünk lehet.

ASUS iPanel Basic

<http://www.asus.com.tw/>

PRO

- hasznos lehet
- nagyon olcsó

KONTRA

- csak bizonyos ASUS alaplapokban működik

Aspect Kft.
340-5080
Ára: 3 440 Ft + Áfa

81%

Alcatel One Touch 511

A felettebb apró készülék azonnal megragadott mindenkit. Az eddig legparányibbnak hitt mobiltelefonnál, a Nokia 8210-nél is kisebb. Valamivel vastagabb ugyan, de hát valamit valamiért. Összességében méretének (97x42x20 mm) és súlyának (75 g) köszönhetően néha alig találjuk meg a zsebünkben. Rengeteg funkcióval rendelkezik, mint a mai mobiltelefonok általában. Értem ezalatt a változatos hangokat, a különféle riasztásokat (ébresztés, találkozó, stb.), a főmenü kép megváltoztatását, könnyített üzenetírást, a számológépet, a játékokat, a WAP-ot és így tovább. Ezenfelül még tartogat azért meglepetéseket számunkra. Az egyik ilyen különlegessége, hogy a menük méretét megváltoztathatjuk, így egyszerre akár négy menüpontot is láthatunk a képernyőn. Ha valakinek esetleg ez nem tetszene, akkor egy könnyed kattintással beállíthatja a nagyobbat, és minden máris látható lesz. A másik ilyen érdekes lehetőség, hogy valamivel a telefon megjelenése után (vagyis kb. néhány hét múlva),

elvilleg vásárolhatunk egy külön kis szolgáltatást, aminek segítségével akár rádiót is hallgathatunk.

Még egy dolog nagyon tetszett benne. Ha valakivel beszéltem, akkor jóval tisztább-

ban hallottam, mint eddig bármikor.

A környezet zajait nagyon jól elhallgítja, és így sokkal jobban értjük az emberi beszédet. Ez az, amit nagyon sok mobilgyártó már évek óta nem képes megtenni. Szóval összességében a készülék remekül szerepelt, csak ajánlani tudom!

Philips JackRabbit CD-RW/MP3



Mindent bele-jelleggel készült a Philips minde-nese, ami nem csupán CD-újra-íróként használható, hanem önállóan, a gépről leválasztva is üzemeltethető audio-CD- vagy MP3-lejátszóként is.

Minimális kezelőfelülettel rendelkezik, egy tálcanyitó és egy indítógomb mellett, trackball-szerű „képződmény” szolgál a hangérszabályzás nemes feladatára, illetve a sávok közötti léptetésre. Méretei megengednek ugyan, hogy kabátzsebre vágva útközben használjuk, ám telepről nem üzemeltethető, csak a mellékelt adatterről. Ezzel együtt is értéket jelent az MP3-lejátszás, hisz az MP3 szoftverek terhelik a hardver erőforrásokat, illetve egyes esetekben – egzotikus operációs rendszer, szerver melletti munka – nem futtathatók, a jack aljzatra viszont bármilyen két- vagy háromelemű PC-s hangszóró ráköthető.

Ne feledkezzünk meg az alapfunkciókról sem, írásra és újraírásra 12-szeres illetve 8-szoros ütemben képes, emellett 36-szoros sebességgel olvas. Kétféle interfész került a készülékbe: az USB csatlakozó széles körű kompatibilitást biztosít (ekkor csak négyszeres sebességgel képes írni a készülék), az IEEE 1394 csatlakozás révén válthatunk magasabb sebességfokozatba, az „ugrifüles” ezt is támogatja; mindkét kábel megtalálható a dobozban. 12-szeres sebességnél jöhet jól a döccenők ellen bevezetett SeamlessLink technológia.

Több gép közötti adathurcoláshoz ajánlható leginkább a mindenés – ahol ezt a költségvetés megengedi.

Zimi

Philips JackRabbit CD-RW/MP3

<http://www.pcstuff.philips.com/>

- | | |
|--|---|
| <p>PRO</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ kényelmes a fogása ■ rengeteg képességgel bír | <p>KONTRA</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ kissé bonyolult menürendszer |
|--|---|

Naptény Kft.
204-7333
Ára: 87 920 Ft + Áfa

78%

Nokia 8310

Megérkezett hozzánk az idei CeBIT-en bemutatott új Nokia mobiltelefon, a 8310-es. Még tesztelésre vár a napokban bejelentett 5550-es is, ami azonban még nem jött be az országba (legalábbis csak a Nokia legnagyobbjainak van, akiket sohasem lehet elérni ☺). Ez a kis készülék elég pofásra sikeredett és előben sokkal jobb, mint a képeken. Első benyomásunk az volt, hogy egy kicsit elszúrták a gombjait, mert viszonylag nehéz volt vele üzenetet írni. Azonban rájöttünk, hogy ez csak megszokás kérdése (rövid időn belül remekül ment). A méretei 97x43x17 mm, tehát valamivel kisebb, mint az elődje (8210), de még mindig fej-fej mellett halad az Alcatel One Touch 511-gyel (utóbbi viszont valamivel könnyebb). Elsőre egyébként úgy néz ki, mintha nagyobb lenne, mint a kistestvér, mivel valamivel tömzsibbre sikeredett. Különleges tulajdonságai közé tartozik a GPRS, és a beépített FM rádió. A mellékelt fülhallgatóval és az azon található távirányítóval változathatjuk a csatornákat, illetve felvehetjük az érkező hívásokat. Természetesen a zene szépen elhalkul, ha hívás érkezik. A fülhallgató minőségén már lehet vitatkozni, mivel nem szól annyira szépen, mint ahogy azt elvárhatnánk tőle. A telefon készenléti ideje úgy 300 óra körül van, ami természetesen drasztikusan csökken, ha sokat hallgatjuk a rádiót!

Az előlapot és a hátlapot ennél a típusnál is lecserélhetjük, és ahogy mindenki láthatja, az antennát ismét elrejtették. Remek kis készülék, mindenkinek ajánljuk annak ellenére, hogy igen borsos ára van (bár bizonyos előfizetési akciók

keretében valószínűleg olcsóbban is hozzájuthat az ember).

Nokia 8310

<http://www.nokia.com/>

- | | |
|--|---|
| <p>PRO</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ nagyon kicsi ■ remek fogása van | <p>KONTRA</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ zavaró a billentyűzet háttérvilágítása |
|--|---|

Sok helyen kapható
Ára: eladótól függ

90%

Alcatel One Touch 511

<http://www.alcatel.com/>

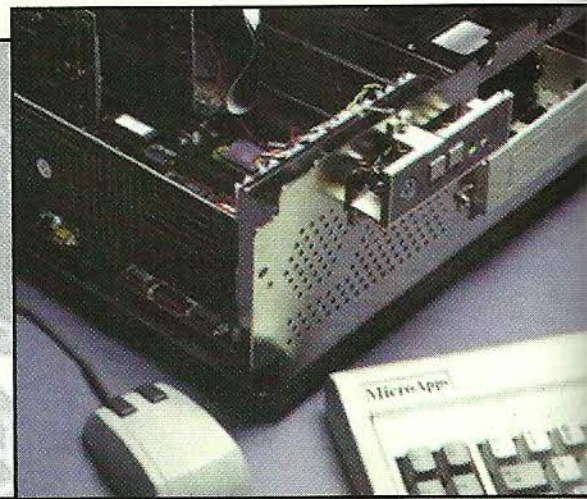
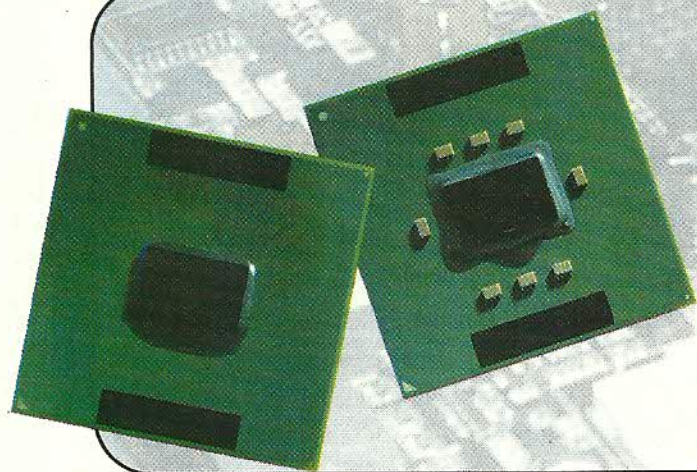
- | | |
|--|---|
| <p>PRO</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ kényelmes a fogása ■ rengeteg képességgel bír | <p>KONTRA</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ kissé bonyolult menürendszer |
|--|---|

Sok helyen kapható
Ára: eladótól függ

88%

FEJLŐDJÜNK OKOSAN II.

BARÁTI INTEL-MEK



Üdv néktek, kedves olvasók! Amint azt múlt hónapban, az AMD-s fejlesztési tanácsadás után megígértük, jelen számunkban picit megvizsgáljuk azoknak a helyzetét, akik egy viszonylag öregecske Intel-alapú számítógépből szeretnének minél nagyobb teljesítménytöbbletet kicsiholni egy kis upgrade árán.

Persze a „viszonylag öregecske” nem valami sokéves „őskövületet” jelent. Őket nem érdemes fejleszteni, sokkal beljebb leszünk, ha teljesen cseréljük le az egész architektúrát. Ennek megfelelően fejlesztési alapnak egy 566 MHz-es Celeronnal és egy Creative TNT2-vel felszerelt gépet használtunk fel. Eme alrendszer teljesítménynövekedését vizsgáltuk, a különböző komponensek cseréjének függvényében.

Az irányelvek nem változtak a múlt hónap óta: kijelöltünk két, aránylag elfogadható ársávot, figyelve arra, hogy ezek egybeessenek szokvány upgrade-elésnél kifizethető/kifizetendő pénzmennyiséggel. Így esett a választásunk a 20 000 és a 30 000 Ft körüli (nettó, kiskereskedelmi) árkategóriára, csak úgy, mint a múlt hónapban. Ezután megvizsgáltuk, hogy jelen piaci állapotok szerint (illetve az újság megjelenésekor várhatóan) milyen processzorok és grafikus kártyák esnek a kijelölt árintervallumba (magyarán ennyi pénzért a fejlesztési szándékozó vásárló milyen alkatrészhez juthat hozzá). Végül pedig fogtuk ezeket a perifériákat, először egyenként, majd kombinálva beleépítettük őket a fejlesztendő masinába, és lemértük az

általuk okozott teljesítményjavulás mértékét. A mérések eredményeit és az értékük kifizetendő pénzmennyiséget egymás mellé téve sokkal könnyebben eldönthetitek, hogy az egyes kategóriában melyik processzor-grafikakártya kombináció a legjobb, illetve dűlőre juthattok még abban a kérdésben

„Hiába áldozunk súlyos tízezreket a fejlesztésre, ha a megvásárolt alkatrészeket nem hozzuk megfelelően szinkronba...”

is, hogy érdemes-e egy magasabb árkategóriába lépni a fejlesztés során az ott elérhető teljesítmények érdekében.

Az inteles fejlesztési lehetőségeink tehát a fentebb említett összegért a következők:

Grafikus kártya:

Abit Siluro GeForce2 MX400	18 000 Ft
Inno 3D GeForce2 GTS	28 000 Ft

Processzor:

Intel Celeron 1000 MHz	20 000 Ft
Intel Pentium III 733 MHz	30 000 Ft

A rendszer teljesítményének méréséhez – akárcsak a múlt hónapban – most is a 3DMark 2000 szintetikus benchmark programot alkalmaztuk, hiszen a teszt alapkonceptiójának (egy mai igényeknek megfelelő „3D-játékgép” összteljesítményének lemérése) ez a tesztprogram felelt meg leginkább.

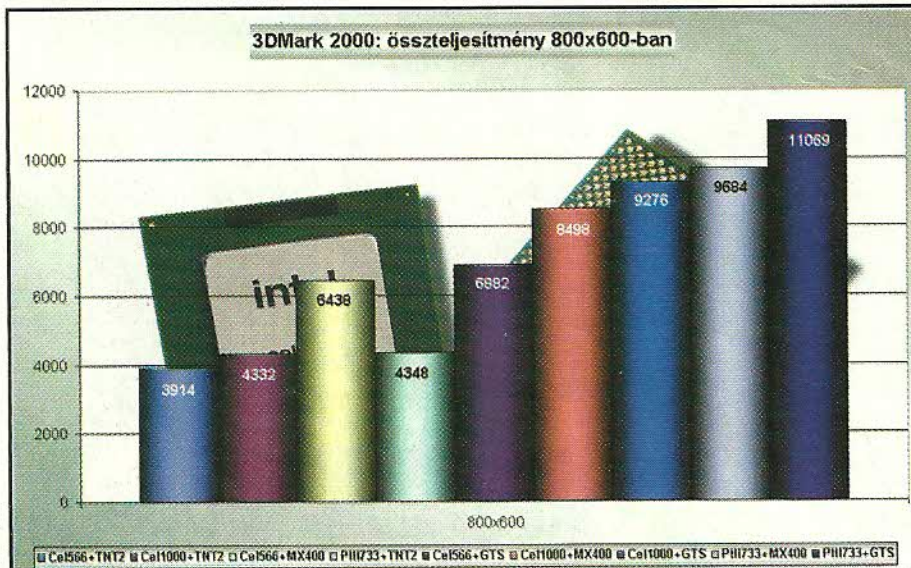
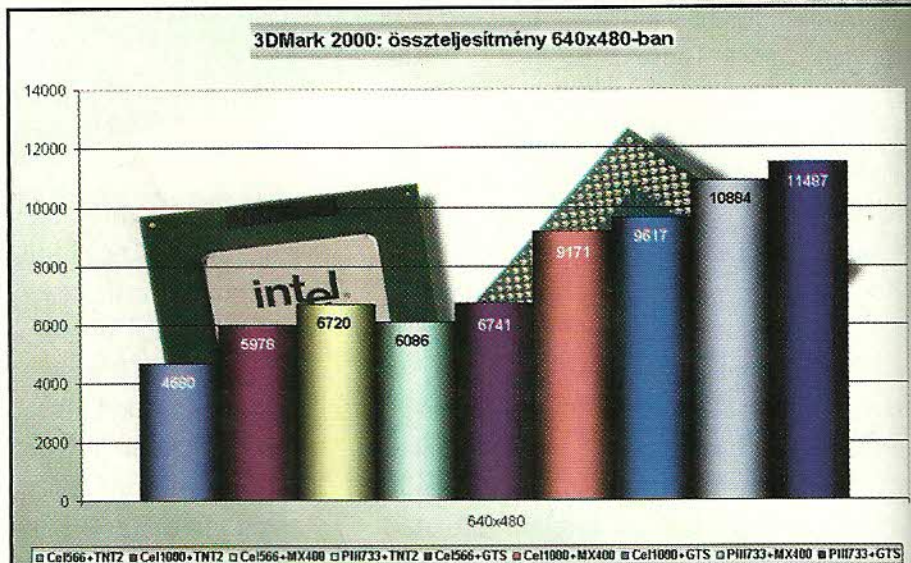
Olvassunk a sorok között!

Láthatjátok, hogy a múlt hónapban felállított alaptézis nem változott (miért is változott volna ☺) a nagyobb felbontásokban jobban érvényesül a 3D kártya teljesítménye, míg az alacsonyabbakban a processzor ereje domborodik ki. Mivel elsősorban gépünk általános teljesítményére voltunk kíváncsiak, a három mérési felbontás (640x480,

800x600 1024x768) eredményeit összesítettük, grafikonba öntöttük, és a következtetéseinket ezek alapján vontuk le. Aki azonban szeretné egy picit személyre szabottabbá tenni a tesztet, az elkezdheti bogarászni a felbontásonkénti grafikonokat is (ha minden igaz, MorningStar ezeket is betördelte valahova ide a környékre ☺). Ezek átvizsgálásával annyiban szűrhetők le konkrét információk, hogy mindenki az általa leginkább preferált felbontásról kaphat teljesítményadatokat. Tudvalevő, hogy ezek az adatsorok az előbb említett (processzorok és videokártyák közötti) változatos erőviszonyok miatt eltérő képet mutathatnak az összesített értékekhez képest (alacsonyabb felbontásokban két, az összesítést tekintve azonos teljesítményű gép közül az fog nyerni, amelyikben a gyorsabb processzor van, míg magasabb felbontásban a helyzet megfordul). Ez alapján azonban tényleg csak azok hozzák meg döntéseiket, akik biztosak abban, hogy csak a kiválasztott felbontásban fogják használni gépüket, s ezért nem az általános teljesítményadatokra kíváncsiak.

Konklúziók

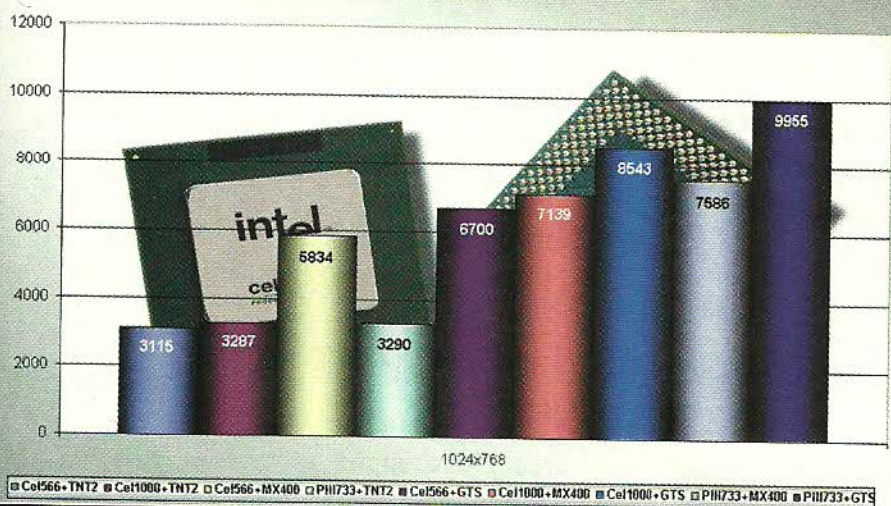
A fejlesztést természetesen fokozatosan kezdtük el, így az első dolgunk az volt, hogy kicseréljük a processzort az „eggyel nagyobbra” – a Celeron 1000 MHz azonban csak minimális javulást okozott a rendszer teljesítményében – hiába, a TNT2 nem a mai játékprogramokhoz lett kitalálva. Gyorsan visszaállítottuk hát az eredeti állapotokat, majd kicseréltük a rendszer gyenge pontját egy MX400-as GeForce2-re. A hatás nem maradt el: a fejlett videokártya még az alapprocesszorral ellátott 566-os gépben is szárnyalt. Nem kérdéses tehát, hogy nettó 20 000 Ft-ért mit vegyünk a gépünkbe: harmadik generációs grafikus kártyánkat (TNT2, Voodoo3) gyorsan cseréljük le



Mérési eredmények

Ár	Konfiguráció	640x480x16	640x480x32	800x600x16	800x600x32	1024x768x16	1024x768x32
-	Cel566+TNT2	2548	2132	2310	1604	1969	1146
20 000 Ft	Cel1000+TNT2	3590	2388	2670	1662	2138	1149
18 000 Ft	Cel566+MX400	3365	3355	3415	3023	3146	2688
30 000 Ft	PIII733+TNT2	3698	2388	2678	1670	2140	1150
28 000 Ft	Cel566+GTS	3355	3386	3418	3464	3402	3298
38 000 Ft	Cel1000+MX400	4755	4416	4485	4013	4101	3038
48 000 Ft	Cel1000+GTS	4829	4788	4793	4483	4742	3801
48 000 Ft	PIII733+MX400	5704	5180	5336	4348	4480	3106
58 000 Ft	PIII733+GTS	5790	5688	5697	5372	5487	4468

3DMark 2000: összteljesítmény 1024x768-ban



egy MX400-as gyorsítóra. Ha megvizsgáljátok az „Ár/teljesítmény” grafikont, akkor láthatjátok, hogy az egész testben ez a lépés hozza árához képest a legnagyobb változást (404,6 pont javulás, minden egyes ezer forintért) – ezt a lépést tehát mindenképp csak ajánlani tudjuk.

A továbbiakban nézzük, mit tehetnek azok, akik egy kicsivel több pénzt tudnak a fejlesztésre fordítani: ők 30 000 Ft-ért vehetnek jelenlegi grafikus kártyájuk mellé egy 733 MHz-es PIII-ast, de ezt ugyanúgy nem tanácsoljuk, ahogy az 1000-es Celeront sem: a TNT2-ből a PIII-as sem képes többet kihozni. A másik lehetőségünk 30 000 Ft-ért, hogy a Cel566 mellé betesszünk egy GeForce2 GTS-t. A teljesítményjavulás nem marad el, azonban ezt sem ajánljuk, mivel a rendszer sebessége nem nő számottevően az MX400-as variációhoz képest, ugyanis alapprocesszorunk ereje kevés ahhoz, hogy igazán felélessze a GTS-ben szunnyadó erőtartalékokat.

hetik mindkét régi alkatrészüket, s helyükre beépíthetik az 1000 MHz-es Celeront az MX400-as grafikus kártyával karöltve. Láthatjuk, hogy ez a variáció sem éri el az etalonnak számító 404 pontos „költséghatékonyságot”, ám legalább közelebb jár hozzá, mint a Cel566+GTS kombináció. Emellett pedig – az összesített grafikonból kiderül – valós teljesítménytöbblettel rendelkezik az alapkonfigurációhoz képest, tehát aki picit jobban el van eresztve anyagilag, az nyugodt szívvel dönthet eme fejlesztési irány mellett. Annál is inkább, mert a következő árkategóriában szereplő mindkét variáció

A konfiguráció ellenben jóval drágább lesz ezzel a lépéssel – ár/teljesítmény viszonylatban majd 100 pont a lemaradása az MX400-as változathoz képest. Akik még ennél is több pénzt hajlandóak rááldozni az upgrade-elésre, azok cirka 40 000 Ft-ért (egészen pontosan 38 000-ért) lecserél-

elmarad mögötte az ár/teljesítmény viszonyt tekintve, igaz, csak minimális különbséggel. Ebben a sávban (48 000 Ft) a lehetséges upgrade variációk egyrészt az 1000 MHz-es Celeron GTS-sel kombinálva, másrészt a 733-as PIII-as MX400-as grafikus kártyával megspékelve. A verseny meglehetősen kiélezett volt (múlt hónapban, az AMD-s konfigurációknál is ebben a kategóriában jöttek ki a leg-szorosabb eredmények), de végül a PIII+MX400 kombó győzelmével ért véget: az erősebb processzor összességében többet tudott kihozni a gyengébb videokártyából, mint amennyire a gyengébb proci meg tudta hajtani az erősebb grafikus kártyát (remélem, világos a mondat ☺).

A legutolsó, s egyben legdrágább variáció a PIII és a GTS egy gépbe történő építése. Ezért a lépésért ugyan majd 60 000 Ft-ot kell letennünk az asztalra, azonban akinek ez nem okoz gondot, minél hamarabb cselekedje meg – az eredmény nem fog elmaradni. A 733-as PIII-as és a GeForce2 ugyanis pont egymásnak lett teremtve: nagyon jól kihasználják és kiegészítik egymást. Ez meg is látszik az előző árkategóriához viszonyított teljesítményjavulásban, ami olyan mértékű, hogy még az ár/teljesítmény arányban is jóval fölülmúlja azokat (az ezer forintba jutó 358 pontos javulás egyébként az egész mezőnyben a második legjobb eredmény!).

Végszó

Az ítéletek tehát kimondattak, most már rajtatok áll a választás. Az kiderült a tesztből, hogy fejlesztésnél kiemelten figyelni kell az alkatrészek teljesítmény szerinti megfelelő párosítására. Hiába áldozunk súlyos tízezreket a fejlesztésre, ha a megvásárolt alkatrészeket nem hozzuk megfelelően szinkronba (lásd a 733-as PIII esetét a TNT2-vel, ahol 30 000 Ft-ért szinte semmilyen teljesítményjavulást nem kaptunk cserébe). Ellenben az alkatrészek megfelelő kombinálásával kiegyensúlyozott, jó teljesítmény kaphatunk, mint ahogy ez a PIII és a GTS tekintetében is egyértelművé vált.

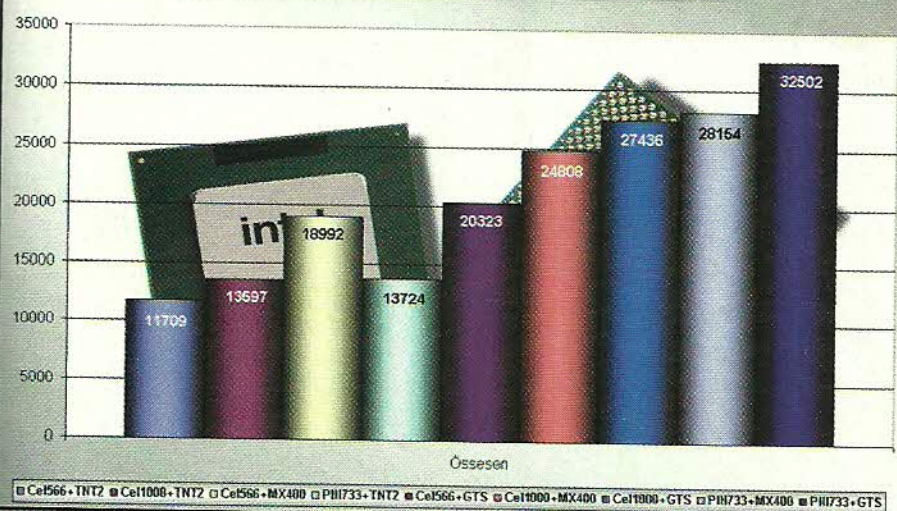
Boe

Köszönet

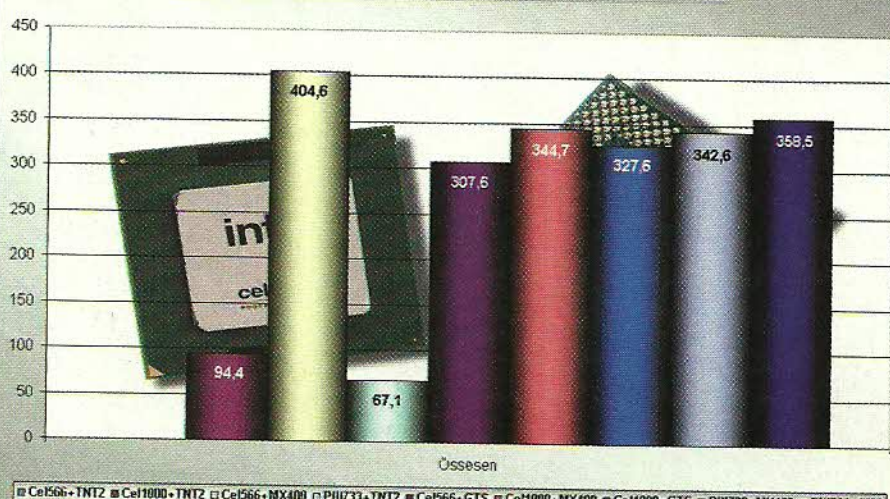
A teszt elkészítéséhez nyújtott segítségért köszönetet szeretnénk mondani az AMP Computersnek, aki az alkatrészeket a rendelkezésünkre bocsátotta.



Az egyes kombinációk összeredménye 3DMark 2000-ben



Ár/teljesítmény arány: ezer forintba jutó teljesítményjavulás





2.1-ES HANGFALRENDSZEREK

KÉTSÉGBEN AZ ERŐ



A prűntögés hamar az ember agyára mehet. Főleg, ha sokat hallgatja. Ha PC-nk mellett kisteljesítményű, lenyűgöző hangszórók feszítenek, akkor meg pláne.

Mennyivel dögösebb viszont, ha a játék vagy a zene belerobban arcunkba, és nem csak látjuk, hanem érezzük is a körülöttünk lévő világot, vagy amikor a mélynyomó hanghullámai lüktetve masszírozzák gyomrunkat, mindeközben mégis tisztán halljuk a magas hangok csilingelését (optimális esetben persze). Ehhez az élményhez már nem elegendő a szokvány hangdobozpár, itt bizony hangfalrendszerre lesz szükségünk. Nem is akármilyenre!

2.1-es rendszerek

Ez a – némelyek számára talán nem elég világos – szókapcsolat azt hivatott kifejezni, hogy az adott hangkeltő szett tartalmaz egyrészt két darab

normális sztereó hangszóróra emlékeztető ún. szatellit (amelyek a magas és a közép-mély hangokért felelősek), másrészt egy mélynyomót, amely az alacsony frekvenciájú, mély tónusú hangokat szólaltatja meg. Mivel ez a két szerepkör elszeparálódott, a 2.1-es hangfalrendszerek esetében elvileg sokkal tisztább, differenciáltabb hangzás érhető el, mint az egy-

szerű kéthangszórós megoldásoknál (nem ugyanannak az egységnek kell minden frekvenciát egy időben megszólaltatnia).

Előnyük továbbá az is,

„Akinék inkább a teljesítmény számít, mintsem a „surround” annak tökéletesen megfelelnek ezek a megoldások, hiszen kakaó akad itt is bőven.”

hogy esetükben, a mély hangok előállítására használt membránok kikerültek a kis terjedelmű dobozok szűkre szabott dimenziói közül, saját, jó-

val nagyobb házat kaptak, aminek eredményeképpen az alacsony frekvenciájú hanghullámok jóval erőteljesebbek lehetnek és kevésbé torzulnak. (Persze a nagyon alacsony frekvenciák esetében még így is jelentős a torzulás, hiszen ha kiszámoljuk, az alsó tartományokban – mondjuk 50 Hz környékén – a hanghullám szinuszgörbéjének magassá-

HARDVERTESZT



Technikai adatok

		Kolink KK791	Jazz J-6936	Azona Mk 1500	Samsung SMS 6100	Genius SW-G106	Altec Lansing APT3	Klipsch Promedia 2.1	Videologic Scirocco
Hangszóró mérete (inch)	Satellite	2"	2"	3"	2"	3"	1" + 1" + 3"	0,75" + 3"	0,4" + 4"
	Subwoofer	4"	4"	4"	4"	4"	6,5"	6,5"	6,5"
Frekvencia-tartomány	Satellite	N/A	60 Hz - 20 KHz	90 Hz - 18 KHz	195 Hz - 20 KHz	N/A	45 Hz - 18 KHz	32 Hz - 20 KHz	130 Hz - 20 KHz
	Subwoofer			70 Hz - 2 KHz	50 Hz - 250 Hz				35 Hz - 130 Hz
Teljesítmény	Satellite	2x2 W	2x1,5 W	2x5 W	2x5 W	2x3 W	2x6 W	2x35 W	2x20 W
	Subwoofer	8 W	6 W	15 W	21 W	10 W	18 W	130 W	40 W
Kezelő-szervek		Power Volume	Power Volume Bass	Power Volume Bass Treble 3D	Power Volume Bass Volume	Power Volume Bass	Volume Bass Treble	Volume Bass	Power Volume Attitude
	Fülhallgató	nem	nem	nem	nem	nem	nem	igen	
Doboz mérete (mm)	Satellite	70x170x120	75x172x71	110x230x143	75x106x104	59x190x120	105x225x115	109x178x225	130x200x150
	Subwoofer	110x155x128	176x214x178	150x250x211	120x230x198	106x238x147	214x225x359	263x248x289	235x420x370

ga akár 40 cm is lehet, amit értelem szerűen csak egy ekkora átmérővel rendelkező membrán mozgása állíthat elő torzításmentesen – ekkora mélynyomókat viszont ne is keressünk a személyi számítógépek világában.)

Köztes megoldás, avagy mire jó a 2.1?

Gondolom, sokan tisztában vagytok vele, hogy hangtechnika tekintetében nem állt meg a tudomány a két darab szatellitnél... Ma már olyan négyhangszórós, központi egységes, külön erősítős, minden mozis szabványt ismerő cuccokat vásárolhatunk

otthoni gépünk mellé, amelyet nem szégyellünk. Miért foglalkozunk most mégis a 2.1-es rendszerekkel?

Egyrészt azért, mert jóval olcsóbbak, mint csilli-villi testvéreik, másrészt pedig azért, mert akinek inkább a teljesítmény számít, mintsem a „surround” (mivel főként zenehallgatásra, ill. játékokra használja PC-jét), annak tökéletesen megfelelnek ezek a megoldások, hiszen kakaó akad itt is bőven ☺.

A hangzásbeli különbség pedig feltétlenül szembeötlő a két-hangszórós szettekhez képest, így a 2.1-es rendszerek egyértelműen egy másik (nagyon is fontos és életképes) szintet képviselnek.

A tesztalanyok

A piaci kínálat nagyon széles, egy-egy cég több szegmensben is képviselteti magát, ezért értelmetlen lett volna kitűzni tesztünk elé azt a célt, hogy minden egyes megoldást bemutasson olvasóinknak.

Mindezek mellett azonban szerettük volna legalább nagyjából felvázolni a piaci helyzetet, hogy minden egyes igény, elképzelés és pénztárcavastagság találkozhasson a számára optimális lehetőségekkel. Így a paletta a pár ezer forintos belépő kategóriától a hat számjegyű árral fémjelzett, profi kiszerelekig terjed, ám a határvonal mégis élesen meghúzható a két csoport között (lásd később).

A hangfalrendszereket a kijelölt használati irányoknak megfelelően játék- és zenei teljesítmény szerint vizsgáltuk.

Mindenkinek jó bogarászást!

Kolink KK791

A kis kolink a legalapvetőbb, legegyszerűbb belépőkategóriás 2.1-es hangfalrendszer. Ennek megfelelően ne is várjon el tőle senki világmegváltó dolgokat... A kidolgozás ugyan nem luxuskivitelű, de semmiben nem marad el az alsókategóriás szettek egyébként is kopogós műanyagjai mögött. A design kissé furcsa, de végül is megtalálható rajta minden, ami kell, csak épp lekicsinyített formában: van rajta még reflexnyílás is, igaz, a nagyujjam már nemigen fért bele...

A hangjai nem nevezhetők épp tisztának, a magas és középmagas frekvencián eléggé a háttérből, kissé deformálva szólnak. Mivel a kezelőfelület a ki/bekapcsoló gombon és a hangerőszabályozón kívül nem tartalmaz

semmi egyebet, ezen változtatni sem tudunk igazán (max. szoftveres úton).

Mindezek ellenére viszont legalább pontos a hangzás, s ha kicsit hozzászó-

kik az ember az alapból kissé

furcsa tónusokhoz,

akkor nem is olyan

borzasztó, sőt! Mére-

téhez képest szintén

kellemes meglepe-

tést okozott a közép-

ső egység, amely

a mély hangok meg-

szólaltatására hiva-

tott (szándékosan

nem írok mélynyomót

☺): egész figyelemre-

mértó teljesítményt le-

hetett kihozni belőle.

Azt kell mondjam, hogy a teszt leg-

kisebb 2.1-esét sem kell lebecsülnünk, aki ol-

csón szeretne a két hangfalas megoldásoké-

nál erőteljesebb hangzáshoz jutni, nem szá-

mít neki a tiszta, élethű hangzás, mert ritkán

hallgat zenét, viszont játékban igényli a szük-

séges pluszt, annak ideális alternatívát je-

lenthet a KK791.

Kolink KK791

<http://www.kolink.com>

PRO

- olcsó
- árához és méretéhez képest nem is rossz hangzás

KONTRA

- kezelőszervek teljes hiánya
- nem valami élethű hangzás

Kelly-Tech Kft.
350-1246
Ára: 3800 Ft + Áfa

75%

Jazz J-6936

Amikor a teszt kezdetén kipakoltam az összes résztvevőt az asztalomra, szinte minden hajótörött, aki betévedt az irodába egyből a Jazz legújabb üdvöskéjére vetette rá magát, hogy „mit tud, mennyibe kerül, nekem is kell ilyen”, ügyet sem vetve a fölötte tornyosuló Videologicra, vagy Klipschre. Persze elnézve a reprezentatív design-t, ez teljesen érthető. Igényes külső borítás, kezelőszervek, és lefelé szűkülő forma jellemzi a szettet – bármelyik számítógépsztal díszje lehet.

A hangzással kapcsolatban viszont vegyesek az érzelmeim: külön-külön egész tisztességesen szólaltatja meg a rendszer a mély, közép- és magas hangokat, de amint beindul a zene, egy kissé elmosódottá, diszharmónikus-sá válik, mintegy „szétkenődik” a szobában. Ehhez hozzájárul persze az is, hogy a 6936-os névlegesen a tesztben szereplő leggyengébb hangfalrendszer, és a „megszokott” teljesítmény eléréséhez jobban fel kell tekerni a hangerőt, ami szintén elősegíti a hang torzulását.

A Jazz ezen típusát ezért inkább olyanoknak ajánljuk, akiknek nem elsődleges a teljesítmény, ugyanis mérsékelt hangerőnél – az erőtlen, puffogó basszust leszámítva – elég

korrektül szól. Az ok egyébként elég

gégegyértelmű: a 6936-nál a design előbbre való volt a teljesítménynél. Elég

csak egy

pillan-

tást

vetnünk

a mély-

sugárzó-

ra: a do-

boz hát-

rafelé és

lefelé is

szűkül.

Azok azon-

ban, akik

nem akar-

nak termet

hangosítani vele, egy

mérsékelt hangerőn teljesen korrekt hangha-

tást produkáló, szuper kinézetű hangfal

szetthez juthatnak vele.

Jazz J-6936

<http://www.jazzspeakers.com>

PRO

- extravagáns design
- kedvező ár

KONTRA

- nagy hangerőn elkenődő hangzás
- erőtlen basszus

Kelly-Tech Kft.
350-1246
Ára: 8500 Ft + Áfa

82%

Azona Mask 1500



A tesztben szereplő hangfalrendszerek közül három olyan darabbal találkozhatunk, melyek azon túl, hogy felépítésben és teljesítésben nagyon hasonlítanak egymásra, még nagyjából egy árkategóriát is képviselnek. Ezek közül az egyik az Azona Mask 1500.

Ez a bizonyos felépítés nem más, mint az egy darab, álló, öblös mélyláda és a két kisebb satelit. Az Azonánál ez utóbbiak egyébként majdnem akkorák, mint maga a mélynyomó. A design nagyon kellemes, a hangszórók „metálfényezése” kellemes cyberhangulatot áraszt, teljesítményükhöz képest azonban túl nagyok, és meglehetősen sok helyet foglalnak, megnehezítve ezzel a gép körüli „életet”. Az összes résztvevő közül ez a szett rendelkezik a legtöbb beállítási funkcióval, kezelőszervvel. Ezek egy része azonban nem működik elég effektíven (és akkor még enyhén fogalmaztam). A mélykiemelő szinte semmit nem állít a basszuson, a „3D” kapcsológomb pedig elviselhetetlen hangokat eredményez a középfrekvenciák eltúlzott kiemelésével (bár igaz, hogy használatával valóban „3D-sebber” tűnnek a hangok). Nem ez a jellemző azonban a magas kiemelésre: szerencsére jól működik, használatával orvosolni lehet az alaphelyzetben eléggé suta, visszafogott hanghatást. A közép és magas frekvenciákat eme apró beavatkozás után kellemesen szólaltatja meg a Mask 1500, és nagy hangerőn sem keni szét őket. Hangzása egész dinamikus, azonban rendelkezik egy komoly negatívummal: a nagyon mély hangok eléggé erőtlenül szólalnak meg, a basszus nagy hangerőn egyszerűen eltűnik a háttérben.

Samsung SMS 6100

A Samsung versenyzője a fentebb már említett hármasként következő darabja, bár annyiban talán eltér az Azonától és a Geniustól, hogy satellitjei jóval kisebbre sikeredtek a mélynyomó ládánál. A felhasznált anyagokkal és a designnal semmi különösebb probléma nincs: egyszerűség és funkcionalitás jellemzi. A hangfalaknál is az ő esetében akadt a legkevesebb gond az elhelyezést illetően. Nagyban hozzájárult ehhez az is, hogy a tesztelt szettek közül egyedül az SMS 6100-asnál találkozunk minden egyes részegységén csúszásgátló gumitalpakkal.

A kezelőszervek a mélysugárzón kaptak helyet, de a tágas tér ellenére sem jellemzi túl nagy zsúfoltság a kontroll panelt, lévén csak két hangerőszabályozó gomb került rá: az egyik az általános, a másik pedig a mélynyomó teljesítményét szabályozza.

A hangzás tekintetében a rendszer erőssége a középmagas frekvenciák megszólaltatásában rejlik. Ezeket a hangokat pontosan, erőteljesen, dinamikus reprodukálja. Előnye azonban hátránnyá válik attól a pillanattól kezdve, amint a hangzás egészét vizsgáljuk: a magas és mélyhangok – a közép túlzott dominanciája miatt – nagyon a háttérbe szorulnak, élettelené, szétkentté válnak, és sajnos a megfelelő kezelőszervek hiányában ezen állítani sem tudunk. Emellett probléma az is, hogy a basszus meglehetősen kopogósra sikeredett. Mindazonáltal ezek a problémák főként nagy hangerőnél jelentkeznek, halkabb használat mellett nem annyira szembetűnőek, bár a hanghatás még ekkor sem tökéletes.



Genius SW-G106

A Genius SW-G106 teljesítményét tekintve elmarad mind az Azona, mind a Samsung mögött, azonban a hang-



zással kapcsolatban semmi szégyellnivalója nincs, sőt, számomra a Genius hangrendszere mindenképp a teszt pozitív meglepetése lett. Az igaz, hogy a design, és a kidolgozás területén semmilyen extrát nem tud felmutatni, azonban – ha jobban belegondolunk – nem is ez a lényeg.

Kezelőszervei a Samsunghoz hasonlóan eléggé szűkre szabott skálán mozognak (mármint nem a beállítási lehetőségek spektrumát, hanem azok számát tekintve): a kontroll panelel csak egy hangerőszabályozó és egy mélykiemelő kapott helyet. A nagy átlaggal ellentétben azonban az SW-G106 esetében ezek használhatóak is valamire – a mélykiemelő valóban erőteljesebb, teltebb hangzást kölcsönöz az alacsonyabb tónusoknak, ahogy azt kell. Ráadásul a hangfalak alaphelyzetben sem szólnak rosszul, sőt!

Azt azért megérezni rajta, hogy az összteljesítménye mindössze 16 Watt, azonban a kategóriájához képes ennek ellenére nagyon ott van. A basszus se nem kopog, se nem puffog, ellenben diszkrétan, de tisztán, pontosan, és dinamikus van jelen. Hasonlóan jó a helyzet a közepes és a magas frekvenciák megszólaltatását illetően: a hangok differenciáltan, élesen szólalnak meg, és még nagy hangerőn sem torzulnak, vagy kenődnek jelentősen. Az alsó kategóriában – az Altecet leszámítva – ez a hangfal szett kínálja a legéletszagúbb, legsebbebb hangzást. Amennyiben nem a külsőségek és a mindent elsőpró teljesítmény a fontos a vásárlásnál, ebből az árkategóriából mindenképp a Genius-t ajánljuk.

HARDVERTESZT

Azona Mask 1500

<http://www.azona.hu>

- | | |
|--|---|
| <p>PRO</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ futurisztikus design ▪ kellemes hangzás a közepes és magas tartományokban | <p>KONTRA</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ túl nagy ▪ használhatatlan kezelőszervek ▪ kevéske basszus |
|--|---|

Miera Hungary Kft.
239-5811
Ára: 13 880 Ft + Áfa

83%

Samsung SMS 6100

<http://www.samsungspeakers.com>

- | | |
|--|--|
| <p>PRO</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ célszerű és funkcionális ▪ közepes tartományokban pontos és dinamikus ▪ kedvező ár | <p>KONTRA</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ kopogós basszus ▪ összességében gyenge hangzás |
|--|--|

Enternet 2001 Kft.
412-2001
Ára: 9 600 Ft + Áfa

80%

Genius SW-G106

www.geniusnet.com

- | | |
|---|---|
| <p>PRO</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ nagyon kellemes hangzás ▪ kedvező ár | <p>KONTRA</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ kevés állítási lehetőség |
|---|---|

FAN Elektronika Kft.
239-7020
Ára: 10 750 Ft + Áfa

85%



Altec Lansing ATP3

Megvallom őszintén, amikor először meglátam az ATP3 szatellitjeit, nem nagyon hittem benne, hogy nevéhez (és árához) méltó hangzást képes majd produkálni. Tévedtem. Pedig a meglehetősen kicsi és lapos hangszórók olyan szöges ellentétben állnak hatalmas – Klipsch-sel vetekedő – mélynyomó ládával, hogy az ember első látásra azt hiszi, itt valami tervezési hiba csúszott be. Közben mégsem. A hangfalak és a mélydoboz olyan hihetetlen jól kiegészítik egymást, hogy öröm hallgatni: a hangzás ugyan nem annyira dinamikus, lendületes, sőt kissé laposabb is, mint a nagykategóriás erőműveknél, de félelmetesen tisztán és harmónikus szólnak. A mélynyomó ládán ugyan nincs reflexnyílás, teljesítménye azonban ennek ellenére megfelelő, bár a nagyon alacsony frekvenciáknál néha elfogyott az ereje. Beépített limiterjének köszönhetően nem lehet széthajtani a rendszert, de erre nincs is szükség: a kihozható maximális hangerőn – amellet, hogy még itt is nagyon szépen, tisztán, torzításmentesen szól – teljesítménye hihetetlenül jó volt, a nálánál olcsóbb, de erősebbnek datált rendszerek a közelébe sem értek. Design szempontjából az ATP3 a teszt egyik legkellemesebb darabja: a mélynyomó futurisztikus formájú (bár úgyis az asztal alatt van a helye, ahol nem igazán van szem előtt), a szatellitiek viszont asztalunk díszei lehetnek (arról



nem is beszélve, hogy mennyire jóleső érzés látni a haverjaink arcáról lehervadó lekicsinyítő mosolyt, amikor megmutatjuk, mit is tudnak ezek a műtűrök valójában).

Altec Lansing ATP3

<http://www.alteclansing.com>

PRO

- pontos és harmonikus hangzás
- tetszetős forma

KONTRA

- nincs ilyen

Pixel Multimédia
266-6059
Ára: 19 900 Ft + Áfa

89%

Klipsch Promedia 2.1

A Klipsch rendszere egyszer már vendégeskedett szerkesztőségünkben, talán fél éve (akkor is dobtunk tőle egy hátast, meg most is), ennek ellené-



re azonban úgy tartotta az illem, hogy referenciaként az összehasonlító tesztben is szerepeljen. A viszontlátás nagyon kellemes volt, de mégsem felhőtlen: az eddig a 2.1-es non-plus ultrának tartott hangfalrendszer ugyanis legyőzőre talált a Videologic Sirocco személyében. A különbség persze nem eget rengető, de egyértelműen hallható a két rendszer között: a magas és közép magas hangok megszólaltatása terén ugyan közel azonos szinten állnak, ám nagy hangerőnél a basszus a Klipsch esetében kevésbé tűnt dinamikusnak, jól pozícionálnak, mint a Siroccónál.

Félreértés azonban még véletlenül se essék: a Promedia 2.1 még így is fényévekkel előtte jár az alsóbb kategóriák képviselőinek hangzás tekintetében, teljesítménye pedig szinte össze sem vehető velük: a 130 Wattos mélyláda és az egyenként 30 Wattos szatellitiek nyers ereje mindent lesöpör az asztalról (nem csak képletesen).

A minél kisebb torzítás végett a hangszórók összekapcsolásánál a dugaszokat kiiktatták, a csupaszított vezetékeket csíptetővel kell rögzítenünk a helyükre. A funkcionalitás azonban máshol nem megy a design rovására – mind a hangfalak, mind a böszme nagy mélyláda ízlésesen kivitelezettek, eltávolítható szövetborítással rendelkeznek. Ez az egyetlen szett a tesztben, melynek esetében a készítő gondoltak olyan hasznos apróságra, mint a fülhallgató kimenet.

Klipsch Promedia 2.1

<http://www.klipsch.com>

PRO

- nagyon jó teljesítmény
- szuper szatellitiek

KONTRA

- a basszus lehetne precízebb
- magas ár

Pixel Multimédia
266-6059
Ára: 59 900 Ft + Áfa

92%

Videologic Sirocco

A Videologic nem éppen a tucat termékekről ismert gyártó, ez tény. Ha valaki egy ilyen hangrendszer birtokosává szeretne válni, bizony egész tisztességes összeget kell az asztalra tennie. Cserébe viszont olyan élményben lesz része, akár zenehallgatás, akár játék, vagy mozizás közben, melyet más módon nemigen kaphat meg. Emberek, ezt érezni kell!

A Sirocco az egyetlen rendszer a tesztben, mely külön fémburkolatú kültéri erősítővel rendelkezik. Ennek névleges teljesítménye mintegy 75 Watt, ami ugyan kevesebb, mint amekkorát a hangszórók elbírnának, de így legalább a túlhajtásnak még a gyanúja sem áll fenn.

A szatellitiek egyenként 20 Wattosak, természetesen külön tölcserrel a magas és a közép magas hangok számára. Az erősítőhöz – csak úgy, mint a mélynyomó – csupaszított végű vezeték csíptetésével kapcsolódnak, ami kiküszöböli a közbeiktatott dugaszok esetleges torzító hatását.

A design egyszerű, a hangszórókhöz nem kapunk semmilyen lábat, és a szövetborítás is hiányzik róluk – semmi cicoma, csak az erőteljes, tiszta, pengeéles HANGZÁS. A Sirocco a teszt egyértelmű győztese hang reprodukálásának minőségét illetően: a legapróbb részletekig pontosan adja vissza a legjelentéktelenebb motívumokat is, miköz-



ben a 6,5 inches mélynyomó membrán alatti reflexnyíláson valami bődületes erővel áramlik kifelé az „elhasznált” levegő. Mindez olyan telt és dinamikus basszus kíséretében, hogy az ember szívének ritmuszavara lesz miatta. Akinek nem számít az ár,

az ne tétovázzon:

garantálhatom, hogy felejthetetlen élményben lesz része!

Boe

Videologic Sirocco

<http://www.videologic.com>

PRO

- az egész hangfalrendszer egy nagybetűs PRO

KONTRA

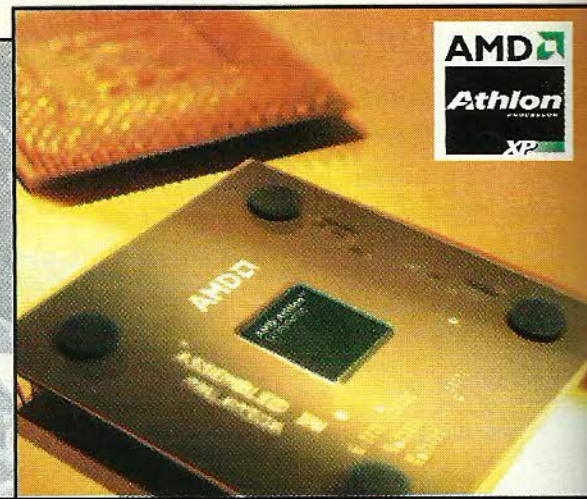
- nincs ilyen

Herta
322-2232
Ára: 49 920 Ft + Áfa

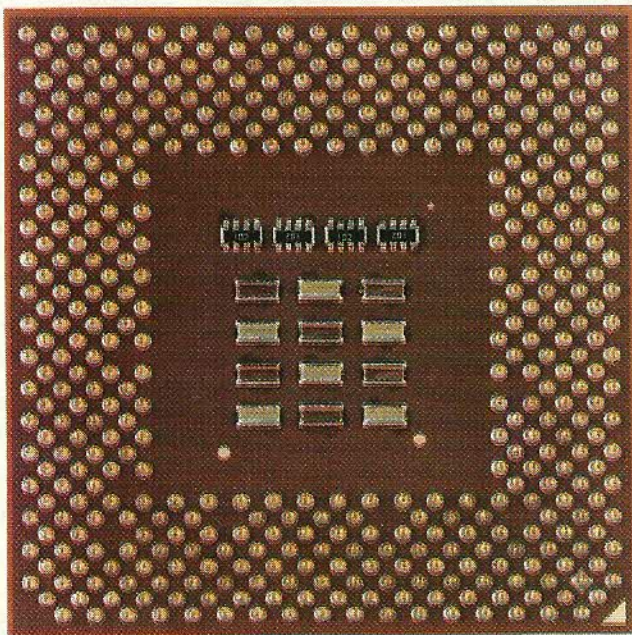
98%

AMD ATHLON XP

AZ ÓRAJEL NEM MINDEN



Megállíthatatlan a fejlődés a processzor piacon. Azonban a három nagy gyártó (Intel, AMD, VIA) három különböző irányt vett. Az Intel az órajel növelését, az AMD optimalizálja a chipet, míg a VIA a mag méretét és fogyasztását csökkenti. Ki lesz vajon a nyertő?



talán a legfontosabbal, a 3DMark2001-gyel. Azoknak, akik kíváncsiak rá, az 1024x768x32-ban futtatott tesztben, a 3Dmark 6991-es eredményt hozott, ami jónak mondható, bár legfőképpen a Leadtek Gef3-as kártya teljesítményét jelzi. A proci sebességét azonban legjobban alacsony felbontásokon lehet mérni, így

Megkérdeztük Sandrát, ő mit gondol

Bizony, a SiSoft Sandra teszt következett. Először a CPU sebességét mértem, amely 4301 MIPS-et mutatott. Majd az FPU következett, amely teljesítménye elérte a 2120 MFLOPS-ot. Összehasonlításképp egy olyan adat, amelyet P4 1,6 GHz-cel (tehát, egy szinte azonos órajelű procival) mértek. A P4 sebessége 3065 MIPS, lebegőpontos sebessége pedig 1955 MFLOPS volt. Érdemes még megnézni az eddigi leggyorsabb AMD, az 1,4-es Athlon eredményeit: 3924 MIPS és 1922 MFLOPS. Ez a mérés két tanulság levonására serkentett: 1. A közel azonos órajelű AMD processzor teljesítménye több mint 40%-kal felülmúlja inteles versenytársát. 2. A közel azonos órajelű CPU-k között, az AMD behozta

Ezúttal nem hirdetünk nyertest, hiszen ez a cikk nem összehasonlító szándékkal készült. „Mindössze” az új AMD processzort szeretnénk illően bemutatni, s ehhez bizony elkerülhetetlen egynémely összehasonlítás.

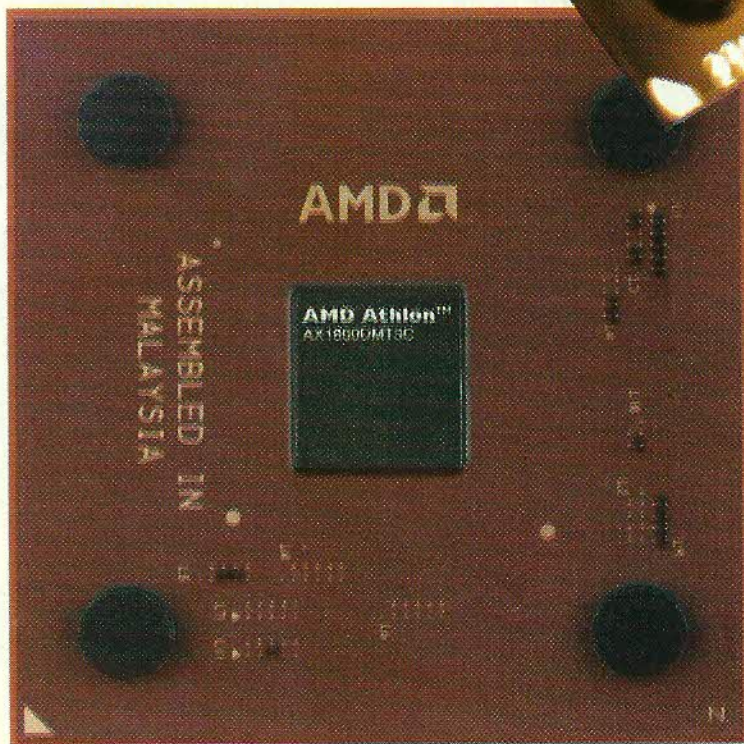
Gyors ez az XP!

Miután nagy nehezen összeszededgettem az alkatrészeket a tesztgéphez, elindult a nagy darálás. Több közismert tesztprogram segítségével mértem az egyébként elég hangos gép sebességét (hiába, az izmos táp, ami kell az XP-hez, hallatja a hangját rendesen). Kezdjük

Az AMD marketing stratégiája

Amint bizonyára észrevettétek, az új AMD processzorok neve többé nem Athlon 1.4 GHz vagy Athlon 1,53 GHz hanem Athlon XP 1700+ illetve Athlon XP 1800+. Az XP elnevezésről szinte beszélni sem érdemes, hiszen megdöbbenően egybeesik a Microsoft új operációs rendszerének nevével (az is XP). Egyértelmű lehetett az AMD marketingeseinek célja: WinXP-hez Athlon XP-t. Mindemellett érdekes az új számozás: annak idején a Cýrix próbálkozott már hasonlóval, meg is bukott vele, bár erről leginkább a processzor gyenge minősége tehetett. Mit is jelent tehát az 1700+ és az 1800+? Azt, hogy az adott processzor milyen órajelű Intel processzornak felel meg. Magyarán, az 1800+, a Pentium 4 1,8 GHz megfelelője (annak ellenére, hogy valós órajele csak 1,533 GHz). Előre látom, kis hazánkban számtalan félreértés keletkezik majd még ebből, így kéretik erre a rövid kis eszmefuttatásra emlékezni adandó alkalmal (mondjuk egy vásárlásnál, vagy egy jó kis vitánál).

640x480x16-ban futtatott tesztet indítottam el, amelyben 8099 pontot teljesített a bestia. Na gyorsan fel is szaladtam a 3DMark2001 honlapjára (www.madonion.com), hogy összehasonlító eredményeket találjak. 8098 ponttal állt ott egy hasonló konfiguráció (ASUS P4T alaplapp, P4 2000 MHz, GeForce3, 512 MB RAM). Hmm. Mint ha ennek az Athlonnak a valós órajele csak 1.533 GHz lenne, s mintha az 1800+ megnevezést viselné. Mielőtt valakiben felmerülne, ez mit is jelent, elmondom: a mi tesztgépünk hajszára olyan teljesítményt nyújtott, mint egy 2 GHz-es P4 konfiguráció.



régóta fennálló legendás lemaradását, és lebegőpontos számításban is felülmúlta riválisát. Ezenfelül jól látható az előrelépés az eddigi „izomagy” 1,4-es Tbird magos Athlonhoz képest is. Sandra ezután multimédiás tesztel sietett segítségünkre. Az AMD mérései (Integer SSE 8546 it/s, Floating Point SSE 9813 it/s) ismét jócskán felülmúlták a közel azonos órajelű P4-esét (Integer SSE 6300 it/s, Floating Point SSE 7804 it/s).

Nézzük meg, SysMark mit mond.

Ezúttal Tom's Hardware Guide (www.tomshardwareguide.com)

Palomino Core

A Magyarországon helytelenül Thunderbirdnek hívott AMD Athlon után (a klasszikus, Socket-A Athlon processzormagját neveztek így), megjelent az Athlon XP (alias Palomino). Miben is különbözik elődjétől? Elődjének busz sebességét örökölte, azonban tartalmazza az úgynevezett Quantispeed technológiát, amely segítségével jócskán növelték az egy órajel-ciklus alatt végrehajtott utasítások számát. Magyarán, optimalizálták a processzor belső működését, így nagyobb sebességet elérve az órajel túlzott növelése nélkül. Mindemellett az Intel SSE utasításkészletét is beépítették, hogy minél nagyobb kompatibilitást érjenek el. Az előzetes tervek szerint a továbbfejlesztett DDR RAM támogatás azt is jelentheti, hogy a Palomino magos Athlon XP processzorokhoz nem lehet majd SD RAM-ot használni. Változatlanul 0.18 mikronos technológiával készül, amelyet lassan már ideje lenne 0.15 mikronosra cserélni. Amint a neve is jelzi, a tervezők szorosan együttműködtek a Microsofttal a Windows XP fejlesztésének kezdetétől a minél nagyobb összeférhetőség és sebesség eléréseért.

méréseit hívtuk összehasonlításuképpen. Amikor mi a SysMark2001-et futtattuk, az irodai összehasonlító teszt eredménye 179 lett. Ehhez képest a P4 2,0 GHz 172-es, a P4 1,8 GHz



162-es és a P4 1,6 GHz 149-es eredménye mind alulmúlja a mi méréseinket. Ez döbbenet. Mondhatni: No comment.

Mennyibe is kerül mindez?

Egy amerikai honlapon néztem meg a procik árait (www.accubyte.com) a cikk írásakor, ugyanis ekkor a processzor hazánkban még nem kapható (mire a cikk megjelenik, ez bizonyára változni fog). Érdekes az összehasonlítás. Az XP 1800+ ára ezen a napon 225 dollár volt (kb. 65 000 Ft.). A vele hasonló teljesítményű P4 2,0 GHz ára 430 dollár (kb. 125 000 Ft.), míg egy P4 1,8 GHz ára 250 dollár (kb. 72

500 Ft.). A közel azonos órajelűként emlegetett P4 1,6 GHz pedig 180 dollárba került (kb. 52 000 Ft.). Mindenféle egyéb kommentár nélkül ismét csak arra kérek benneteket, olvassátok el az adatokat és vonjátok le a

megfelelő következtetéseket Ti magatok. Úgy gondolom, hogy az XP tovább növelte az AMD előnyét az ár/teljesítmény viszonyokat erősen figyelembe vevő piacon. Kíváncsi vagyok, az Intel hogyan vág majd vissza.

Gyu

Tesztkonfiguráció

AMD XP 1800+ CPU (1,533 GHz)
Gigabyte GA-7DX alaplap (AMD-761 North Bridge, VIA 686B South Bridge)
256 MB PC2100 DDR RAM
Leadtek Winfast GeForce3 videokártya
IBM 60GXP merevlemez (7200 RPM, 40 GB)
Pioneer 16x DVD-ROM
Windows XP operációs rendszer

LORD WESTEND

Westend City Center
Telefon/Fax: 238-7278
H-Sz: 10-21-ig V: 10-18-ig

LORD ZUGLÓ

XIV. Bp., Kassai tér 18.
Tel.: 469-6000 Fax: 469-6006
H-P: 10-18-ig Sz: 10-14-ig

LORD KÖRÚT

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

Vásároljon ingyen!

1 000 000,- Ft

viSSZanyerhető!

VISSZANYERHETI SZÁMLÁJA VÉGÖSSZEGÉT!



BE(A)ST: 239 900,-

Pentium 4 1,5 GHz, 512MB SDRAM,
60GB HDD, GeForce2 64MB, DVD-ROM,
17" monitor, 1.44MB FDD, ATX ház, egér,
billentyűzet, sztereó hangkártya
és hangfalpár!

NYILVÁNOS SORSOLÁS DECEMBER 30-ÁN A WESTENDBEN!

Friss árlistánkat megtalálod a www.lord.hu címen.

Áraink előrekalkulált nettó árak, melyek a készlet erejéig érvényesek. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.



ATI RADEON ÉS GEFORCE3 TITANIUM ÚJABB GRAFIKUS DÖMPING



Hamarosan eljön az az idő, amikor ismét fogalmunk sem lesz arról, hogy melyik grafikus kártya micsoda, miféle és mit is tud egyáltalán. Erre persze minden évben sor kerül, sőt, az idei özön nagy részét szerencsére már a hátunk mögött tudhatjuk. Ám az alig pár hónapos szünet után már meg is indult az újabb zuhatag, melynek első néhány példányát mutatjuk be nektek... (Megjegyzem, az igazi káosz jövő év elejétől várható!)

Az elmúlt néhány esztendő leforgása alatt lassan hozzászokhattunk ahhoz, hogy a világ egyik legnagyobb hardver gyártó cége, az NVIDIA, mindig újabb és újabb sikervárományos termékekkel rukkol elő. Egyre inkább szélesítik profiljukat, termékskálájukat, azonban a cég vitathatatlanul legsikeresebb „ágazata” a grafikus chipkegyártása. E téren félelmetes tempót diktál a vállalat: gyakorlatilag minden év tavaszán és őszén előrukkol egy teljesen új terméksaláddal, annak érdekében, hogy teljesen lefedje és kielégítse a piaci keresletet. Így történt ez idén is.

GeForce3 Titanium – Az előzmények

Lépjünk egy kicsit vissza az időben. Ugye emlékeztek: még jócskán 2000-ben jártunk, mikor az egész világ GeForce 2 mámorban égett. Hamar eljött az az idő is, mikor már mindenki a következő generációs chipset-ről, a GeForce3-ról beszélt (még nem hiányzott, csak sokakat érdekelt). Néhány hónapra rá meg is jelent: nemcsak a sebességét növelték, de sokkal rugalmasabb képességeket is kapott (korábban már olvashattatok nálunk, hogy milyen új technikai vívmányokkal rukkoltak elő a fejlesztők – a játékkészítők legnagyobb örömére). Hazai viszonylatban kb. úgy állunk, hogy egy alap kiszerezésű GeForce3-at,

Technikai adatok

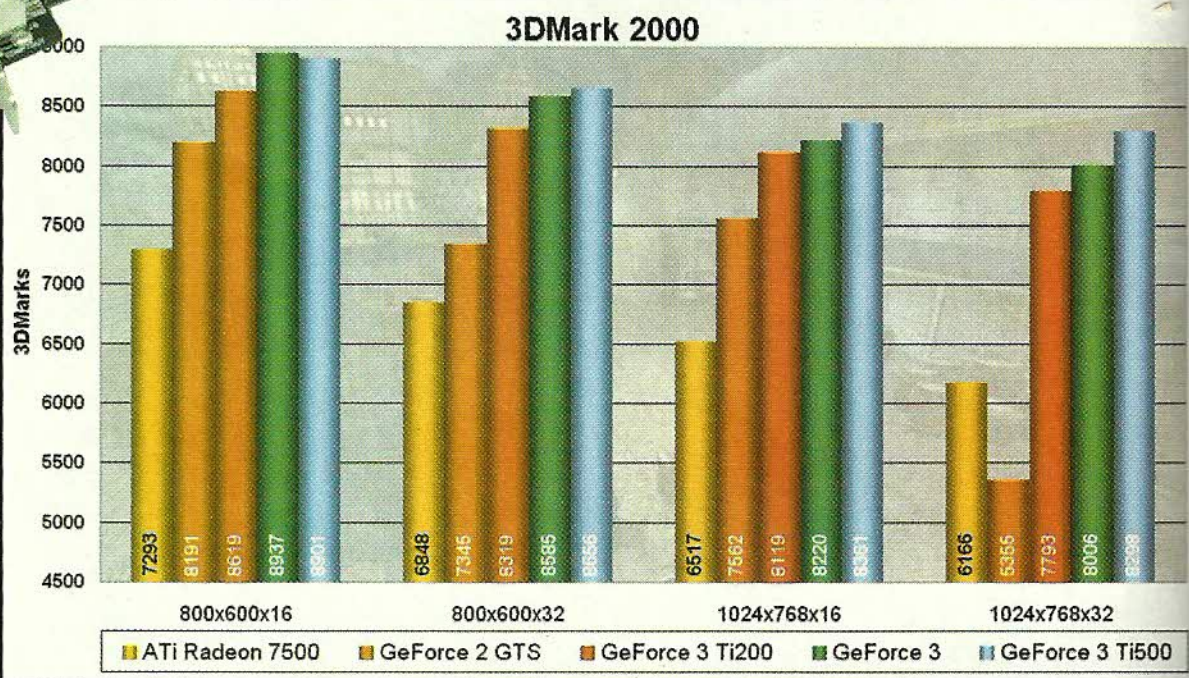
	GeForce 2 GTS	GeForce 2 Pro	GeForce 2 Titanium	GeForce 2 Ultra	GeForce 3 Ti 200	GeForce 3 Ti 500	GeForce 3 Ti 500	Radeon 7500	Radeon 8500
Gyártása technológia (mikron)	0,18	0,18	0,15	0,18	0,15	0,15	0,15	0,15	0,15
Tranzisztorok száma (millió)	25	25	25	25	57	57	57	N/A	60
GPU órajele (MHz)	200	200	250	250	175	200	240	290	250
Memória órajele (MHz)	166	200	200	230	200	230	250	230	275
Memória sávszélesség (GB/mp)	5,3	6,4	6,4	7,36	6,4	7,36	8,0	7,36	8,8

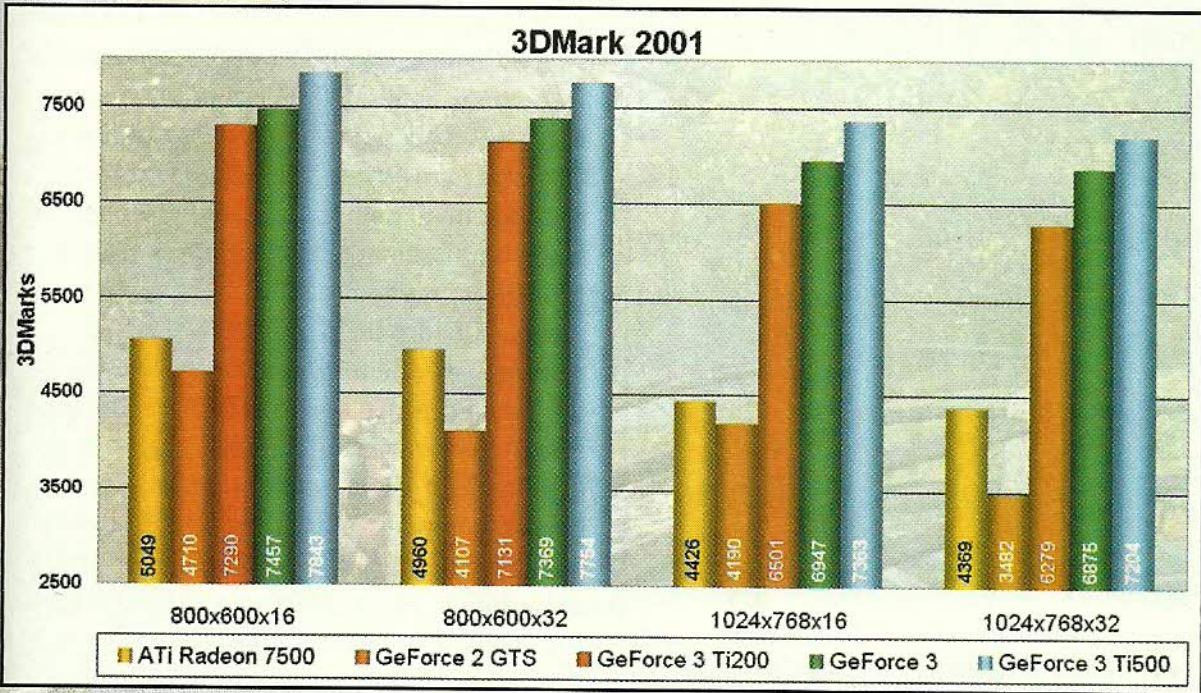


bruttó 100 ezer forintért kaparinthatunk meg (gondolom, említenem sem kell, hogy ennyiért már egy elég jó minőségű komplett gépet is lehet vásárolni, persze monitor nélkül). Így aztán amellet, hogy nagyon szép és jó ez a kártya, nem tudta akárki megvenni. Mindenki felmerült a kérdés, hogy mikor jön az MX változat, ami szélesebb körben is elterjedhetne, hiszen a butított GeForce-ok eddig is jóval olcsóbbak voltak, mint izmosabb testvéreik. Erre a kérdésre idén kaptuk meg a választ a Titaniumokkal.

Egy aprócska reménysugár

Mivel az NVIDIA is jól látta azt, hogy csúcskategóriás termékeiért nemcsak nálunk, hanem a világ más részén is vonakodva adják ki a csillagászati összegeket, kénytelenek voltak valami újat kitalálni. Nem is beszélve arról a nyomásról, amit az ATI gyakorolt az elmúlt hónapokban a piacra. Mára már a boltokba került a nagy rivális terméksaládjája is, aminek csúcskategóriás modellje árban és





teljesítményében is kb. a GeForce3 szintjén mozog. Mit lehetett tenni? Az NVIDIA, még a Radeon II-esek megjelenése előtt bejelentette legújabb grafikus kártyáit, melyek a szintén jól csengő Titanium elnevezést kapták (egyelőre nem lehet pontosan tudni, hogy miért ezt választották, de valószínűleg megvolt rá az okuk – amint tudjuk, kiderítjük és megosztjuk veletek ☺). Az új termékcsalád (ahogy az NVIDIA nevezi) egészen pontosan három új kártyából áll. Ezek képességük növekvő sorrendjében: GeForce2 Ti, GeForce3 Ti 200, és GeForce3 Ti 500.

Gigantikus újdonságok?

Jogos a kérdés, hogy mégis mit lehetett még újítani ez alatt a rövid néhány hónap alatt. Nos a válasz igen egyszerű: nem sokat. A GeForce2 családot kiegészítő új termék, a GeForce2 Ti gyakorlatilag egy lassabb memóriával felszerelt GeForce2 Ultra (amely a második generáció csúcskategóriája volt, legalábbis ami a sebességét illeti –

szolgáltatásban nem ez volt a „mindentbele”). Mivel ebben semmiféle új parancs, lehetőség, képesség nincs, így igazából nem is érthető, hogy miért kapta a Titanium nevet (ez egy újabb olyan pont, ami kinyomozásra szorul. Hmm...). Valamivel érdekesebb újdonság a Ti 200 és a Ti 500. Az ezekben található (korábban már tárgyalt) nFiniteFX Engine újabb foltozgatásokon ment keresztül. A programozók nagy öröme az eddig sem csekély hasznos lehetőséget kiegészítették, még a 3D Textures és a Shadow Puffers funkcióval is. Előbbi, úgy gondolom, nem sok magyarázatot igényel, utóbbi viszont már sokkal érdekesebb lehet.

Jelen pillanatban elég jó árnyékokat tudnak

készíteni a játékefejlesztők, ám azt még nem lehet mondani, hogy ezek minden esetben élethűek is. A Shadow Puffers éppen ennek javításában segít. Lehetőség nyílik az önmagára árnyékot vető testek (Self Shadow) és az árnyékhatárok elmosásának pontosabb modellezésére is. A további újdonságok a memória és a processzor sebességek változtatásánál keresendők. Egy igen érdekes dologra is fény derült: a jelek szerint, az új termékek nem támogatják a már korábban bevezetett

„... az NVIDIA a Titanium család bevezetésével nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket.”

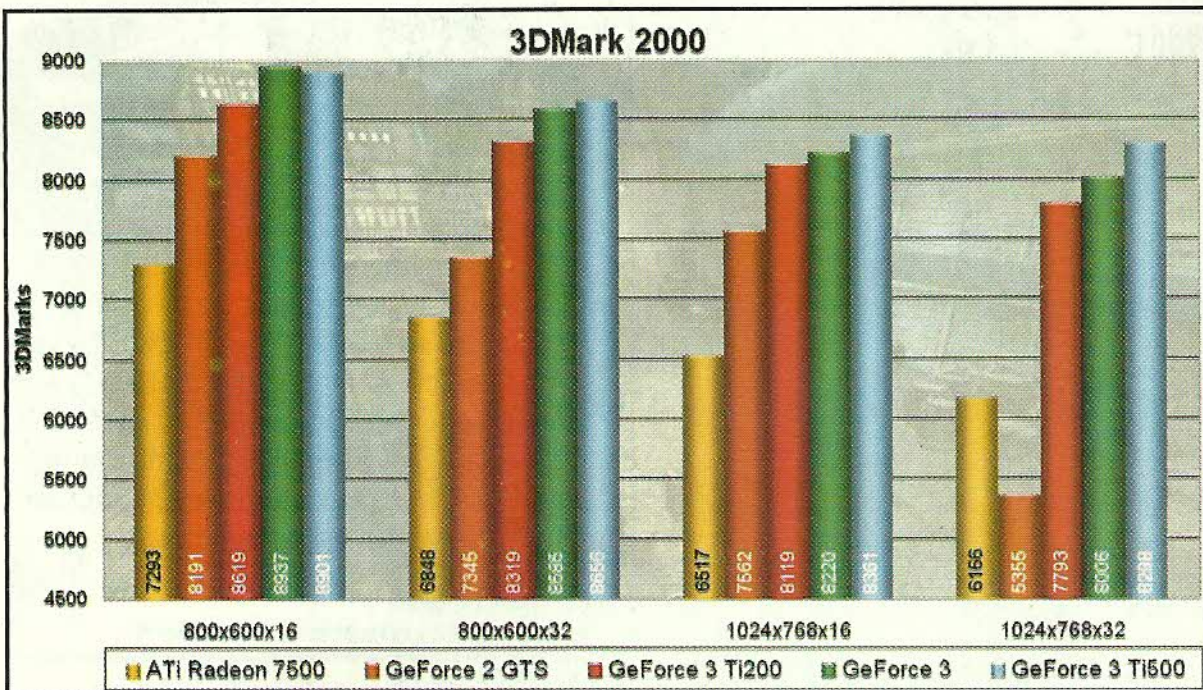
tesztbe, hogy legyen mihez hasonlítani az újdonságokat (akárcsak a GeForce2 GTS-t). Ennek nagyobb testvére szintén

ASUS, a V8200 GeForce3 Ti 500 Deluxe típusnével ellátott mindent tudó csodakártya. A sima Deluxe-hoz hasonlóan ez is fel lett szerelve minden földi jóval: S-Video In-Out, Comp. Out, és természetesen az elmaradhatatlan VR szemüveg. Ezúttal pedig nem 5, hanem 8 CD-t mellékelnek hozzá (ezen elég sok teljes verziós program található, köztük három játékkal!). Mellékelik még a megszokott mennyiségű kábelköteget is (elosztó, hosszabbító). Az árát a cikk írásának pillanatában nem tudjuk, de biztosak lehetek abban, hogy elég mélyen a zsebébe kell nyúlnia annak, aki ilyet akar venni (kb. 150 ezer + Áfa körül várhatjuk az árát megjelenéskor). A „legkisebb” harmadik generációs versenyző, a Ti 200, az

Inno3D berkeiből származik. Ez gyakorlatilag csak egy sima monitor-kimenettel rendelkezik, cserébe azonban alig hatvanezer forint + Áfáért hozzájuthatunk (ami a jelenleg kapható kb. legolcsóbb GeForce3-massá teszi). A dobozában több hasznos szoftvert is találhatunk, az igazi nyálánkság azonban az Incoming Forces című lövöldözős játék, amit hivatalosan, boltokban még meg sem lehet venni! A kártyát a Spy Computertől tudjátok beszerezni (06-1-484-0819). Végül, de nem utolsó sorban kipróbálhattuk az ATi Radeon 7500-ast, mely az új család első hírmondója. Alant kicsit részletesebb is olvashattok erről. Most csak annyit, hogy nem csalódtunk benne! A normál monitor-kimeneten



TwinView technológiát (melynek segítségével két monitoron is szemléltethetjük az eseményeket). Ez szerintem elég nagy hiba volt az NVIDIA részéről, hiszen ezen a



felül helyet kapott rajta egy DVI és egy S-Video kimenet is. A dobozában található driver lemezt, elosztókat és hosszabbítókat is.

Az ATI kártyák sokkal jobbak, mint ahogy első ránézésre gondoltuk!

Még mielőtt mindenki leírná magában az ATI kártyákat, néhány dolgot le kell szögeznek. Az első és talán legfontosabb dolog, hogy az ATI ezzel a termékével igen nagy előrelépést hajtott végre (nem is beszélve arról, hogy már nemcsak ők gyártanak ilyen kártyákat, hanem több, nagy hardveres OEM cég is). Rengeteg olyan dolgot tettek bele, ami bizonyos környezetben még a csúcskategóriás GeForce3-at is lekörözheti: pl. az idei ECTS-en láttam olyan real-time renderelt vízest, mely minden eddigi látványt messze túlszárnyalt. A másik igen fontos dolog, hogy a kártyák tesztelése során feltűnt, hogy sokkal szebb az ATI kártya képe, mint bármely GeForce-é volt. Ez a különbség szemmel látható, nem holmi tesztprogram állítja. A sebességértékeit megfigyelve pedig csak annyit tudok mondani, hogy hiába kap ki még a jelenlegi „leggyengébb” GeForce3-tól is, alig láttam megakadni. Tehát az összes, általunk kipróbált játékkal remekül szerepelt, és semmivel sem volt egy csepp gondja sem (értem ezalatt a régebbi Radeonok egyik legidegesítőbb problémáját: a textúra hibákat). A hozzá adott driver is remekül vizsgázott (bár a cég ígérete szerint hamarosan jönnek az újabb verziók, melyektől további sebességnövekedést is várhatunk). Mint már említettük, végre az ATI is egy csomagban adja drivereit, így nem kell fél óráig keresgelnünk az egyes típusokhoz kiadott hivatalos meghajtókat a neten. Csak elindítjuk az önkicsomagolót és minden megy a maga útján. Mindezekon felül meg kell említsük, hogy szolgáltatásokban is elég jók az új ATI kártyák. Azt sajnos nem tudjuk megmondani, hogy a jelenlegi csúcsmo- dell, a Radeon 8500-as pontosan mennyivel jobb, mint ez, de ha minden jól megy, következő hónapban azt is nagytító alá vesszük (sajnos nem érkezett meg a kártya a teszt végéig...).

Azért még várhatunk egy kicsit...

Szerény véleményünk az, hogy az NVIDIA, a Titanium család

be- vezeté- sével nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Nem lettek drasztikusan olcsóbbak a „többiek”, így rajtunk, átlag felhasználókon nem sokat segítettek. Rengetegen azt remélték, hogy az új generációs MX-hez hozzáférhetnek, ám ez nem igazán akar összejönni. Megfigyelve a jelenlegi felhozatalt, jól láthatjuk, hogy mostanra már tényleg elég rendesen lehet dúskálni a rendelkezésre álló grafikus cuccok között. Mivel azonban még nem érkeztek meg az első, OEM-mek által gyártott ATI kártyák, így nem mondhatjuk, hogy teljes a kép. Természetesen amint megjelennek a további termékek,

azokat is megvizsgáljuk! Ebbe természetesen beletartozik az ATI jelenlegi csúcskategóriás modellje, a Radeon 8500 is. Mint már korábban említettük, létezik egy, még ennél is komolyabb hardver, ami a FireGL nevet kapta, azzal azonban nem fogunk különösebben foglalkozni, hiszen nem kifejezetten játékokhoz készült, mint ahogy az NVIDIA hasonló gyermeke, a Quadro DCC sem.

A személyes véleményem az, hogy bizony érdemes megvárni a következő termék hullámot, hiszen akkorra már a jelenlegi, elég drága grafikus kártyák is megfizethetőek lesznek. Ha pedig mindenképpen el akarod költeni a pénzed, akkor az Inno3D-s GeForce3 Ti 200-zat ajánljuk, ami viszonylag alacsony ár mellett, nagyon jó sebességgel és minőséggel bír.

Ha a képminőséget jobban szereted, mint a sebességet, akkor már érdemes elgondol-

kodnod a hasonló árkategóriába tartozó ATI Radeon 7500 megvételén.

ZeroCool



HARDVERTESZT

game2000 master

- 8x GeForce2, Athlon 800, 256 Mb RAM, 17/19"-os monitor !
- Nagy Sebességű Internet
- Légkondicionált helyiség

MÁR BUDAÁN IS !!!
10*perc*
ingyven játék!

Mindez egy estére
(este 9-től reggelig)
1200/2000 Ft !

Gamemaaster telefon: 278-02-27, 439-02-32
Budapest XXI. ker. II Rákóczi F. 142-144.
Budapest III. ker. Búza u. 28.



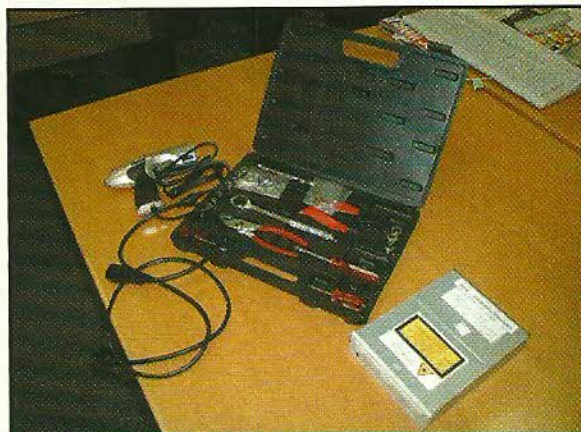
DVD-JÁTSZÓBÓL SUGÁRFEGYVER

Be kell valljam, hogy ellenemre van a személyi kultusz! Az még csak hagyja ám, hogy Boe nem átalott valami „Tubifex Kreátornak” titulálni, de rosszul is írta le a nevemet a novemberi számban!!! Úgyhogy úgy döntöttem, hogy kedvenc DVD-játszónon néhány egyszerűbb módosítást eszközölök. A szerkezet eredeti tulajdonságait megőrizte, de immáron képes pusztító, koherens fénynyaláb kibocsátására egy kis toldalék segítségével. Felszerelem vele legjobb emberemet, Bélát – aki ugyanaz a Béla, akit anno már TRf megénekelt a PC-X CD mellékletén – majd megkértem őt, hogy ugyan keresse már meg Boe-t. Tartok tőle, hogy Boe mostanában nem fog ráérni mindenfélét irkálni ide.

Az átalakításhoz tökéletesen mindennapos eszközöket használtam fel, úgyszintén szerzőszámkészlet, DVD-játszó – a sebesség éppúgy mindegy, mint a csatolófelület –, valamint sugárfegyver. Ha nem lenne éppen otthon olyan különleges modell, amit én használtam – az egyik számítástechnikai orgánom „Hogyan képezzünk computerzeniket 5 perc alatt?” rovatának vezetőjétől van. Nem vette észre, hogy elszedtem, mert éppen „Az egérpád rejtelméi” címmel írt esszéjét 4 oldalon. Ő is öregszik már – nyugodtan szedjétek el az öcsétek Nintendójához mellékelt fénypisztolyt!

Sam. Joe, TRf, ZeroCool

Beavisen kívül senki ne próbálja ezt otthon!



1. Alapvető kellékek



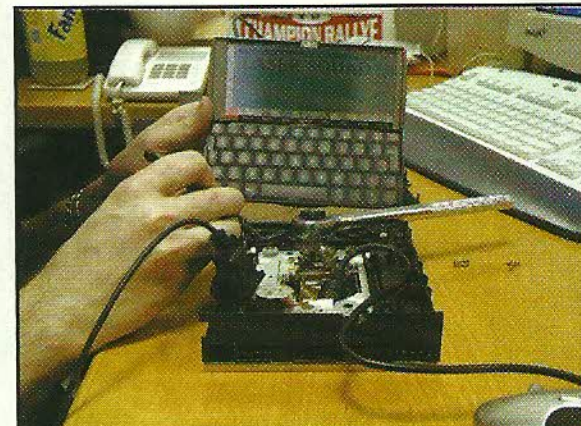
2. Törekedjünk az óvatos szétszerelésre!



3. Fűrész csak a bénák használnak...



4. ...most szórhatnám ki a port



5. Elektronikus finomhangolás



6. Az összeszerelés már gyerekjáték



7. Vízmentesre!



8. A láb mindig kéznél van



9. Máj ném iz Croft...



10. Béla Croft!

PixelView



GeForce kártyák minden igénynek akciós áron!

ÚJDONSÁG!



Szenzációs ár!

WIN Computer

1064 Budapest, Vörösmarty u. 61.
Telefon: 353-4304, Telefax: 317-2834
www.win.hu, win@win.hu

HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

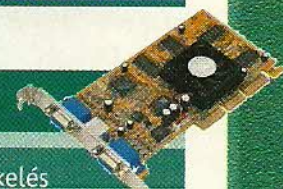
3D kártya 50 000 Ft alatt

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Netto)	Lapszám	Telefon	Értékelés
Update 1.	Leadtek WinFast GeForce2 Pro 32 MB	94%	35 900 Ft	Belső teszt	Kelly-Tech: 350-1246	nagyon gyors
Update 2.	Inno3D Tornado GeForce2 GTS 32 MB TVOut	92%	27 200 Ft	2001. 11.	AMP: 302-8737	remek teljesítmény
Update 3.	Inno3D Tornado GeForce2MX 400 64 MB TVOut	88%	18 400 Ft	2001. 07.	Spy: 484-0819	jó mérési eredmények, sok CD
Update 4.	Leadtek WinFast GeForce2MX 400 64 MB TVOut	87%	26 800 Ft	2001. 06.	Kelly-Tech: 350-1246	megbízható teljesítmény
5.	ASUS V7100 GeForce2 MX Deluxe Combo 32 MB	85%	47 400 Ft	2001. 09.	Enternet: 412-2001	nagyon sok lehetőség
Ártipp	Inno3D Tornado GeForce2MX 400 64 MB TVOut	88%	18 400 Ft	2001. 07.	Spy: 484-0819	jó mérési eredmények, sok CD



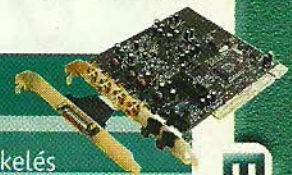
3D kártya 50 000 Ft fölött

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Netto)	Lapszám	Telefon	Értékelés
Update 1.	Leadtek WinFast GeForce3 TD	97%	95 500 Ft	2001. 07.	Kelly-Tech: 350-1246	elfogadható ár, jó eredmények
2.	MSI GeForce3 StarForce 822	97%	106 300 Ft	2001. 08.	Pilot: 351-2338	szép képminőség
Update 3.	ASUS V8200 Deluxe	95%	111 100 Ft	2001. 07.	Enternet: 412-2001	rengeteg extra
4.	Gigabyte GeForce3 GF-3000 64 MB	95%	95 000 Ft	2001. 09.	Kventa: 269-5262	jó sebesség
NEW 5.	Inno3D Tornado GeForce3 Ti 200	92%	62 000 Ft	2001. 12.	Spy: 484-0819	jó ár/teljesítmény arány
Ártipp	Inno3D Tornado GeForce3 Ti 200	92%	62 000 Ft	2001. 12.	Spy: 484-0819	jó ár/teljesítmény arány



Hangkártya

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Netto)	Lapszám	Telefon	Értékelés
1.	Terratec EWX 24/96	93%	53 900 Ft	2001. 09.	Pixel: 266-6059	profi hangminőség, sok program
2.	Guillemot Hercules Game Theater XP	90%	34 920 Ft	2001. 08.	Herta: 322-2232	gyönyörű hang, külső egység
3.	Sound Blaster Live! Platinum	90%	56 000 Ft	2000. 01.	Kventa: 269-5262	professzionális hangzás
4.	Yamaha SW1000 XG	89%	167 300 Ft	2000. 04.	Atlantis: 267-2351	profi szintetizátor
5.	Terratec 512i digital	86%	11 900 Ft	2001. 10.	Pixel: 266-6059	digitális kimenet
Ártipp	Terratec 512i digital	86%	11 900 Ft	2001. 10.	Pixel: 266-6059	digitális kimenet



EXTRA

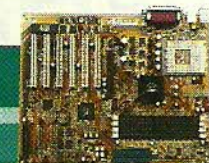
Socket370-es alaplap

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Netto)	Lapszám	Telefon	Értékelés
1.	Abit SA6R	95%	26 100 Ft	2001. 08.	Mycom: 204-5464	jó teljesítmény, sok szolgáltatás
Update 2.	ASUS TUSL2-C	95%	31 200 Ft	Belső teszt	Enternet: 412-2001	kiemelkedő teljesítmény
3.	GigaByte GA 60X	95%	26 000 Ft	2001. 07.	Qwerty: 466-9377	nagyon sokat tud, jó minőség
4.	EPoX EP-3PTA	89%	28 400 Ft	Belső teszt	Herta: 322-2232	kiegyensúlyozott, jó teljesítmény
5.	Acorp 6A815E1	89%	21 625 Ft	2001. 08.	Mycom: 204-5464	jó teljesítmény, jó driver CD
Ártipp	Abit SA6	95%	26 100 Ft	2001. 08.	Mycom: 204-5464	jó teljesítmény, sok szolgáltatás



SocketA-s alaplap

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Netto)	Lapszám	Telefon	Értékelés
1.	Abit KG7	92%	36 300 Ft	2001. 11.	Enternet: 412-2001	nagyon jó teljesítmény
2.	EpoX 8K7A	90%	37 000 Ft	2001. 11.	Herta: 322-2232	kiemelkedő teljesítmény
3.	ASUS A7V266	89%	46 300 Ft	2001. 11.	Enternet: 412-2001	nagyon sokat tud, jó minőség
4.	Soltek SL 75 DRV	89%	38 200 Ft	2001. 11.	Kelly-Tech: 350-1246	nagyon jó összbnyomás
5.	MSI K7T266 Pro	88%	41 500 Ft	2001. 11.	Kelly-Tech: 350-1246	tuningbarát
Ártipp	Abit KG7	92%	36 300 Ft	2001. 11.	Enternet: 412-2001	nagyon jó teljesítmény



CD-író

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Netto)	Lapszám	Telefon	Értékelés
1.	Philips 20x10x40x	87%	46 320 Ft	2001. 11.	Napfény: 204-7333	gazdag felszereltség, megbízható
2.	Plextor Plexwriter 24x10x40A	84%	53 900 Ft	2001. 11.	Enternet: 412-2001	megbízható
3.	TDK CyClone 16x10x40	84%	35 920 Ft	2001. 11.	Cora Hypermarket	jól felszerelt
4.	AOpen 20x10x40	83%	bevezetés alatt	2001. 11.	Pilot-Comp: 351-2338	fejlett technológiák
5.	Plextor Plexwriter 16x10x40A	82%	38 000 Ft	2001. 11.	Spy: 484-08-19	csendes
Ártipp	Plextor Plexwriter 16x10x40A	82%	38 000 Ft	2001. 11.	Spy: 484-08-19	csendes



Talán a CD-n is észrevettétek a hónap meglepetését: meghallgattuk azokat a leveleket, amelyekben új pályákat és kiegészítőket kértetek a legjobb programokhoz. Így a hónap témája is ez lesz: kiegészítők és nyálánkságok a kedvenc játékokhoz. Fogyasztatok sok-sok szeretettel.

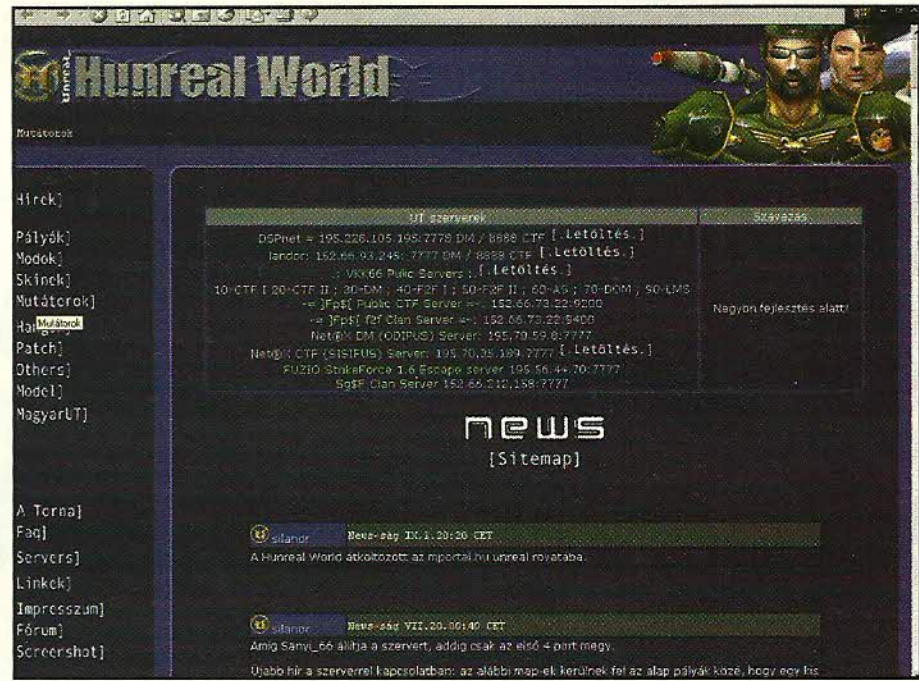
Counter-Strike HQ
<http://www.counter-strike.hu/>



Iszonyatosan népszerű manapság a visszavágás. No nem a szemet-szemért, fogat-fogért alapon, hanem a PC-k képernyőin. Igen, kitaláltatok, a Counter-Strike kerül ezúttal terítékre. A Counter-Strike Hungarian HQ, amelynek kinézete és tartalma igencsak profi, jól szervezett csapatmunkára utal (amely ugye a játékban is elengedhetetlen). Rengeteg kiegészítő, térképek, modellek, botok, klánok, fórumok található itt. Ami nekem leginkább tetszett, az az oldal izléses kinézete volt. Valószínűleg a készítő tapasztalt honlapgyártók és szerkesztők, így minden elismerésem az övék. A hét képe archívum külön érdekessége, hogy a screenshotokat kommentálják a látogatók. Hátránya, hogy sokan az ismeretlenség homályába burkolózva nem épp szalonképesen fogalmaznak, pedig a képek valóban jók. CS rajongóknak kötelező anyag!

Unreal Tournament
<http://hunreal.5k.hu/>

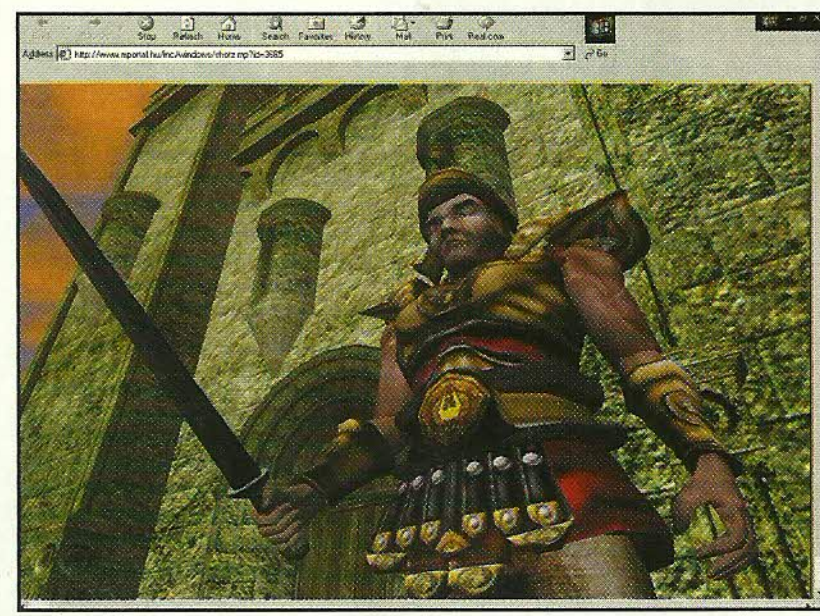
Amikor a Pepsi-szigeten dolgoztam, a sátorban kétfelé szakadt az FPS rajongók tábora: egyik felük Quake, másik felük Unreal Tournament alapon képzelte el az összecsapást. Most ez utóbbiaknak ajánlanék két nagyon igényes UT honlapot. Hunreal néven fut az oldal, ahonnan rengeteg pálya, mod, skin, mutátorok, magyar hangok (ezek nagyon jópofák) és egyebek tölthetőek le. Sajnos a cikk írásának pillanatában több link nem működött, gondolom, ennek a honlapon bejelentett szervváltás lehetett az oka. Remélem, mire ezek a sorok megjelennek, ezt kijavítják



a készítő. Másik nagyon igényes UT oldal a Gunreal (<http://gunreal.freeweb.hu/>). Innen a szokásos letöltések mellett textúrák és tutorialok (oktató-részek) is leszedhetők, s mindemellett rengeteg egyéb érdekesség található. Gyönyörű screen-shotok is böngészhetők minden mennyiségben.

Multiplayer Portal
<http://www.mportal.hu/>

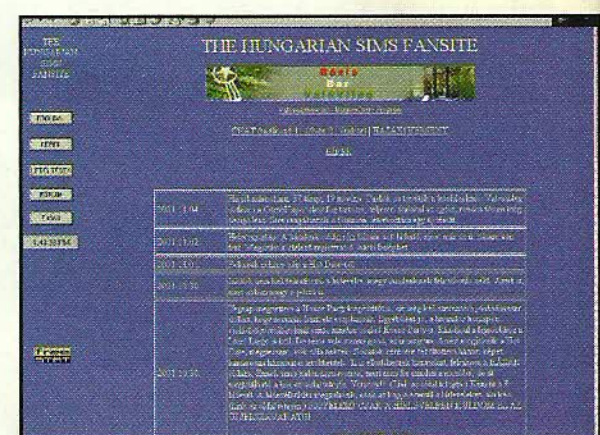
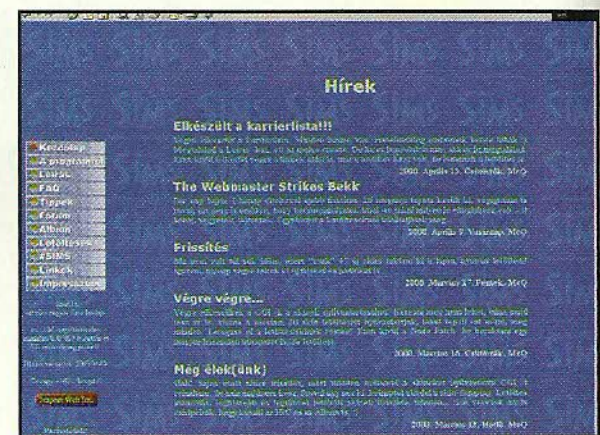
Amennyiben összefogó portálra vágytok, ahol nemcsak egy adott játék adatai, kiegészí-



tői és hírei fedezhetőek fel, akkor érdemes ellátogatni ide. Itt az UT és CS mellett Quake, Wolfenstein és egyéb érdekességek is találhatóak. Stratégiák, versenyadatok, rengeteg sok letöltés (FTP címszó alatt). Engem talán csak az zavart egy egész picit, hogy a magyarítások nem szerepeltek külön gyűjtve, s a letöltéseknél is csak egy semmitmondó fájlnev tudatta, miről is van szó.

Jó lenne egy apró kis leírás, mit is tartalmaz az adott anyag. Szerencsére a Fájlok menüpontra már felfedezhetőek adatok is. Nagyon igényes portál ez, ajánlom mindenkinek.

The Sims
<http://sims.supergamez.hu/>



Létezik egy nagyon békés játék, amely lassúsága ellenére igen nagy népszerűségnek örvend világszerte. Ez a The Sims. Természetesen a rajongók ebben az esetben is rengeteg kiegészítőt készítettek, amelyekkel még változatosabbá, még szebbé tehetjük virtuális emberkénk virtuális otthonát. Sajnos hiába böngésztem azonban gondosan a magyar Sims lapokat, az előzőekben megtalálható színvonalal nem találkoztam. Ennek ellenére ajánlanék két oldalt is, amelyek gazdától kérném, hogy frissítsenek kicsit sűrűbben. Ezek a <http://free.x3.hu/thesims/2.htm/>, illetve a címben már emlegetett oldal.

STARBROWSER



@ **Huncraft**
<http://www.huncraft.net/>



A stratégiai játékok rajongói sem maradhatnak ki. Személyesen is ismerjük azt az igen lelkes csapatot, amely magyarította a Starcraftot illetve a Brood Wart. Ugyanők készítettek egy teljesen magyar kiegészítőt Huncraft néven, amely a Brood War történetét folytatja. Egyébiránt ezen a honlapon minden megtalálható, amire egy Starcraft-rajongó vágyaik, még olyan letöltés is, amellyel Star Trek világban starcraftozhatunk! Rengeteg kép, adat és egyéb található itt meg. Minden faj stratégiáját megtekinthetjük, s tutorialok segítségével még azt is megtudhatjuk, hogyan is játszunk. Sajnos kevés a hely arra, hogy az oldal nagyszerűségét méltassam, így egyszerűbb felhívni rá a figyelmeteket ezzel a rövid cikkel.

@ **FIFA2001, NHL2001**
<http://www.freeweb.hu/lejsy/>

Talán mindnyájan tudjátok, hogy nagyon szeretem a FIFA- és az NHL-sorozatot. Azt viszont talán nem, hogy elvetemültségemben még arra is képes vagyok, hogy a gyengécske magyar focit és a magyar hokit is szeressem. Azonban sajnos eddig nem tudtam, hogy léteznek olyan kiegészítők a már emlegetett játékprogramokhoz, amelyek segítségével magyarítani, vagy változtatni lehet egy-egy adott programot. Köszönetet mondok tehát Kern Ádám nevű olvasónknak, aki beküldte eme remek oldal linkjét, ahol a HUN@patch is letölthető. Ennek segítségével a FIFA2001-ben megjelenik a magyar bajnokság első és második vonala



korrekt csapat- és játékos nevekkal. Sőt, a mérkőzés visszanezések az m1 logó teszi még hihetőbbé a látványt. Mindemellett szinte minden lecserélhető a játékban: bevonulózenék, zászlók, mezek, cipők, háló a kapun, az arcok, menük vagy a reklámtáblák (ezek a magyar változatban is megjelennek, echte magyarul). Teljesen átszabható tehát a FIFA2001, azt hiszem, érdemes próbálkozni vele, nagyon érdekes effektusok hozhatók létre. AZ NHL2001-es kínálat kicsit szegényebb, ennek ellenére itt is letölthetők mezek, csapatok, arénák és sok minden szép és jó. Már csak a mi kis bajnokságunkat kéne mehegeszteni valakinek. Ajánlom tehát ezt az oldalt minden FIFA2001 és NHL2001 rajongónak.

@ **Colin McRae**
<http://www.extra.hu/colinmcrerally/>

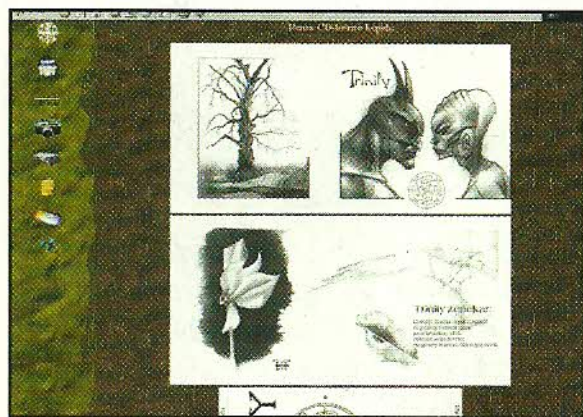
Aki autóval szeret száguldozni, az is számíthat egynémely kiegészítőre. S erre leginkább a rally rajongóknak lehet szükségük, akik megunták azt, hogy programjuk csak néhány járgányt tartalmaz. Mindemellett minden angol van, még a mitfahrer sem magyarul dumál, miközben minden erőnket összeszedve az úton kell tartanunk az autót. Szóval nem egyszerű a rally-

más érdekességet is találunk itt: bajnokságok, cheatek, hírek és játékleírások szórakoztatnak.

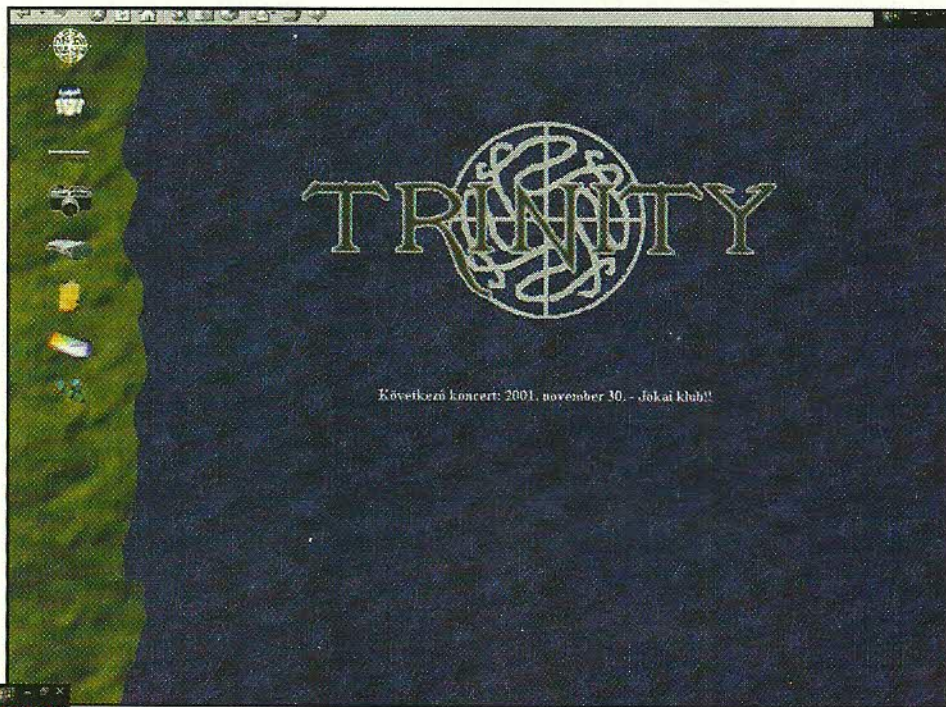
@ **Anarchy Online**
<http://anarchyonline.origo.hu>

Nagyon nagy örömmel jelentem be a hírt: remélhetőleg a közeli jövőben már az Anarchy OnLine iránt érdeklődők is megtekinthetik az első magyar AO kezdeményt. Jelenleg készülnek az első oldalak, amelyeken sok információt olvashattok majd erről a nagyszerű játékról. Remélhetőleg napokon belül életre is kel. ☺

@ **Trinity zenekar**
<http://www.nexus.hu/xtrinity/>



Utolsóként nem játék-kiegészítőről lesz szó. Mindig örömmre szolgál, amikor ismeretlen ismerősök találnak meg weblapjaikkal. Tegnap otthon ücsörögtem, amikor az e-mail cí-

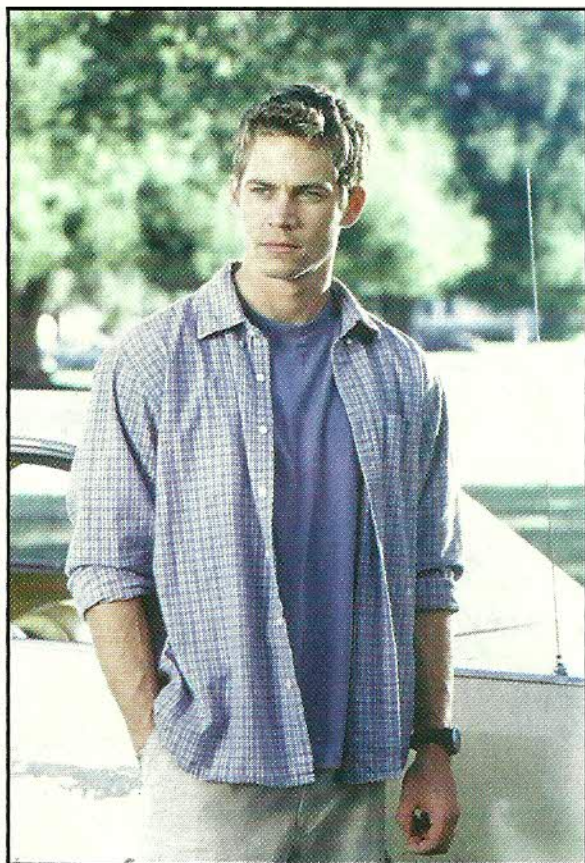


versenyző élete. Azonban okos és lelkes magyar emberkék gondoltak egy nagyot, és lemagyarították a lényegét. Így nem elég, hogy rengeteg új kocsit tölthetünk le, mellesleg még magyarul is játszhatunk ezentúl. S hogy melyik program is ez? A Colin McRae Rally. Egyébiránt persze rengeteg

memre landolt egy levél, amelyben Kun Krisztián ajánlotta zenekarának, a Trinitynek honlapját. Ez a csapat progresszív rockzenét játszik, az Emerson, Lake & Palmer illetve a Dream Theater által ihletve, jazzes beütésekkel. Külön érdekesség, hogy a zenekar egyik tagja fuvolázik (Ezt elkövette egy Jethro Tull nevű világhírű zenekar is.) Magyarán elég érdekes zene, s szerencsére az mp3.com-ról három dal is letölthető. No persze ez honlapajánló, nem zenekritika, így csak a tartalmat érdemes igazán ajánlani. Képek, történetek, dalszövegek találhatóak errefelé. Számomra furcsa volt, hogy a linkek között csak a zenekarral kapcsolatosak találhatóak, talán jobb lett volna kicsit jobban kitekinteni. **Gyu**

Kéjutazás

Joy Ride



Annak idején egy Spielberg nevű fiatal rendező készített egy filmet, amelyben egy kamion üldözni kezdett egy személyautót (A film címe Párbaj). Mindmáig élő klasszikus, izgalmas, csodás film. Miért is emlegetem ezt az alkotást? A kéjutazás nagyon sokban táplálkozik a Párbajból. Ugyanúgy misztifikálja a kamionosokat, ugyanúgy nem látni a gonoszból semmit, csak a hangját és a hatalmas, hihetetlen erős kamionját ismerhetjük. Mindehhez igen sejtelmes a körítés, jól megválasztottak a karakterek: a simlis Lewis (Paul Walker) és a jó fiú Fuller (Steve Zahn) ártatlan kis CB-rádiós tréfája tragédiába torkollik. A becsapott kamionos ámokfutásba kezd. Sajnos ebbe belekeveredik Lewis szerelme, Venna (Leelee Sobieski) is. Szóval minden adott arra, hogy a feszültség, az adrenalin, a lüktetés benne legyen ebben a road-movie thrillerben. S benne is van. Nemcsak Venna, hanem barátnője is belekeveredik a dologba. S a kamion egyre csak jön és jön, egyre inkább közelít, s hiába alázzák meg Lewist és Fullert minél többször, a Rozsdás bosszúvágya kielégíthetetlen. S a retro-technológia veszélyét (CB-rádió) kihasználó film csak egyet derít ki: ha belekötünk valakibe, ha tréfát üzünk, legyünk észnél. Mert a legeslegjobb poén is rosszul sülni lehet.



Elő is fordul persze, hogy nagyokat lehet kacagni, néhány eredeti poén látszik-hallatszik, de sajnos a bárgyúsága néha felülmúlja a szellemességet. Ezt pedig nagyon sajnálom, mert egy kicsit komolyabb módszerekkel az év vígjátékát készíthették volna el. Így csak egy jópofa filmecske jött össze. Könnyed szórakozásra, felhőtlen kacagásra vágyók igencsak kedvelni fogják.

Magas sarok, alvilág

High Heel and Low Lifes

Már a film kezdő képsoraiból is látszott, hogy ez a komédia más lesz, mint a többi. Nem a nevetetése vagy a helyzet miatt, hanem azért, mert ízig-vérig angol film. Angol humor, angol abszurditás jellemzi, s a szereplők



is (kivéve az amerikai színésznőt) ízig-vérig angol karakterek. A készítőknél sikerült minden tipikusan brit arcot megtalálniuk, hogy minél hitelesebb legyen a sztori. Amely egyébként enyhén butuska. Két leányzó véletlenül fültanúja lesz egy nagyértékű rablásnak. Persze a rendőrségen nem veszik őket komolyan, mert egy esti buli után pityókásak kissé. No persze amit a bugyuta rendőrök nem tudnak elérni, arra a két lány képesnek tartja magát. De bármerre is járnak, egy-két hulla mindig előfordul. S persze a zsaruk is szaglászni kezdenek.

Mindemellett megkönnyíti dolgukat az a nagy rakás kétbalkezes nehézfiú, akik a világ legokosabb banditáinak tartják magukat. Minden adott tehát ahhoz, hogy jókat röhögessünk egy kicsit bugyuta történeten.

Ne szólj szám

Don't Say a Word

Érdekes ez a psycho-thriller több szempontból is. Egyrészt, a csodaszép Famke Janssen megkaphatná az év legjobb statikus szereplőjének járó Oscart (ha lenne ilyen). Ugyanis a film javarészában begipszelt lábbal fekszik egy ágyban. Másrészt igen furcsa Michael Douglast – aki volt már ámokfutó gyilkos és mindenféle más, viszontlátni a jóságos, segítőkész pszichiáter szerepében. S bármennyire jó is a film, s bármennyire is jó Michael Douglas, inkább úgy képzelem el, mint egy akcióhős-t, aki a pszichiáter szerepébe potytyant. De miért is lesz belőle akcióhős? Mert kislányát túsul ejtik, s tőle cserébe azt követelik, hogy tudjon meg egy információt egy



lánytól, aki gyermekkorában átélte sokkhatásainak köszönhetően elmeorvosi intézetbe került. A szálak pedig visszavezetnek egy 10 évvel ezelőtti legendás rabláshoz, amelynek túlélői letöltötték börtönbüntetésüket, és meg akarják találni azt, amiről úgy gondolják, hogy az övék. Azonban nem számolnak egy dörzsölt pszichiáterrel, illetve egy nem túl karakteres, de nagyon csinos rendőrnagyossal. S ez bizony hiba, nagy-nagy hiba. Gyermekrablás-pszichiáteres kriminek kiváló ez a film, még akkor is, ha én nem Michael Douglast választottam volna főszereplőnek. Bár az is igaz, hogy nem én rendeztem. Elég feszültség, izgalom van a **Ne szólj Számban** ahhoz, hogy kellemesen eltöltsük az időnket a moziban.



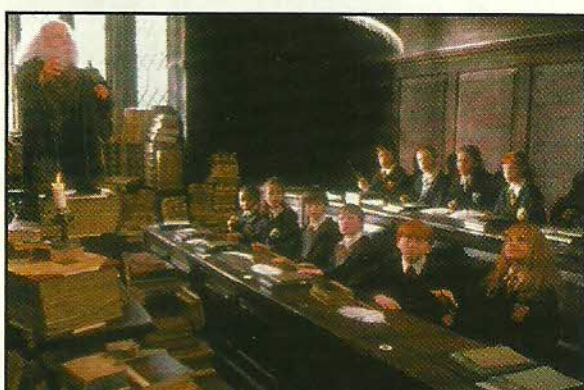
Horrorra akadva 2

Scary Movie 2



Harry Potter

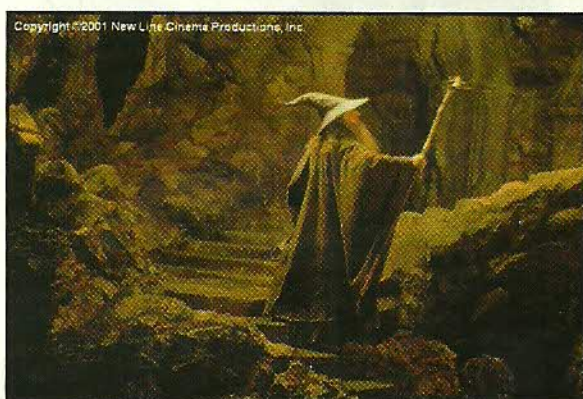
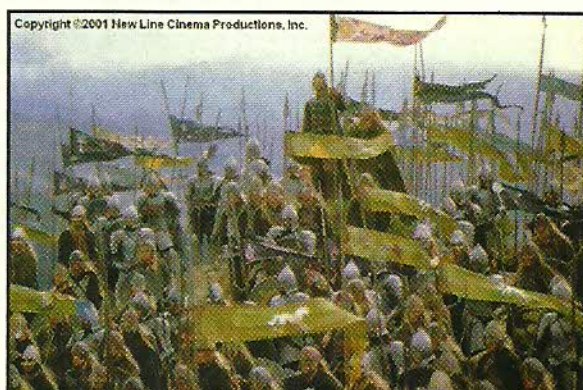
Következzék egy olyan könyvsorozat, egy olyan jelenség, amely jócskán megosztotta az emberiséget. Egyik oldalon a hatalmas siker, a rengeteg rajongó, az aranyos és jópofa könyvek. Másik oldalon pedig a fanyalgók, akik úgy vélik, ez nem nevezhető minőségi szórakoztatásnak. Én úgy



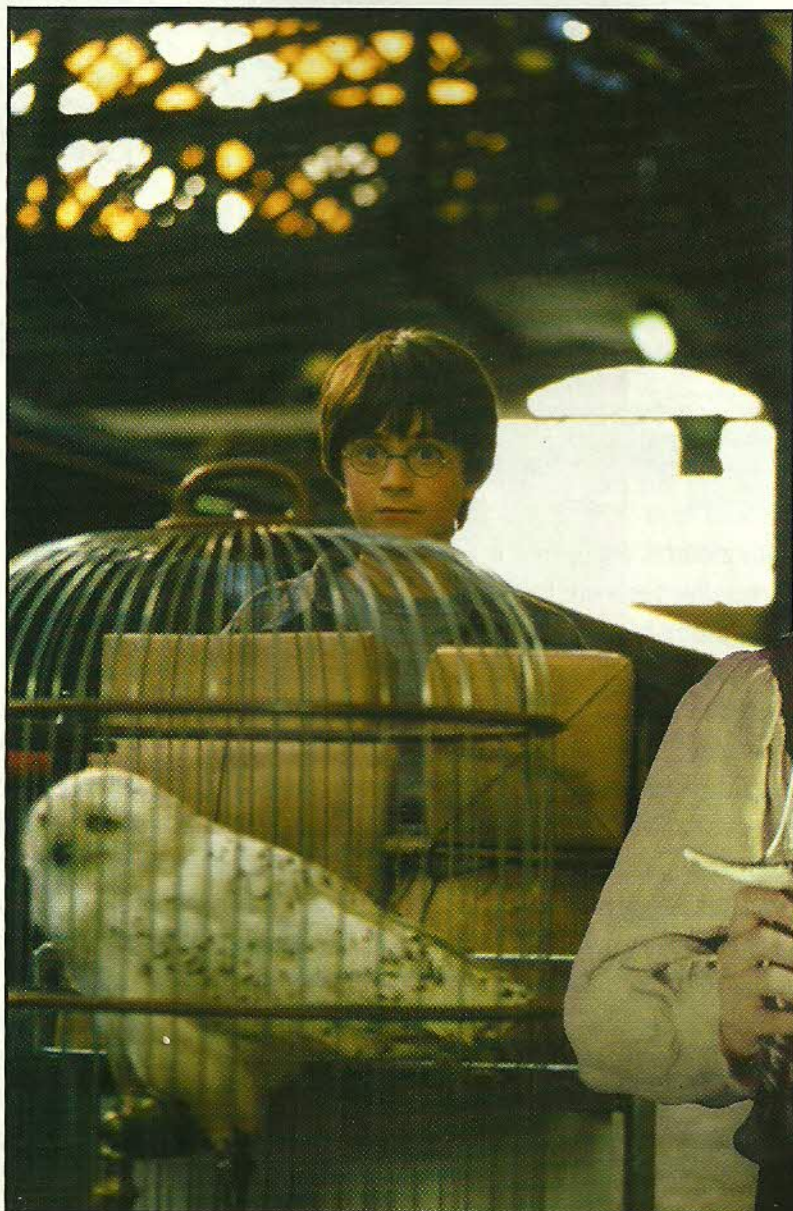
A gyűrűk ura

The Lord Of The Rings

Ha létezik a világon olyan regény, amelynek megfilmesítésében (illetve megfelelő megfilmesítésében) sohasem hittem igazán, az A gyűrűk ura. Ahogy teltek az évek és a számítógépes animációk csodái képernyőre kerültek, egyre inkább éreztem, hogy közeledik a nap, amikor megannyi csodás mese- és fantasy regény életre kelhet. Már csak keveset kell aludni, mire minden idők legfelelőbb, legfantasztikusabb és legcsodálatosabb meséjét megnézhetjük. Én rettenetesen várom, szinte



Aki látta az első részt, máris tudja, mire számíthat. Hatalmas adag marhaság, másfél órában. A Wayans testvérek agyament filmje már egyből a legelején, az Ördögűző (The Exorcist) paródiájaként is felfogható kezdő képsorok után is érezteti, hogy a nevetőizmok nem fognak pihenni. S ez a későbbiekben is megmarad. Több parodisztikus elem (Charlie Angyalai, Mátrix) mellett, nagyobb adag eredeti poén is színesíti a képet. Azonban azt ne feledjük, hogy ez bizony elég harsány humor: no nem szóban, hanem bizonyos képi hatásaiban. Így sosem szabad csodálkozni azon, ha bizony sugárban háynak a szereplők, vagy egy busz nagy sebességgel elüt valakit. Annyira kiabál a filmről, hogy ez csak poén, hogy nem is igen lehet komolyan venni. Röhögni azt viszont jócskán lehet: talán a legszemlésebb jelenet az, amikor egy gyorsan növekvő kender-cserje bosszút áll: a rengeteg füvet szívó szereplőt begöngyöli papírba, majd rágyújt ©. A lányok dögösek, a karakterek jól megrajzoltak, a sztori pedig nem is annyira számít. A lényeg a rihegés, röhögés, kacagás, vihogás és röttyögés. Ebből pedig lesz jócskán, s talán érdemes is az agyakat eldobni ezt a filmet nézve. Tökéletes kikapcsolódás nagy marhasággal körítve. Ajánlom.



gondolom, nagyon kedves ez a sztori, a családom is imádta, így semmi más nem várható el, mint az, hogy a film is jó legyen. Az előzetesek alapján erre lehet is számítani: sikerült olyan főszereplőt találni, aki talán még az író nő képzeleténél is tökéletesebb Harry. A maszkok, a kulisszák, a környezet mind-mind

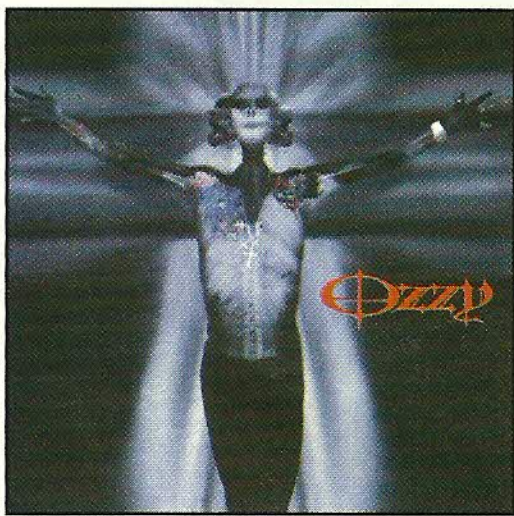
számolom a napokat. S közben félek picit, nehogy elrontsák. Ne tegyék tönkre az illúzióimat. Valahol azonban ott motoszkál bennem, hogy sikerülni fog nekik! Mind a három részt (hiszen januárban csak az elsőt, A gyűrű szövetségét látjuk majd) egyhuzamban forgatták Új-Zélandon, amely ezek szerint leginkább hasonlít Középföldre. Soha nem látott mennyiségű effekt és erőfeszítés került bele ebbe a filmtrilógiába. Én már előre szólok: januárban mi is megnézhetjük. Bár csak már január lenne....

Gyu

Ozzy Osbourne

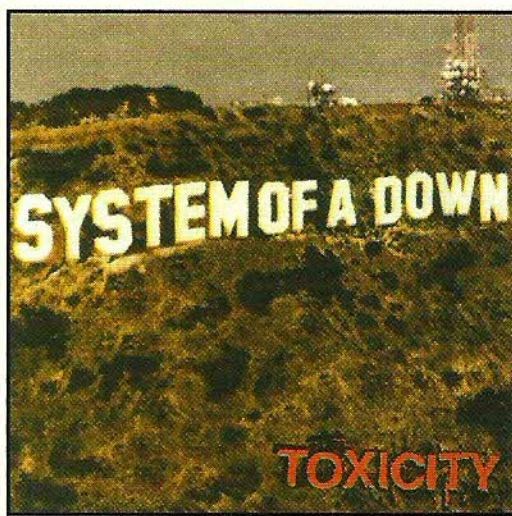
Down To Earth

A rockzene számtalan legendája közül is kiemelkedik az egyéni hangú rock-énekes, Ozzy, akinek pályája az egykoron legendás Black Sabbath színeiben kezdődött. Furcsa egyénisége minden egyes lemezét igen érdekessé tette, s ugyanez a helyzet a Down To Earth-szel is. A nagy sláger, a *Gets Me Through*, mintha egyenesen a Paranoid című Black Sabbath albumról utazott volna ide, míg a *Dreamer* egyszerű lírája bájosan oldja fel a hangosan dübörgő hard rockot. A *Junkie*, a harmadik sláger pedig szinte bármelyik mai metálzenekar műhelyéből kikerülhetett volna. No persze a legnagyobb szenzáció mégis az egzaltáltan zseniális, örökifjú rock-hérosz, Ozzy Osbourne. Bármennyire is „áthallások” vannak ezen a lemezen, nagyon kellemetes hard rock/metál élményt ad mindenkinek.

**System Of a Down**

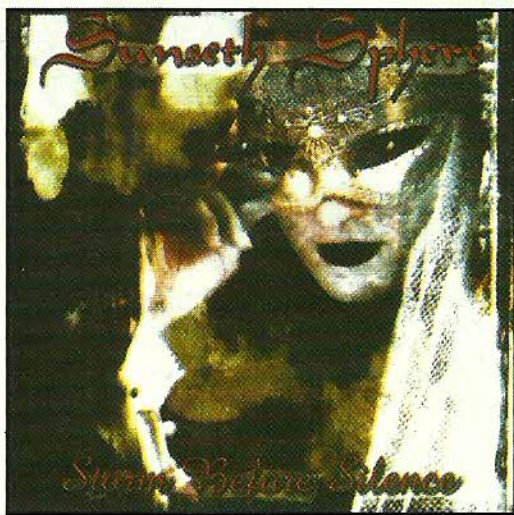
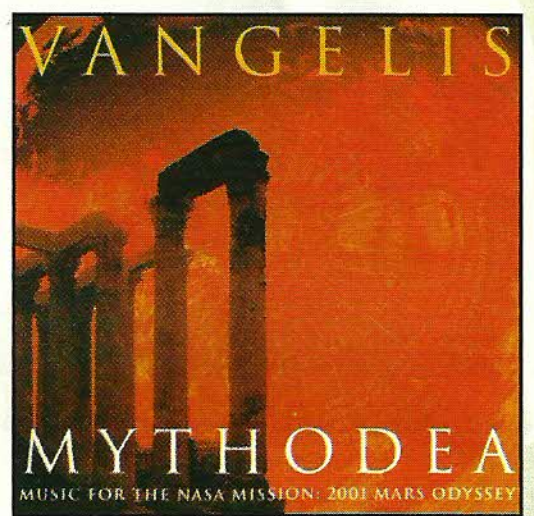
Toxicity

Amint az első riff behatolt a fejembe áttörve dobhártyámat és darabokra törve a hallásom maradékait, azonnal rájöttem, hogy nem mindennapi élmény vár rám. Mit várhat az ember egy olyan agyrobantó zenekartól, amelyre a Slayer, a The Beatles, The Smiths és a Depeche Mode hatott. Sőt, állítólag a Pink Floyd is. Ahogy magam hallottam még a The B-52's is. Szóval hatalmas dübörgő, sikoltozó rock kulimászt kapunk, amelynek mindent ledöntő lendületét jópofa miszticizmus keretezi. Azt hiszem, nem is tudom igazán hova besorolni a fiúkat, hiszen különböző stílusok ekkora keveredésére kevés a példa: a power metál, amely átcsap speed-metálba, majd punkba, sőt grindcore-ba. Egy biztos, a lendület hihetetlen, az agyrobbanás garantált, a változatosság üdítő.

**Vangelis**

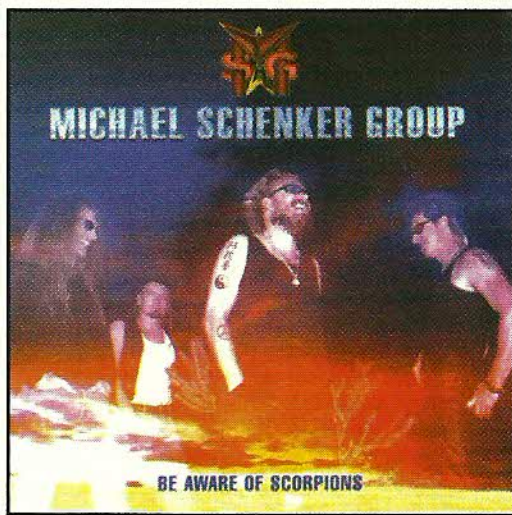
Mythodea

Mester! Csak ezzel a tiszteletteljes megnevezéssel lehet illetni Vangelist, aki ezúttal a NASA 2001-re hirdetett Mars expedíciójának zenéjét komponálta meg. Az 1492-ben megismert nagyzenekari alapok térnek vissza, a Görög Nemzeti Opera kórusával, a Londoni Metropolitan zenekarral, két csodás szoprán szólistával és persze a legmodernebb elektronikus billentyűvel, amelyeket a Mester kezel. Mi is ez? Elektronikus zene szimfónikusokkal? Esetleg szimfónikusok szintetizátorokkal? Kár is ezen gondolkodni. Ez nem más, mint a komolyzene igazán népszerű és korszerű ága, amelyet Vangelis olyan jól kitalált, s amelynek egyelőre egyetlen, ámde zseniális művelője. Ezt a nagyívű művet csak és kizárólag egyben érdemes hallgatni. 62 perc zenei tökéletesség. Bravó!

**Sunseth Sphere**

Storm Before Silence

Hatalmas örömmre szolgál minden alkalom, amikor valamilyen olvasónk zenekara jelentkezik új albummal. Még nagyobb öröm számomra, ha magyar zenekarok külföldön is bebizonyíthatják tehetségüket. Még annak idején, egy progresszív metál levelezőlistán halottam a Sunseth Sphere nevét, akik igazán egyéni rock/metál-zenét játszanak. Érdekes hatások keverednek itt: Pink Floydos ízek The Gatheringes énekkel, igazán egyéni dallamvezetéssel és misztikus, egyiptomi hatású dalszövegekkel. Kiemelkedő dalai a *Black*, illetve a *Life After Light*. Az első a progresszív gyöngyszemként ragyogó instrumentális részért dicsérhető, míg a második az igazán keményen szaggató hard rock betétért. Nagyon ígéretes ez a debütáló album.

**Michael Schenker Group**

Be Aware Of Scorpions

Már a cím is érdekes utalás, hiszen Michael Schenker testvére még manapság is a Scorpions tagja, s maga is megfordult a világhírű német zenekarban. Most azonban (egyébként szintén jól ismert) saját alakulatának új lemeze készült el, s ha már ez a hónap a rockzenéé ezeken a hasábokon, ezt a lemezt sem lehetett kihagyni. Egyre több jel mutat arra, hogy a rockzene visszatérőben van, s újra elfoglalja méltó helyét a könnyűzenei palettán. A rövid eszmefuttatás után csak röviden magáról az albumról: teljesen tökéletes és klasszikus hard rock zene ez, amelyet ettől a zenekartól egyébként is elvárhatunk. Chris Logan nagyon jó hangú énekes, s a banda is jól nyomja: Purple-, Rainbow-, Heep-, Scorpions-, Sabbath-, Zep- és egyéb hard rock-rajongóknak kötelező.

**Royal Hunt**

The Mission

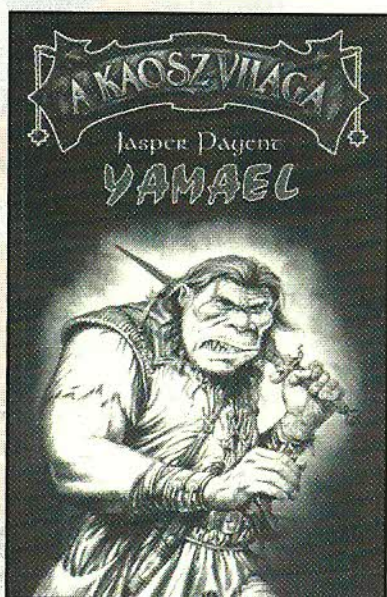
Ray Bradbury idézettel indul a borító, amely kiváló képi illusztrációja a szimfónikus rock/metál zenét játszó dán alakulat legújabb albumának. A billentyűvarázsló André Andersen, a hihetetlen jó hangú John West és a többiek ismét nagyon igényes zenét hoztak össze, amely bár furcsa technós felütéssel kezdődik, ennek ellenére mégis dallamos, igényesen kemény szimfónikus rockzenét tartalmaz. Sajnos a zenekar ismertsége nem éri el zenéjük kikezdhettelen színvonalát. Legütösebb nóták a powermetálos *Total Recall*, a lírai *Days Of No Trust*, a barokkosan lendületes *Surrender*, amely a zenekarra legjobban jellemző hangzást nyújtja. Aki ezt a dalt meghallgatja, máris megtudja, mi a Royal Hunt: egy olyan banda, amelyet meg kell ismerni.

Gyu

író **Jasper Payent**

cím **Yamael**

kiadó **Cherubion Könyvkiadó, 2001**



Vannak regények, melyekben megkedvelünk valakit, aztán ez az alak fogja magát, és se szó, se beszéd meghal. Így tett Yamael is annak idején a Káosz szavában. Akkoriban nagyon sajnáltam, hogy ezzel vé-

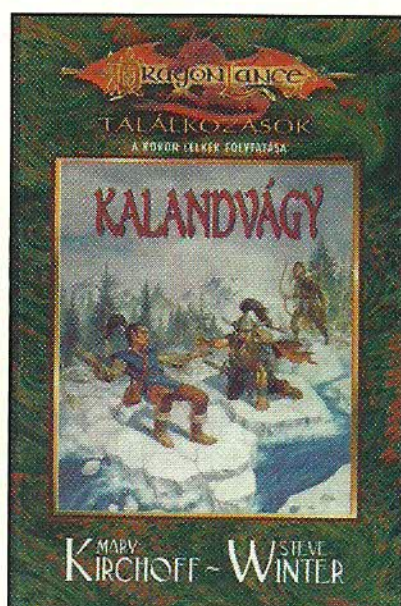
get ért rövid ismeretségünk. Múltját homály fedte – egészen mostanáig, amikor is a Cherubion klubtagság – egy kisregény formájában – elnyerte méltó jutalmát. Most már van fogalmam róla, hogyan képes álruhában nyomozni egy jellegzetes bőrszínű és szagú félork. Ki kéne ugyanis derítenie, ki gyilkolászta Lendor városában a gyanútlan polgárokat. A másik szálon futó események pedig bebizonyítják, Yamaelnek vannak érzelmei, csak még ő sem tud velük mit kezdeni.

– Cromwel –

író **M. Kirchoff - S. Winter**

cím **Kalandvágó**

kiadó **Szukits Könyvkiadó, 2001**



Tanis és Kova már találkozott az előző kötetben, most pedig megtudhatjuk, hogyan csatlakozott hozzájuk a nyughatatlan surranó Tasslehoff. Akinek – mondanom sem kell – jelentős szere-

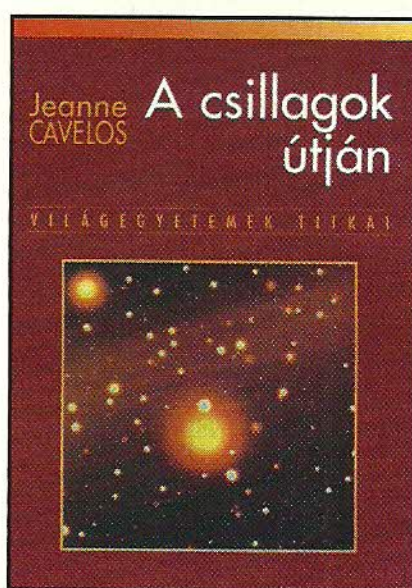
pe van abban, hogy a titokzatos megbízó által rendelt mágikus karperec „elvessen”. Mivel megtetszett neki, egyszerűen magához szólította, de sajnós nem sokáig örülhetett új szerzeményének, ugyanis másoknak is elnyerte tetszését ez a különleges ékszer. Négyen erednek a karperec, illetve annak soros birtokosa nyomába, s miközben Kova a surranó iránti ellenszenvét igyekszik legyőzni, egy sokkal veszélyesebb ellenféllel találják szembe magukat.

– Cromwel –

író **Jeanne Cavelos**

cím **A csillagok útján**

kiadó **Athenaeum 2000 Kiadó, 2001**



A Csillagok háborúja-sorozat folyamatosan ott él az emberek tudatában. Nemcsak az „egyszerű földi haladókéban”, hanem a tudósokéban is, akik gondoltak

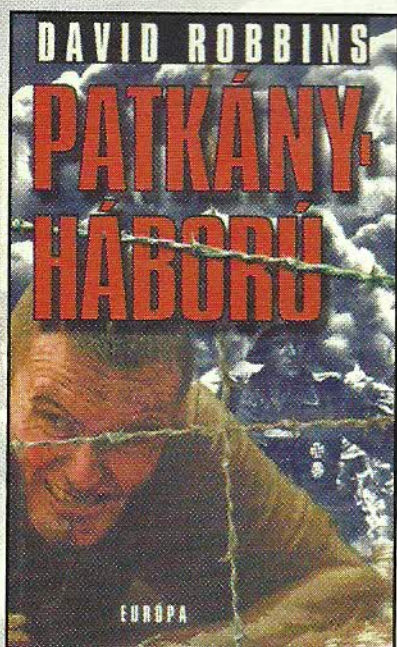
egy nagyot és úgy döntöttek, megosztják velünk a témához kapcsolódó véleményüket. Szóba kerül a lézerkard megvalósíthatósága, az űrutazás lehetősége a hipertérben, a legendás kocsmái zenekar összetétele, a mesterséges intelligenciával rendelkező, látó, halló, beszélő robotok kifejlesztésének esélye, és természetesen alaposan „kimazsolázzák” Han Solo egyik híres bakiját. Ugye mindenki tudja, miről van szó? Olvasmányos tudományos-ismeretterjesztő mű – nem kizárólag tudománykedvelőknek.

– Cromwel –

író **David Robbins**

cím **Patkányháború**

kiadó **Európa Könyvkiadó, 2001**



Két mesterlövész keresi egymást 1942 telén Sztálingrádban. Zajcev, a hőssé kikiáltott szibériai vadász csupán azt teszi, amihez a legjobban ért: vadászik. Ténykedésének eredményeként a német tisztí ál-

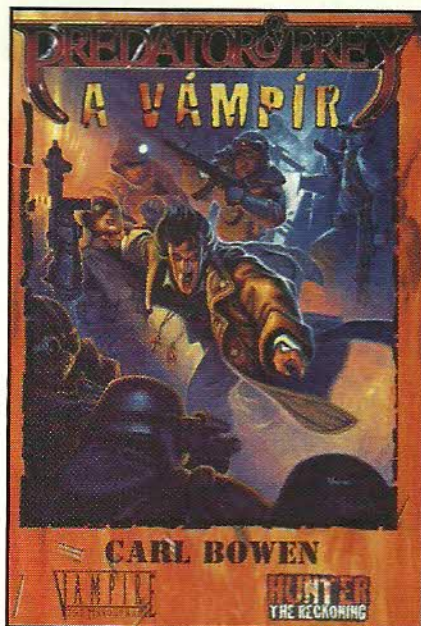
lomány veszteségei nagymértékben megnőnek, és sikerei hatására az oroszok egy mesterlövész osztagot képeztetnek ki vele. Thorvald ezredet (SS tiszt) azért vezénylik a rommá lőtt városba, hogy megtalálja és leölje Zajcevet. Nincs könnyű dolga, hiszen több mint százezer ember között kell megtalálnia ellenfelét, aki ráadásul igencsak óvatos ember. Miközben körülöttük tombol a háború, ők igyekeznek minél gyorsabban megejteni a találkozást.

– Cromwel –

író **Carl Bowen**

cím **A vámpír**

kiadó **Vision Kiadó, 2001**



Amerika nagy ország, sok vámpír elfér benne. Na persze csak a Sötétség Világában, szerencsére a valóságban még nem talákoztam eféle fajzattal. Az esemé-

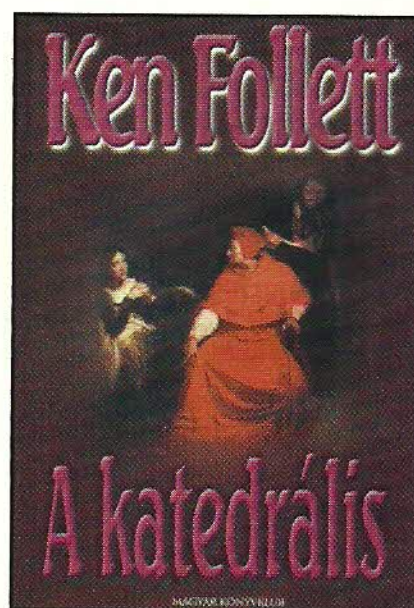
nyek középpontjában egy Toreador ékszerész, Michael áll. Bár ennek igazából nincs tudatában, s ennek megfelelően a kötet nagyobbik részében csak külsőként szemlélődik. Még sorozatos veszteségei sem képesek kimozdítani őt ebből az állapotból, pedig a környezetéből többen noszogatják. Amikor végre nagy nehezen megmozdul, halomba dől körülötte minden. Tapasztalatlanságát többen felhasználják, de hát az intrikák és cselszövések legalább annyira velejárói a vámpírlétnek, mint a Maszkabál és a Sabbath.

– Cromwel –

író **Ken Follett**

cím **A katedrális**

kiadó **Magyar Könyvklub, 2001**



A sötétnek kikiáltott középkorról rengeteget tanultunk az iskolában, és talán még többet olvastunk róla különféle regényekben. És akkor jön egy olyan kaliberű író,

mint Ken Follett, fogja magát, és ír egy 1022 (!) oldalas könyvet egy katedrális építéséről. Mondanom sem kell, ha valakit nem riaszt el szokatlanul nagy terjedelem, elnyeri méltó jutalmát. Időutazás nélkül is alkalma nyílik közelebről tanulmányozni a középkor színes, mozgalmas, cselszövésekkel, kalandokkal és szerelemmel tarkított világát. Menet közben nyugodtan lehet fogadásokat kötni a „befutóra”, úgysem számítható ki előre a végkifejlet. Aki még nem olvasta, tegye meg!

– Cromwel –

Godgel

!Szerki!

Hali GameStar!
Nagyon szeretnek megismerkedni veletek, szeretnem latni, hogyan csináljatok ott a szerkiben a GS-t. Nem lehetne ezt valahogy megis egyvalosítani???

Allati jo lenne, IMADOM A GAMESTAR-T!!!

Hello GodGel!

Lesz erre lehetőség hamarosan. Amint lefut a nagy karácsonyi hajszá, a jövő év elejétől havonta egy nyílt délutánt tartunk majd, amikor az olvasók bejöhetnek, és körülnézhetnek nálunk. Mindemellett persze a stáb tagjai is itt lesznek, így mindenkitől lehet kérdezni, bárki-vel lehet majd csevegni. A nyílt nap dátumát majd az impresszumban figyeld (tudod az a hasáb, amelyben a lap készítőit soroljuk fel).

Sztanisti

Sokminden

Hello Gyu!

Kezembem a novemberi szám, Aréna elolvasva! Nem értem azokat, akik a teljes játékokért nyavalyognak! (Örülnének, hogy kapnak :))

Egyébként erre a hónapra nem az Armored Fist 3 volt beígérve? És mi a technikai gond a Tachyonnal?

Jó ötlet CD-re rakni a posztert! Zerocoolnak mond meg!

Szerintem bemutatathatnátok az egyes újságírókat! (Név, kedvenc játék, kedvenc állat, stb.) Megadnád SzJVC emil címét, bitte (mindenki angolozik, itt az ellenpélda:)). Nem közöltétek a lapban!

Kösz, hogy írtatok a Yuri's Revengerol, danke :)! Miért csodálkoztál a lapátnyálázáson (Hero), amikor Szittyó gyertyaégetést kért (a lapon:))! Sokat mosolygok, nem? Mint a foszeri a bevezetőben!

Egy zenédet berakhatnátok a CD-re! Remélem nem macskanyávogás felsofokon!

Mi történt a hírlevéllel?

Aufwiederschreiben!

Sztanisti

Hello Sztanisti!

A Tachyon történet: A játék SafeDisc másolás- védelemmel van levédve. Gyártása közben került fel egy olyan technikai probléma, amely kapcsán kiderült, hogy a számunkra legyártott összes példány használhatatlan. Itt álltunk megfűrödvé, több tízezer totálisan selejt Tachyonnal, így el kellett halasztanunk a megjelenést addigra, ameddig ezt a műszaki problémát meg tudjuk oldani. Szerintem kárpótolhat benneteket az a sok remek játék, ami a közeljövőben következik: Jazz&Faust (magyarul), Commanche 3, s majd valamikor a Tachyon is.

Az újságírók bemutatása már régóta terítéken van, nekem is tetszene az ötlet, remélem, jövőre megvalósul. SzJVC e-mail címe: szjvc@hotmail.com .

Én is szívesen beraknám bármely zenémet. A GameStar befizetne rengeteg pénzt a szerzői jogvédőnek, amelynek majd a 80%-át meg is kapnám. Ez nekem tuti üzlet lenne. Az újságnak nem annyira ☺. Egyébként nem is macskanyávogás. A honlapomon vannak belőle részletek. De azt nem árulom el, mi a honlapom címe ☺.

Benman

GS november

Üdv GS!

Most nincs rizsa, vágjunk a közepébe!

Karácsonyi teljes game. Ajánlom, hogy nagyot alkossatok, mert mostanában elég érdekesen jönnek a játékok... Mivan pl. az AF3-mal?? Végre egy értelmes ötlet volt, erre seszöbeszéd adtok vmi FPS-t... Szóval nem ártana, ha mondjuk BG2, vagy Evil Island lenne a karácsonyi ajándok;-) Ingyen internet. Légyszi inkább ingyen telefont intézzetek nekem, az jobbak kéne, mert net az már van. Mondjuk 10-20 óra ingyen jöhet karácsonyra... :-)

Online játékok. Lehet, hogy csak én nem találtam, de szerintem nincs odaírva, hogy előfizetosek-e a bemutatott csak netes játékok... És modemen tényleg el lehet már játszani, vagy éppen elindul a dolog?

Aréna. Gyu szegény megint sír, hogy kéne még 2 oldal. Bizony. Esetleg az Elmebeteg barkácsrova helyett lehetne még egy. Valamint a bevezető is kicsit pazarlás... Szerintem megfelelő szerkesztéssel megturné maga mellett a tartalmat is Szittyó drága, csak nem kéne fél lapnyi szép kékes ég... (?) Olyan egyéb dolgokat nem említek, mint, hogy rossz cím van a StarMusic-ban, Meg ilyesmi, mert ez csak apró figyelmetlenség, megcsik. Tényleg lesz szerkilátogatás?

Bár innen én nem hiszem, hogy elmegyek...(-| További kellemes húsvétot, és pusztuljanak a reklámok.

BenMan

Üdv BenMan, Öreg Haver!

Lesz majd Armored Fist 3, amint a Tachyon körüli gondjaink lerendeződtek, nem kell izgulni, mert az ugye megárt az egészségnek. Ingyen telefont még magamnak sem tudok intézni, így sajna Te pont kimaradsz a szórásból. Általában az online játékok előfizetők vagy havidíjasak. Nem érdekes külön odaírni, hiszen szinte mindegyikre igaz ez. A barkácsrovaon mi magunk szoktuk a legjobbakat röhögni, főleg amikor csináljuk. Igen, sajnós a StarMusicba egy apró hiba csúszott, még jó, hogy a borító és a cikk legalább tényleg a Jamiroquai lemezéről szólt.

Sam

Bios Probléma

Szia Gyu!

Király az újság, de van egy kérdésem. véletlenül beírtam egy jelszót az AMIBIOS-omba, de nem tudom, mi az.

Kérlek, ha tudod mit kell tennem, légyszi írj!

Sam

Szia Sam!

Gyors értekezletet hívtunk össze a szerkesztőségben, hogy orvosoljuk a problémádat. Javaslataink:

1. Gyorsan szaladj a legközelebbi templomba, állíts gyertyát Szent Izidornak, az internet és a számítógépek védelmezőjének, majd mondj el 1024 miatyánkot és 256 bútoljmárgyorsabbant.
2. Ha ez nem működik, szerezz egy imaszőnyeget, majd terítsd le Taiwan felé, borulj le rá, érintsd homlokoddal a szőnyegrojtokat, majd folyamatosan mormold alaplapod gyártóját és típusát. Ha van szakállad, tépkedd meg és szórj hamut a fejedre, hogy jobb legyen az összhatás.
3. Ha ez sem jött be, akkor szerezz valahonnan egy fekete macskát, és pontban éjfélkor a számí-

tógépek temetőjében áldozd fel. Csak kék halálok világíthatják meg a titkos helyet ekkor, mert egyébként mit sem ér a mágia.

4. Ha mindezen erőfeszítések hiábavalóak voltak, szerezz a Bios lábait, vagy hajszálait közül egyet. Készíts egy BIOS vudu-babát viaszból, amelybe beszúrod a lábat vagy a hajszálakat. Majd szurkálj ott, ahol a password lehet.

5. Ha még ezután sem ment, akkor egyszerűen süsd ki a BIOS-t. Na nem a sütőben persze, mert az nagyon durva lenne. Bármely tapasztalt hardverbuheráló megmutatja, hogy kell.

6. Ha...de nincs több ha, hiszen az 5. pont az igazi megoldás.

Fecskés

No Subject

Szia Gyu!

Programozókat keresünk egy stratégiai játék készítéséhez. Persze nem profikat keresünk, de nem árt, ha van C++-ban, vagy Pascalban jártasságod.

Amennyiben valaki jelentkezik, kéretik nekem írni (dragon@idg.hu). Én továbbítom a jelentkezőknek Fecskés e-mail címét.

Ádám

Játék!

Kedves Game Star

Engedd meg azt az egyet, hogy végre legyen nekem is, csak egyszer, legyen végre Armoredem! De örülnék ennek, de ti csak néztek és adtok nekem Mortyrt, mely olyan morbid, mint a hétfejű sárkány. Kéne nekem Tachyon is de adtok nekem F-16-ot. Nem zavar az 16, de viszont lehetett volna Armored a CD tartómban!

Kedves Ádám!

Tele veled a postaládám
S engedd meg azt az egyet
Hogy e hónapban ne egyek meggyet
S ha nincs Armoreded
Akkor se veszítsd kedved
S ha vágyad a nagyszerű Tachyon
Ne vitázzunk álmaidon
Egyszer majd minden álom teljesül
S a kalács is egybesül
Be is fejezem ezt a verset, mely rémes
Jaj de jó a finom krémes ☺

Nem is tudtam, hogy költőfejedelem vagyok. Ja, hogy nem is vagyok? ☺ Azért köszönjük a csodás verset, buzdítok mindenkit, hogy írjon, költsön, rajzoljon. Hadd legyen sok jó napunk, olyan derűs momentumok ezek, amikor ilyesmit kapunk.

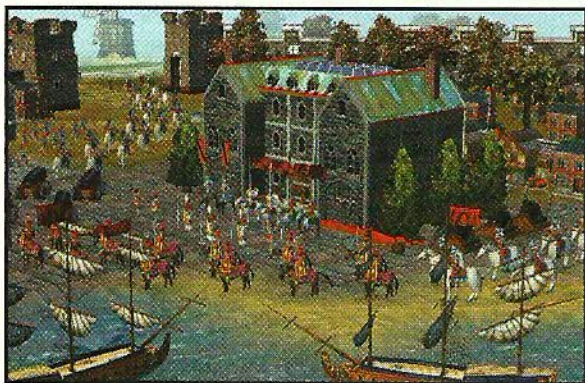
Úgy látom, megint sikerült a két oldal legaljára jutni. Ez szomorúsággal tölt el, ezért a januári számig elbúcsúzom, hogy jól kibőgjem magamat (a meghattottságtól persze). Addig is maradok maximális tisztelettel.

Gyu

ÍZELÍTŐ A KÖVETKEZŐ SZÁMBÓL,

MELY DECEMBER 19-ÉN JELENIK MEG

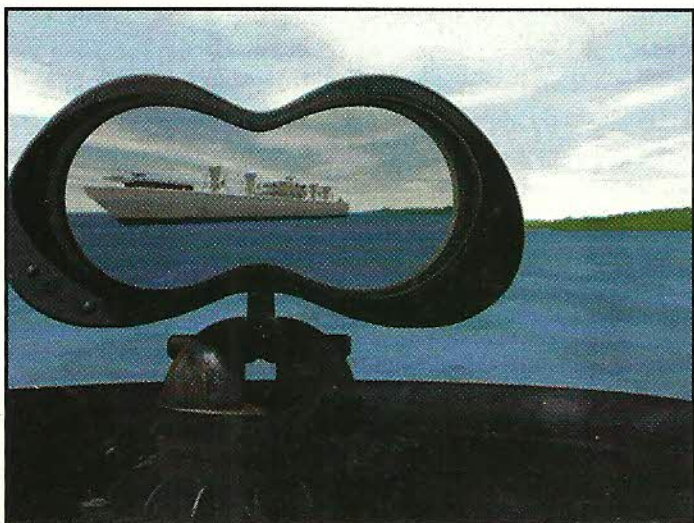
Empire Earth



A novemberi számban előzetesként tesztelt, Age of Kingset verő, valós idejű stratégiai játéknak végre megérkezett a végleges verziója. Népünket több mint félmillió (!) éven keresztül vezetgethetjük, a primitív őskorszaktól kezdve a távoli jövőig. Úgy hangzik, mint a Civilization? Nem, igazából egy jól megtervezett, de mégis pörgős RTS-ről van szó, amelyben Caesar, Napoleon és Patton tábornok mellett olyan hősök is szerepelnek majd, mint Elvis Presley, aki koncertjeivel seregeinket buzdítja harcra! ☺ Ha az Age of Empire-t királynak tartjuk, akkor az Empire Earth igazi „istencsászár” lehet... A következő számból kiderül, nem csak hiú ábrándokról van-e szó...

Silent Hunter II

Csendes és halálos... A második világháborús U boat-ok kegyetlenül meggritkították a szövetségesek hadi- és kereskedőhajóit is. A Das Boot című film hangulatában már készült hasonló témájú szimulátor: a műfaj rajongói talán még emlékeznek a klasszikus Aces of the Deepre. A később megjelent Silent Hunter sem volt rossz, de anno kicsit 2D-s volt a grafikája, és valahogy az sem dobott fel senkit, hogy Jenki tengeralattjárókkal kellett nyomulni a japán hajók ellen. A folytatásban szerepsére megint Herr kapitány szerepében merülhetünk a tenger mélyére...



Moto Racer 3



Az egyik legjobban játszható és leglátványosabb motorverseny-sorozat harmadik része végre elkészült. Az ECTS-en már kipróbáltuk a béta verziót, most hamarosan megkaparinthatjuk a véglegeset is. A szerkesztőségben pár napig – munka helyett – biztosan csak a motorok bőgését lehet majd hallani...☺

Gorasoul



Reméljük, a Baldur's Gate II rajongóinak tetszik a Darkest Day kiegészítő, de egyszer annak is vége van, utána pedig kell majd az utánpótlás. Bár a Baldur-sorozat véget ért, de a jövő hónapban teszteljük a Gorasoul-t, ami hasonló stílusú és minőségű kalandokat ígér.

Serious Sam II

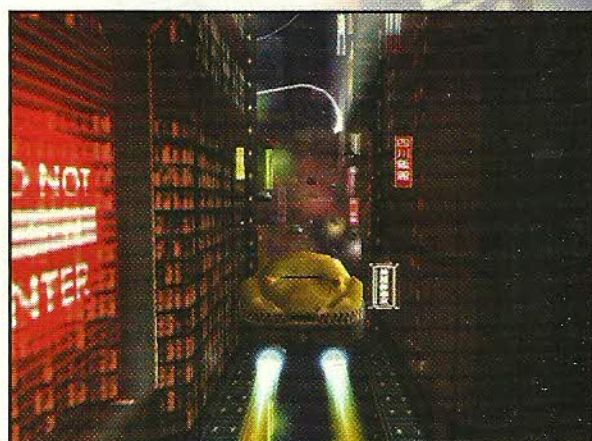
A Serious Sam meglepően ki-robbanó sikert aratott: talán a vártnál többen hajtanak a kevés gondolkozást és stratégiázást igénylő, „látoklövők” FPS-ekre... A horvát srácok persze addig ütik a vasat, amíg meleg, és már el is készültek a folytatással. A játék lényegét most



nem írom le, mert túl bonyolult, de a következő számból majd megtudjátok... ☺

New York Racer

A Beam Breakers mellett párhuzamosan készül a hasonzorú New York Racer, amely sokkal inkább az Ötödik Elemre hasonlít majd, ami nem véletlen, hiszen a francia Wannado birtokolja a film licencének jogait. Nekem az



ECTS-en jobban is tetszett a stuff, de hogy mennyire irányítható, az csak a végleges verzióból derül majd ki...



eJay

Zeneszerkeztő programok
különböző stílusú zeneszámokhoz

Jogdíjmentes hangminták ezrei!

Minden ami az MP3-hoz
valaha kellett!

Professzionális keverőszoftver
és videoklipszerkesztő!

RENDKÍVÜLI KARÁCSONYI AKCIÓNKAT
KERESD A NAGYOBB ÁRUHÁZAKBAN!

CREATE YOUR MUSIC NOW!

DYNAMIC
SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY

