

# BEVEZETŐ

Ugyi, megint eltelt egy hónap. Milyen gyorsan telik az idő, ha az ember GameStar-olvasgatással tölti napjait. © Ebben a hónapban is lesz mit olvasni és játszani. Ha csak azt veszem alapul, hogy mostani teljes játékunk, a Septerra Core több mint 100 óra tiszta játékidővel büszkélkedik, akkor azt hiszem, nem fogtok unatkozni.

Ha ehhez hozzászámolom a demók, valamint a CD-re felkerült új rovatok végigböngészésével töltött időt, akkor már a dolgozó embereknek szükségük lesz egy hét szabira, az egyetemisták és iskolások pedig jobb, ha beteget jelentenek. Matematikai expozém végére pedig az az egyszerű derivátum teszi fel a pontot, hogy maga az újság elolvasása is lassan megközelíti egy kisebb regény kiolvasási idejét.

De ugye amint az a MINŐSÉG nagykönyvében meg van írva, nemcsak a mennyiség, hanem annak formája is számít.

Úgy érzem, ezzel sem lesz probléma, hiszen teljes játékunk anno rengeteg dicsérő és elismerő szót kapott a szaksajtótól és a lelkes játékosoktól. A GameStar pedig, mint mindig, ugye most is fantasztikus © (legalábbis remélem).

S mint alant láthatjátok, nekünk az idő már nem számít, a szerkesztőség tagjai beléptek az öröklétbe, és így már szó szerint éjt nappallá téve robotolhatunk az újság szebbé és jobbá tételén. Ti pedig, Kedves Olvasók, vigyázzatok, mert a „Sztár a háznál” helyett bármikor betoppanhat hozzátok a „GameStar-vámpír a háznál” akciósapat. ☺

Addig is, amíg sikerül mindenkinek kinyomozni a címét, jó olvasgatást és játékot kívánunk.

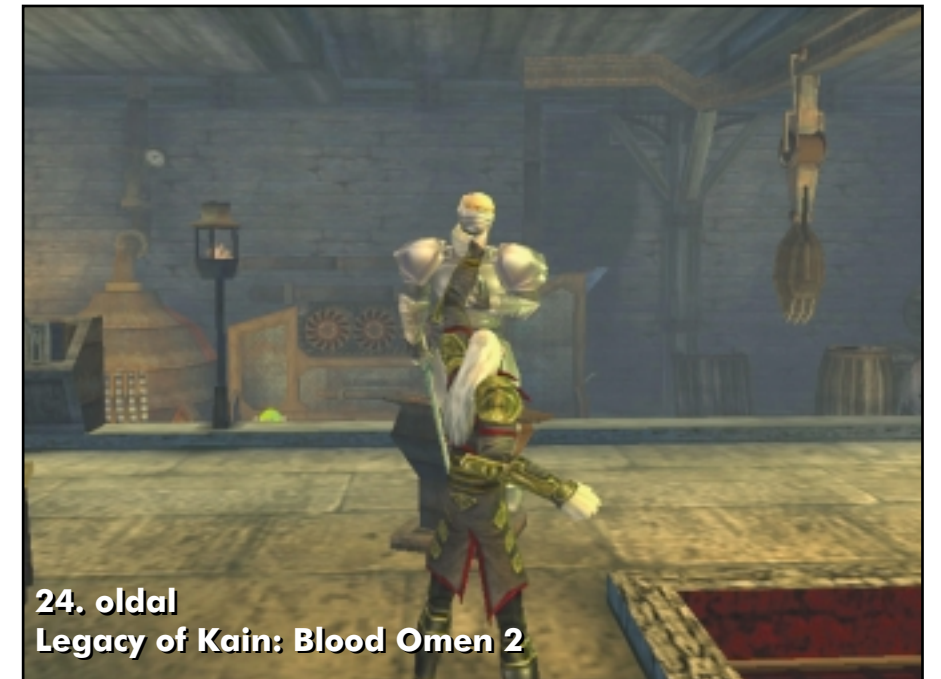
Hiszen PC-s játék az egész világ, vagy nem? ☺

Szittyó

„A bevezetővel kapcsolatos kockázatok és mellékhatások miatt keresse fel újságárusát vagy ügyeletes vámpíriját.”



Tartalom	
CD-tartalom	6
DVD-tartalom	7
Teljes játékunk: Septerra Core	8
Hírek	10
Előzetesek	
Highland Warriors	16
DTM Race	17
Rise of the Nations	18
Oblivions Lost	19
Xenus	20
Gore	21
Splinter Cell	22
Blood Rayne	23
Fókusz	
Legacy of Kain: Blood Omen 2	24
Negatív játékhősök főszerepben	30
Béta-teszt	
Counter-Strike: Condition Zero	32
Játékbevezetők	
Global Ops	34
Ghost Recon: Desert Siege	38
Spider-Man: The Movie	40
The Sims on Holiday	44
Dragon Throne	46
Dark Planet	48
Army Men RTS	50
Primitive Wars	52
War Commander	53
R.I.M.	54
Trains and Truck Tycoon	55
Giannaluca Vialli's Manager	56
Might and Magic XI	58
Nightstone	62
Endless Ages	64
The Secret of Nautilus	65
Jane's Attack Squadron	66
The Italian Job	68
Tony Hawk's Pro Skater 3	70
Virtua Tennis	74
Citrom díj: V.I.P.	75
Budget	76
Játékmúzeum: Régi szuperhősök játékok	78
Tipppek, trükkök	
Heroes IV-tipppek	80
Septerra Core-végigjátszás	82
Rövid tipppek (benne: Jedi Knight 2)	84
Behálózva	
Net-egyveleg	88
Modtestek	90
Motor City Online	92
Net-technika	93
Mélyvíz	
Hardverhírek	94
2002/2003-as hardvertrendek	98
Piactér	104
Detonator-tuning	106
Kisördögök – DDR333-as alaplapok	110
Hardverteszt-összesítő	115
Barkács rovat	116
Másvilág	
Starbrowser	118
Starmovie	119
Starmusic	120
Starbook	121
Közösség rovat	
KV-szünet – Szoftver	122
KV-szünet – Hardver	124
Másik oldal	125
Aréna	126
Ízelítő a következő számból	128



24. oldal  
Legacy of Kain: Blood Omen 2

„A Blood Omen 2 elképesztően egyetlen játék. Egy igrámat nem ismerő, vérszomjas, „rosszfiú” vámpírhóstit irányítunk, akinek szemében mindenki csak potenciális étel: ellenséges élőhalottak, „konzerve” bűjt lovak, szerencsétlen járókelők és az életükért könyörgő, leláncolt, nyomorult emberek – férfiak és nők egyaránt. Ráadásul Kain igazi „vérkohlalista”: a vörös nedűt mutató szintje folyamatosan csökken, és ahogy egyre tapasztaltabbak leszünk, egyre többet tudunk (sőt, kell) magunkba szívunk, úgyhogy a torkos élőhalott áldozatainak száma is jócskán növekszik.”

## 40. oldal: Spider-Man: The Movie

„Magát a Pókembert még egyetlen játékban sem ábrázolták ennyire mesterien: alakja, izomzata teljesen élethű, ruháján meglátszanak a gyűrődések, „napszemüvegén” megcsillan a fény, és tökéletes munkát végeztek animációjával is. Királyságos még a zöldes páncéltű Green Goblin, és a többi szuperhős kinézete is nagyon ott van a színen. Ja igen, ki ne hagyjam a felsorolásból Kirsten Dunstot (Mary Jane-t) se: ő is nagyon aranyos. ☺”



## 110. oldal: Kisördögök: Félúton a 666 MHz felé

„Miután az idei CeBIT-en Gyu sikerrel meggyőzte a világ hardvergyártó cégeinek nagyobb részét arról, hogy mi vagyunk a legjobb fejek a galaxisban, újult erővel özönlenek hozzánk a frissebbnél frissebb teszt-hardverek. Épp időben ahhoz, hogy amikor itthon is megjelennek ezek a termékek, már felkészülten, információval átitatva léphessetek be a számítésholtok ajtaján, és a legnagyobb magabiztossággal mutathassatok rá a „kiválasztottra”. Legújabb áldozataink a nemrégiben debütált, DDR333-as RAM-okat használó alaplapok lesznek.”





# CD-TARTALOM

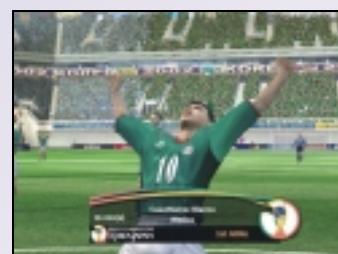
CD-k kizárólag a „kék GameStar“-ban található!

## Játékdemók



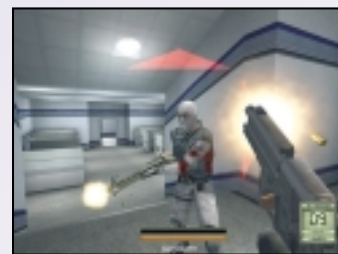
### Army Men RTS (104,03 MB)

Nem volt egy sikeresorozat az *Army Men*, de most lehet, hogy rátalált a helyes útra! Gyerekkorunk zöld műanyag katonái ugyanis ezúttal egy valós idejű stratégia részeként, látványos 3D-ben nyomják a harcot a bézs színűek ellen. Számtalan épület, objektum, jármű, és különböző feladatok specializált katonák várják, hogy bevegyük őket a ház visszafoglalásáért folyó küzdelemben, legalább is erről szól a 35 perces játékszható demó, amely rögtön a mélyvízbe, a 4. küldetésbe dob minket.



### FIFA World Cup 2002 (24,27 MB)

A történelem ismétli önmagát! Négy év telt már el 1998 óta, amikor is az Electronic Arts külön világbajnoki kiadással rendeztette meg a FIFA-rajongókat. Azon a nyáron szénné koptattuk a billentyűzetek WSAD gombjait. Ez az idén sem marad el, hiszen április végén megjelent a *FIFA World Cup 2002*. Nemcsak a grafika és a játékelmény lett klasszissokkal jobb, de az EA – szokásaitól eltérően – jóval több, mint két percet engedélyez a kipróbálásra.



### Soldier of Fortune II (54,74 MB)

A Raven Software nemrégiben befejezte *Jedi Knight II* című játékát, mely azóta is lázban tartja a világot (sajnos még nincs demója). Ám nem szabad megfeledkeznünk legújabb fejlesztéséről sem, amely nem más, mint a *Soldier of Fortune II*. Ebben a demóban összesen egy pályát próbálhatunk ki. Ahhoz, hogy működjön, hálózati kapcsolatban kell lennünk az ellenfelekkel (ami lehet internet- vagy helyi kapcsolat: LAN).

## Mélyvíz

### Sonique v2.0 Alpha

Hosszú csend után ismét előkerült a WinAmp legnagyobb „ellensége”, a Sonique. Ez is egy zenelejátszó, amely most megújult formával tért vissza. Mivel ez még egy korai változat, sajnos elég sok hiba van benne. Egyik legszembetűnőbb ilyenfajta probléma, hogy egyelőre az MP3-ak sokkal gyengébben hangzanak ezen keresztül, mint mondjuk a WinAmpben... Azért érdemes megsejmelni, hogy min is dolgoztak/dolgoznak a fejlesztők oly sokáig!



## Extra

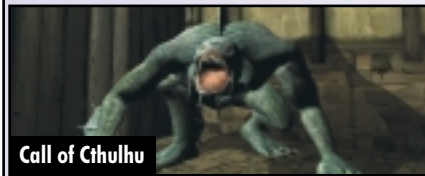
### A „mindent látó”

A mai játékvilágban kedvelt elfoglaltság, hogy felvesszük meccseinket, és később visszanezve okulunk a hibáinkból, vagy nagyokat csodálkozunk mások tudásán. Na már most adott az a rengeteg demó, és itt van a Seismovision nevezetű program, amely több játék elmentett demóját képes lejátszani. Hogy mely játékok ezek? Itt a lista: *Quake 1, Quake 2, Quake 3 Arena, Half-Life, Unreal Tournament, Star Trek Voyager Elite Force, Return to Castle Wolfenstein*. A CD-n megtalálhatod a program telepítőjét és a hozzá kiadott legutóbbi javítást (amely 2.01-es változattá frissíti magát)! Jó nézelődést mindenkinek!

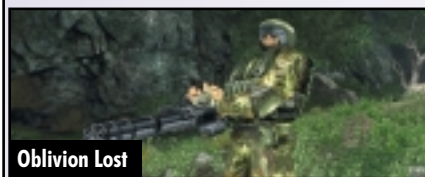
### Hídépítés felsőfokon...

Már korábban megosztottuk veletek a Pontifex nevezetű, nagyon jópofa és igen szórakoztató játékot. Ebben különféle hidakat kellett építenünk a lehető legolcsóbban és legegyszerűbben. Két oka van annak, hogy ezúttal feltettük CD-nkre: Először is aktuális számunkban írtunk róla, másodsor pedig elképzelhető, hogy többen elmulasztottátok (és mivel kihagyhatatlan, most újra itt a lehetőség). Mindössze annyi a dolgotok, hogy a CD-n található .zip fájlt kicsomagoljátok, majd elindítjátok a kicsomagolt .exe állományt!

## Animációk



Call of Cthulhu



Oblivion Lost



Zanzarah

## Filmbemutatók



Minority Report



The Sum of All Fears

## Rovatok

Ebben a hónapban a már megismert rovatstruktúra tovább bővült! Mostantól már a Multiverzum Magazin „hasábjait” is böngészhettek CD-nken, amelyben rengeteg olvasnivalót találhattok sci-fi, szerepjáték és még ki tudja mennyi témában... Ám ez még nem minden. A jövő hónaptól reményeink szerint újabb érdekes rovatokkal jelentkezünk! Amennyiben van valami jó ötleted, külön rovat, amelynek készítésében esetleg Te magad is szívesen segídnél, írd erre a címre (rovatok@idg.hu), és jelentkezni fogunk!

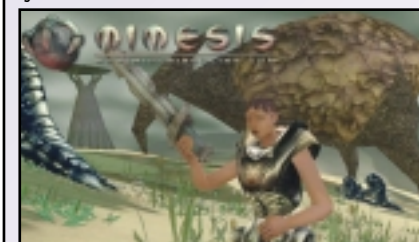
# DVD-TARTALOM

DVD kizárólag az „ezüst GameStar“-ban található!

## Exkluzív anyagok

### Mimesis-Online

Manapság egyre inkább elterjedőben vannak az MMORPG-k. Az egy időben, tömegek által játszható szerepjátékok, ahányan vannak, annyifélek. Egy részük a távoli jövőben, kozmikus kataklizmák után játszódik. Ilyen a Mimesis is, amely látványos grafikájú, gyors és könnyen elsajátítható. Szerencsére a fegyverzetet és páncélzatot is könnyen lehet csereberélni, s nem nehéz társaságot találni egy jó kis vadászathoz. A közelharc szerelmesei imádni fogják ezt a játékot: elég kevés a távolra ható fegyver. Most csak Nektek, csak most, egy ingyenes, 3 napos kipróbáló változatot mellékelünk. S csak a GameStar olvasóinak kedvéért június végéig meghosszabbítja a Tannhauser Gate azt az ajánlatát, hogy aki regisztrálja magát, az 9,95 dollárért örök időkre megvásárolja magának a jogot, hogy játszasson. Ezt nevezik kihagyhatatlan ajánlatnak! Szóval találkozzunk a Mimesisben!



### Barkács rovat: Epizód II

A rengeteg visszajelzésből ítéve úgy érezzük, hogy tetszik nektek a világon teljesen egyedülálló „Barkács” rovatunk. Mivel mindenképpen folytatni akarjuk ezt a sorozatot, a történet legújabb Epi-

zódjában néhány újabb hardverelem került... sok minden alá ☺. Mivel magát a jelenséget elég nehéz leírni, így mindenképpen érdemes megsejmelni a videót! Amennyiben van valami hasonló ötleted, esetleg hardverekkel is hozzájárulnál a rovatához, jelenkezz ezen az e-mail címen, „Barkács” témával: gamestar@gamestar.hu

### WCG: A magyarok így csinálják!

Nem is olyan régen megrendezték a World Cyber Games világbajnokságot. Ez a verseny, akárcsak a hazai EarthQuake, egy olyan virtuális party, amelyen több száz, sőt több ezer megszállott játékos méri össze tudását a különféle játékokban. A legutóbbi kicsit rendhagyó volt! Mi is ott voltunk, és képviseltük országunkat néhány nagyszerű gamerrel. Ebbe pillanthatás most bele Te is!

### Így készül: GameStar CD

Néhány hete ellátogattunk az akkor még igen szel Prágába, hogy megsejmeljük, pontosan hogyan is csinálják az általunk is nagyon kedvelt (©) GameStar CD mellékletet. Rövid összeállításunkban Ti is belepillanthatok a készítésbe, és látni fogjátok, hogy milyen sok fázison keresztül készülnek az átlagos CD-k (és, ha jól figyeltek, „megláthatjátok”, hogy mennyi hibalehetőség is van, csupán a gyáron belül – egy kész csoda, hogy mondjuk 10-20 ezer példányból csak néhány darab lesz problémás...). Sajnálatos módon nem tudtuk felvenni a DVD-k gyártását, mivel azt „titoktartási okokból” (vagy csak azért, mert még elég új technológia ez) nem rögzíthettük videóra. Mindazonáltal úgy érezzük, hogy ez is nagyon érdekes.

## Egyéb érdekességek

### Demók:

Aktuális DVD mellékletünkön is több új játékdemó kapott helyet. Az előző hónapban sajnos helyhiány miatt nem tudtuk feltenni a *Warrior Kings* demóját. Most orvosoljuk ezt a hibát. Ha az oldal jobb oldalára nézel, további ízelítőt találsz a DVD-n található demókról.

### Mélyvíz:

A DVD-n lévő Mélyvíz rovat ezúttal igen méreteres sikeredett. Hozzávetőlegesen 25-tel több program került rá, mint a CD-re! Remélhetőleg több órán keresztül kutakodtok majd köztük, és kis szerencsével a bőség zavara okozza majd a legnagyobb fejfájást... ☺

### Animációk:

*Agassi Tennis Generation, Archangel, Divine Divinity, Gore Grand Prix 4, Karma Immortality, Largo Winch, Neverwinter Nights*

### Képek:

Akárcsak az előző hónapban, most is feltesszük a DVD mellékletre a játékcikkekhez tartozó képeket. Most is vannak kivételek, és bizony sajnos lesznek is, hiszen a még béta-programokról például nem tehetünk fel semmit (na jó, néhány kivétel azért elképzelhető ☺). E hónapban ezekből a játékokból szemezgethettek:

*Army Men: RTS, Dark Planet: Battle for Natrolis, Dragon Throne, Endless Ages, Ghost Recon: Desert Siege, Gianluca Vialli's European Manager, Global Operations, Jane's Attack Squadron, Legacy of Kain: Blood Omen 2, Might & Magic 9, Nightstone, Primitive Wars, RIM - Battle Planets, Spider-Man: The Movie, The Italian Job, The Secret of Nautilus, Tony Hawk's Pro Skater 3, Trains and Trucks Tycoon, Virtua Tennis, V.I.P., War Commander*

### Modok:

*Action Half-Life beta 4, ChaosUT beta 4, Quake 3 - Navy Seals*

## Demók

### Age of Wonders 2



### Diggles



### Dungeon Siege



### Gorasoul



Természetesen nem csak ennyi meglepetéssel szolgál DVD mellékletünk. Egyrészt nem volt már több helyünk a tartalomra ☺, másrészt... de a többi legyen meglepetés (és különben is... a DVD-leadás a lap elkészítése után van néhány nappal, tehát még nem is tudjuk pontosan, hogy mi is lesz rajta ☺)! Nem szabad továbbá elfelejteni, hogy a DVD a bal oldalon látható teljes CD-tartalmat is magába foglalja, beleértve aktuális teljes játékunkat, a *Septerra Core-t* is (amelyről a következő oldalon olvashatsz)!



Metropolis Software

# SEPTERRA CORE: LEGACY OF THE CREATOR

## HETEDHÉT HATÁRON TÚL

**KATEGÓRIA:** izometrikus RPG-kaland **KÖRNYEZET:** technokrata fantasy **NEHÉZSÉG:** nehéz **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** előbb érj a végére ☺ **MULTI-LEHETŐSÉGEK:** nincs

**A**z anime töretlenül hódít a világ játékgépeiben – legyen az konzol vagy PC – a szerepjátékok nem kevésbé. Ha ezt a két elemet összegyűrjük, elhelyezzük egy jól kidolgozott technokrata-fantasy világban, adunk alá egy fokozatosan kibontakozó, érdekesítő történetet, teszünk mellé néhány szexis női és szimpatikus férfi szereplőt, akkor máris megkapjuk a ...hmm... igen, gondolom, a Final Fantasy ugrik be elsőre mindenkinek – pedig most nem róla van szó. A fenti dolgok ugyanis e havi teljes játékunkra, a Septerra Core-ra vonatkoznak!

Aki ismeri a FF sorozat által fémjelzett manga-szerepjátékokat, az rögtön otthonosan fog mozogni az SC-ben. Bár a hasonlóság első ránézésre is egyértelmű, jobban elmerülve majd a részletekben észre fogjátok venni, hogy alapvetően más koncepció vezette a Valkyrie fejlesztőt, mint az FF-et megálmodó Square-t. Amott a játékmenet fő elemei az újabb és újabb csaták voltak, s gyakorlatilag ezeket kötötte össze egy egészzé a sztori, itt viszont a játék mozgatórugója maga a történet, s a harcok éppúgy csak egy részét adják az egésznek, mint a tárgyhasználat vagy a dialógusok, amelyek gyakorlatilag az egész cselekményt pontról pontra továbbviszik.

A játék világa rendkívül jól kidolgozott: a Septerra nevű, hét nagy réteg-kontinensre (shell vagy szint) osztható bolygónak legbelső része, a Mag (Septerra Core, ugyebár) sötét titkokat, szunnyadó erőket rejt... E körül keringenek az előbb említett shellek, melyek lebegő karámként választják el egymástól a világ különböző társadalmi rétegeit – a belső kontinenseken a Kiválasztottak, a külsőkön a pórnép éli mindennapjait. A legendák szerint a Magban maga a Teremtő hagyta hátra utolsó ajándékát a világnak, ám a zár kulcsait gondosan elrejtette a földrészekben, amelyek minden száz évben rendeződnek csak úgy, hogy utat nyissanak a középpont felé... Gondolom, innentől kezdve nem nehéz kitalálni a bonyodalma okát: az egyik Kiválasztott megtalálja a kulcsokat, és úgy gondolja, hogy ő az, akinek a próféciák szerint fel kell törnie a zárat. Mások viszont nem így érzik a dolgot – s a hajsza rövidesen megkezdődik...

Ezen eseményektől meglehetősen távolságban, a második szinten tengeti eseménytelen mindennapjait Maya, a játék főhőse, aki – ahogy az már lenni szokott ☺ – egyszer csak belekeveredik a hataloméhes gonosz elleni küzdelembe. Megindul hosszú és kalandos utazása a shelleken keresztül, amelynek során barátokkal éppúgy találkozik majd, mint ellenségekkel, akik hátráltatják céljai elérésében, vagy épp agyatlan monszttakkal, akik egyszerűen „csak” az életére törnek.

### Hétpróbás irányítás

Aki most találkozik először ilyen stílusú játékkal, annak sem kell megijednie – az SC kezelése pofonegyszerű. A játéktéren a mozgás egyértelmű (egérrel történik, dupla kattintással futhatsz, folyamatosan nyomva tartott gombbal pedig közvetlenül irányíthatod embereidet). A városokat elhagyva az adott shellt teljes egészében mutató nagyképre kerülsz. Bármikor elérheted legfontosabb használati tárgyaidat és gyógyító italaiddat, ha lehúrod a kurzort a képernyő aljára. Az itt található Subscreen ikonra kattintva megnézheted skill-

táblázatot, a „fate-kártyáidat” (lásd lejjebb), itt informálódhatsz karaktereid felszereléséről, tulajdonságairól, tapasztalati szintjéről és pénzmennyiségéről is.

### Az egyes spelleket különböző „fate-kártyák” testesítik meg (Magic The Gathering Rulz :)

Harc közben, mely az FF-re jellemző „félíg körre osztott” rendszerben zajlik, alapban a [Q] gombot lenyomva választhatod ki a használni kívánt fegyvert vagy varázslatot, ám arra mindig figyelj, hogy a karaktered portréja alatt folyamatosan töltődő piros csík legalább az egyes szintet érje el a háromból. Ekkor tudod ugyanis használni a legalapvetőbb harci képességeidet – ha nagyobb fegyvereket vagy combosabb varázslatokat akarsz elsűtni, akkor meg kell várnod, amíg a csík eléri a maximális, harmadik töltöttségi szintet.

Nagyon érdekes, és még a tapasztalt RPG-seknek is kellemes része a játéknak a varázslásrendszer. A szokásos „megtanulom-memorizálok-elsűtöm” sémától eltérően itt az egyes spelleket különböző „fate-kártyák” testesítik meg (Magic The Gathering Rulz ☺), amelyeket akár kombinálhatunk (!) is egymással! Mindenféle szószaporítás helyett azt ajánlom, ugorjatok neki a játéknak – nem fogtok csalódní! A CD-n megtalálhatjátok az angol nyelvű manuált, amelyben minden segítséget fellelhetek az induláshoz, ha pedig a játék közben adódnának nehézségeitek, a Tippek rovatban és a második CD-n ott csücsül egy teljes magyar nyelvű végigjátszás. (Használni csak a legvégső esetben! ☺)

Jó szórakozást mindenkinek!  
**Boe**







# HIGHLAND WARRIORS

## EZ NEM LESZ SKÓT VICCI!

Data Becker/Soft Enterprises



**B** hetetlen című epikus középkori történelmi kalandfilmre, amelyben Mel Gibson félig kékre pingált arccal rohangászott, és monumentális csatajelenetekben, vérben fürödve mérszázolta le a csópp kis skót lázadó seregével a többszörös túlerőben lévő angolokat. A számítógépes játék-**ipar immár másodszor örökíti meg ezt a korszakot és küzdelmet – reméljük, ezúttal nagyobb sikerrel...**

A '99-ben megjelent, Eidos-féle Braveheart ugyanis remek grafikája ellenére elég nagy csalódot okozott: aki nem veszett el a különféle (rosszul kidolgozott) menürendszerek erdejében, az a korához képest rendkívül látványos, ámde időtlenül irányítható csaták során vérzett el bennem némi hiányérzet, hogy ezt a remek történelmi konfliktust (amikor a c fős angolokat olyan „kirádon elfenekelték) senki kitétte meg eddig normál (Bár az Age of Kingsben is rat, az lelketlenül unalma filmhez képest.). Persze másokban azért fe hogy miért kell harmadsz „rettenthetetlenkedni”, a szintén érdekes korszak n nul a parlagon hever, és n több ezer évet mutatnak (Earth)

„Manapság a legtöbb RTS vagy futurisztikus, vagy misztikus, esetleg az egész történelmet öleli fel” – válaszolta Andy Manson, a játékot tervező Soft Enterprises cég vezetője. „Úgy éreztük, hogy így a játékosok kimaradnak a történelem néhány izgalmasabb időszakából, és erőszakossága miatt leginkább ez a korszak és helyszín adja magát egy jó kis 3D-s RTS-hez.”

### Rettenthetetlen 3D-s motor

A „jó kis 3D” pedig erős eufemizmus, ugyanis a még pre-alfa verzióban is elképesztő látványelemekben gyönyörködhetünk. Az összes 3D-s modell 8000 poligonból áll, ami elképesztő teljesítmény egy valószínűleg idejű stratégiánál! No és szó sincs arról, hogy a vizuális szépség oltárán feláldozzák a zoomolhatóságot, mint a hamarosan megjelenő Warcraft III-ban: itt akár egészen messzire is kikerülhetünk, hogy taktikai látószögéből nézhessük a pályát, vagy olyan közelre lemegetünk, hogy a katonák tökéletesen kidolgozott arcvonásait is megbámulhatjuk! Remélem, a különféle érzelmeket is felfedezhetem majd rajtuk, mert mindig is vágytam arra, hogy az ellenség rettegő tekintetével találkozzam, mielőtt miszlikbe aprítanám a sereget! ©

Gyorsan essünk még túl a technikai részleteken: egyszerre a képernyőn 200 000 poligon lehet, ez pedig 200 katonáa megjelenítését biztosítja, ami bizony nem csekélység egy ilyen grafikai 3D-s RTS-nél... Nem fognak szégyenkezni a grafikusok az 1700 poligont tartalmazó épületek és a 600-as fák megjelenítése miatt sem – ezek mind tökéletesen realizáltak árnyékokat fognak vetni. Végre a házak felépítésekor vagy lerombolásakor sem csak 3-5 fázszt láthatunk, mint az eddigi RTS-ekben, hanem egész pontosan harmincat! Szóval élethűségben nem lesz hiány...

### Rettenthetetlen Wallace, vagy „fakólovás” Edward?

Akinek netán nem szimpatikus William Wallace oldalán harcolni, vagy csak ki akarja próbálni az ellenséket, az a hegylakók mellett belánjába, a Kereskedőkhöz, i. Minden oldalnak megles egységei és ezek a lehető leg ruhákban és páncélokban fe majd. éle nyersanyagok teljesen: Age of Kingsével (fa, kő, érc, lonság viszont, hogy a parasz-  
nkában specializálják magura. (Tehát egy profi favágó i az ágakat, viszont annál töb-  
la tehenek fejésével.) dhetnek katonáink is, ami ön-  
nem lenne hatalmas újítás, az hogy a különféle alakzatokba  
atonai egységek közösen is tap-  
paszlatot nyernek!

Érdekes még, hogy a különböző évszakokban tapasztalható időjárás-változás nemcsak hangulati, illetve a mezőgazdaságot befolyásoló elem lesz, hanem taktikai jelentősége is lehet például annak, hogy a hóesés lelassítja csapatainak mozgását. Sajnos az angol várurak fejének visszaküldésével még sokáig várni kell, de a szerencsések már az idei E3-on láthatják élőben is a játékot.

### Bad Sector

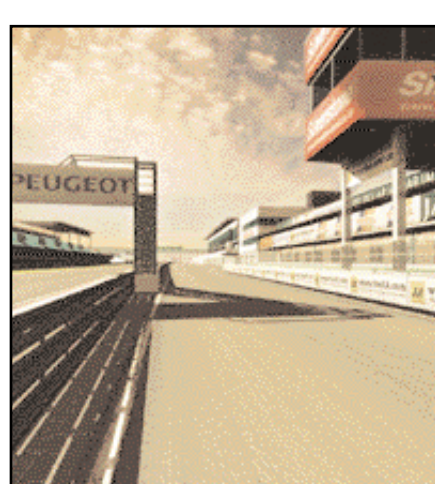
**Highland Warriors**  
www.highlandwarriors.com

<b>AMITŐL JÓ LEHET</b>	<b>AMITŐL NEM</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>elképesztő grafika</li> <li>komoly újítások az AOK-hoz képest</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ha mégsem túl „komolyak”</li> </ul>
<b>MENNYIRE TÚNIK JÓNAK</b>	
Megjelenés: 2002. vége	

Codemasters

# DTM RACE DRIVE

## ASZFALTSZTÁROK PARÁDÉJA



**L** átványos grafika? Csodás gépek? Változat pályák? Ma már (kis képzavarral élve) labba se rúghat az az autóverseny, amely nem rendelkezik ezekkel a jellemzőkkel. És ez már kezd kevés lenni, sőt: esetenként már az unalomba fordul a dolog. Szerencsére vannak még fejlesztők, akik nem félnek az újítástól, és mernek új lehetőségeket csempészni a rég bejáratott játéktípusokba is.

Pilótánk ugyan nem fog folytonosan partikra járni, szép nők társaságában, mint a Forma-1-es sztárok, de mindenképpen változatosabb élete lesz, mint társainak. Hősünk szokás szerint a nulláról kezd, és csak akkor, ha mint teszvezető jól teljesített, pályázhat arra, hogy komolyabb gépeket is a kezébe adjanak. Ehhez hasonlót már láttunk a NFS-5-ben is, itt azonban nemcsak küldetéseket végzünk el, szette sorjában, hanem valódi filmszerű történet főszereplővé válunk. Az események folyását hosszabb-rövidebb átvezető animációkon át követhetjük figyelemmel. S, hogy ne csak a belső grafikus motor nyújtotta átlagos bejátszásokat lássunk, arról képzett színészek és a legfrissebb motion-capture technika fog gondoskodni. Emiatt a program költségvetése is elég magas: mintegy 5 millió euro!

### Itt a pálya, hol a pálya?

Természetesen ennél azért több kell az üdvözüléshez, de az előjelek kedvezőek: összesen 42 különböző járgányt nyújtölhetünk (beleértve a Minit éppúgy, mint a Mercedes CLK-t), amelyek legalább 5000 poligonból állnak. A „kampányon” kívül 13 nemzet bajnokságában vehetünk részt, ami legkevesebb 38 pályát jelent. Ez utóbbiakat műholdas adatok alapján készítették, úgyhogy – a fejlesztők elmondása alapján – centiméterre egyeznek a valódiakkal. A versenyaútok kialakításánál is ügyeltek a részletekre: minden egyes reklámfelirat ott lesz, ahol a valóóságban is van. (Mondjuk, azt nem tudom, hogy ez a játékosok hány százalékát hozza lázba...) Cserébe

magunk jarmuvarunk beállítását, szerencsére a teljes lehetősége bent van a játékban, úgyhogy kedvünkre darabokra zúzhatjuk kedvenc masinánkat ©.

### „Nehéz a dolga a pilótának”

Pilótánk története egyébként többféleképpen is alakulhat: ha nagyon profik vagyunk, és zsinórban mindig győzünk, akkor a sztori felgyorsul – hamarabb megkapjuk a zsíros szerződéseket, és a neves versenystállók levelei halmokban fognak tornyosulni virtuális irodánk asztalán. Az ígéretet alapján a profiknak sem kell attól félniük, hogy túl könnyű lesz a győzelem – a gép figyelni ténykedésünket, és szükség esetén a konkurens versenyzők is bekeményítenek, nehogy már olyan könnyű legyen az élet ©. Itt említendő meg, hogy a fejlesztők az ellenfelek intelligenciáján is csiszolgattak: mivel egyszerre akár 20 autó is ténfereghet a pályán, némileg kibővítették az eddigi lehetőségeket. Ellenfeleink most már nemcsak a normál, az előzési és a kitérés útjvonat ismerik, hanem ugyanolyan útkereső képességgel rendelkeznek, mint derék katonáink a jobb RTS-ekben. Ebből kifolyólag még a legaljasabb trükkjeinket is sok esetben kivédik, még ha meg is előztük őket, végig a nyomunkban fognak lihegni. S, mint tudjuk, elég egy kis hiba és... Az események során kisebb mellékküldetésekkel is találkozunk: más csapatok tesztteredményeit müljük felül, vagy kieséses versenyt folytatunk egyik riválisunkkal egy jobb állás eléréseért. Ha pedig ráunnánk a kemény feladatokra, nyugodtan beléphetünk valamelyik DTM-versenystár életébe, s például Jean Alesiéket is gyűjtögethetjük a bajnokságokon a győzelmi pontokat. Mindent összevetve, a DTM Race Driver már most is kimagaslik a mezőnyből, és ha a fejlesztőknek a maradék ígéretüket is sikerül valóra váltaniuk, akkor az autóversenyek kedvelői igazi inycséget fognak az asztalukra kapni.

Uhu

**DTM Race Drive**  
www.codemasters.com

<b>AMITŐL JÓ LEHET</b>	<b>AMITŐL NEM</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>új, változatos játékménet</li> <li>érdekes történet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>lapos, elcsépelet sztori</li> <li>gyenge irányítás és grafika</li> </ul>
<b>MENNYIRE TÚNIK JÓNAK</b>	
Megjelenés: 2002. június 28.	

STRATEGIA

SZIMULÁTOR





# RISE OF NATIONS

Microsoft/Big Huge Games

BIRODALMI LÉPEGETÉS

**Úgy tűnik, sokak titkos vágya egy hatalmas és győzelmes impérium irányítása, igazgatása, akár több ezer éven keresztül is. Ha a Civilization sorozat jut erről a témáról az eszünkbe, akkor jó helyen járunk, már csak azért is, mert e készülő játék egyik alkotója – Brian Reynolds – is részt vett a Civék fejlesztésében. Van azonban egy lényeges különbség a nagy előd és a RoN között: utóbbi valós időben fog játszódni!**

Szerencsére nem kell aggódnunk, hogy emiatt nem lesz elég összetett a program – 8 fejezetben keresztül jutunk el a kőkorszakból napjainkba, a jövő harci eseményei azonban nem szerepelnek a RoN-ban. Az *Age of Empires*höz hasonlóan itt is az a célunk, hogy minél előbb átlépjünk egy modernebb korba. Ehhez azonban nem elég a megfelelő nyersanyag-mennyiség: szükségünk van egy bizonyos szintű tudományos fejlettségre is. Négy kategóriában kutatathatunk: hadsereg, kereskedelem, tudomány és belpolitika. Az elérhető szintek száma mindegyiknél nyolc, az viszont rajtunk múlik, hogy kiegyensúlyozottan fejlesztgetjük őket, vagy specializálódunk. Birodalmunknak látható határai vannak, amit új települések létesítésével tudunk kijebbné tolni (bár a városalapítások száma korlátozva van), vagy pedig, a harciasabb utat választva, elfoglaljuk az ellenségeseket. A határok a Civ3-hoz hasonlóan komoly szereppel bírnak – csak a befolyásunk alatt álló terület erőforrásait tudjuk felhasználni. Kezdetkor három alapanyag jön szóba: étel, fa és arany. Később ehhez csatlakozik még a fém, az olaj és a tudás. Ez utóbbi „nyersanyagot” úgy tudjuk összegyűjteni, ha elküldjük pár polgárunkat az egyetemre. Aranyat sem a bányában szerzünk, hanem kereskedelmi karavánok indításával. Ezek automatikusan vándorolnak a városaink között, egyúttal az őrző szerepét is betöltve, viszont az ellenség meg tudja támadni őket. A 6 fő alapanyag mellett van 32 kevésbé fontos nyersanyag is: drágakövek, selyem, alumínium és társai. Ezek apró előnyöket adnak a kezünkbe: pl. a drágakövek megemelik a kereskedelmi bevételek határát. Rendkívül érdekes újítás a bevételek maximalizálása – hiába küldünk egy kisebbfajta munkáshadsereget fát vágni: az egy perc alatt kitermelhető falmennyiség egy bizonyos határon túl nem fog növekedni.

## Nagy Sándor örökösei

A grafika elsőre – és másodkra is ☺ – nagyon hasonlít az *Age of Kings*re. Van azonban egy lényeges különbség: a zoomolásnak köszönhetően akár márdártávlatból is figyelhetjük az eseményeket. Erre egyébként szükségünk is lesz, mert a harcokban az egységek számától és minőségétől függetlenül el kell majd a komoly taktikázás. Formációk és manőverek megfelelő alkalmazása nélkül esélyünk sem lesz az ütközetek megnyerésére. Ha viszont ezeket

okosan alkalmazzuk, akkor például lehetőségünk nyílik arra, hogy egy váratlan hadmozdulattal oldalba kapjuk az ellenfél ágyúit, ahelyett, hogy szemből támadva lemészároltatnánk magunkat. A csatákat még a tábornokok speciális képességei is színesítik: csapatunkat egy időre álcázzák, támadó katonáink bónuszokat kapnak, vagy elit alakulatunkat közönséges egységnek tüntetik fel az ellenség előtt.

## Ostromállapot

Az 5000 év alatt számos fegyverrel találkozunk, a harci bárdtól kezdve az ostromgépen át a páncélosokig számos eszközzel boldogíthatjuk az ellent. Természetesen lesznek vízi, és légi alakulatok is. A hetedik eposz végén még atomfegyvert is bevetethetünk, aminek igen pusztító a hatása. Vigyázni kell azonban arra, hogy ne bonyolódjunk ellenfelünkkel nukleáris háborúba, mert bizonyos számú atomcsapás után elérjük az armageddon-állapotot, és ekkor mindenki elveszti a játékot. A városok elfoglalása is különbözik egy kicsit az RTS-ekben megszokottaktól. Ahelyett, hogy az egész területet porig rombolnánk, elég, ha a központot szedjük szét, ugyanakkor több katonánknak kell a térségben lennie, mint az ellenfélnek. Ha ez megtörtént, a város semleges lesz. Ezután, ha küldünk egy csapat munkást a károk kijavítására, akkor a település birodalmunk részévé válik. Az ellenség fővárosának elfoglalásával viszont meg is nyerhetjük a játékot, amennyiben nem tudja visszafoglalni. A korábban már említett határok miatt azt sem tehetjük meg, hogy besétálunk az ellen bázisának közepébe, és ott felhúzzunk, mondjuk egy kaszárnyát. A RoN több mint egy év múlva fog megjelenni, de már most is elég fejlett állapotban leledzik. Annak ellenére, hogy elsőre mindenki egy Age-klónt lát benne, hamar kiderül, hogy ennél azért jóval többről van szó.

**Rise of Nations**  
<http://www.microsoft.com/games/PC/riseofnations.asp>

<b>AMITŐL JÓ LEHET</b>	<b>AMITŐL NEM LEHET</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>új harcmodor, ostrom</li> <li>összetettebb birodalomirányítás</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>mégsem lesz több egy Age-klónnál</li> <li>buta AI</li> </ul>

**MENNYIRE TŰNIK JÓNAK**  
 Megjelenés: 2003. tavasz



Russobit-M

# S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST

A TITOKZATOS ISMERETLEN

**A** mára már gombamód elszaporodott játékfejlesztők között egyre több orosz illetőségű csapat tűnik fel. A régebben megismert GSC GameWorld folyamatosan jelenti be alkotásait, amelyek szemmel láthatóan igen nagy vetélytársai lesznek a hasonló stílusú, mások által készített sikervárományosoknak. Ezen zuhatagnak egyik képviselője a S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost, a mely alig néhány hete robbant be a köztudatba...

Egy újabb katasztrófa következtében, Csernobil területe „teljesen” átalakult. A ma már csak Zónaként ismert övezet (The Zone) félelmetes helyé vált. Szinte egyetlen pillanat alatt bekövetkezett a katasztrófa, amelynek következtében emberek ezrei alakultak át tudatlanságukkal, láthatatlanul, személységekké. A Zóna egyre csak nőtt és nőtt. Csak néhány elszánt ember próbálta meg tudni pontosan... Ez csupán jutottak ki innen a menekülőkről, halál tudtak beszámolni a játék címe is). A világot. Ez nehézkes megfoghatóan angolul

berke fordíthatta a történetet oroszról...) még nem teljesen körvonalazódott. (Egyébként szinte biztosan Stanislaw Lem híres regényének, a *Stalkernek* – valamilyen szintű – adaptációjáról van szó: elég csak a „Zónára” vagy a *játék címére gondolnunk*. – Bad Sector) A projekt egy saját fejlesztésű grafikus motor, az X-Ray táplálja. Erről annyit érdemes tudni, hogy rendkívüli fejlettségének köszönhetően a grafikai részletességet folyamatosan változtathatja. Vagyis egy karakter egyik pillanatban lehet, hogy mondjuk 10-szer részletesebb, mint korábban (igaz, ezt a megoldást már más játékoknál is láthattuk, de itt sokkal „optimálisabb” lesz a butítás”, vagyis nem mindig vesszük észre a különbséget!). Mivel az engine nagyon sok poligont képest megjeleníteni, így rengeteg bel-, illetve kültéri helyszínt is lesz a programban. A sima, történet alapú single módon felül megtalálhatjuk benne a már jól ismert multiplayer lehetőségeket is, úgy mint deathmatch, ctf, co-operative, és még sorolhatnánk. Fontos szerepet kap a csapatjáték, amely nélkül még a kampány küldetésait sem lehet végigvinni. Ehhez természetesen olyan mesterséges intelligenciát kell kifejleszteni, amely megfelel az elvárásoknak.

## A gondolkodó játék

A fejlesztők még manapság is rengeteg gondot fordítanak arra, hogy minél lehehetőbb MI irányítsa

a gépi ellenfeleket. Ám ez az esetek 80 %-ában baltul sül el, és bizony egy elég gyatra, szó szerint mesterséges MI-t sikerül összehozni. Vagyis az ellenem gondolkodik, bután tekint maga elé még akkor is, ha mondjuk mellette álló társát éppen most végtezték ki egy pontos fejlövessel. A Stalkerben az ígéretek szerint egy nem feltétlenül tökéletes, ám mégis nagyon összetett MI lesz. Az ellenfelek nemcsak megtámadnak minket, hanem hallanak és érzékelnek is. Vagyis nem érdemes mindenhol a legnagyobb mardályunkat használni, mert az bizony bárkit felbreszthet. Arra is figyelniünk kell, ha egyszerűen már lelőttünk valakit, mondjuk egy katonai bázison, akkor a holttestet el kell takarítani, mert ha a még élő társa megleli, rögtön riadót fúj, és akkor nekünk



lak érdekében, ha tét, az ellenfelek kákat vetnek majd ilon jó pont a fejleszt általunk gyártott oi ellenfelek fokozaneg, és kialakítják gmegefelelőbb támakezési módokat. Entően az ellenfelek gyanonnan, ugyanmajd, így aztán nem ulni az egész pálya zletesen, mint

Amit eddig láttunk a játékból, az mindenképpen meggyőző. Ám sajnos ez egyelőre még csak álom, hiszen a fejlesztők leghamarabb csak év végére ígéri az alkotást. Addig még ki tudja, hogy mi minden történhet? Hiszen közelegnek a legújabb *Unreal* játékok, lassacskán a *Doom 3* vagy a *Quake 4* is megérkezik, nem is beszélve a szintén orosz fejlesztésű *Kreedről*, és szerintem ez még csak a jéghegy csúcsa... Az E3 után olyan felhőzatal tárulhat elénk, mely mellett – rosszabbik esetben – akár el is törpülhet a S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost – bár ez azért nem valószínű... ☺

ZeroCool

**S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost**  
[www.gsc-game.com](http://www.gsc-game.com)

<b>AMITŐL JÓ LEHET</b>	<b>AMITŐL NEM LEHET</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>hatalmas pályák</li> <li>megfejtésre váró rejtvények</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>nehézségi irányítás</li> <li>ha mégis elrontják az MI-t, akkor használhatatlan lesz...</li> </ul>

**MENNYIRE TŰNIK JÓNAK**  
 Megjelenés: 2002. vége





■ ■ lesztést (ami persze csak addig volt igeres, míg nem játszott vele az ember ☺), amely a GSC Game World névvel volt fémjelvezve. Azóta a konkrétan azt a játékot fejlesztő fő designerek kiléptek a GSC-től, fejlesztőcsapatot alapítottak, és saját vállalkozásba kezdtek.

A Sergey Zabariansky vezetésével megalakult (a névből könnyen kiderül, hogy orosz illetőségű) Deep Shadows fejlesztőgárda magával hozta a Codename motorját (Vital Engine), amelynek továbbfejlesztett változatába a fiúk nagyon sok reményt fektetnek. 2001 októberre óta pályolgatott új játékok a Xenus munkacímét viseli, a sztorija pedig a közeljövőben játszódik.

#### Ex-keményfiú újra bevetésen

Kevin Myerst, exidegenlégióist felhívják húga újságától: a hölgy 10 napja nem jelentkezett... Az atyáskodó főszerkesztő attól fél, hogy elrabolták, miközben egy kényes ügyben nyomozott Kolumbiában. Kevin barátunk nem rest, felszáll az első gépre, mely egy olyan világba röpteti, ahol 10 emberből 7 erősza-



kos halállal távozik az élők sorából. (Ív lealább )Bad obban bbiék-zticiperül... nom ell, 1 főhős jva nk, vi- hat kü- iatunk. oγμαf- fia, az őslakos indiánok, a banditák és a jó öreg, minden lében kanál CIA. Bármelyik oldalt választjuk is, elkerülhetetlenül kereszteljük egyik-másik fél érdekeit: ez ad a programnak egy igen erős szerepjáték elemet. A Jagged Alliance-hez hasonlóan itt is minden a pénztől függ: magadnak kell beszerezned kemény összegekért a fegyvereket, a felszerelést, intézned a szállítást és megszervezni az utánpótlást. Minden akció egy 25x25 km-es területen játszódik, ahol szabadon mozoghatunk, a helikopterek től kezdve a különböző autókra át a tankig vezethető lesz minden jármű. Akiknek most felcsillan a szemük, azoknak elárulom: a Xenus nem egy agyatlan „leölöm-lerombolom-leamortizálom, ami a szemem elé kerül” játék, hiszen a végső cél a riporter hűg megtalálása, amihez szükségünk lesz jó néhány NPC kifaggatására, esetenként megkérésére. Mindenki beláthatja, hogy ha az esztelen lövöldözés közepette elteszi láb alól Juan Pablo

Deep Shadows

## XENUS

„IPAR” ÚJ FENEGYEREKE

t, és magára haragítja a kolumbiai drogmaffiát, nem jut messzire Dél-Amerikában ☺.

#### Másodjára talán menni fog

A játék grafikus motorját a meglepő Vital Engine 2-re keresztelték („Ha száraz az arcbőr-textúrája, használja a Vital Engine 2-t!” © Bad Sector), bár az előző változat renderelési kódját és fizikai modellezését is teljesen újraírták, a tervek szerint május végére el is készülnek vele. Egyedi technológiájukkal a motor állítólag képes lesz kezelni óriási, mindazonáltal igen részletes területeket, pályákat, egészen 50x50 km nagyságig, és multilayered textúrákat 512x512 méretben. A karakterek és az ellenfelek felépítése természetesen csontváz alapú, arcmozgásuk animált, és 5000 különféle arckifejezésből tevődik össze. A technikai részletek iránt behatóbban érdeklődők számára elárulom, hogy a motor ismeri a Lightmap technológiát. A modellek látószögfüggetlenül megjelenítésük, míg a környezet látószögfüggő, és teljesen kompatibilis a Math Engine-nel (egy jó adag előre definiált modell: autók, helikopterek, ládák stb.). Céljuk egy olyan univerzális grafikus motor megszerkesztése, amely egyaránt jól használható 3D-s FPS akciójátékokhoz, RPG-hez és MMORPG-hez is. Ha elnézzük, mekkora terület lemodellezésére lesz képes, akkor erre meg is van az esélyük, bár a honlapjukon olvasható „Unreal II-vetélytárs” pozícionálás kicsit erősnek tűnik számomra ☺.

#### Kilátások

Bár a tervezett 25-30 küldetés igen kecsegtető, a játékmenet hossza a rengeteg lehetőség miatt igen változó lehet (nem csak azért, mert megkéselnek az első kocsmában), csakúgy, mint a végkifejlet. A bemutatott verzió az ígéretek szerint hamarosan elkészül, amire a Deep Shadowsnak szüksége is van, hiszen kiadják még mincse, befejezésnek viszont már megjelölték az idei őszt. Kíváncsian várom a Xenus-t, hiszen a fejlesztők igen tehetségesek, és ha tanultak a Codename hibáiból, akkor egy igazán jó akció-RPG vár bennünket a páras kolumbiai dzsungel félhomályában. Sam

#### Xenus

www.deep-shadows.com

#### AMITŐL JÓ LEHET

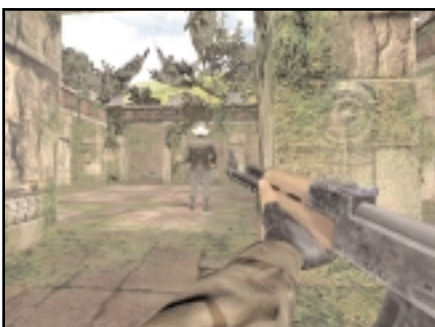
- óriási bejárható 3D-s terület
- sok választható „szervezet”

#### AMITŐL NEM LEHET

- buta ellenfelek
- bárgyú sztori

#### MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: 2002. október



4D Rulers/Dreamcatcher

## GORE

ÚJ GÓRÉ A PLACCON?

A Quake 3 és az Unreal Tournament sikere hosszú évek óta töretlen. Ennek legfőbb oka az, hogy bár egyre-másra jelennek meg a többjátékos üzemmódra kihegyezett FPS-ek, ezek nagy része a realitást részesíti előnyben, az amolyan „kvékes” játékrendszerrel szemben. A fent említett két „nagy öregnek” eddig nem nagyon akadt ellenfele (a saját folytatásain kívül), a helyzet azonban rövidesen megváltozhat – feltevé, hogy a GORE valóban hozza mindazt, amit a fejlesztő 4D Rulers ígér...

Ez pedig nem kevés. Saját bevallásuk szerint a nem kevesebb, mint öt éves (!) fejlesztőmunka eredményeként egy olyan akciójátékot fognak ez év nyarán a boltok polcaira helyezni, amely a lehetőségek soha nem látott szélességű palettájával térdre kényszeríti majd az éppen aktuális vetélytársakat, és mindenki első számú kedvencévé válik. Persze nem eszik olyan forró a kását – a játékfejlesztők ezen szavakat kórosan igaznak tartják minden egyes munkájukra ☺ – addigra ugyanis nagy eséllyel be fog futni az Unreal Tournament 2, öt követve pedig a Quake 4 is... Lássuk, mit tud majd felsorakoztatni ellenük a 4D Rulers üdvöskéje!

#### A pluszéletet, mint üveggolyót, megkapod...

Az alapfelállítás nagyon egyszerű: adva legyen x darab pálya (amolyan Q3-as „arénák”), összesen 30-féle fegyver, elsődleges és másodlagos tüzelési módokkal – néhány bot az otthoni gyakorláshoz és egy újabb apokaliptikus jövőképet megfestő világ, a hozzá passzoló, enyhén kesze-kusza sztorival (ennek részleteire most nem térnék ki), mellyel megmagyarázzák, hogy mit is keresünk mi egy koszos New York-i síkatorban 2067-ben, s miért loholunk egy marha nagy bazookával a kezünkben gyanús külsejű alakok után.

Ez eddig nem túl eredeti, tudom, de nem kell elkese-

még akkor redukáltuk szén menn sebességű újítás egyébként az újraeledő játékosokat is segíti, hiszen a „teljes” állóképesség okán nagyobb eséllyel vehetik fel a harcot az életben maradt, nagyobb páncélt és több fegyvert birtokló, ám fáradtabb ellenfelekkel.)

Ha már a páncélnál tartunk, mindenképp nagy-szerű újításnak tűnik, hogy a védetség a GORE-ban nem csak egy szám a bal alsó sarokban, hanem bizonyos testrészeket takaró, másokat pedig szabadon hagyó külön objektum. Így, ha egy „páncélozott” játékos ellenében szeretnénk sikereket elérni, akkor olyan helyre célozzunk, ahol nem védi testét a vas, különben koncentrált tüzerrel kell új utat nyitnunk lövedékeink számára. Ha ez megtörtént, bámulatosan véres elhalálozási metódusokban gyönyörködhetünk majd... ☺.

Jelentős lehetőség rejlik a gyökeresen eltérő, választható karakterosztályokban is. Ezek a figurák ugyanis nemcsak sebességükben, életerejükben (!), állóképességükben, ütőerejükben (!) és különböző sebzésformák (elektromos, hő, fizikai stb.) szerinti ellenálló képességükben különböznek majd egymástól, hanem valós méretükben (=célzófelületben!) is! Tudom, hogy elsőre ez így nagyon durván hangzik, de megnyugtatók mindenkit: a fejlesztők megesküsznek arra, hogy pöccre ki vannak egyensúlyozva játékkérték szempontjából!

#### ...GOREiás leszel...

A GORE tehát egy izzig-vérig árkád szemléletű, sodró lendületű akciójáték lesz, a maga kis lebegő power-upjaival és hatvagonnyi fegyverarszállójával. Ha kijön a „nagyok” előtt, biztos a siker, ám ha mégsem fejeznék be addigra a fejlesztést, akkor sincs minden veszve: ha jól sülnék el a program izgalmas újításai, akár még egy UT2-vel szemben is megállhatja a helyét (persze ez utóbbi gondolatot csak hal-kan teszem hozzá az eddigiekhez ☺). Meglátjuk!  
Boe

#### GORE

www.dreamcatchergames.com/gore/index.html

#### AMITŐL JÓ LEHET

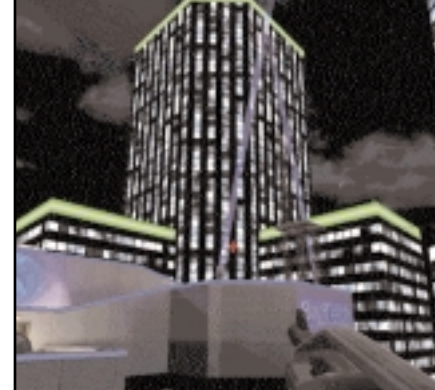
- újfajta páncélrendszer
- állóképesség, mint tényező
- különböző modellek

#### AMITŐL NEM LEHET

- különböző modellek
- a sok fegyver és power-up miatt átláthatatlan játékmenet

#### MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: 2002 nyara







Ubi Soft/Ubi Soft

# TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

EGYSZEMÉLYES KOMMANDÓ – CLANCY MÓDRA



**T**om Clancy nevét a remek *Rainbow Six*, *Rogue Spear* és *Ghost Recon* sorozatoknak köszönhetően lassan már minden játékos a csapatirányítós, taktikai FPS-ekhez kötötte, úgyhogy itt volt az ideje, hogy a politikai thrillerek íróstársa ismét valami máshoz adja a nevét. A *Splinter Cell* leginkább a konzolokon hatalmas sikert aratott *Metal Gear Solid*okra hasonlít, ugyanis itt is egy „magányos farkasként” dolgozó titkos ügynökkel kell lopakodva, kényes megbízásokat végrehajtanunk.

Solid Snake tehát végre nem az egyetlen ember a „szakmában”: Sam Fisher hasonló munkakörben és módussal dolgozik. A *Metal Gear Solid*hoz hasonlóan itt is hatalmas katonai bázisokon kell keresztültenkednünk, hogy a lehető legkisebb zajt csapva, halálos csendben intézzük el az őröket, tegyük tönkre a biztonsági berendezéseket, miközben a végső célpont felé haladunk.

## Nagyon különleges emberek nagyon különleges ügyosztálya

Hősünk a Third Echelon nevű szervezet ügynöke, amely a National Security Agency egyik mellékszervezete. Némi infó azok számára, akik nincsenek otthon Tom Clancy regényeiben: maga az NSA egy amerikai kormányhivatal, amelynek az a dolga, hogy kódokat fejtsen meg és titkos adásokat fogjon be. Az NSA ügynökei világszerte figyelik ezeket, és jelzik, ha olyasmit találnak, ami a nemzetbiztonságot veszélyezteti. Amikor ilyenre akadnak, akkor vetik be „titkos fegyverüket”, a Third Echelont. Az itt dolgozó emberek speciális titkos ügynökök, akik teljesen egyedül dolgoznak, és polikémi kemény kiképzésen estek át. Általában akkor küldik ki őket a „tett helyszínére”, amikor egy kommandós csapat túlságosan nagy feltűnést keltené. A leggyakoribb feladatuk, hogy rejtett bázisokba hatoljanak be, különféle emberi célpontokat likvidáljanak, vagy eszközöket robbantsanak fel, aztán eltűnjenek, mint a kámför.

## Pizkos kis trükkök

Samnek tehát rengeteget kell a falak mentén lopakodnia, vagy különféle kábelekbe kapaszkodva, a levegőben himbálódva hatalmas termeken keresztüljutnia. A fel-alá járkáló őröket a hagyományos „hátról örökmosoly” gégemetszésen túl egyéb módon is elintézhethetjük: például gyakoriak az olyan jelenetek, ahol egy kötél segítségével nekik lendülve kiütjük őket. (Aztán jöhet a giganyiszálás.) Természetesen a mesterlövész-mordálynak is fontos szerepe lesz: jó messziről célozva szedhetjük le az ellenséges katonákat, kamerákat és mozgásdetektoros géppuskákat. Utóbbit nem muszáj mindig tönkretennünk, ugyanis ha elég ügyesek vagyunk, akkor Sam átprogramozhatja, hogy a fegyver a sze-

rencsétlen őröket ismerje fel célpontként, aztán már csak egy sarokban megbújva kell végignéznünk, ahogy fasírtot gyárt belőlük...☺

## Reális küldetések, unreális grafika

A játék az Unreal legújabb generációs, még eddig egyetlen megjelent játékban sem látott motorját alkalmazza, és néhány internetes előzetes szerint remekül ki is fogja használni. Az egyik jelenetben például: Sammel egy mozivetítő előtt magyarázó CIA vezetőt kell megfojtatnunk, miközben a mozgókép fényerájuk vetődik, és nemcsak a dulakodók árnyékát láthatjuk, de tisztán ki lehet rajtuk venni a folyamatos filmet is!

Nem annyira a látványvilágot, inkább magát az engine-t dicséri a következő megoldás. Amikor Fisherrel belelövünk mesterlövészpuskával egy olajshordóba, akkor más játékokkal ellentétben az nem robban fel rögtön, hanem a kiütött apró lyukon keresztül elkezd szivárogni a fekete, sűrű folyadék, majd szép lassacskán egyre gyengébben áramlik, végül teljesen eláll, miközben jó nagy töcsát hagy maga alatt. Ez után belelőve az olajpocsolyába már látványos robbanással minden a levegőbe repül. Állítólag majd személykocsik, teherautók üzemanyagtartályával is hasonló dolgokat művelhetünk, úgyhogy jó kis taktikus rombolásoknak nézünk elébe. Magáról a sztoriról még túl sokat nem lehet tudni, mindössze annyit, hogy tizennégy küldetésen keresztül kell megóvnunk a szabad világot, és főleg az amerikai polgárok, biztonságát ☺ – ezek közül az egyik biztosan Oroszországban (hol máshol? Clancy-játékról van szó ☺) játszódik. Ha minden igaz, az E3-on egy kicsit már *Splinter Cell*-ezhetünk is...

## Bad Sector

### Tom Clancy's Splinter Cell

www.ubisoft.com

#### AMITŐL JÓ LEHET

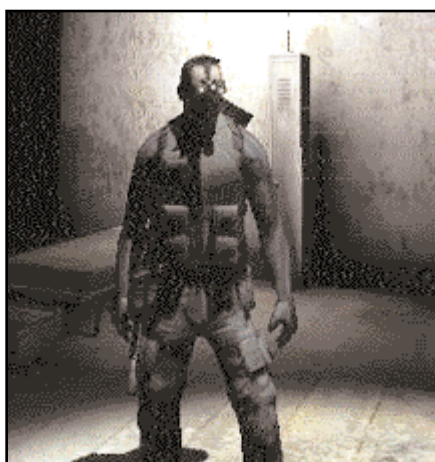
- taktikus, kommandós akció
- Clancy-sztori
- az Unreal legfrissebb motorja, szép effektek

#### AMITŐL NEM

- a *Ghost Recon*nak sem volt túl sok sztorija...
- ezt a motort még nem láttuk...
- Hmm... Ubi Soft...

#### MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

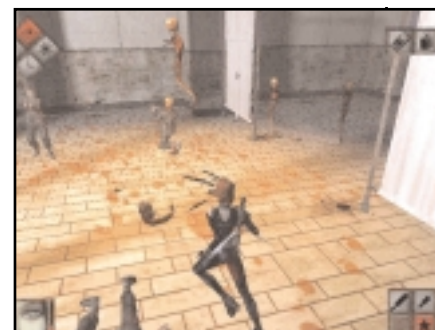
Megjelenés: 2002 vége



Majesco/Terminal Reality

# BLOODRAYNE

„PENGE” KIS NŐ!



**M**ostanában nagy divat lett a vámpírokat 180 fokos szögben kiperdíteni a kereszt, karó és napfény martalékának szánt negatív hősök szerepéből, és főhősként ábrázolni őket. A regények és filmek világából elég, ha visszaemlékszünk az *Interjú a vámpírral*-ra, a tévét bekapcsolva pedig *Angel* kalandjain keresztül győződhetünk meg arról, hogy vannak közöttük azért jó arcok is. Vércsízó barátaink hasonló népszerűségnek örvendenek a számítógépes játékok között: elég a *Legacy of Kain* sorozatra vagy a *Vampire the nk. BloodRayne*, a szexi nőt nem fogja magát a vérel táplálkozó hősök dő táborában.

gy titkos amerikai kor-ök, aki csak félig vámpír, ából az USA érdekeit tartótt, és a rosszfiúkat csak rint halálos csókjával álkozás céljából. Utóbbiak egyébként mind a náci néret párt ügynökei, ugyanis an, Dél-Amerikában jáler okkult tudományokkal dósai (milyen ismerős...) ákat próbálnak előadni, lmas természetfeletti ıbadítsanak fel, és ezzel k hadseregük leendő győ- légy, *Return to Castle*

## érték nem árt

jön be a képbe i BJ Blaskovitzcel ellen- k a fegyverek garmadája- r két jól ápolt szemfogyával réret. Az egészségügyi cso- ıre sincs szüksége hiszen ás a vörös nedűből, és szeszedte magát. A tor- vámpíroknak is ártalmas tenek: dar remek alakját BloodRayne ettől még nem fogja elveszíteni, „vérszomja” viszont fel- erősödhet, sőt igazi örületté is válhat, ezután pedig már nem tudjuk irányítani a nőt. Időnként érdemes tehát a hagyományos megoldásokat bevetni: a náciaktól pisztolyokat, puskákat, gépfegyvereket zsákmányolhatunk. Emellett BloodRayne hatalmas vámpírerejével akár két lecövekelt géppuskát is letéphet, és mindkét kezében ezeket hurcolva igazi, két lábon járó harckocsivá válhat. A vámpírnő „vérprofi” ☺ még a különféle szúró – vágó eszközök, török és a csuklójára kapcsolható pengék használatában s; ezekkel fasírozottat gyárthat a legmarconabb német katonákból is.

Ez azonban még mind semmi. Rayne természetfeletti képességeit is fel tudja használni: szupersebesség, infralátás és az idő lelassításának képessége – utóbbi már ismerős lehet a *Matrix*ből, *Max Payne*-ből vagy a *Jedi Knight 2*-ből...

## Return to Legacy of Nocturne

Utóbbi egyébként nem véletlen, mert a *Matrix* és a *Penge* című mozik ihlették meg a készítőket, illetve leginkább az ezekben látható, hongkongi akciófilmeket idéző látványos akrobatikus ugrások, falon való rohangálások és egyéb szuperképességek. No és természetesen a hősnő erősen emlékeztet a Terminal Reality régebbi játékaiban egyik főszereplőjére, a *Nocturne* (GameStar, '99 decemberre) szintén „félig vámpírnő”, szintén kormányügynök Svetlana Lupescujára.

Inkább a *Return to Castle Wolfenstein* idézik viszont a fősztori és az ellenségek is, hiszen a hithű náci párttagok (30-ban még nem tört ki a háború) és „advanced” változataik mellett, a tudósai által kikísérletezett és a föld mélyéről elszabadult mutáns rémekkel is fel kell vennünk a harcot. Állítólag egyébként mind a náci néret párt ügynökei, ugyanis an, Dél-Amerikában jáler okkult tudományokkal dósai (milyen ismerős...) ákat próbálnak előadni, lmas természetfeletti ıbadítsanak fel, és ezzel k hadseregük leendő győ- légy, *Return to Castle*

Kalandjaink Louisiana bűzös mocsaraiból indulnak, később többek között megfordulhatunk egy hatalmas tengeralttjáró bázison, egy rejtélyes argentinai templomban, valamint egy vámpírokkal teli, ódon... (na, ezt nem fogjátok kitalálni...☺) németországi kastélyban! (Nohát, nohát! ☺)

Szóval a sztori és a miliő terén túl sok eredetiséget azért nem szabad várni az *RTCW*, a *Legacy of Kain* vagy a *Nocturne* után, de a jól bejáratott elemek ügyes kavarással azért kellemes kis akció-kaland egyveleget kaphatunk – jó sok, bő lére eresztett vérel fűszerezve. Végül a változatosságra vágyóknak további kellemes hír, hogy a játékhöz a *Nocturne* és *Blair Witchek* után végre vadonatúj, teljesen 3D-s grafikus motort hegesztettek a készítőik. Ide pedig már tényleg kellett a vértátómlésztés...

## Bad Sector

### BloodRayne

www.terminalreality.com

#### AMITŐL JÓ LEHET

- látványos, effektív grafika
- pörgős, vérengzős, akciórések
- jól kidolgozott logikai elemek

#### AMITŐL NEM

- ezt a sztorit néhányszor már hallottuk...

#### MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: 2002 vége

AKCIO

AKCIO





# LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

## A VÉR NEM VÁLIK VÍZZÉ

A „tanítvány” után ismét a mestervámpír, Kain szürkés, túlvilági bőrébe bújhatunk. Hősünket négyszáz évvel az első Blood Omen után és több ezer évvel a Soul Reaver 1 történései előtt, Nosgoth földjén saját társai elárulják, elveszíti birtokát, hatalmát, kastélyát, és kitaszítottként senyed, mígnem egy vámpírnő és rejtélyes, szintén vérszívó főnökei fel nem karolják sorsát – természetesen saját céljaik érdekében. A hataloméhes, kegyetlen és intelligens élőhalott szerepében szép lassan egy titkos összeesküvés közepébe keveredünk, ahol a túlvilág rémségeit üldöző „nemes lovagok” épp oly korruptak és veszélyesek, mint Kain egykori vámpírbarátai. A Blood Omen 2 „íz-ig-vérig” dark fantasy: sötét, véres és kegyetlen, Anne Rice regényeit idéző zseniális történettel, kíméletlen összecsapásokkal, ahol az ártatlanok csak eledelül, vagy bábként szolgálnak a földöntúli képességek birtokosainak és bitonóinak...



**KATEGÓRIA:** külső nézetes akciójáték  
**KÖRNYEZET:** vámpíros dark fantasy  
**NEHÉZSÉG:** közepesen nehéz  
**ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** talán  
**MULTI LEHETŐSÉGEK:** nincs



A Legacy of Kain sorozat eddig igazi „zsánerjátékokból” állt, amelyekben a sztori, a stílus és az ábrázolt világ jócskán a tényleges program fölé emelkedett. Bizonyos szempontból ez jót tett neki, hiszen így kiemelkedett a sablonos Tomb Raider-klónok közül, viszont a tényleges játszhatóság valahogy megsínylette, hogy a készítők nagyrészt a hangulatra (ami amúgy zseniális) koncentráltak. A felülnézetes legelső rész egy idő után egyszerűen unalmassá vált: a rengeteg (igaz, már akkor is véres) csetepaté és töméntelen mászkálás miatt PC-n hamar a süllyesztőbe került. A teljesen 3D-s Soul Reaver már sokkal ígéretesebbnek tűnt, de az időtlen saverendszer, a rettenetes gyökér-irányítás és a fárasztóan unalmas harc miatt ez sem aratott túl sok babért. A legutóbbi megjelent, elképesztően látványos grafikai és hangulatu Soul Reaver 2 már nagyon közel járt a tökélethez, de az első rész hiányosságait még itt sem sikerült eléggé kijavítani ahhoz, hogy igazi klasszikusról beszélhesünk. Vajon a Blood Omen 2-vel végre „beért-e” a sorozat...?

### Vérkohlizmus

Először is némi figyelmeztetés nem árt: a Blood Omen 2 elképesztően kegyetlen játék. (Nem véletlenül árulják Nyugat-Európában „Csak 15 éven felülieknek...”.) Az még csak hagyján, hogy jó véres – ezt már megszokhattuk, hiszen a legtöbb akciójáték ilyen manapság. Az azonban nem túl gyakori, hogy egy ilyen irgalmat nem ismerő, vérszomjas, „rosszfiú” vámpírhóst irányítsunk, akinek szemében mindenki csak potenciális éték: ellenséges élőhalottak, „konzervbe” bújt lovagok, szerencsétlen járókelők és az életükért könyörgő, leláncolt, nyomorult emberek – férfiak és nők egyaránt. Ráadásul Kain igazi „vérkohlizta”: a vörös nedűt mutató szintje folyamatosan csökken, és ahogy egyre tapasztaltabbak leszünk, egyre többet tudunk (sőt, kell) magunkba szívni, úgyhogy a torkos élőhalott áldozatainak száma is jócskán növekszik. Még az előző vámpíros játékok is kevésbé voltak kegyetlenek: a „Vampire: The Masquerade”-ben

Christoffal és társaival ajánlatos volt csak „belekóstolni” az emberi áldozatokba, különben teljesen eláztatottak; Raziel, Kain legfőbb ellenfele pedig vér helyett csak ellenségei lelkét szippantotta ki, az ártatlanokat pedig általában érdemesebb volt életben hagyni. A Blood Omen 2 azonban visszatért az első rész bosszú- és vérszomjas látásmódjához, ahol senkinek sem érdemes megkegyelmeznünk: nem csak Kain szünni nem akaró vérszomját kell kielégítenünk, hanem a mestervámpír ezáltal nyeri vissza elveszített, egykori tudását. Egy, a vörös melletti lila sáv ugyanis Kain jártasságát mutatja, és valahányszor az élőhalott áldozataiból iszik, ez a szint is növekszik. (Igaz, ezt még jobban emelhetjük a különféle, könnyen megtalálható ládákkal.) A Blood Omen 2-ben kifejezetten dőreség tehát a szerencsétleneket életben hagynunk: itt nem jár irgalom sem a legyőzött ellenfélnek, sem az ártatlanoknak – senkinek, akinek az éltető nedű folyik az ereiben.

### „Élesebb a láncnál a kard” (meg az egyéb pengék, karmok és szemfogak)

A játék elején teljesen „kezdőként” indulunk, mert Kainre olyan csapat mértek a Soul Reaver karddal, hogy képességeit szinte teljesen elveszítette – vagy legalábbis hosszú időre elfeledte.

Umah, egy női vámpír szerencsére rögtön segítségére siet az egykori hadúrnak. Innentől kezdve egyfajta traininget kapunk, amiért elismerés

### „Itt nem jár kegyelem senki-nek, akinek éltető vér folyik az ereiben...”

illeti a készítőket, mert általában az ilyen oktatórészek nagyon erőltetettek szoktak lenni, itt viszont tökéletesen ágyazódik a sztoriba, ahogy a türelmes Umah szép lassan kitanítgatja a dölyfös és mor-

golódó Kaint. Eleinte természetesen az alapmozdulatokat és a harci fortélyokat leshetjük el. Karakterünk irányítása sokat fejlődött a Soul Reaver 2-ben, de azért még nem volt tökéletes, és sajnos a bravúr a Blood Omennél sem sikerült. Addig nincs is gond, amíg Kain az ellenséggel farkasszemet nézve támad és védekezik: a vámpír remekül animált mozdulatokkal, tökéletesen harcol, és csak gyakorlat kérdése, hogy mennyire tudunk érvényesülni. Mint az eddigi részekben, itt is külön gombbal tudunk villámgyorsan szembefordulni az ellenséggel („autoface”) – ez pedig tényleg isteni kis funkció, és az esetek többségében remekül működik. Sajnos időnként előfordul, hogy hősünk valamiért az istenek sem akar reagálni rá, és persze ilyenkor kapja a kiadósabb sallereket.

AKCIÓ



A másik bosszúságot Kain viszonylagos lassúsága okozza, ami annál is dühítőbb, mivel Umah a játék elején biztosít minket, hogy vámpírként gyorsabbak és ügyesebbek vagyunk, mint a halandók. Ebből ezek szerint levonhatjuk azt a konzekvenciát, hogy a Jedik gyorsabbak, mint a vámpírok, ugyanis a *Jedi Outcastban* Kyle Katarnnal (alapjáratban – az erőfűtés használatáról már nem is beszélve!) sokkal fürgébben és folyamatosabban tudtam mozogni, harcolni, míg Kain a csata hevében egy kicsit komótosabban és valahogy bénábban reagál parancsaimra. Végül az Outcasttal összehasonlítva (tudom, ez a program elkényeztetett ☺) „poliposabb” maga az irányítás is: a küzdelmek során egyszerre több bilentyűt is kell kezelünk, ami időnként elég macerás. A Jedi képességekhez hasonlóan ugyanis itt is vannak vámpírvarázslatok (ezekre majd még később visszatérek), a készítőik viszont elkövezték azt a hibát, hogy az elérésüket nem külön betűkre osztották ki, hanem egy külön menüből kell választanunk. Ha például az ugrás van kijelölve, mi viszont egy támadó mágiával szeretnénk az ellenséget amortizálni, akkor ezt be kell hívunk, és végig-görgetnünk a megfelelő pontig. Még szerencse, hogy ilyenkor a szerepjátékokhoz hasonlóan kimerednek az idő, de ez akkor is felesleges pepecselés. Kicsit furcsa hűzés a készítőktől (bár kétségtelenül megkönnyíti a játékot), hogy a Soul Reaver-ekhez hasonlóan az aljasabbnál aljasabb rémségek itt is udvariasan megvárják, míg hősünk végez társukkal, és csak ekkor kapcsolódnak be a küzdelembe. Valószínűleg a fejlesztők ezzel akarták ellensúlyozni a körülményesebb harcot, én viszont jobban örültem volna, ha ez a *Jedi Outcast*hoz hasonlóan tökéletes, viszont egyszerre több ellennel is meg kell küzdenünk, mert a vívások így is eléggé színpadiasak. Eleinte jópofa ötletnek tűnt, de én ritkán használtam ki Kain torokmegragadós tulajdonságát, amelylyel a legyengült ellenfelet fojtogatva fel tudjuk emelni, aztán vagy elhajthatjuk valamerre, vagy valamilyen fegyverrel döfködjük, pofozgatjuk, mint a macska az egeret. Mivel én inkább a brutálisabb és gyorsabb támadás híve vagyok, ezért a szédelgő, lihegő ellenséget (ez akkor szokott előfordulni, amikor például valamilyen speciális támadást vet be) inkább néhány villámgyors vágással leterítettem a földre. Arról már nem is beszélve, hogy a Blood Omen 2 élőlényeit vala-



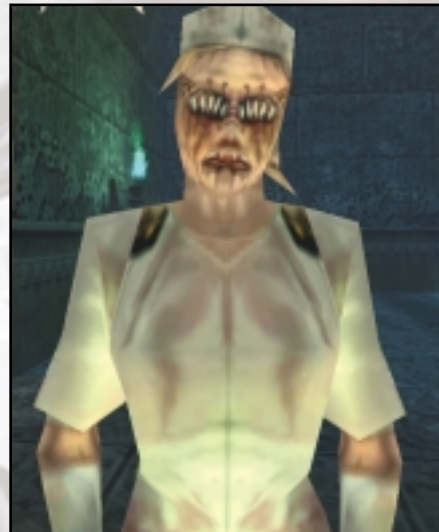
hogy nem húzza a gravitáció: sehonnan nem lehet lelékni őket, pedig ez mekkora móka más akciójátékokban. (Khmm... Jedi Outcast? ☺ Bocsi) Végül a Crystal Dynamics dorgálást érdemel az elég ostoba MI miatt is: a velünk szembenálló szörnyek támadási repertoárja csak néhány mozgásfázisból áll, és elég kiszámíthatóan ismételtetik őket, úgy-hogy ezeket kiismerve a harc sajnos eléggé mechanikussá válik.

Egyedül az említett speckók okozhatnak kellemetlen meglepetést, amikor a szörnyek vagy a lovakok egy váratlan és kivédhetetlen ütősfajta választanak: igen bosszantó módon egyes lényeknél szinte lehetetlen elugrani előle. ☺

A Blood Omen 2 védelmében azért meg kell említenem, hogy a kezelhetősége és a küzdelmek színvonalát valamelyest javult még a *Soul Reaver 2*-höz képest is, a gond csak az, hogy míg Raziel kalandjai során inkább a logikánkra kellett koncentrálnunk, itt egy sokkal akciódúsabb és kevésbé puzzle-orientált darabról van szó – így viszont a kisebb benézások is jobban feltűnnek.

#### Varázsolj a véremmel!

Eddig egy kicsit szigorú voltam, de azért szó sincs arról, hogy Kaint egy karóval a szívében el kellene küldenünk a fenébe. (Különböen hogyan is kerülhetett volna fókuszba? ☺) Amitől igazán kiemelkedik a Blood Omen 2 a szokásos Tomb Raider-klónok közül, és már-már a Messiah vagy az Alice mellé kerülhetne, az a varázslatos középkori dark fantasy hangulat, amely az egész játékból árad. A rendkívül látványos megjelenítés a gyönyörű Soul Reaver 2-höz képest is javult, és külön dicséretet érdemelnek a grafikusok az elképesztően hangulatos, – helyenként középkori, másról Verne fantáziáját idéző ipariális stílusú, vagy éppen ségéllyel az Alice rémálomszerű ideggyógyintézeténél is hideglelősebb – helyszíneikért. (Mint például az „Örök börtön” nevű fejezet, amelynél, ha éjszaka játszol, háromszor is meggondolod, hogy meg mered-e látogatni a mellékhelyiséget. ☺) Talán csak egyetlen rész idegesített, de az marhára: ezeknél a játékoknál valahogy nem bírják ki a fejlesztők, hogy ne kerüljön be legalább egy „misztikus éterben, lelkek között, a semmiben



lebegő platformokon kell ugrálnod” típusú pálya, ahol különféle teleportokhoz kell eljutnod: persze itt is van ilyen, mintha az Alice-ből vagy az *Undyingből* másolták volna ki control c, control v... (Szerencsére azért kevés fantáziátlan helyszínnel találkoztam.)

Igazán kreatívak a már említett vámpírképességek, amelyeket leginkább a Jedi Outcast varázslataival tudnék összehasonlítani. Az egyik legraktikusabb például a mágikus ugrás, amellyel hatalmas szakadékok felett tudunk átszökkenni – amellet, hogy nagyon látványos, ezzel remekül megoldódott a Tomb Raider-féle „platformugrás” bosszantó problémája is.

A másik mágia az eszméletlen feelinges árnyvarázslat: láthatatlanul odaosonsz az ellenség háta mögé, és egy jól irányzott mozdulattal hátulról felnyársalod, kitekered a nyakát, vagy lefejezed. Persze egy vámpír, ha akar, „elbűvöl” is tud lenni: Kain szüngeráló tekintetével befolyásolhatja áldozatait: ilyenkor, ugyanúgy, mint a *Jedi Outcastban*, átvehetjük az irányítást mások felett, hogy ajtókat, lezárt átjárókat, útvonalakat nyitassunk ki velük. Egy kicsit kidolgozatlanabb és kevésbé tetszős a „telekinézis” varázslat, amellyel ugyan távolról tudunk egyes kapcsolókat állítgatni, de ezen túl használata sajnos eléggé korlátozott (bár az egyik főszörnyeteg legyőzéséhez szükségesünk van rá.)

Végül nem lenne teljes a kép a három harci mágia nélkül, amelyeket furcsa módon akkor tudunk csak megidézni, ha előtte „feltöltjük” őket... hosszan tartó védekezéssel az ellenség csapásai elől. (Sajátos ötlet...) Szerencsére maguk a varázslatok remekül illeszkednek Kain sötét lelkületéhez: a „fury”-val egyetlen hatalmas erejű, kemény makarenkőit vihetünk be, a „berserkkel” alaposan megsorozhatjuk az ellent, míg az „immolate”-tel (ezt a varázslatot kapjuk meg utoljára) egy hatalmas lángoszlopot megidézve szénné égethetjük a nyomorult delikvenst, aki így azonnali hatállyal a másvilágra távozik. Hab a tortán, hogy mindegyik varázslat kivédhetetlen, tehát ügyes taktikázással – majdnem – legyőzhetetlenek lehetünk. (Az a „majdnem” sajnos azért van ott, mert az ellenség is előszeretettel alkalmazza kiszámíthatatlan és kivédhetetlen speciális ütéseit...)

Ha leszámítjuk a buta MI-t, akkor a csetepaték azért igen élvezetesek, hála az adok-kapoknak és a mozdulatok remek animációjának vagy az olyan hatásoknak, mint amikor a berserk végén belussul, majd felpörög a kamera, a mostanában marhára divatos, matrixos (meg Max Payne-es, Jedi Outcast-os és majd BloodRayne-es) effekttel, miközben az ellenfél egy nagy maflást kap, vagy jobb esetben el is halálozik. Nekem bejötték a kapcsolgató puzzle-feladatok is: látszik, hogy a Crystal Dynamics a negyedik Legacy of Kainre ebbe azért tényleg beletanult: nem frusztrálóan nehezek, vagy helyenként szinte ki-meg-találhatatlanok, de azért egy kicsit törnünk kell rajta a fejünket.

#### Nomen est (Blood) Omen

Persze, ami igazán kiemeli a játékot, az a bevezetőben méltatott, Anne Rice regényeit idéző remek történet. A rengeteg sablonos jófiú után végre egy kegyetlen, önző és hataloméhes élőhalott szerepébe kerülünk, aki ugyanakkor őszintén és egyenesen kifejezi érzelmeit, társaival szemben pedig szolidáris. Bizony, bizony a zsványbecsület mellett létezik a „vámpírbecsület” is: ne árul el vérszívó társaidat, légy hű uradhoz, ne állj át a vámpírvadászok oldalára – és főleg: ne ölj másik vámpírt! Természetesen az egykori hitszegő társakat egy magára valamit is adó élőhalottnak azért az utolsó szálig ki kell irtani: Kainre – és így ránk – hárul ez a nemes feladat. ☺

Az ellenséges és szövetséges vezérvámpírok egyébként profin kidolgozott, összetett jellemek, és Kain az átvezető jelenetek során mind egyikükkel elsöngörög megírt



ALICE 96%
MESSIAH 88%
SOUL REAVER 2 85%
BLOOD OMEN 2 83%
EVIL TWIN 73%
SOUL REAVER 60%

AKCÍÓ



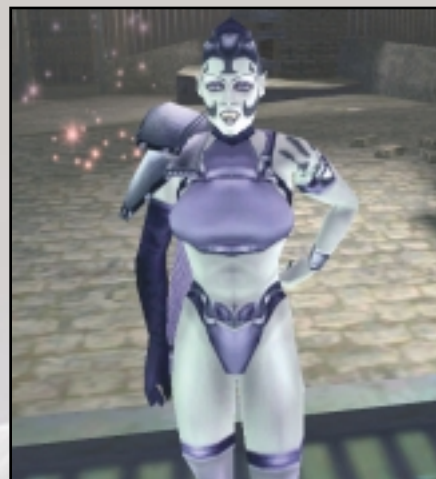


## Főszerepben a vámpír

Kedvenc vérszívó élőhalottjaink sokáig az ügyeletes rosszfű/rosszlány (illetve rosszrém) szerepét töltötték be, és a művészibb filmekre volt szükség, hogy kilépjenek ebből az unalmas körből. Az első színvonalasabb mozi ebben a témában az *Éhség* volt, amelyben David Bowie és Catherine Deneuve egy élőhalott szerelmespárt alakítottak. Myram (C. Deneuve), az egyiptomi vámpírnő azonban ráun az évszázadokon keresztül tartó viszonyra, így szerencsétlen Johnnak (D. Bowie) 24 órája van, hogy a beindult, villámgyors öregedését megállítsa, különben meghal. John az öregedés ellenszere után kutató Sarah Roberts (Susan Sarandon) doktornő segítségét kéri, ezzel azonban csak azt éri el, hogy Myram beleszeret a nőbe, és megpróbálja őt is a hálójába fogni... Igazi filozofikus horrorfilm, érdemes megnézni. Az ehhez jellegében nagyon hasonló másik remekmű, az Anne Rice regénye nyomán készült *Interjú a vámpírral* Louis (Brad Pitt), egy több száz éves vérszívó történetét meséli, aki ennyi idő



alatt sem tudott megbarátkozni sorsával, két társa és fajtája kegyetlenségével, és a saját létének értelmét után kutat. Míg az *Éhség* igazából nem hozott túl nagy bevételt, az *Interjú* igazi kultuszfilmmé vált. Inkább az akciófilmeket gyarapította a B moziként indult, de meglepő sikert aratott *Penge*, amelyben Wesley Snipes egy fél-vámpírt alakít, aki vérszívó rokonaira vadászik. A látványos akciójelenetek, a dögös zene és a jó alakítások feldobták ezt az elég sablonos sztorijú filmet. Az *Ártatlan vér* című mozi viszont már semmi sem segített... Az első „Nikita”, Anne Parrilaud alakított ebben egy szexre és vérre kiéhezett „vampirellát”, aki maffiaügyekbe és egy rémesen bugyuta történetbe keveredik. Pedig a női vámpír főhős alakja érdekes lett volna, nagy kár volt így elszúrni ezt a filmet. Hamarosan vetítik nálunk a *Penge* második részét, aki viszont tömény akció helyett filozofikusabb sztorikra vágyik a témában, az – egyelőre – inkább vegyen a kezébe egy Anne Rice-regényt...



párbeszédet folytat. (Persze ezt csak azok tudják élvezni, akik jól bírják az angolt, mert felirat már megint nincs, viszont szerencsére vérszívó barátaink továbbra is „I am very British, my dear – oh well, do you want a cup of tea?” kiejtéssel társalognak, úgyhogy az érthetőséggel azért nem lesz gond. ☺) Nagyon bejött az is, hogy Kain alapvetően saját, önálló céljaiért küzd, és nem valamilyen elvont és sablonos eszme érdekében (mint például Nosgoth vagy az emberek megmentése stb.): egyszerűen csak vissza akarja szerezni és megszilárdítani hatalmát. Nem nyavalyog folyton, mint Razel, hogy „oh, miért kellett vámpírrá válnom”, meg „mi, élőhalottak csak fekély vagyunk Nosgoth földjén”; Kain igazán céltudatos és büszke vérszívó. (Kettejük kapcsolata egyébként Louis-éra és Lestat-éra hasonlít az „Interjú egy vámpírral” című regényből/filmből.)

## Summa vámpírum

A történet, a grafika, a hangulat – tehát az egész körtés nagyon rendben van, a küzdelmek nem tökéletesek, de azért szódával elmennek, úgyhogy végső soron egy remek kis játékkal gazdagodhattunk volna, amely a sorozat előző részét, a Soul Reaver 2-t is megelőzte volna, de...

Igen, sajnos ott van az a „de”, amely ezúttal iszonyúan bosszantott, és le is vettem hat százalékot az eredetileg 89-esre tervezett értékből... Hogy miről van szó? Nos a Blood Omen 2 sajnos elképesztően bugos. Minden alkalommal háromszor-négyszer-öttször kell elindítanom, hogy végre az intró után ne fagyjon ki rögtön, és játék közben is állandóan kidobott, ami rohadatul idegesítő volt, ha éppen nem értem el egy mentési ponthoz (mert itt sem tudsz mindenhol save-olni – még szerencse, hogy ezúttal sokkal több ilyen lehetőség van, mint a Soul Reaverék!). Egyéb durva hibák, hogy amikor a menüben kavarunk, akkor egyrészt az egérkurzor időnként idétlenül belassul, másrészt a gamepad használatát minduntalan „elfelejti” (márpedig ehhez a progihoz erősen ajánlott!), és he-

lyette valami nem létező, „halandzsa” irányítót ír ki, ami azt eredményezi, hogy ezek után a billentyűzetet is hiába püföled: a program a füle botját sem mozdítja! (Egyedül az Alt/F4-re reagál.) Általában nem szoktam ilyen jellegű bugokon kiakadni, de ez valami olyan felháborító tréhanyságot feltételez a teszterek részéről, hogy muszáj volt megemlítenem. Erősen gyanítom, hogy az Xbox-konverziót készítő (ugyanis erről a gépről fordították át) külsős, Nixes csapata is ludas a dologban... ☺ Jellemző módon az Eidos, Kain ugrásait is megszegyenítő, villámgyors sebességgel dobott ki épp ezekre a hibákra két patch-et is, de azt talán mondanom sem kell, hogy nem sokat segítettek. (Egyedül a játék közbeni fagyások szűntek meg.) Utána olvastam egyébként különféle fórumokon, hogy másoknál is előjöttek ezek a hibák, de nem mindegyik, úgyhogy nektek talán szerencsétek lesz vele... Nagy kár, hogy ilyen negatív kicsengéssel kell befejeznem ezt a cikket, mert amúgy egy iszonyúan feelinges, magával ragadó vámpír balladával val dolgozunk – talán a következő Legacy of Kain játékban már végre nem fogunk egy kicsit sem szívni, csak vért...

## Bad Sector

## Blood Omen 2

www.eidos.com

## PRO

- zseniális sztori és karakterek
- gyönyörű, stílusos grafika
- kegyetlen főhős

## KONTRA

- az MI elég autista...
- emiatt elég mechanikus az összecsapások

## HARDVER

Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB-os videó- és hangkártya, 1.8 GB HDD

## GRAFIKA

## HANGOK

## ZENE

## JÁTSZHATÓSÁG

83%



# VÁMPÍR JEDI ELLEN

## JEDI OUTCAST

A Star Wars-játékok közül talán a Jedi Outcastnak a legjobb az eddigiek közül a története. A legyőzött, de nem teljesen megbukott birodalmiak szervezkedése igazán érdekes időszak, és igazi felfrissülés az „agyonhasznált” Episode One-milió után. Érdekes szitu a kitaszított és a rendből önként „kiszállt” Jedi lovag, Desann és Katarn párharca is. Egy kicsit azért „vonalas” a sztori, és a befejezés is eléggé sablonos...



## BLOOD OMEN 2

### Sztori

A Legacy of Kain sorozat a negyedik részre az egyik leghangulatosabb dark fantasy világgá nőtte ki magát. A jól kidolgozott karaktereknek, valamint a kitűnően megírt és tökéletesen, épp megfelelő átéléssel felolvasott párbeszédeknek köszönhetően teljesen bele tudjuk magunkat élni a hideg szívű, cinikus, de mégis egyenes Kain szerepébe. Anne Rice regényíró is büszke lehetne erre a történetre, ha az ő tollából.



### Grafika

A Ravensoft saját motorjával szépen kidolgozott, hangulatos és a film világát maximálisan idéző helyszínek grafikájával garantáltan elégedettek lehetnek a Star Wars-fanok. Egyedül a rengeteg kijelző, panel és gépezet egyhangú szürkése volt – szinte kivédhetetlen – unalomforrás. Maximális elismerést érdemelnek viszont a készítő a főbb szereplők, birodalmiak, szörnyek és robotok kidolgozása miatt.



Fantasztikusan hangulatos, gyönyörű grafikájával a Blood Omen 2 nemcsak a Jedi Outcast, de minden más eddigi TPS fölé is emelkedik. A helyszíneket elképesztő műgonddal és stílusérzékkel dolgozták ki, és a karakterek „kifaragásával” is jó munkát végeztek a készítő: főleg Kain, Umah, illetve a fővámpírok néznek ki nagyon jól – talán a Sarafan lovagok egy kicsit ütösebb lehetnének, de ezúttal ez nem von le az öt pontból.



### Zene + Hangok

A muzsikát John Williams „szolgáltatta”, mint mindig, és tökéletes, mint mindig. ☺ A szinkronhangok jók, bár nem kiemelkedők. Billy Dee Williams eredeti színész mint Lando Calrissian jó húzás volt, kár, hogy Mark Hamill nem lehetett Luke Skywalker... A lézerek hangjai és a különféle effektek viszont igazán profi munkát mutatnak, és még az EAX-támogatás is ott van, úgyhogy megérdemli a JO az ötöst.



Amit ezen a téren abszolút ki kell emelni, az a remek szinkron, amelynek köszönhetően az angolul tudók számára rendkívül élvezetesekek az átvezető párbeszédok. Nem ártott volna viszont egy kicsit nagyobb változatosság a különféle jó polgárok sikoltozó szövegeiben, mert ezek teljesen megegyeznek szinte az összes pályán. Hiányzik még az EAX (SB Live) támogatása is. A zene tökéletesen megfelelő, de semmi különös.



### Irányíthatóság

A Ravensoft ezen a téren ezúttal kiemelkedően tökéletes munkát végzett. Kyle Katarn irányítása (főleg a játék második negyedétől kezdve) egyre tökéletesebb, ahogy mozgása, futása, ugrásai és harcmodora fejlődik az Erőnek köszönhetően. A lézerekkel és a „szintet lépő” változatos és nagyszámú varázslattal olyan élvezetes küzdelmekben volt részem, amelyhez fogható még egy akciójátékban sem tapasztaltam!



Sajnos ezen a téren a Blood Omen 2 egy kicsit elvázott a Jedivel szemben... Bár Kain irányítása javult még a Soul Reaver 2-s Razieléhez képest is, még most sem tökéletes. Nagy hiba volt „gördülőmenübe” rakni shortcutok helyett a vámpírok varázslatait, mert elég körülményes ezt harc közben előhívni. A mágia amúgy ötletesek, de kevés van belőlük. A csaták sajnos kicsit mechanikusak a gyenge MI miatt.



### Változatosság

A Ravensoft egy kicsit megzavart ezen a téren: a játék elég hosszú, és a Star Wars-világ miatt sok az egymásra hasonlító helyszín. A pályaszerkesztés nem rossz, de a designerek néha túlságosan nehezen észrevehető helyre tették az átjárókat, a puzzle és ugrálás részek helyenként fasztrálóak és frusztrálóak. Végül is gyenge négyest érdemel a játék, mert a harcok izgalmasak, és a jó MI-nek köszönhetően kellően változatosak.



Többek között egy középkori város sötét sikátoraiban, főterein, csipkézett kőü kastélyokban, rozettás templomokban, sziklás sivatagokban és egy nagyon parás hangulatú börtönrészben bolyonghatunk Kainnel. A gyönyörű grafikájú pályák szerkesztése is profi munka, a puzzle feladatok pedig sohasem frusztrálóak. Egyedül a mechanikussá váló harcok mehetnek néha az ember idegeire... Emellett túl rövid a játék.



### Hangulat

Kyle Katarn remekül kidolgozott figura, és a sztori is megfelelő. Igazából mégis az olyan részletek emelik ki a játékot, mint a parázs lézerekpárhajók hangulata, a Max Payne-szerű gyorsítás-lassítás effektek vagy az Erő varázslatok: annak feelingje utolérhetetlen, ahogy a birodalmi gárdistákat lelökhetjük a szakadékba, fojtogathatjuk őket, vagy a fegyvereiket kiránthatjuk a kezükből. Hiába, no: a Sötét Oldal itt is erősebb... ☹



A Blood Omen 2 ezen a téren majdnem elérte a maximális pontszámot: magával ragadó a sztori, remek párbeszédet hallhatunk, és a főszereplő is telitalálat. A gyönyörű grafikájú középkori városoknak vagy a parás helyszíneknek köszönhetően a beleélés tökéletes. A Legacy of Kain játékokban egyre jobban formálódik ez a remek dark fantasy stílusú világ. Sajnos csúf bugok rontják el az összképet...



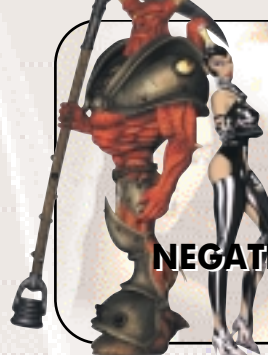
### Összesen

27 pont

25 pont







# ROSSZEMBEREK

NEGATÍV HŐSÖK A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOKBAN

A címben némi csúsztatás fedezhető fel, ugyanis alant olvasható írásomban a „gonosz” lelkületű főszereplők nem mindegyike „ember”. Mégis, Szomjas György betyáros filmjének címe remekül illett ehhez a témához, hiszen olyan karakterekről írok, akik valamilyen „sötét ügyet” szolgálnak, vagy „szörnyű” eszközöket használnak fel saját céljaik eléréséhez, mégis „cool”-nak tekintjük őket – elvégre kedvenc játékunk főszereplői. Az idézőjelek használata sem indokolatlan: az ilyen programokban minden relatív, nemcsak hőseink kerülhetnek át a – többé-kevésbé – jó oldalra, de gyakran a törvény és rend védelmezőiről, az igazság bajnokairól is kiderül, hogy velejéig korruptak...

„A gonosz jó”. Ezzel hirdette magát minden idők egyik legzseniálisabb 3D-s stratégiai játéka, a *Dungeon Keeper*. Itt léphettünk először a kazamaták sötét urainak szerepébe, hogy a labirintusainkba áramló hősökkel leszámolva egyre tágasabbá, gazdagabbá, hatalmasabbá varázsoljuk birodalmunkat, és végül teljesen romlásba döntjük a szabad királyságot. Szó sincs róla, hogy ezek csak frázisok lennének: gonosz mivoltunkban kifejezetten kegyetlen eszközöket is igénybe vehettünk (sőt, szükség is volt rá a győzelemhez): ellenségeinket kegyetlenül megkínnozhattuk, hogy átálljanak oldalunkra, saját lényeinket ütlelgehettük, sőt őket is kíméletlenül gyötörhettük, hogy engedelmessé legyenek parancsainknak – az egyéb aljas módszerek felsorolására sajnos most nincs hely. © Persze a játék humora topmította az egészet, de a lényeg valahol az álszent hozzáállás elvetése volt: a pozitív hősök szerepében is gyakran irgalom nélkül kell elbánunk ellenségeinkkel, akkor hát miért ne lépnénk át a Sötét Oldalra? De hol is kezdődött...?

## Machiavelli hadvezérei is lehetnének...

Nagyon nehéz lenne megtalálni azt az „üttörő” fejlesztőcsapatot, amelynek jóvoltából elsőként

### Néhány ismertebb negatív hős:

Malcolm (Legend of Kyrandia 3), 1994  
Kane (Command and Conquer), 1995  
Curtis Craig (Phantasmagoria II), 1996  
Kain (Blood Omen, Blood Omen 2), 1996, 2002  
Horned Reaper (Dungeon Keeper 2), 1997, 1999  
Raziel (Soul Reaver, Soul Reaver 2), 1999, 2001  
Bob (Messiah), 2000  
Christof (Vampire: The Masquerade), 2000  
Hitman (Hitman: Codename 47), 2000  
Yuri (Red Alert 2: Yuri's Revenge), 2001  
Lukin (Operation Flashpoint: Red Hammer), 2001

érezhettük meg a „Gonosz érintését”, de a nagyobb közönségsikert aratottak közül talán a Westwood *Dune 2*-jét említhetnénk, ahol a „kegyetlen” Harkonnenek és a „sunyi” Ordosok oldalán is állhatunk, a „nemes” Atreidések mellett. A játék több elem okán is óriási sikert aratott, de ebben alaposan közrejátszott az eddig tabutémának számító „rossz oldal” kipróbálásának öröme is.

A Blizzard gyorsan rákontrázott a *Warcraft*-tal, de lényegében nem tett hozzá semmit a recepthoz, csak fantasy világba helyezte a *Dune 2* elemeit, és a választható jó-rossz szerep körbe ezúttal az emberek és orkok kerültek. Annyit talán érdemes még megemlíteni, hogy az „egyszerű lelkületű” orkok sokak számára pozitívabakká is váltak, mint a gógos emberek.

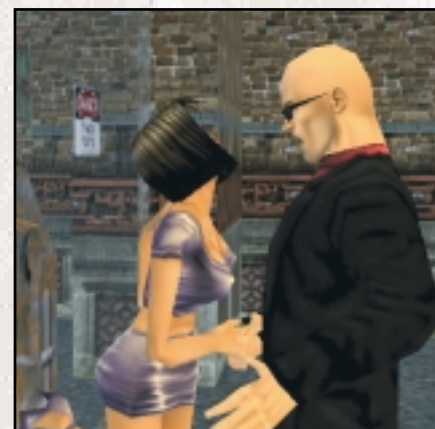
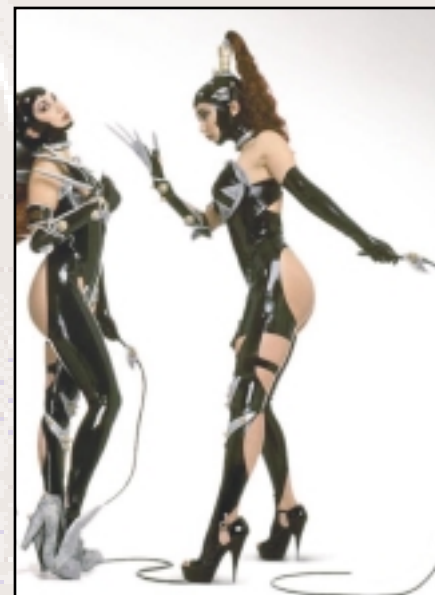
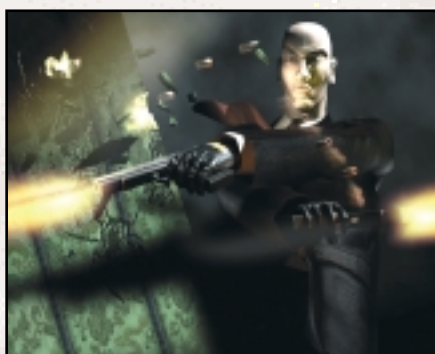
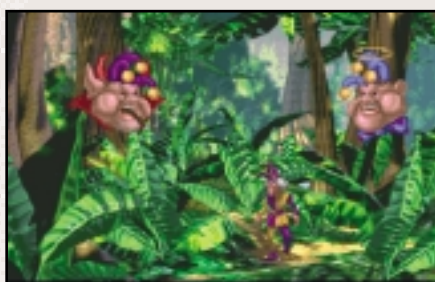
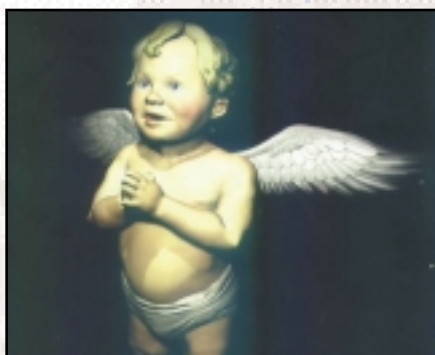
Ha már a „Sötét Oldalt” említettük, nem szabad kihagynunk a rendkívül népszerű Star Wars-univerzumot sem, ahol az *X-Wing* lázadóinak gépe után a birodalmiak *Tie-Fighter*-jebe ülhetünk bele. Rizikós lépés volt ez a LucasArts részéről, hiszen ezúttal csak a rossz szerepbe léphettünk, de hogy mennyire jól mérték fel döntésüket, azt program nagyszerű eladásai bizonyítják...

## Vámpírok balladái

Ezzel pedig át is kerültünk végre a negatív hősök térfelére. Közöttük pedig nehéz lenne imponálóbb figurát találni, mint ami e havi fókuszunk főszereplője is: a vámpír. Kain elsőként a *Legacy of Kain: Blood Omen*-ben debütált, és az elárult, törbe csalt, majd kegyetlenül megkínzott, bosszú- és vérszomjas élőhalott lovag figurája nagyon sok játékos szívébe lopta be magát. Persze motivációra azért most is szükség volt (Nosgoth lakosai tehetnek Kain vámpírrá válásáról, ezért megérdemlik a halált), de mégis, eddig még nem nagyon tapasztaltam, hogy ártatlan „civil” polgárokat és polgárnokokat gátlástalanul megszarolhatunk le, majd az agónizáló testükből az utolsó cseppig kiszívhatjuk véruket. Mégsem vált a progi különösebben népszerűvé (igazából azért nem, mert hosszú távon unalmas volt), és a várakozás ellenére semmilyen botrány sem kísérte.

A folytatásban azért a készítő „óvatos duhajok” voltak: a *Soul Reaver*-ben Kaintól elvették a főszerepet, ezúttal Raziel, a „lélekszipantó” kék vámpírt irányíthatunk, aki rémálomszerű külseje ellenére az ártatlan polgárokat nem igazán macerálta – egyébként is jóval kevesebb volt belőlük. A Nosgoth védelméért és Kain ellen harcoló Raziel majdnem kikerült a „rosszfiúk” köréből; szerencsére a *Soul Reaver 2* komplexebb története bonyolultabbá tette az egész kérdést...

Mindenesetre a most megjelent *Blood Omen 2*-ben Kain visszatért, aki az eddigi „rosszfiúk” közül a legkegyetlenebb figurává nőtte ki magát: ellenségeit és az ártatlanokat továbbra is irgalom nél-



kül megszárolja le, vérezteti ki (mindez teljes 3D-ben...). Emellett mérhetetlenül önző, hataloméhes vámpír is: bár Nosgoth megmentéséért munkálkodik, igazából csak azért, hogy visszaszerezhesse uralmát rajta. Az egyik legjellemzőbb jelet Umah kiszabadítása: a hálás vámpírnő csodálkozik Kain nemeslelkűségén, a ravasz élőhalott lovag viszont megpróbálja kiszéni azt a nagyon fontos információt, ami Umah birtokában van, és amiért igazából eljött ideig. (Persze a nő nem hagyja magát).

Kain negatív karakterként felülmúl mindenkit: áldozatainak nemcsak kényszerűségről szívja ki véreit, hanem élvezi is a dolgot – nem úgy, mint eleinte Christof Romuald a *Vampire: The Masquerade*-ben. A keresztes lovagból vérszívóvá vált élőhalott sokáig nem tud megbarátkozni új mivoltával, és csak a történet során, szép lassan veszíti el naivitását, és tanulja meg a vérszívócsaládok törvényeit és igazi mozgatórugóit. A *Vampire*-ban a vér egyfajta energia, amelyet nem szabad elveszteni, és – bár az ártatlanok „megcsapolását” rendkívül érzéketlenül ábrázolja a játék – megölni sem szabad őket, különben főhősünk teljesen elálatiasodik.

A vámpírok balladáinak ezzel persze még nincs vége, hiszen már készül a *BloodRayne* (lásd előzetesünket), amelyben egy belevaló és kegyetlen vámpírelőt irányíthatunk – egyelőre azonban úgy tűnik, hogy a jók oldalán álló ügynökről van szó, aki náci katonák véreit szívja...

## Intellektuális gonoszok

Persze elég unalmas lenne, ha csak az akciójátékok vámpírjaiból állnának a negatív hősök. A Westwood *Legend of Kyrandia* című kalandorozatának harmadik részében irányíthatunk Malcolmot, az előző részek főgonoszá: bár a fordulat tényleg meglepő és érdekes volt, de végső soron egy nagyon szirupos, vicces, mesés világról volt szó, ahol a gonosz bohóc/varázsló főszereplő végül is – részben – megjavult.

Annál nagyobb port kavart viszont a Sierra-On-Line interaktív mozi kalandjátéka, a *Phantasmagoria II: Puzzle of Flesh*, amelynek főszereplője Curtis Craig, egy gonosz ösztönei ellen kétségbeesetten és hiábavalóan küzdő fiatal sorozatgyilkos. Curtist állandóan látomások kínozzák, és barátai, kollegái úgy hullnak körülötte, mint a legyek: különös kegyetlenséggel gyilkolják meg őket, és minden nyom a fiatalember felé vezet. Ráadásul Craig egyébként sem túl egészséges lelkületű: különféle szexuális perverziókba bonyolódik, úgyhogy a játékosok zömének sikerült is alaposan megutálni a főszereplőt, ami viszont nem nagyon segíti a beleélést... Az egyébként elég gyenge játékmenetű kaland végül egyszerre szolgál megdöbbenő és ostoba befejezéssel: Curtis valójában nem is ember, hanem a *valódi*, szadista sorozatgyilkos Craig idegen lények szövetségéből kikísérletezett klónja. Mind a játék, mind az interaktív mozi kalandok műfaja hatalmasat bukott ezzel...

## Angyalok és gyilkosok

Térjünk át kissé *angyalibb* vizekre. A *Messiah* című program főszereplője látszólag a jóság megtestesítője, hiszen egy olyan kis kerubról van szó, akít legtöbbször a karácsonyfára aggatva látunk, – Bob azonban nem olyan angyali, amilyennek látszik... A Shiny játékában Bobbal ugyan önmagában nem sok mindenre voltunk képesek, de különféle embe-

rek testébe belekötözve elég hangsúlyos kegyetlenséggel irhattuk ki a többieket. Bár a cél a Sátán megállítás volt, Bob – enyhén szólva – nem válogatott az eszközökben. A meglehetősen perverz, elég kegyetlen és főleg cinikus program jó nagy botrányt kavart a katolikus hívők körében: az egyház tiltakozott is vallási jelképek használata miatt – persze eredmény nélkül.

A másik tabu ledöntő játék a *Hitman: Codename 47* volt, amelyben elsőként bújhattunk egy hidegvérű bérgyilkos bőrébe. A játék kopasz főszereplőjével különféle maffiafőnököket, bűnözőket és nem ártatlanokat kellett likvidálnunk, úgyhogy a téma végül is nem kapott akkora visszhangot. Sajnos maga a progi menete sem emlékeztetett egy igazi bérgyilkos munkájára – a készítő bizony nagy ziccert hagytak ki –, talán majd a folytatásban összejön. Ez utóbbi állítás egyébként jellemző a negatív hősök számítógépes tállására is: érezhetően sokkal több van még ebben a témában, mint amit eddig a fejlesztők megengedtek maguknak. Persze nagyon nehéz úgy igazán vonzó negatív hőst kitalálni: egy filmben ugye a nézőnek nem muszáj a főszerepbe belelélnie magát, a játékban viszont te irányítasz... Pedig nagyon nagy szükség van az ilyen „rosszfiúkra” is, különben belefutadnánk a nem túl eredeti sztorik sablonjainak tengerébe...

## Bad Sector

### Nyereményjáték!

A Szerkesztőségünkben három darab Legacy of Kain várja azt a szerencsés nyertest, aki az alábbi kérdésekre kitalálja a választ:

(Címünk: gamestar@gamestar.hu)

1. Ki volt Kain eredetileg?

- Jozsif Drakul, Vlad Drakul (vagyis Drakula) öccse
- Ő Kain, aki megölte testvérét, Ábelt, ezért örök vérszívásra ítéltetett
- Egyszerű nemesember, aki átutazott Nosgoth városán.

2. Ki írta a játék eredeti sztoriját?

- Anne Rice
- Brett Robbins
- Barm Stoker

3. Hogy hívják Kain visszatérő főellenségét?

- Asmodemus
- Belzebus
- Raziel





Sierra/Gearbox

# COUNTER-STRIKE – CONDITION ZERO

## ÚJRA ITT VAN A NAGY CSAPAT

**A** CS-közösség már hónapok óta lázban ég: vajon milyen lesz az új Counter-Strike? Milyen új lehetőségek lesznek benne? Milyen lesz az egyszemélyes kampány? Múltó lesz-e a nagy elődhöz? Mivel ezek valóban súlyos, égető kérdések, és nem akarjuk, hogy a furdaló kíváncsiság következtében a CS-rajongók oldalában hatalmas lyukak keletkezzenek, ezért megkaptarintottuk a játék bétáját. Kukkantsunk hát ki a fedezék mögül...

Ha létezne még valaki, aki nem hallott volna a Counter-Strike-ről: a CS, a Half-Life grafikus motorjára épített mod, amit ingyenesen le lehet tölteni a netről. Részben ennek, részben pedig annak köszönhetően, hogy rendkívül élvezetes hálózatos partikat lehet vele nyomni, hatalmas népszerűségre tett szert. Az idő azonban múlik, és a hajdani Half-Life motor mára már igencsak megkopott. A Gearbox ezért elkészítette a folytatást (na jó, még nincs teljesen kész ☺), ami azonban nemcsak grafikai frissítést hoz a játéknak, hanem számos újítást is hoz magával. Mindenekelőtt szeretnék mindenkit megnyugtatni: bár a CZ dobozos verzióban jelenik meg, a fejlesztők gondoltak azokra is, akik nem akarják megvenni a stuffot, de továbbra is részesei szeretnének lenni a CS (mostantól CZ?) örületnek – ők a netről letölthetik a szükséges adatokat, habár ez nem jelenti azt, hogy mindent megkapnak. Mi az, ami nem lesz letölthető?

### Elitalakulat

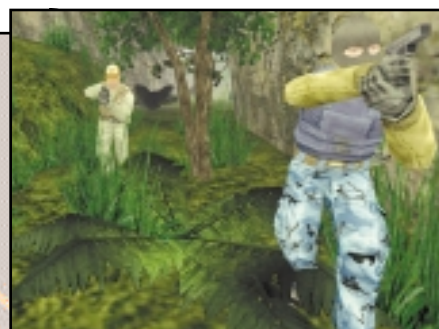
A CZ-ben immár egyéni küldetéseket is nyomhatunk – komplett kampányt játszhatunk végig, annak minden extrájával együtt. Van tutorial is, amivel a fejlesztők – nem titkoljanak – azokat szeretnék ügyeknek megnyerni, akik korábban még nem játszottak CS-t. Épp ezért nemcsak mozgásból, lövészetből kapunk kiképzést, hanem csapatirányításból is. Érdekes, hogy a küldetések és a kampány nehézségi foka attól függ, hogy miképpen teljesítünk a kiképzésen: ha jól, akkor nehezebb feladatokat kapunk, ha viszont már a szögesdrót alatti átbújás is nehézséget okoz, akkor értelemszerűen könnyebbeket. A kampány 20-25 küldetését három különböző stílusban játszhatjuk végig: Narrative, Challenge, és Endurance módban. A Narrative mód, a más FPS-ekből is ismert, történettel rendelkező világ: ebben az esetben egy speciális terrorrelhárító alakulat parancsnokaként oldunk meg súlyos helyzeteket, szerte a nagyvilágban. A helyszínek között van az USA, Európa, Közel-Kelet, Oroszország és Dél-Amerika is. Általában két-három feladat közül lehet kiválasztani a számunkra legszimpatikusabbat, így ha pl. valamelyiken állandóan elbukunk, megpróbálkozhatunk egy másikkal is. Minden küldetésnek három fő célja van, de nem kötelező

az összeset teljesíteni: túszoikat kell kiszabadítanunk, 40%-nál jobb találati pontosságot elérnünk, illetve az egész akciót 4 perc alatt kell elintéznünk.

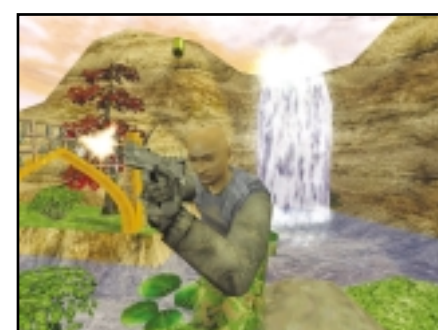
### A zöldfűlűek harapnak először fűbe...

A Challenge mód ugyanazon a pályán játszódik, de általában jóval nehezebb. Van olyan, hogy MP5-ösökkel felfegyverkezve kell levadásznunk az elrejtőzött orvlövészeket (nem mondanám egy laza feladatnak!), vagy még rövidebb idő alatt kell megoldanunk a missziót. Az Endurance módban amolyan „hősies” feladatokat kapunk: vagy egy bizonyos pontot kell hosszabb-rövidebb ideig védenünk, vagy a túlerővel dacolva, át kell verednünk magunkat a kijáratig, esetleg bizonyos tárgyakat (pl. titkos iratokat tartalmazó koffer) összegyűjtenünk. A küldetéseket egyébként akárhánszor újrapróbálhatjuk, amíg mind a három módban sikeresek nem vagyunk. Minden elvégzett melóért

penzt kapunk, amit fegyverekre és embereinkre költethetünk. Katonáink ugyanis – akár egy RPG-ben – számos tulajdonsággal rendelkeznek, amiket fejleszteniünk kell. Persze fejlődnek a harcok közben is, de kicsit nagyobb lesz a túlélési esélyük, ha előtte elküldjük őket mondjuk egy mesterlövész-, vagy egy robbantási tanfolyamra. Igencsak nagy gondban leszünk, ha nincs meg a megfelelő szakértettségű katonánk, aki a legjobban tudná segíteni a csapatot. Ugyan toborozhatunk kezdőket is, de mire ők elérik a mesterfokot, addigra nagyon sok víz lefolyik a Dunán... ezért inkább vigyázzunk veterán harcosainkra! Minden emberünk két fegyvert, egy sisakot és egy kevlar-mellényt vihet magával, úgyhogy a taktikázás már itt megkezdődik: ki mit hozzon, illetve egyáltalán mire van pénzünk?



## „Condition Zero? Cool!”



### Új CS, új fegyverek

Név:	Famas	IMI Galil	M60E4	M72 LAW
Származási	Franciaország	Izrael	USA	USA
hely:	5,56x45mm, 25 töltény/tár	5,56x45mm, 35 töltény/tár	7,62x51mm, 100 töltény/tár	M72A6 rakéta
Lövési módok:	Egyes lövés, rövid sorozat	Egyes lövés, folyamatos tüzelés	Folyamatos tüzelés	Csak egy lövés lehetséges
Lövésűrség:	900-1000 lövés/perc	650 lövés/perc	500 lövés/perc	-
Ár:	2500 dollár	2700 dollár	5000 dollár	1200 dollár
Leírás:	A francia hadsereg alapfegyvere. A legnagyobb lövésűrségű a játékban, de a tárába elég kevés lőszer fér.	Az izraeli hadsereg alapfegyvere. Kicsit nehezebb, mint a szokványos gépkarabélyok, de emiatt jobban kézre áll. A nagy tári miatt kiválóan alkalmas hosszú sorozatok leadására.	Az 50-es évek óta használja az amerikai hadsereg. Tűztámogatásra a legalkalmasabb, mert igen pontosan céloz, és hosszú sorozatokat adhatunk le vele.	A LAW egyetlen rakétát lö ki. Eredetileg páncélozott harcjárművek ellen találták ki, de városi harcban is kitűnően alkalmazható. Kizárólag a terroristák használhatják.
Név:	Páncélpajzs	Machete	CS-gáz	Molotov-koktél
Leírás:	Az embermagasságú pajzs még a géppuskalövéseket is megfogja, de célzott lövésekkel átlótható. Használata mellett csak egy FN-pisztoly lehet a kezünkben. Csak a rendőrség számára elérhető.	Hasonló a késhez, de jóval nagyobb sebeket okozhatunk vele.	A CS-gáz felrobbanásakor egy mérgező felhő keletkezik, csak 30 mp után oszlik el. Mindenki, aki belekerül, sérülést szenved. Remekül használható támadási útvonalak lezárására.	Egy benzinnel és szappannal megtöltött palack. Ha összetörik, a kiömlő folyadék lángra gyullad. Hatása hasonló a CS-gázhoz.

### Botok ütik a nyomát...

A CZ másik nagy dobása a botok megjelenése: ezzel lehetővé válik, hogy akár offline módban is hatalmas partikat rendezzünk. A botokért felelős arc, Markus Klinge nagy elhatározásra szánta el magát: a lehető legokosabb gépi ellenfeleket akarja kifejleszteni. Erre találta ki azokat a teszt-partikat is, ahol a tesztelők nem tudják, melyik játékos élő és melyik csak gép irányította ellenfél vagy bajtárs. A béta-verziót játszva megállapítható, hogy a botok igen okosak, bár még van azért mit javítani rajtuk: míg csapatunk tagjai ügyesen összedolgoztak, a terrorista ellenfelek hajlamosak voltak kamikaze akciókat indítani. Igazából erről majd csak a végleges verzió elkészülte után érdemes beszélni, addigra felvérteztek őket még újabb tulajdonságokkal is, pl. ismerni fogják a pályán található camper-helyeket, és molesztálni fogják az ott megbúvó játékosokat. (Női botok is vannak? ☺ Bad Sector)

### Régi és új

A grafikai újításokra rátérve, sokkal szebb lett a CZ, de azért senki se várjon egy Quake 3-at – a játék motorja még mindig az eredeti HL-engine-en alapul, még akkor is, ha ebből már semmit sem veszünk észre. Ennek ellenére nagyon szépek lettek a pályák, jó pár effektet is beépítettek a fejlesztők, úgyhogy azért nem kell megjedni. Az emberek poligonszáma 750-ről 1250-re nőtt, ami szintén javítja az összehatást. Az egésznek van viszont egy jó oldala is, miszerint nem kell izmosabb gép a progi futtatásához: a Gearbox programozói különböző trükkök segítségével elérték, hogy a grafi-

kai fejlődés ellenére ne kelljen kellemetlen kompromisszumokat kötnünk. Az „apróságok” viszont komoly feelinget kölcsönöznek a játéknak, és új élményekkel ajándékozzák meg a régi CS-eseket is: a szabadban játszódó mapok növényzete nemcsak szép, de remek álcázást is kínál, máskor esőcseppek hullnak, a fába csapódó lövedék forgácsokat szór szét, míg a falba csapódó golyó kőporfelhőt ver fel. Ez utóbbiakon cigarettacsikkok és egyéb szemetek hevernek: ezek szintén fokozzák a gyönyört. (Uhu szépérezke időnként hagy némi kívánnivalót maga után... ☺ Bad Sector) Mindent összevetve, annak ellenére, hogy csak béta, a játék igen jó benyomást tett rám, s ha a botokat is sikerül annyira ravaszra tenni, mint azt a Gearbox ígéri, akkor semmi sem fogja megakadályozni a CZ-t abban, hogy a Counter-Strike-rajongók szívét is elnyerje, és újabb híveket szerezzen magának.

### Uhu

### Counter-Strike – Condition Zero

www.sierra.com

#### MÁR MOST PROFI

- egyszemélyes kampány
- új fegyverek, játék-módok

#### JAVITANI KÉNE

- botok intelligenciája

#### MENNYIRE TŰNIK JONAK



Mejelenés: 2002. május



EA/Barking Dogs Studios

# GLOBAL OPERATIONS

## AKIK SAJÁT MAGUKRÓL KOPPINTHATTAK...

**KATEGÓRIA:** Multi-orientált taktikai FPS **KÖRNYEZET:** jelenkor **NEHÉZSÉG:** állítható **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** biztosan **MULTI LEHETŐSÉGEK:** fejlett

gy utólag egész hihetetlennek tűnik, de idáig kellett várni, hogy végre méltó kihívója adjon a Counter-Strike-nak. A fejlesztést az a Barking Dogs Studios vitte véghez, amely a CS-t is készítette a – sokak által még ma is kedvelt és játszott – 5-ös bétáig, s ez talán némi garancia arra, hogy nem követnek el semmilyen elvi hibát a fiúk.

Konfliktusok a világ minden táján – globalizálódó világunkban bizony bőven akad dolga a katonáknak. A drokartell emberei valahol Dél-Amerikában, terroristák a Közel-Keleten vagy épp az USA-ban. A körülmények mások, de a megoldás eszközei ugyanazok. Tökéletes multiplayer téma, s a jelenlegi tendenciák alapján még az is marad jó ideig. A játék – finoman szólva is jókora CS-os tapasztalattal rendelkező – fejlesztői a grafikai részt sem bízták a véletlenre, a megfelelő kulcsínról egy jócskán feltúrozott LithTech 2.5-ös motor gondoskodik, és el kell ismerni: egész jó hatásfokkal. Általa a Global Ops a legkülönfélébb nemzetközi helyszíneket vonultatja fel Kanadától Sri Lankáig, s a benne szereplő mintegy 28 elitalakulat is a valós világból lett modellezve.

### Wolfen-Strike vagy CounterStein? ☺

Nem tréfa az alcím: a GO elsőre olyan, mintha a CS és mondjuk az RtCW keveréke lenne. Counter-Strike-ok öröksége nemcsak a katonák vs. terroristák alapfelállás, hanem pl. a realisztikus sebészrendszer és a vásárlódi is, ellenben igen merész változtatásként már nem

survivor alapú (akit lelőnek, az a kör végéig úgy marad), hanem ciklikus respawn van benne (bizonyos időközönként minden halott újra megjelenik). Ez utóbbi a leginkább meghatározó és megkérdőjelezhető változás a CS-hez képest: irreális ugyan, de

nyilvánvalóan folyamatosabb a játékelmény, mivel senki nem vár percek szellemként lebegve egy „eltévedt” golyó miatt... Ehhez persze kasztrendszer is illik, nevezetesen itt a robbantási szakértő, nehézgéppuskás, kommandós, felderítő, orvos és mesterlövész között válogathatunk. Mindegyiknek van valami specialitása, más arzenálból válogathat, és jobban használja saját fegyvertípusát. A ciklikus újraéledés nélkül nyilván az orvosoknak se nagyon volna értelme, mint ahogy a különböző kameraállások foglalatásának sem, melyet a játékban fizikailag meg

nem jelenő hetedik kaszt, a taktikai tisztt figyelhet – és rakhat le ezek alapján waypointokat „élő” társai számára. Újraéledés helyett akármeddig vásárolgathatunk, vagy kedvünkre játszhatjuk a tisztt szerepét is, figyelve, hogy hol mi történik.

**„Elég siralmas látványt nyújt, amikor egyszerre akarja magát keresztülréselni egy ajtón hat kommandós...”**

### Az első csapás

A játéktípusból eredően a GO erősen multiplayerre optimalizált, s a legfeljebb 24 játékos és a nagyméretű pályák sejténi engedik, hogy itt bizony kevés lesz a CS-ben elterjedt 5 vs 5-ös felállítás. Van single rész is, melyben a gyakorlótér után egyből tucatnyi konfliktusban próbálhatjuk ki magunkat élesben, egy csapat részeként. Nem kell itt azért nagy durranásra számítani, gyakorlatilag a multiplayer mapokból játszhatunk egy küldetésorozatot – botokkal. Ezzel el is érkeztünk egy kritikus ponthoz: az AI-hoz. A gép irányította egység fedez, visszavonul,



rushol, ahogy azt egy élő játékos is tenné. Ha Medicért kiálltunk, szinte mellettünk terem egy. De ahogy ez lenni szokott, az éremnek most is van egy másik oldala, a „fal-kaosztón” hajlamos néha kissé elfajulni... Mert ha nagyjából egyfelé megy minden bot, akkor eleinte ezt csapattaktikaként is értékelhetnénk, elég siralmas látványt nyújt azonban, amikor egyszerre akarja magát keresztülréselni egy másfél embernyi szélességű ajtón hat kommandós, különösen, ha közben szemből lönek is, a tömeg pedig visszalövi egymás karjait, lábait stb. között. Ezt a mutatványt persze többnyire nem élük túl, és utána már mi sem... Furcsa az is, hogy hangokra/lőszerbecsapódásra sem figyelnek, mert hátulról feléjük kasszalva egy sorozattal, ha nem találjuk el egyiküket sem, akkor futnak tovább előre, mintha mi sem történt volna.

### Ha ezt Houdini látta volna..

Az USA mapon érdekes mutatványként néhol lelkesen átmennek a falon is, vagy derékig betonban közlekednek nagy ritkán, de a CS-ből jól ismert „ajtón keresztülnyúló” mutatványt is többször bemutatják majd nekünk (ez engine-hiba is). Ez persze remek alkalom arra, hogy falon keresztül tüzelve tesztelhesük rajtuk fegyvereink erejét ☺. Ez a tömegmozgalom főleg a spawnhelyük környékén dominál, így elég lekempelni egy arrafelé eső ajtóval szemben, persze jókora távolságra, egy távcsöves nagybőgőt szorongatva – ezzel a módszerrel csak azért nem sikerül mindig a 100/0-s Kill/Death arány, mert néha elfogy a lőszer, és akkor közelebb kell merészkedni új ágyúért... Az AI meglepően jól összejátszik viszont a küldetés teljesítése kapcsán, ha valami megszerzéséről/ki-juttatásáról van szó, ellenben a dolgok megvédése során nemigen jeleskedik. A botok ennek következtében maguktól teljesítik a küldetést, főleg ahol túszt kell menteni, vagy egyéb célpontot

megkeresni. Ha a fenti kempelés módszerrel megtámogatjuk társainkat, és így kevesebb ellenfél jut rájuk, akkor maguktól teljesítik a melót – bár néha még erre sincs szükség, és úgy is meg tudják csinálni, ha otthagytam a gépet a startnál állva. Az aktív (tervszerű) ellenállás hiánya miatt viszont fordul a kocka ott, ahol nekünk kell valamit bevendeni (pl. lerakott bombánkat), ilyenkor jó eséllyel teljesen egyedül leszünk egy komplett sereggel szemben, miközben embereink valahol „nagy taktikusan” kolbászolnak.

Arra azért tökéletes a single, hogy ki tudjuk próbálni a mapokat. Szervert ugyanis csak dedicated módban enged kreálni a játék, így offline kapcsolattal másként nem tudjuk őket megismerni.

### „Ebből kérünk kettőt!” ☺

Nem találhatunk viszont kivetnivalót arzenálunkban,

s itt mutatkozik meg legjobban a játék CS-os öröksége:

a Barking Dogs-os fiúk mintha mindent ott folytattak volna, ahol anno abbahagyták. Sajnos ennek ellenére a kés már nem öl egy szúrásra – hanem kettőre ☺. A többi fegyver sebzése CS-os szintre lett belőve, azaz körülbelül a reális szint kétharmada (azért megnézném azt az embert, aki kibir egy lövést az AK-ból, csak azért, mert rajta van egy kevlar...).

Rendkívül jól ki lett egyensúlyozva a fegyverek ára / teljesítménye, mert ugye, ahogy már mondtam, a vásárlós rendszer is át lett örökítve. Le a kalappal a tesztelő elött, sikeresen belöttek úgy az értékeket, hogy ne legyen annyira értelmetlen hardware a játékban: itt mindig van egy hajszálnyival jobb – és persze drágább – választás, és (a Shotgunokon kívül ☺) minden fegyver elég jól használható. Még egy közönséges pisztollyal is van némi esély pár kommandóst szemből lekarni, nem is beszélve a géppisztolyokról, melyek nagy tűzgyorsaságuknak köszönhetően közelről talán még jobbák is, mint nagyobb testvéreik. Legtöbb fegyverünkhöz kiegészítőket is vehetünk, többek között hangtompítót, lézercélzót, távcsövet. Ez utóbbi van pl. az AK-ra is, ebből következően a GO-ban végre elvetették azt a játékegyensúly miatt kényszerből bevezetett logikátlanságot, hogy egy sniper kizoomolva nem kap célkeresztet – hogy nézne ki, ha egy colt elvesztené a célkeresztet csak azért, mert távcsövet szerelünk a tetjére? ☺

Embereinket slotos módszerrel, jó kommandós módjára úgy feldiszfizhetjük fegyverrel, mint holmi karácsonyfákat. Ha van rá keret, robbantási szakértőnk vihet magával akár 6 granátot és 9 darab C4-est is, vagy épp kommandósunk furikázhat 3 páncélökölletel, így úgy beboríthatjuk az ellenfelet, mint Moszkvát a hóesés. Ez persze csak elmélet, mert takarékoságból így is sokszor előfordul, hogy egy szál késsel rohan az ember halottakat fosztogatni, hogy legyen valami puszkája.



Így fut majd a gépeden		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	GeForce 1/2 MX	Kyro 2	GeForce 2	GeForce 3	Radeon 8500
400 MHz-es processzor	640X480 1024X768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
500 MHz-es processzor	800X600 1024X768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
667 MHz-es processzor	800X600 1024X768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz-es processzor	800X600 1024X768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1 000 MHz-es processzor	800X600 1024X768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nem működik, nem játszható ■ erősen szaggat, kevés játékelmény ■ kicsit szaggat, még játszható ■ remekül játszható

### Célozni tudni kell

Szintén csak szuperlatívuszokban emlegethető a játék célzási rendszere, ilyen valóság-hű viselkedést legfeljebb taktikai FPS-ekben – pl. a *Ghost Recon*-ban – láthattunk eddig, de ebben a kategóriában még soha! Itt biztosan nem találkozunk majd a sok FPS-ben látott – egyébként roppant illúzióromboló – ugrabugráló és közben kisebb sorozatokat eregető ellenfelekkel. Néhány nagyobb fegyver ugyanis még arra is alkalmatlan, hogy guggolás nélkül lőjön vele az ember, nemhogy mozgás közben – célkeresztünk ilyenkor jól láthatóan mutatja, hogy még a Delphi Jósda sem mondhatja meg, merre megy majd a lövedékünk.

Nagyon szimpatikus vonása a célzási rendszernek, hogy őszével szemben itt néha többet érünk egy jó kis „filinges” kaszással, mint ha egyenként próbálnánk meg az öt szembejövőt a halálpontos „ki-pontozós” módszerrel likvidálni.

### Ki gépen száll fölébe, annak térkép e táj

Mindig csapatzállítónkból kezdjük a küldetést az adott célterületen; elmondható, hogy elég jól megépítettek, egy-két kivételtől eltekintve nem a manapság sajnos már trenddé vált rusher mapok dominálnak, ahol 2-3 útvonal van, elenyésző fedezékkel. Itt a pályák nagy része a *Counter-Strike* hős-korából való, vérbeli behatolós map, bár kissé lehangoló rush-tendenciát mutat, hogy az ajtók sajnos nem nyithatóak, de ezt némileg kompenzálja a mapok relatív nagy mérete. Megtalálható itt egy kis ház elfoglalásától kezdve komplett erőművek és paloták bevédéséig/átfésüléséig szinte minden. A CS-ben sajnos mára már egyeduralgó „rob-bantsd fel” küldetéseken kívül, itt (egyelőre ☺) megtalálható – az elmaradhatatlan túsmentés mellett – még jó pár ötlet, többek között különböző tárgyak bevédése is, így a lehetőségekhez képest elég változatosak céljaink, főleg hogy sokszor összetett küldetésünk van. Egyetlen irreális dologként csak az szerepel, hogy a bombát szokás szerint itt is fixen, előre beidőzítve kapjuk, mert a játékrendszer szempontjából élvezetes dolog annak megvédése. Ez különösen annak fényében meglepő, hogy közben vihetünk magunkkal mind rádiódetonátoros, mind időzítő C4-eseket...

### Mission Completed?

Meglepő összképet nyújt a Global Operations: mint ha a készítőik tényleg ott folytatták volna, ahol anno abbahagyták. Bizonyos szempontból korszakalkotó, ugyanakkor hatalmas negatívumok is találhatóak benne. Az AI jobb, mint a vetélytársaknál, de

még így is kritikán aluli – ebből mondjuk kitalálható, hogy milyen szintű a többieké... Itt sem kellett volna erőltetniük: a single rész kihagyásával, inkább a lényegre adó multit kidomborítva, egy használható netcode-ra kellett volna fordítani az energiájukat, mert ez a jelenlegi tragikus, s különösen érvényes a GO-ra, hogy csak széles sávú kapcsolattal élvezhető. Az engine bugjai között kiemelkedő helyen említendő a hitbox bug, amellyel már régebben is gondjai voltak a fiúknak – legalábbis gondolom, hogy nem tervszerű az, hogy néha egyszerűen csak keresztülrepül a célpont fején egy dragunov lövése – találat nélkül. Hab a tortán, hogy GHz alatti processzornál sokszor élvezhetetlen szintre lassul, így jó eséllyel a *Tribes 2*-höz hasonlóan ez is olyan játék lesz hazánkban, amin mindenki csak csodálkozik, hogy miért népszerű külföldön, amikor nálunk alig nyomul vele valaki.

Ezekkel a koncepcióval és ötletekkel, egy kiforrottabb netcode-dal és mondjuk a SOF2 engine-jével etalont avathattunk volna, reméljük az utódok ezt átveszik majd. A fegyverek célzás/sebzés rendszere, arányai, a pályák felépítése ugyanis mind-mind szinte tökéletes munkát mutatnak, nem is beszélve arról, hogy – nem kis kockázatot vállalva – határozottan sikeresen integrálták a ciklikus respawn rendszert egy olyan témánál, melybe mások még belevágni sem mertek. Az áttűtő siker viszont most jócskán elmaradt, talán a Barking Dogs-os srácok elfeledték, hogy ez már nem egy mod, és nem lehet kezdéskor is csak a patch-elésre építeni.

A CS: *Condition Zero* megjelenése közben csúszik, így persze a CS:CZ vs GO összehasonlítás is halasztódik addig, de lehet, hogy jobb is így: talán addigra összeszedik valamelyest maguk a készítőik – a peccseléses játékfelfuttatásban legalább már bizonyítottak.

### Kecske

#### Global Operations

www.globalopsgame.com

#### PRO

- profi koncepció
- reális harcrendszer
- remek hangulatú multi rész

#### KONTRA

- a single-t hanyagolhatták volna...
- hitbox bug, gyatra netcode
- bugos engine

#### HARDVER

1 GHz-es processzor, 128 MB RAM, 32 MB-os 3D-s videokártya, DSL vagy kábelt

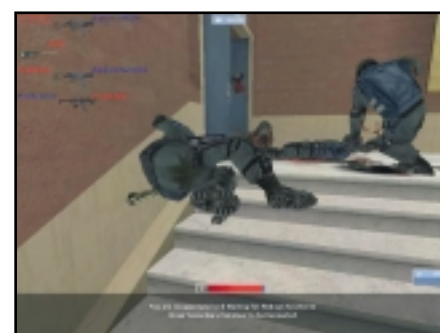
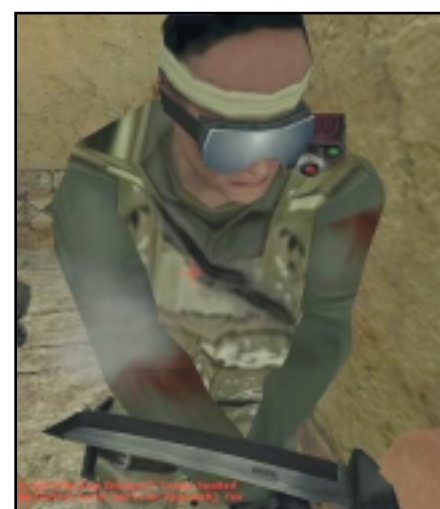
#### GRAFIKA

#### HANGOK

#### ZENE

#### JÁTSZHATÓSÁG

87%





Electronic Arts/Maxis

# THE SIMS ON HOLIDAY!

## HURRÁ, NYARALUNK!

**KATEGÓRIA:** éleltsimulátor **KÖRNYEZET:** a „valós élet” **NEHÉZSÉG:** ha már gazdag vagy, könnyű **ÚJRAJÁTSZANAD-E:** újra és újra **MULTI-LEHETŐSÉGEK:** nincs

**M**egérkezett a bestseller „éleltsimulátor” legújabb kiegészítője. Ez immár a negyedik darab – vajon tudjuk-e tartani virtuális éleltsimulátorunkat? És a (cikk megírásának pillanatában már a toplistán tarolt) Holiday kiegészítés hoz-e annyi újdonságot, hogy érdemes legyen még tovább növelnünk egyre hízó Sims könyvtárunkat? Egyáltalán akarunk mi vakációzni? Megannyi kérdés, amelyekre alant találjátok a választ...

Oh, a régi szép idők... 2000 februárja vízválasztóként sejk fel előttünk, amikor ez a remek kis program megjelent. Aztán robbanásszerű sikert aratott, pedig sok hiányossága volt még, amelyet a kiegészítésekben javítottak ki. Nagyon ráfért például egy kis Livin'it up – több bútor, több ruha, több poén – aztán egy House Partyval lepték meg hazaláncolt tamagocsi emberkéinket és... végül elmehettek – VÉGRE – VALAHÁRA, hála a Hot Date-nek – Downtownba csak úgy kiruccanni, no meg randizni! Persze, persze ez mind szép és jó... na de a nyaralással mi van? Az már simsluxus?

Végre erre is van lehetőség! Nem kell mást tennünk, mint beszerezni a kiegészítő lemezt és jól meggazdagítanunk valamelyik családunkat, és így, ha már benne vagyunk a sims luxuseletben, irány Vacation Island (500 dolcsi), ami talán beváltja a maradék simsálmokot! Talán? A kérdés valójában az, hogy mennyivel ad többet ez a vakációs csomag, mint a Hot Date. Hmm... interjú kéne készítenem egy simszel...

### Bonga-léó!

A szisztéma nem változott. Ha egy kis szünetre fáj a fogunk, felemeljük a telefont, és máris jön értünk egy jól felszerelt terepjáró. Ott lehet hagyni csapat-papot a munkahelyen, iskolában nem kell bejelenteni a változást, és még az sem akadály, ha a gyerek már felszállt az iskolabuszra, vagy éppen valamelyik felnőtt dolgozik. Vacation Islanden találkozunk! Szembetaláljuk magunkat három sziparadicsommal, három erdei és három tengerparti üdülővel. Természetesen van minőségi különbség, nem is kicsi – akár csak a valós életben. Például nem mindenhol van szállás, de a szórakozást kínáló lehetőségek száma sem állandó. Egy kis ügyeskedéssel ezen változtathatunk, mivel ugyanúgy, mint Downtownba, a szigetbe is belevághatunk. Igen, de kérdés, hogy megéri-e, ugyan-

is simseink a megkérdezésünk nélkül költik a pénzüket, és a végén még túlságosan is kihasználnák a helyzetet, aztán hiába méltatlankodnának az üres hűtő előtt! Tehát legyünk tekintettel nehéz anyagi körülményű, pénzszerű pártfogoltjainkra, és hagyjuk meg a gyengébb színvonalú helyeket is – mindenkinek joga van egy kis vakációhoz! (Még az ottani takarítónak is, tehát ő hozzánk jön, de erről majd később...)

Ha eltekintünk az anyagiaktól, teljesen mindegy, hogy hányan rohanjuk meg a szállodát, így is, úgy is elfoglaljuk. Az ostobaságok közé tartozik, hogy ha már valamelyik családunk ott tartózkodik valahol, akkor nem mehetünk oda egy másikkal.

### Szórakozni akarok!

### „Itt még a hóemberépítés is fizetős...”

Hm... igazság szerint elsőre nekem a Hot Date sokkal jobban tetszett. Nem az, hogy ezt nem tartom elég logikusnak (a simstól eleve nem szabad túl sok racionalitást várni), de egyáltalán nem annyira komplex, mint amilyenre számítottam. A legtöbb helyen úgy éreztem, hogy kicsi a tér, a terep néha olyan dobozszzerű – szerencsére a grafika szép, mint mindig. Az alap szórakozási lehetőségek általában gyermekdedek az előző kiegészítőhöz képest, úgyhogy be is szerváltam ide-oda egy-két dolgot, például meglepetem őket egy biliárdasztallal, bár nem értem minek, ha nyomi simspolgáraink továbbra is nagyobb előnyben részesítik a csúszdát, a fémdetektort és a hóemberkészítést! A simsek továbbra sem úsznak a tengerben (majd a *The Sims: Jaws - A Cápa - kiegészítőben*... © Bad



Sector), de síelni sem síelnek. Ellenben lehet snowboardozni, egy erre a célra épített pályán – sajnos, valamért a készítők úgy gondolták, hogy ez nem a nők sportja, úgyhogy, ha jót akarsz annak az ügyefogyott sims csajnak, inkább

hóembert készíteni küldd el, az utóbbit különösen szereti...

Apropó, hóember! Gyerekeknek csak felnőtt jelenlétében engedélyezett cselekvés valószínűleg azért, mert itt még ezért is fizetni kell, (*Micsoda? Hóemberépítésért fizetni???* Ezt a vadkapitalista Sims-es hozzáállást! © Bad Sector) viszont nagyon megható családi fotókat lehet készíteni (automatikus), csak az idegesítő, amikor simvalaki rákap, mert akkor ötpercenként megállít a játék, hogy esemény van, és addig nem pereg tovább az idő, amíg le nem klikkeled, vagy meg nem nézed – tisztára úgy viselkednek, mint a gyerekek! A hóemberek egyébként mind ugyanúgy néznek ki, leszámítva a satyjukat (baseballsapkák és szalmakalapok változnak).

A fémdetektor valami hihetetlenül népszerű. Simseink buzgón keresnek mindenféle ásványokat a terepen, és az se számít, ha már padló van a lábuk alatt... megint csak egy ékes példa a sims értelemre... Ha a szabadban kutatnak, általában találnak is valamit, amit aztán szuvenírként hazavisznek.

Táncolni összesen egy helyen lehet, az is csak egy társalgó valójában, és mivel estére csak a mi családunk marad, nem nagyon van kivel. Simseink a vásári játékok között ráébredhetnek hatalmas erejűkre a kalapács-méternél, vagy meggyőződhetnek hihetetlenül pontos célzókéességükről. Lehet nyilazni, csirkével célozni, lufikat pukkasztani, bohócfejbe löni, és van valami izé, amiről gőzöm sincs, hogy mi, de kicsik és nagyok egyaránt imádják, leginkább talán az itt a piros, hol a pirosra emlékeztet.

Szóval az eszközök általában primitívek, de pillanatokon belül vidámmá varázsolják a legdepressziósabb simset is.

### És ki takarít?

Minden egyes helyszínen beöltözött, szórakoztató áruház emberekkel találkozunk, akik ajnározzák a gyerekeket, és éghajlattól függő ruhákba öltözködnek: a tengernél cápa, a havas tájon jéti, erdőben Robin Hood-szerkókba. Valami ritka idétlen akcentussal beszélnek, én először frászt kaptam tőlük. Ezenfelül van három arc, akik szintén mindenhol boldogítanak minket. Az egyik a Vacation Director, aki arra rendeltetett, hogy felvilágosítson minket a sziget nyújtotta lehetőségekről. Ez egy ríktő sárga-zöld kosztümös, öregedő szőke nő, aki képes bemenni ruhástul a medencébe valószínűleg a minőségfelmérés ürügyén. (*Ez nem a The Sims: Elme-gyógyintézet?* © Bad Sector)

A második a vadőr, vagy nevezzük csak egyszerűen felügyelőnek. Egész álló nap a kunyhójában vagy előtte kuksol, illetve néha kimegy megnézni a piknikezőket, lerombolni a hóembereket (*Micsoda???* A drága fizetés hóembereket???) Ez egy szadista játék... Bad Sector) és persze olyan fél kilenc tájban, mint az örült rohan a mellék helyiségre, és ha teheti, le is zuhanozik. Töle bérelhetünk iglut, sátrat, horgásbotot, fémdetektort, piknikes kosarat, kérhetünk engedélyt hóember-, vagy homokvárépítésre attól függően, hogy éppen hol vagyunk.

Végül pedig a kedvencem, Janitor Tanya, egy vérbeli takarítónő, aki csak a Directorral áll szóba. Ez a csaj hivatást csinál a takarításból, de olyan szinten, hogy amikor már otthon vagyunk, képes és felbukkan egy napon, csak azért, hogy rögtön evés után villámgyorsasággal elmosogasson helyettünk. Nem rossz, mi? És még pénzt sem kér érte!

### Jó éjszakát!

Ha már pártfogoltjaink lefáradtak, ideje ágy után nézni. Egyszerre csak egy éjszakát lehet kifizetni. A nívósabb helyeken, ha nem jelentkezik ki időben, akkor kifizettetik velünk a következő napot is – abból viszont nincs felháborodás, ha az adott időpont előtt csak úgy elmegyünk (Ez azért jellemző...). A hegyekben szép, stílusos kőházakban alszunk, vagy iglukban (ezt egyszer szívesen kipróbálnám élőben...). Az erdei üdülő sátras vagy faház, a tengerparton van ilyen is, olyan is. Ami az étkezéseket illeti, a jobb helyeken terített hors-d'oeuvre asztalok várnak minket, máshol hotdogot árulnak, vagy lehet a szabadban grillűtőzni, piknikezni. Van tábornút, ahol, ha sokan letelepednek, simscsaládunk egyik tagja elbeszélésbe kezd, vagy gitározik és énekel.

Szóval végül nem lett rossz ez a kiegészítő sem, csak megint sikerült néhány, az élettől elrugaskodott, elmebeteg hülyeséget beletenni... De hát semmi sem tökéletes...

### Mimóza és Bad Sector

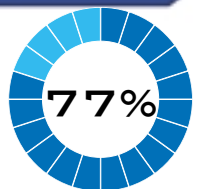
#### The Sims on Holiday!

www.thesims.com

PRO	KONTRA
<ul style="list-style-type: none"> <li>aprólékosan szép grafika, mint mindig</li> <li>választékos lehetőségek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>kissé hanyagul programozott (ostoba egyeztetések)</li> <li>szűk tér</li> <li>nem igazán eredeti</li> </ul>

**HARDVER**  
Pentium II 400 MHz, 64 MB, 1,3 GB HDD

**GRAFIKA**  
**HANGOK**  
**ZENE**  
**JÁTSZHATÓSÁG**





# DRAGON THRONE: BATTLE OF RED CLIFFS

Object Software/Strategy First

KÍSÉRT A MŰLT

KATEGÓRIA: menedzselős RTS KÖRNYEZET: valós/ókori Kína NEHÉZSÉG: nehéz, állítható ÚJRAJTSZANÁD-E: talán MULTI-LEHETŐSÉGEK: elfogadható

Az első élményem főként negatív volt a játékkal kapcsolatban. Amikor ugyanis megkérdeztem Bad Sectort, miért is ragaszkodik annyira ahhoz, hogy én teszteljem, a válasz számomra túl prózaira sikeredett: „Mert te már írtál ilyen keleti szutyokról”. (Megjegyzés: kedvenc szerkesztőnk itt a Battle Realmsre gondolt.) Nos, ezek után – érthető módon – nem túl nagy megygyőződéssel ültem le az Object Software RTS-e elé... Ahogy azonban az ősi kínai mondás tartja: a puding próbája az evés. A Dragon Throne pedig kifejezetten a szám íze szerint való volt.

Nem véletlenül példázom ősi kínai közmondásokkal. A tajvani fejlesztőcsapat munkája ugyanis a szép emlékü *Three Kingdoms: Fate of the Dragon* című játékuk egyenes ági leszármazottjának tekinthető, s mint ilyen, ez is a kínai történelem vérzivataros III. századába repít minket. Ebben az időszakban a „Kelet Őriási Sárkánya” megtépázva, három részre szakítva vergődött; testét polgárháborúk korbácsolták, népét belviszályok tizedelték. A három királyság három hadura, Sun Quan, Cao Cao és Liu Bei mind a birodalom egyesítéséért küzdött, de az egységes jövőt mindannyian másképp álmodták meg (egyikük elképzeléseibe sem illett bele a másik kettő). A történelmi helyzet tálcán kínálta tehát a program témáját: rajtuk múlik csak, hogy a monumentális, háromszereplős harci színjátékot melyik oldalon állva nézzük (játsszuk) végig.

## Age of the Chine Empire

A játék első ránézésre egy közönséges Age of Empire-klónnak tűnik, de hamar rádöbbenünk, hogy az objectes srácok – azon túl, hogy az izometrikus, márdártávlatos megjelenítést alkalmazták – teljesen más irányba indultak el a fejlesztésekor. A DT-ben ugyanis egyfelől „csak” három oldalt választva vághatunk neki a hadjáratnak, ráadásul ez a három oldal is egy népet, egy technikát takar, és nincs koron átívelő fejlődés sem, miután a progi teljes történelme alig néhány évet ölel fel. Mindezek persze rányomják a bélyegüket arra a bizonyos „változo-

tossági faktorra”, hiszen akármilyen messzire jutunk is a kampányokban, akármelyik oldallal kezdjük is újra a játékot, mindig ugyanazzal az egységekkel, harci gépezetekkel, technikai és tudományos vívmányokkal találjuk szemben magunkat, s ez bizony egy idő után hatással van a játékmenetre. Más területeken azonban kárpótol bennünket a progi.

## Kis helyi gazdaságtan

Akárhogy viszonyulunk is ugyanis az egységek változatosságához/változatlanosságához, a játékmenet bázismenedzselős részére egy rossz szavunk sem lehet. Bár egy picit talán még az AoK-fanoknak is összetettnek tűnhet, korántsem túlbonyolított, sőt rövid idő alatt teljesen kiismerhető, és abszolút logikus felépítésű.

Munkásainkat a Ceremonial Archban képezhetjük ki. A termelést az alapvető javak, úgymint fa és érc kitermelésével kell kezdenünk, melyek segítségével további építkezésekbe foghatunk. A farmokat felhúzza parasztjainkat elküldhetjük élelmiszert termelni – ennek keretében malacot hizlalnak, és gabonát természetnek, mely javak nagyszerű szolgáltatást tesznek, ha mondjuk lovakat tenyészünk, ám újonnan kiképzett katonáinkat ezzel még nem etethetjük (teljesen logikusan) – az emberi fogyasztásra alkalmas étkeket a feldolgozóüzemekben állíthatják elő munkásaink.

Az előbb említett „elküldeni” szó egyébként nem volt véletlen: a farmokon, a feldolgozóüzemekben, a fegyvergyárban nem csak úgy „megjelenik” a gabona vagy a katapultgép – mindenhol értékes munkaerőket kell lekötünk, akik elvégzik az aktuális teendőket (minél többen vannak, annál gyorsabban). Jó, ha odafigyelünk arra, hogy a maximálisan rendelkezésünkre álló 70 parasztot hogyan/hová osztjuk be a zavartalan termelés és fegyverkezés végett! Egy nagyon fontos erőforrásról még nem esett szó: a fejlesztésekhez létfontosságú aranyat a DT-ben nem bányászhatjuk, csakis a városlakók megadóztaásával juthatunk hozzá. Rájuk pedig szintén igaz az előbbi állítás: minél többen vannak, összességében



annál többet adnak. S hogy mitől függ létszámuk (a lesarcolható pénz mennyisége)? Akárcsak a való életben, a polgárok itt is boldog egyetértésben szaporodnak, ha városunkban jó a közbiztonság, ha nem történnek természeti katasztrófák, – vagy ha mégis becsúszik egy-egy, akkor mi, jó előljáró módjára, újjáépítjük házaikat. S hogy ez utóbbi dolgok fölött hogyan rendelkezhetünk befolyással? (Haha!) Nagyon egyszerűen: a kormányzat adott posztjaira a megfelelő embereket (hősöket) kell ki neveznünk. A közbiztonsági tisztviselőnek például nem kell egy nagy észlelnyenne lennie, ellenben jó, ha karizmatikus vezető. A vallásügyi főtanácsos viszont inkább bölcsességével tűnjön ki, hogy a templomokban a kellő időben bemutatott és megfelelő áldozatokkal rávegye az isteneket Pandóra szelencéjének zárva tartására. Az egyéni tulajdonságokkal rendelkező hősök amolyan „hírózós” módon a kocsmában teremnek (ott vehetjük fel őket, miután megépítettük). (Hiába, no, az igazi „hírók” a kocsmában, mert részegen éledgelnek mindenhol... © Bad Sector)

## „Lesusius, hozd a fehér sálamat...!”

A hősök különböző erényei azonban természetesen nem csak békeidőben, köztisztviselőként mutatkoznak meg – háborúban még nagyobb hasznukat veszük. Mivel hétköznapi munkásainkból kiképzett katonáink csupán háromfajta alakot ölthetnek (illetve egészen pontosan hatot, ugyanis a kardos, az íjász, valamint a lándzsás egységeknek egyaránt létezik egy fejlesztett válfaja), s maximum azzal növelhetjük még a változatosságot, hogy lovat adunk alájuk (a szó szoros értelmében), igencsak jól tesz a játékmenetnek, hogy hőseink számos extra képességgel rendelkeznek, melyeket a tapasztalati szintek arányában akár fejleszthetünk is. Ezek a képességek a különböző kasztú (harcos, varázsló stb.) hősöknél teljesen eltérőek, ám abban megegyeznek, hogy első szinten elég gyöckér mindegyik. Eleinte éppen ezért érdemesebb vezéreinket a kommon katonákkal együtt a csata sűrűjében keményre edzenünk. Később azonban nyugodtan tartsuk őket egy jól kezelhető kis csoportban, diszkrét távolságra a harcoktól, egy 8.-9. szintű hadúr ugyanis elég jelentős fordulatokat okozhat a háború menetében egy jól irányzott, kellő időben elsütött varázslattal...

A tetemes mennyiségű mágia mellett a megrögzött fejlesztésmániásoknak is tartogat meglepetéseket a Dragon Throne: a Nemzeti Akadémián négy csoportra osztva (munkásainkat, katonáinkat, harci gépeinket és azok tulajdonságait érintve) találhatjuk meg az upgrade-elnívalót. Azt, hogy ezekből számunkra mennyi lesz elérhető (kitaláltatok...) csakis hősünk kvalitásai határozo-

zák meg, akit tudományos tanácsossá neveztünk ki előzőleg (hiszen eleve csak így láthatunk hozzá az új fegyverek, gépek, termelési módszerek felfedezéséhez). Mellesleg, ha eddig már szót ejtettem a három fő tisztgrólról, az illem úgy kívánja, hogy felfedjem az utolsót is: a külkapcsolatok tanácsosának akadt a legkevesebb dolga játék közben (nem véletlenül maradt utoljára), hiszen feladata nem sokban múlja felül a „hadat üzenek, vagy ajándékot küldök neki” típusú nagyszabású politikai dilemma feloldását.

## ...de most jön a feketeleves...

Meg kell vallanom, személy szerint abszolút kellemesen szórakoztam a Dragon Throne-nal. Az irányítás kifejezetten felhasználóbarát (a városházán vagy az istállóban pl. végtelenre állíthatjuk parasztjaink, illetve hátsaink termelését; az új egységek gyülekezési pontját akár a különböző barakkokra is helyezhetjük, szinte teljesen automatikussá téve ezáltal a hadsereg előállítását, de a munkásaink feje felett lebegő ikonokat is említhetném itt, melyek alapján sokkal könnyebben megtalálhatjuk az esetlegesen túldimenzionált termelési ágakat, optimalizálhatjuk a gazdaságunkat). Az MI néhány kivételtől eltekintve (az útvonalkeresésre vonatkozólag...) abszolút korrekt, a taktikai és a stratégiai térkép elkülönítése (előbbin a tágabb környéket láthatjuk az összes várossal/faluval – jobb oldali map; utóbbin pedig az épp kiválasztott, fallal körülvett várost – bal oldali térkép) még mindig érdekes színfolt az RTS-ek világában, a várostrom a létrákkal és a betörhető városkapukkal pedig külön élmény. A sztori hűen követi a korabeli eseményeket, a grafika is megállja a helyét, a hangulat pedig egyértelműen a „nagyon ott van” kategóriát képviseli, főként a fölöttébb fülbemászó és lendületes keleties zenemotívumoknak köszönhetően, azonban valami mégis hibádzik...

Ez a valami pedig nem más, mint az, hogy ezt az egészet szinte egy az egyben láthattuk már a Three Kingdomsban is. A fejlesztők jóformán semmit nem újtottak az elődhez képest, s így, bár a TK is egy jó játék volt, s a Dragon Throne is az, mégis kissé keserű szájjal áll fel előle az egyszerű játékos. Kedves Object Software, ennél azért többre is futhatta volna az elmúlt egy év alatt.

Boe

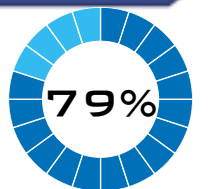
## Dragon Throne

<http://www.strategyfirst.com/en/games>

PRO	KONTRA
<ul style="list-style-type: none"> <li>nagyon jó hangulat</li> <li>kellemes grafika</li> <li>kellőképp összetett játékmenet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>szinte teljes egészében a Three Kingdoms kapjuk meg egy új kiadásban</li> </ul>

**HARDVER**  
Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM, 2D-s videokártya

**GRAFIKA**  
**HANGOK**  
**ZENE**  
**JÁTSZHATÓSÁG**







# DARK PLANET: BATTLE FOR NATROLIS

Ubi Soft/Edgies

KLÓNOK TÁMADÁSA

**ÁRKA:** valós idejű **KÖRNYEZET:** technokrata fantasy **NEHÉZSÉG:** közepesen nehéz, állítható **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** soha! **MULTI-LEHETŐSÉGEK:** fejlett

A Starcraft játékiparra gyakorolt óriási szerepét mi sem bizonyítja jobban, hogy még hosszú évekkel a megjelenése után is olyan piacra olyan stratégiákat, amelyek egyértelműen belőle táplálkoznak. A fejlesztők egy része konstruktívan, saját ötletet hozzáadva az eredetihez, akár még jópofa játékokat is készíthet, van, aki viszont a rókabőr taktikát választja. Az, hogy mi a helyzet a most megjelent Dark Planet: Battle for Natrolisszal, egyértelműen kiderül a játék értékeléséből.

Évezredek óta béke honol a Sorinok uralta bolygón, a Natrolison. Az idilli képbe természetesen már megint a csúnya humán telepések rondítanak bele: kolonizációjuk a planétán nem éppen békés szándékú. A fegyverpogás felébreszti időtlen álmukból a föld mélyén alvó Dreileket, akik igencsak megéheztek a hosszúra nyúlt szunyókálás alatt: mindegy nekik, hogy sorin dinópecsenyéből vagy emberi húsból lakmároznak. Szó, ami szó, a történet bonyolultságával nem próbálták megzavarni a kedves játékost a készítők, az előbbieknél alapjában rájöhettünk, a választott fajtól függően célunk ugyanaz ☺: az ellen hetediziglen való eliminálása. Nem bukkannak fel a sztori elemeit színesítő hősök (bár „gyártható” ún. commander, akinek jelenléte pozitív hatást gyakorol a csapatra, de ő is személytelen) vagy megdöbbentő fordulatok: a küldetés közötti rendszerrel mozikkból általában csak az új egységekkel ismerkedhetünk meg.

### Három a Starcraft-igazság

A kiadó gyárilag csomagolt minden CD mellé egy jó adag déja vu-t, erre hamar rájövünk, amint elkezdünk játszani a Dark Planettel. Szépen visszaköszönnek ránk a Blizzard klasszikus fajai: Colonist = Terran, Dreil = Zerg, bár a Sorinok mutatnak némi eredetiséget.



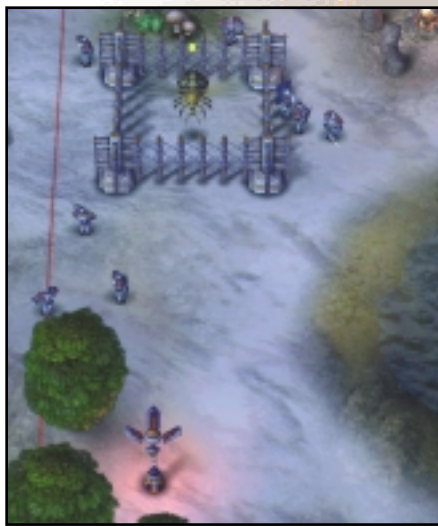
A Colonist csoportosulás az erőpáncélba bújtatott katonákat, puskákat, járműveket és a robottechnológiát helyezi előtérbe, a rovar kinézetű Dreilek pedig gyorsaságukra, brutális erejükre és a közelharcra támaszkodnak. Az óslakó Sorinok (kinézetüket tekintve gyík-szerű lények) leginkább a középkori feudális Kína emlékeztetnek, mind építészeti stílusukban, mind páncélzatukban és fegyvereikben. Úgy tűnik, a fajok megtervezésekor a Sorinokkal az Edgies ellőtte minden puskaporát; ők sikerültek a legkomplexebb, a legszebb, több speciális tulajdonsággal rendelkeznek, mint a másik kettő, sőt papjaik védő- és támadóvárlatokat is képesek „elsűtni”. A Colonist egységek viszont töről metszett Terranok: kinézetük, hangjuk, épületeik alapján; a Dreilek meg vartyogásukkal le sem tagadhatnák Zerg őseiket.

### Maroknyi érdekes újítás

A rendelkezésre álló nyersanyagok (ezek megsokszorozott módon a termelés alapjai) felhasználása terén csavartak egyet a fejlesztők, ugyanis a Natrolison fellelhető hatféle alapanyagból minden faj csak hármat használhat. Minden csoportnak az alapvető három dologból: kő, kristály és fa közül valamely kettőre van csak szüksége, ezenkívül energiára, melyet mindenki másként állít elő. A Colonistek a földből nyerik a termikus energiát, a Dreilek elpusztított ellenfeleik bebábozódott tetemeiből (cocoon), a Sorinok pedig imákból és a holtak lelkeinek elrablásával. Mindhárom fél igazán látványos módon húzza fel új épületeit: a sorin Hammer, a nevéhez méltóan hatalmas kalapácsával – némi mágia segítségével – egyszerűen kikalapálja a földből a „megvásárolt” objektumot. A colonist Sapper szép simára gyalulja az építési területet, majd egy orbitális pályáról indított szállítóhajó telepíti a kívánt lakóbodegát vagy fegyvergyárat. A dreil mesterek ocsmány zöld váladékból formázzák ki a szükséges formát. Szakítva az egymás mellé építés kényszerének törvényével, oda építkezünk, ahová akarunk, sőt ha egy egység hamarabb végez saját épületének felhúzásával, akkor automatikusan egy, még dolgozó társa mellé áll besegíteni.

### Kazalnyi hiba

Ha abból a koncepcióból indulunk ki, hogy a játék nem szól másról, mint a termelésről-pusztításról, tegye ezt az ember egyszerűen, komplikációk nélkül – ha már egyszer ehhez fűlik a foga. A gyors áttekinthetőség a DP esetében csak nem jött össze. Az egységek különböző tulajdonságait csak akkor



Az colonist és dreil épületek-annak ellenére, hogy Starcraft-származékok (értsd: eredetiség = nulla) – jól néznek ki, a sorin „pagodák” pedig határozottan szépre sikeredtek. Az effektek azok, amik egyedül fel tudják dobni a progit: az elesett lelkek némi „tekerés” után átvándorolnak a sorin templomba, vagy pl. az időjárás látványos megvalósítása. Az izmosabb colonist katonák támadása felér egy pirotechnikai bemutatóval: plazmasugarak és nyomjelző lövedékek repdesnek a harc téren. Az épületek látványosan adják át magukat az enyészetnek, azaz stratégiai játékokban ritkán látható szép robbanásoknak lehetünk szemtanúi. A feketébe burkolódzó felderítetlen tájakat felkutatva a környezet nem bukkan fel csak úgy simán: a feltáruló felszín egy pillanat múltán alakulni, formálódni kezd, így nyeri el végső formáját a domborzat.



### Multiplayer, te csodás

Erre a momentumra fordítottak még az elégségesnél kicsit több időt a készítő, így szinte minden olyan opciót megtalálhatunk, amit manapság elvár az ember egy többjátékos üzemmódtól. Ki-ki tetszése szerint választhat a maximum nyolcszereplős capture the flag, skirmish vagy domination mód közül. Egymás cséplése jó móka, a Dark Planetet viszont – a Renegade-del ellentétben – a multi rész nem menti meg az érdektelenség mocsarába való süllyedéstől.

### Végítélet

Az Edgies új játékát játszva időutazás részesévé válhat az ember: mintha visszakerülnénk abba a pár évvel ezelőtti időszakba, amikor a Blizzard mesterműve, a Starcraft sikerén felbuzdulva boldog-boldogtalan valós idejű, a galaxis tetszöleges pontján játszódó futurisztikus stratégiákat gyártott. Az, hogy egy eredeti ötletet három dimenziós világba ültetnek, még nem garancia a jó progira, mint ahogy azt jelen esetben is láthatjuk. Akik igazi történeti elemek nélküli vagdalkozásra vágyanak, azok bátran vágjanak bele: a látvány kárpótolja őket egy ideig – amíg a fellelhető hibák garmadája el nem veszi a kedvüket az egészről.

Sam

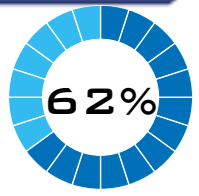
### Dark Planet: Battle for Natrolis

<http://darkplanet.ubi.com/index.php?poll=71>

PRO	KONTRA
■ szép	■ rengeteg felesleges hiba
	■ no sztori

**HARDVER**  
Pentium III 450 MHz, 64 MB RAM, 3D-s videokártya, 220 MB HDD

- GRÁFIKA
- HANGOK
- ZÉNI
- JÁTSZHATÓSÁG



tudjuk meg, ha a kurzort egy ideig felettük tartjuk; azok mozgása közben ez igen nagy nehézségekbe ütközik... Csoportokat képezhetünk az egységekből, de csak hat darabot, ami egyszerűen érthetetlen. A maradék négy számra való konfigurálás vajon miért okozott nehézséget? A legcsúnyább dolog az egészben mégis az, hogy ha a csapat számát egyszer leütjük, a gép automatikusan őket rántja a középpontba! Egy csata közben erősítést kommandórozni a pálya másik végében zajló ütközethez... hát, nem könnyű. A maximálisan hat db kialakítható sereg csak az egyik az életünket és a játékunkat megkeserítő dolgok közül. A kameramozgatás az örületbe kergethet, hacsak nincsenek acélból az idegeid. Az egér jobb gombját lenyomva és azt mozgatva tudjuk elforgatni a nézetet. Sajnos a bibi az, hogy az egységek úticélját megjelölni is ugyanezzel a mozdulattal lehet, ergo a kamerát nem lehet mozgatni, ha katonák vannak kijelölve. Ha a csata sűrűjében odébb irányítunk egy pár unitot, azok azon nyomban abbahagyják a lövöldözést, s egyhangúan baktatnak a cél felé, majd ott megállva kezdenek újra támadásba lendülni. A menügombok túl aprók, a rajtuk lévő megkülönböztető ábrákat szinte fel sem lehet ismerni. Ezt csak tetézi az, hogy másik fajjal játszva újra kell tanulnunk az elhelyezkedésüket, mert a mókás készítő nemcsak újrarajzolták őket, hanem a helyüket is felcserélték. A minimap szintén használhatatlanra sikeredett: bár kettő is van belőle, egyszerűen túl kicsik, és nem lehet rajtuk érdemben eligazodni. Gondoltak viszont azokra is, akiknek esetleg ez még mindig túl nagy részt takar ki a pályából: a térkép ugyanis tetszés szerinti mértékben átlátszóvá tehető! ☺ Biztosan e miatt a fontos „ficsör” miatt nem lehet úticélt kijelölni rajta... A fejlesztések teljesüléséről nem kapunk üzenetet: gyors és kiélezett multi küzdelemben így könnyen megfeledezhet róla az ember, ami viszont végzetes lehet.

### 3D-s csillogás-villogás

A grafikára legalább nem lehet sok panaszunk: látszik, hogy ebbe a szegmensbe fektették a legtöbb energiát. Egészen közelre zoomolva megcsodálhatjuk az egységek részletességét; a Sorinok szépen kidolgozott páncélját, sőt, még a Marine-ok (hallottam már ezt a nevet valahol! ☺) sisakrostélyát is.





# ARMY MEN: RTS

APUKALIPSZIS MOST

KATEGÓRIA: valós idejű stratégia KÖRNYEZET: játékkatonás NEHÉZSÉG: könnyű ÚJRAJÁTSZANÁD-E: persze MULTI LEHETŐSÉGEK: közepes

3DO/Pandemic



**R**eneteg embert izgat a gondolat: milyen lehet a világ egy másik szemszögéből, ahol az emberek gigantikus óriások, egy nap-pali többórnyi járóföld, a rovarok pedig veszélyes szörnyetegek. Ez biztosan így van, gondoljunk csak bele a Gullivertől a „Drágám, a kölykök összemettek”-en át a Kalán néni kalandjaitól a hosszú sorba. Az igen nagy sikerű Army Men sorozat legújabb része – ahol éppen ebbe a világba csöppenne kommandírozhatjuk gyermekkorunk szeretett műanyag katonáit – PC-re is megjelent.

Nem véletlenül említettem, hogy PC-re is kijött, hiszen az eredeti 1998-as Army Men óta, PlayStation-tól Game Boy Color-ig minden platformon találhatunk új részt. Most, visszatérve az eredeti koncepcióhoz, egy igazi 3D-s, valós idejű stratégiát készítették a 3DO boszorkánykonyhájában, a Pandemic Studios hathatós segítségével. Van, aki most felkapja a fejét: igen, ők készítették a *Dark Reign 2* és a *Battlezone II* grafikus motorját is, ami kissé leegyszerűsítve most kitűnő alapot képez az Army Mennek. A készítőik alkotási tehetségét nagyban felszabadíthatja a tény, hogy nem kellett egy véresen komoly játékot készíteniük. Ez a történeten, az átvezető animációkon és egyáltalán az egész programon nagyon meglátszik, természetesen abszolút pozitív értelemben.

## Valós idejű zöld-ség

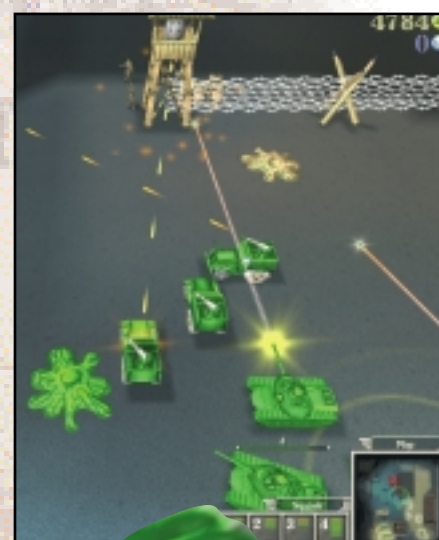
A történet, a Coppola rendezte „Apokalipszis most” blód paródiája: egy renegát zöld ezredes, Blintz (a filmben Kurtz ezredes Marlon Brando alakította) egy komoly fejszerűlét következtében megőrül, és a ház egy távoli pontján összegyűjtött barna egységek parancsnokaként valami igazán rosszban tör a fejét. Mi a zöld kommandó fejének, Sarge-nak (minden kiképző őrmesterek gyöngyszemének) a szerepét vállaljuk fel, aki csapata élén Blintz puszkavégre kerítésén fáradozik. A kampány mód első küldetése a hátsó kertből indul, és a további 15 misszió során a konyhától a nappalig az egész házon átverekedve magunk, eljuthatunk a barna ezredes padlásán rejtőző főhadiszállásáig. Maguk a küldetések nevei is mind-mind egy híres háborús mozi paródiái, mint például a „Thin green line” vagy a „Full plastic jacket”, amin minden filmbarát már eleve jókat derülhet. Az egész poénos hangulatot tovább fokozzák a játék engine-nel készült átvezető mozik, ahol rendszerint Sarge halálosan komolyan, katonás, pattogós stílusban adja ki a parancsokat (pl. elfoglalni egy stratégiai fontosságú baseball-labdát ☺). Bár nincsen választható nehézségi szint, az igazi kihívást megoldották egy kitüntetésrendszerrel:

ha a főcél mellett a két mellékfeladatot is teljesítjük, arany medált kapunk: megfelelő mennyiségű győzelem után új, a kampány módon kívüli scenáriók (Great Battles) válnak játszhatóvá. Teljesítésük valóban igazán nehéz, hiszen legtöbbször a mellékfeladatok majdhogynem ellentétesek egymással: gyűjtünk össze minden power upot a pályán, és végzünk amúgy mellékesen 5 perc alatt, vagy pusztítsunk el mindenkit, de ne költsünk többet 5000 plasticnál...

## Fel a kenyérpírtóra!

A játékot, az alapproblémát ismertető (Blinitz ezredes bebarant) bevezető után egy kis kommandóval kezdjük, köztük természetesen Sarge-dzsál és egy buldozer egységgel. Ez utóbbival húzhatjuk fel az épületeket, kezdésnek mindjárt a főhadiszállást, a HQ-t. Jól megszokott módon egyes építményeknek állniuk kell ahhoz, hogy egy

másikat megépíthessünk, és végső soron belőlük újabb, jobb és erősebb egységeket nyerjünk. Mindez persze erőforrásba kerül, amelyből kétféle találunk a pályákon. Az egyik a létfontosságú műanyag, a másik az elektromosság. Műanyag katonák lévén: a plasztikot a ház rendetlen gazdája által szertehagyott játékokból, legodarabkákból, vagy éppen Taci etetőtálkájából nyerhetjük. Áramot elhagyott elemekből, órákból szívhatunk el, ha a konyhában járunk, megteszi a kenyérpírtó is. Lehetőség van ezenkívül az elesett egységek műanyag maradványainak betakarítására is (recycling rulez). Az épületek, ahogyan egy játékvilágtól elvár-



ható, nem teljesen hagyományosak: a finomító tulajdonképpen egy nagy turmixgép, a HQ pedig egy félbevágott kólásdoboz. Az egységek fröccsöntéssel készülnek, a barakknál pl. megfigyelhetjük, amint „terminátoros” módszerrel összesajtolják őket. Szép zöld bázisunk védelmére építhetünk őrtornyokat, bunkert, légvédelmi ágyút és szögcsődrót is. Nem gond, ha valamit rossz helyre tettünk, bármelyik épületet beolvashatjuk egy laza mozdulattal.

## Kis, zöld, harcias lények

Hadseregünk felállításánál nagyon ésszerű kell lenni. Első számú korlátozó tényező a nyersanyag, amelyből nem található túl sok egy-egy pályán (bár visszanyerhetünk némi műanyagot az elesettekből, ugyanez nem mondható el az elektromosságról). A másik, ami gátat szab esztelen seregépítésünknek, az az egyes egységek korlátozott támadási képessége: ugyanis van, amelyik csak épületet tud támadni, és van, amit kifejezetten a gyalogság ellen találtak ki. Kellőképpen vegyes csapatot kell tehát kialakítanunk, ahol számíthatunk a tradicionális egységekre, mint pl. a mezei bokorugró katonára, a gránátosra vagy a tankra éppúgy, mint az üdítő újításként megjelenő aknaszedőre és rádiósra. Előbbire igen nagy szükség van: a gonosz barnák előszeretettel aknasítják el a terepet támadó erőink előtt, amit nem árt hatástalanítani, ha nem akarjuk, hogy idő előtt felmorzsolódjon a harcias plasztikhad. A rádiós ejtőernyős segítséget vagy pusztító szőnyegbombázást rendelhet el, végső fegyverként bevetheti az óriási nagytölencsét, ami a legzordabb ellenfél szívét is meglágyítja, ha nem az egész testét ☺. Különösen kell ügyelnünk a légtér uraira, a helikopterekre: szerencsétlen harcokcsíjaink nem tudják leszedni őket: egysíkúan fejlesztett tankerónként akár egyetlen légi jármű is képes kiiktatni, ha van rá elég ideje.

## A környezet eléggé plasztikus

A játék a *Dark Reign 2* kissé átgúrt motorját használja, minden teljesen 3D-ben renderelt. A progi egyszerűsítése magában foglalja azt is, hogy a kameraforgatást kivették: oldalra és fel-le mozgathatunk szabadon. A pályák nagyon szépen sikeredtek, a rajzfilmszerű megjelenítés nagyon illik a hangulathoz. Az első pár küldetésben, amit a kertben küzdünk végig, a környezet csodálatosan élettel teli: pillangók repkednek, szarvasbogár fordul véletlenül a hátára, majd tehetetlenül kapálódzik, sőt a po-

csolyákban ebihalak úszkálnak! Később is nagyon szépen sikeredett minden, a terepen elszórt tárgyak szenzációk: a bázisunk méretét meghaladó nagyságú pizzásdoboz (Pizza Hub ☺), a háromembernyi, pohárban úszó műfogors vagy az ellenfél által lőállásnak használt ruhacsipesz. Az egyik küldetésben célunk a veszélyes vegyi üzem lerombolása, ami nem más, mint egy cumisüvegekből, térszuszúróból, fel-fújt gumikesztyűből – némi whiskey hozzáadásával – épített ördögi masina ☺. A játék zenéje kitűnő, katonás hangulatú, jól illeszkedik a játékhoz; ha a egységeket többször kijelöljük, azok más-más módon jelentkeznek be.

## Műanyag értelem

Néhány hibát is meg kell, hogy említsük, amely kellőképpen megnehezítheti szárnyaló műanyag-tábornoki karrierünket. A Pandemic az engine egyszerűsítésénél odáig ment, hogy mindössze négy kialakítható csapatot engedélyez a játékosnak (és még én sírtam a *Dark Planet* hat csoportjánál...). Ez pont azért fáj, mert az egységek specializációja miatt szükség van páncélos erőre, gyalogság-mumus mesterlövészekre, légvédelemre, „épületbontó” mortar manekre, és ekkor ez még mindegyikből csak egy... Örömm az ürömben, hogy ha egyszerre jelölünk ki egy halom egységet, akkor csak a katonai unitok kerülnek a csoportba, elkerülendő azt, hogy a termelő dump truckot küldjük csatába. Az katonák útvonalkeresése egyénileg kitűnő, de ha csapatba kerülnek, elvesztik ez irányú tehetségüket, elég sokáig szőszölnek, míg végre eldöntik, ki is fog elsőként a kijelölt cél felé indulni. Ennek persze az lesz a vége, hogy libasorban haladnak, így az elsőket könnyen levadásza az ellen.

## Katona: jelentsen!

Az Army Men: RTS kétségkívül igen szórakoztató játék, de főleg a kezdő stratégiáknak ajánlott. Egyszerű irányításával és küldetéseivel (na jó, van azért egy pár izasztó misszió is ☺) bárki elboldogulhat, és éppen emiatt fognak ráunni azok, akik a keményvonalasok közé tartoznak. Én nagyon sokat mulattam a rengeteg poénon, mindenkinek csak ajánlani tudom, aki kisiskolás korában tábornokként vezényelt át hatalmas műanyag hadosztályokat a nappali végeláthatatlan csatamezején.

Sam

## Army Men: RTS

[www.3do.com/armymen/rts/pc.html](http://www.3do.com/armymen/rts/pc.html)

**PRO**  
■ humoros  
■ egyszerű

**KONTRA**  
■ az irányítás kicsit gyenge  
■ profiknak nem nagy kihívás

**HARDVER**  
Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM, 3D-gyorsító, 310 MB HDD

**GRAFIKA**

**HANGOK**

**ZENE**

**JÁTSZHATÓSÁG**

84%



Ravensburger/Trinode

# RIM: BATTLE PLANETS

RIM, RIM, RIMBORA...

**KATEGÓRIA:** körökre osztott **KÖRNYEZET:** sci-fi **NEHÉZSÉG:** közepesen nehéz, állítható **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** soha! **MULTI-LEHETŐSÉGEK:** elfogadható

**A** mikor mai rohanó világunkban egy körökre osztott stratégia kerül a kezem közé, teljesen elérékenyülök. Hasonló meghatottsággal telve vettem kezembe a RIM-et, s bíztam abban, hogy kedvenc kiadóm, a kicsi német Fishtank ismét egy remekművel örvendeztet meg. Sajnos hiába reménykedtem...

Soha se értettem igazából, hogy a kezdővideókat egyes cégek miért kezelik teljesen kicsinyesen, és adnak ki olyan programot, amelyben az első két-három perc inkább elveszi, mint meghozza az ember kedvét a játékhoz. Ezen tekintetben szerintem a RIM is kriminális, igaz, hogy csak nekem túl nagyok az elvárásaim, de azért 2002-ben illene legalább embernek kinézniük az embereknek, és még sorolhatnám – de inkább nem teszem, hiszen egy könnyed Esc billentyűvel átugorhatjuk ezt a részt. A menübe érve megint nyeregben éreztem magam, míg a play gomb megnyomása után újra jött a hidegzuhany.

## „RIM ronda vagyok”

Hát a grafikusokat biztos egy jókora sok érhetne valamikor fejlesztés közben, mert a táj olyan sivárra sikeredett, hogy egy sivatag ehhez képest burjánzó esőerdő. Igaz, hogy minden 3D-s, és a kamera is forgatható, de körülbelül ennyivel fel is soroltam az összes pozitívumot. Kicsit visszafogottabban azt mondhatnám, hogy minden jó, csak nem 2002-ben, hiszen pl. az Earth 2150 engine-je is szebb. Pedig remek márciusi teljes játékunk azért nem mai darab. Sebaj, gondoltam, hiszen egy stratégiánál a grafika csak az első elkápráztatást szolgálja, utána már csak azt nézi az ember, hogy milyen könnyen tudja az egységeket megkülönböztetni, és hogy mennyire használható a rendszer.

Önmagában a unitokkal semmi gond sincs, hiszen tényleg elég jól elkülönülnek, és velem egyszer sem fordult elő, hogy csata közben véletlenül rossz helyre kattintottam volna. Tehát a sivatagnak, ha más előnye nincs is, de legalább nem fogunk elkeveredni. Erre mondjuk szükség is van, hiszen a programban számtalan repülő és földi alkalmatlansággal lesz dolgunk, tehát – ha más nem is –, azért az egységek változatossága gyönyörködtet. Ami még megfogott, hogy ezek a különböző alakulatok tényleg mind használhatóak, tehát nem éreztem egyikről sem, hogy csak azért tették bele, mert még hiányzott húsz darab az éves terv eléréséhez.

## Örökség a nagy óstól?

Igazából az látszik, hogy a RIM valahol a *Battle Isle* által kitaposott ösvényen szeretne elindulni, csak

nekem az volt az érzésem, hogy nem nagyon találja a szűk csapást.

A progiban egységeink bizonyos képzettségekkel rendelkeznek (célzás, sebzés, mozgáspont), amelyek alapvetően meghatározzák harci képességeiket. Azonban a játék során mégsem ezek a képességek dominálnak, hanem inkább az, hogy hová állítjuk a csapatunkat, azaz milyen tereppontokat tudunk elfoglalni ellenségeink szétgyalázásához. Ezzel a dologgal a program egy futurisztikus sakkhoz kezd hasonlítani – ennek minden pozitív és negatív tulajdonságával.

## „A táj olyan sivárra sikeredett, hogy egy sivatag ehhez képest burjánzó esőerdő.”

Ugyancsak érdekes újítás még, hogy különválasztották a mozgási és a támadó fázist, valamint az egyes részekben egyszerűen mozog a gép és mi. Mivel nincsenek elhatárolva egymástól az ellenfelek körei, ezért egy nagyobb csatában gyakran perceket fogunk várni arra, hogy az ellenkezdeményezzen. Ennek azért van egy kis előnye is, hiszen ha túlerőben vagyunk, akkor nyomulhatunk nyugodtan, és gyors lépéskényszerbe hozhatjuk ellenfelünket, azaz hamarabb véget tudunk vetni ellenségünk szenvedésének.

Hogy miért játszottam mégis a játékkal egy héten keresztül minden este? Igazság szerint nem tudom. Talán mindig kíváncsi voltam, hogy mi jön a következő pályán. Vagy a szívem mélyén mégis jól esett csak arról dönteni, hogy ha odébb megyek kettővel, akkor pont nem üti senki a csapatomat. Ám ahogy eltelt az egy hét beleuntam a unitok tologatásába, és mivel a vége felé már tényleg minden terep ugyanarról szólt, a polcon végezte a prog, de ott legalább szépen mutat. Hozzám hasonló fanatikuskok kipróbálhatják, de a többiek játszanak inkább mással.

## Szittyó

### RIM: Battle Planets

[www.trinode.com/games/rim/rim002.htm](http://www.trinode.com/games/rim/rim002.htm)

#### PRO

- lehet vele játszani...

#### KONTRA

- ... de nem érdemes

#### HARDVER

Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB-os 3D-s grafikus kártya

#### GRAFIKA

#### HANGOK

#### ZENE

#### JÁTSZHATÓSÁG

65%





# MIGHT & MAGIC 9

## MENNYISÉG KONTRA MINŐSÉG?

**KATEGÓRIA:** belső nézetes hack-and-slash RPG **KÖRNYEZET:** klasszikus M&M fantasy **NEHÉZSÉG:** közepesen nehéz **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** soha! **MULTI LEHETŐSÉGEK:** nincs

Több mint 10 évvel ezelőtt két szerepjáték-sorozat indult hódító útjára; az egyiket Wizardrynak, a másikat Might & Magicnek hívták. Előbbi a nyolcadik, utóbbi a kilencedik részénél tart. A nemrégiben megjelent Wizardry 8 a régi értékeket szem előtt tartva is képes volt megfelelni a kor elvárásainak, a kérdés az, hogy mindez sikerül-e az áprilisban a boltokba kerülő Might & Magic 9-nek is.

Lord Xeen és barátai többször is megizzasztottak a Might & Magic sorozat hőskorában. Ötletes, fantáziadús, egyedij játékok voltak, rengeteg eredeti megoldással felvértezve. Jó volt a harcrendszer, a kezelés, a térkép, a karakterlapok, a kerettörténet, egyszerűen minden. Azóta persze sok dolog változott, mégis bíztam benne, hogy egy Might & Magic szerepjáték azért csak az marad, ami volt: vérbeli RPG.

A tények bizony alaposan rám cáfoltak... A problémáim már a karaktergenerálásnál kezdődtek, amely lényegében az alaphangulat megteremtéséért felelős. A jó rendszer mindenképpen igényes, kelendő, de semmiképpen sem túl bonyolult. A MM9 fejlesztői a felsoroltak közül, úgy tűnik, csak az utolsó szempontot tartották fontosnak, így aztán az eredmény se nem igényes, se nem összetett, ellenben a végletekig leegyszerűsített. Mindössze négy faj (emberek, elfek, törpék és fél-orokok) közül választhatjuk ki hőseinket (szám szerint négyet), ami magában még nem lenne olyan nagy probléma, az viszont mindenképpen szomorú, hogy karakterosztály gyanánt csak harcost vagy mágust állíthatunk. Lévn, hogy tulajdonságainkat is készen kapjuk, a formai jegyeken kívül (ami jelen esetben egy arcot és egy hangtónust jelent) mindössze két indulóképesség kiválasztásában vehetünk részt. Ez bizony nem sok, de ha maga a progijó lenne, kész lennék megbocsátani. Milyen kár, hogy nem az az...

**Ki lehet az a félelmetes Tamar Leng...**

Az MM9 a hagyományos szerepjátékelemeket követi, felfedezzük a környező vidéket, néha betérünk városokba, küldetéseket kapunk és teljesítünk, emberekkel beszélgetünk, és közben persze százzszámra gyilkoljuk a különböző szörnyűséges teremtményeket. Jobb esetben mindehhez egy épkezláb történet is kapcsolódik, ami hajtja előre az embert, je-

len esetben azonban erről sajnos le kell mondanunk. Nem mintha nem lenne kerettörténet, csak hát elég harmatos a drága – no de ne szaladjunk ennyire előre! Miután létrehoztuk félelmetes csapatunkat, végignyargaltunk a gyakorló pályának számító kis falun, levágtunk néhány félelmetes húsevő virágot, majd hajótörést szenvedtünk, kezdetét veszi a „nagy kaland”. Egy szigetre vetődünk, itt találkozunk egy troll nővel, aki különösebb átmenet nélkül közli velünk, hogy mi leszünk a világ megmentői. Ehhez mindössze hat nagy törzs vezetőjét kell felkeresnünk és meggyőznünk arról, hogy lépjenek szövetségre egymással a félelmetes Tamar Leng ellen. Lényegében ez a feladatunk, ehhez fel kell keresnünk a népek fővárosait, és persze útközben is bőven lesz intéznilónk kisebb-nagyobb küldetések formájában.

**Klónok tengerében...**

A vadonban kóborolva elég egyszerű a dolgunk, hiszen többnyire mindent ütni kell, ami mozog, az első városba érve azonban gyökeresen megváltozik a helyzet – eljött a szocializálódás ideje. Lényegében bárkivel beszélgethetünk, a probléma csak az, hogy mivel a városlakók folyamatosan felalá sétálgatnak az utcákon (napszaktól teljesen függetlenül), soha nem lehet tudni, hogy kivel beszélünk már, és kivel nem. Tovább nehezíti a dolgunkat, hogy külsőre is annyira egyforma mindenki, mintha bizony klónokkal állnánk szemben – ráadásul 90%-ban a velük folytatott dis-

**„Ulf Jörgensen mágiaoktató a nagydarab, copfos holdvilágképű? A jó ég tudja, itt mindenki így néz ki...”**



kurzusoknak sincs sok értelme. Általában elárastanak bennünket ismeretlen nevekkel és egyéb adatokkal, amit hőseink látszólag értenek, a játékos viszont aligha. Néha kapunk tőlük kisebb-nagyobb küldetéseket (amolyan „menj oda, szerezd meg, öld meg” stílusban), a gond csak az, hogy a teljesítésük legnehezebb része egyfelől megtalálni, hogy hol is kéne elvégezni a munkát (többnyire utalnak egy soha nem hallott helyre vagy személyre, amit aztán fel kell kutatnunk), másfelől pedig a teljesítést követően rátalálni arra, akitől a megbízást kaptuk. Az mindössze már csak hab a tortán, hogy az osztályváltáshoz vagy képességfejlesztéshez szükséges trénernek is az utcákon bókálnak, így aztán ember legyen a talpán, aki egyből megleli azt, akit keres.

Ha már a fejlődésnél tartunk, érdemes megemlíteni, hogy más játékrendszerrel ellentétben itt a szükséges mennyiségű tapasztalati pont összegyűjtése után karaktereink nem lépnek automatikusan szintet, ehhez ugyanis mindig egy speciális trénerre lesz szükségünk. Ezek a figurák általában a városokban tanyáznak, és jó pénzért hajlandók hőseinket nevelgetni, ami azon nyomban egy újabb problémát vet fel – nevezetesen a jól ismert „miből?” kérdést. Ezzel bizony kezdetben bőven lesznek gondjaink, lévén hogy a szörnyek után maradó zsákokcskák (amelyekben például szegény húsevő növény az összespórolt aranyait tartotta...) nem nevezhetőek igazán jövedelmező forrásnak, küldetéseket pedig nem teljesítünk minden percben. Ilyenformán nagyon be kell osztanunk a pénzünket, és lévén minden kemény buznyákokba kerül, nem ritkán fordul majd elő (főleg a játék elején), hogy embereink már réges-régen több szintet is léphetnének, csak éppen az edzőt nem tudjuk megfizetni (pedig igazán mondhatná ingyen is, hogy „ég a zsír, ég a zsír”...☺). Ez amúgy tipikusan M&M-jelenség, így volt ez már korábban is, a különbség talán csak annyi, hogy akkoriban valahogy nem jelentett akkora problémát összeszedni a megfelelő mennyiségű zsetont. Most viszont igen...☹



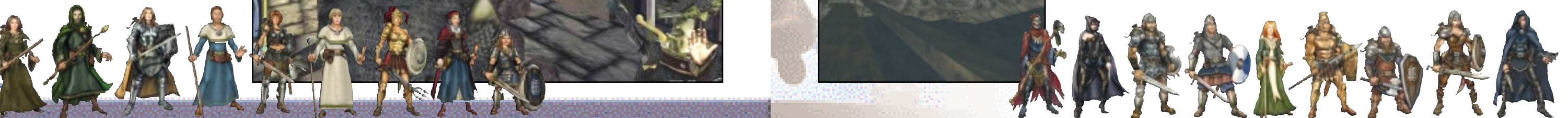
Azt már említettem, hogy kezdetben csak annyit dönthetünk el, hogy karaktereinket harcosnak vagy mágusnak szeretnénk nevelni, de az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy a későbbiekben bővül a repertoár. Összesen 12-féle karakterosztályba nevezhetjük be hőseinket, lehet belőlük például lovag, orvgyilkos vagy pap, de ehhez előbb persze bizonyítaniuk kell. Hol egy küldetés teljesítésével, hol a megfelelő felkészültségi szint elérésével, de leginkább sok-sok pénz elölvirtásával. Hasonló a helyzet képességeink fejlesztésénél is, hiszen a szintlépés után kapott képességpontokat csak egy mesternél lehet elkölteni. No, ők azok, akiket soha nem lehet felismerni és megtalálni, ha pedig mégis, akkor úgyis túl sokat kérnek. Az előző részekben legalább a saját házukban lehetett őket felkeresni a térkép alapján. Apro-pó, térkép...

**Térkép, ami van...**

Nos igen, térkép az van, ez tény. Más kérdés, hogy a jellemzésére leginkább a „bosszantó” és a „használatatlan” kifejezéseket használnám, ami mindenképpen sejteti, hogy valami azért nagyon nincs rendben vele. Nézzük először a „bosszantót”: amint belépünk egy ez idáig ismeretlen területre, a térképen megjelenik a teljes(!) alaprajz. Legyen az kastély, várborrtón, csatorna vagy elhagyott pincerendszer – egyből látunk mindent. Ilyenformán oda a felfedezés öröme, ellenben azt már nem tudjuk, hogy merre nem jártunk még. Bravó! Ez utóbbi problémából adódik a „használatatlan” jelző is, mivel így aztán nagyon egyszerű elkeveredni, nem is beszélve arról, hogy néha csak igen nehezen értelmezhetőek a szintek közti különbségek. Azt persze mondanom sem kell, hogy a fontosabb épületeket még véletlenül se jelölnek be rajta, no meg azokat a figurákat sem, akikkel már beszélgettünk, és esetleg később is szükségünk lehetne rájuk. Ugyan minek is ez, hiszen a naplónkban vezet a program, hogy Ulf Jörgensennél lehet öklölvívást tanulni – de vajon hol is láttuk utóljára Ulfot? Ő volt az a nagydarab, copfos holdvilágképű? A jó ég tudja, hiszen mind-egyik copfos, és nagyon csúnya...

**LiTech motor ide vagy oda...**

Mert bizony tényleg csúnya; és sajnos nemcsak Ulf, hanem lényegében minden és mindenki. Mondják,





**Erőfelen hatalom, megkopott mágia (Más vélemény)**

Bevallom, elsőként foglalkoztam huzamosabban az eredeti Might and Magic sorozat darabjával: míg a Heroes III és IV a kedvenceim közé tartoznak, a szerepjáték változat valahogy sohasem tudott lekötni. (Pedig inkább szerepjáték-, mint stratégia fan vagyok.) Ezt a játékot tehát „szűz” szemmel néztem, és kizárólag arra koncentráltam, mit kell(ene) tudnia egy RPG-nek manapság, az előző nyolc résszel való összehasonlítást pedig – szándékosan – elvettem...

Nos, szomorúan kellett konstatálnom, hogy az MM9 szinte minden téren szégyent vallott az olyan hamarosan megjelenő nagy ászok mellett, mint az *Arx Fatalis* vagy a *Morrowind*. Mindjárt az elején megdöbbentett, hogy mennyire szánalmasan használták fel a LiTech grafikus motorját: elég összevetni a No One Lives Foreverrel, de – hogy ne menjünk olyan messzire – még a szintén ezt a motort használó *Legends of Might and Magic* is felülmúlja azt a gyengécske megjelenítést, amit az MM9-ben láthatunk.

OK, a szerepjátékok sohasem a csodás grafika lehetményesei voltak, de akkor könyörgöm: hova lett a hangulat?! Történet mint olyan, az eleinte szinte nem is létezik (olyan hihetetlenül lamer módon kezdődött az egész training rész, hogy azt hittem, kiharapom az asztal szélét!) és később is csak az unalmas, lelketlen küldetések összekötésével bonyolódunk bele valami sablonos mesébe. Hihetetlenül ostoba ötlet az is, hogy a különféle skillek fejlesztéséhez nemcsak hogy el kell vándorolnunk a rémesen idióta, megjegyezhetetlen, holland hangzású „tanítómesterekhez”, de meg is kell őket keresnünk a sok hasonló (szintén „hollandus” nevű) jó polgár között!

Ennek ellenére küzdöttem még valamennyit a programmal, de végül is ráuntam a sok ostoba kötöttségre és szabályra, amelyek épp azt vették el a Might and Magic 9-től, ami a szinte mindegyik szerepjáték alapja: hogy kikapcsolj és belefelelkezz a fantasy világ varázsába... – 61%

**Bad Sector**

hogy „egy szerepjátéknál nem a grafika az első”, és bár többnyire jómagam is osztom ezt a nézetet, 2002 tavaszán azért már vannak bizonyos elvárásaim, aminek illik megfelelni. Röviden összefoglalva: a Might & Magic 9 messze elmarad ezektől, amin még az amúgy igen jó LiTech motor sem tudott segíteni (meggyőződésem, hogy nem az engine hibájából). Pestiesen szólva a grafikusok „elbaltázták” a dolgot; vagy a rendelkezésre álló idő volt kevés, vagy a fantáziával voltak komoly problémák. Az eredmény mindenesetre, egy-két kivételtől eltekintve, meglehetősen szegényes és ötletetlen, mondhatnám úgy is, szürke. A formák rendkívül egyszerűek és szögletesek, rengeteg az ismétlődő motívum, és valahogy a színek is halványabbak (kivéve a bárányleveleket az égen). A szereplőkről és szörnyekről még ennyi „jót” sem tudok elmondani, egész egyszerűen unalmas. Nem is érdemes róluk többet beszélni, elég megnézni a mellékelt képeket. Nem esett még szó a harcrendszeréről, ami pedig igen fontos részét képezi egy szerepjátéknak. Itt is egyszerűsítették a fiúk; bal gombbal ütök, jobbal lövök vagy varázsolok. Ennyi. M&M-hagyományok szerint a legtöbbször elég lógni, és oldalazni vagy hátrálni (életszerű ugye?), ha pedig beszorítanak valahová, átválthatunk körökre osztott üzemmódba, és így nyomogathatjuk egerünk „üsd” feliratú gombját. Őrült csapkodásunk azonban nem látszik, legfeljebb halljuk és olvashatjuk, ha eltaláltunk valamit. Nem tudom, ki volt az, aki ezt így kitalálta, de biztosan sok álmatlan éjszakát okozott neki, mire megszületett a nagy ötlet...

**Csúnyácska reinkarnáció...**

A fentiek ismeretében tehát mi más is mondhatnék a Might and Magic 9-ről, mint hogy fantáziátlan, monoton és meglehetősen csúnyácska reinkarnációja az egykor méltán nagynevű elődöknek. A fejlesztők ahelyett, hogy új ötletekkel próbálták volna feldobni a kilencedik részt, lényegében egyszerűsítettek, butítottak az eddig jól bevált (de már a nyolcadik részben is egy picit unalmas) elemeken, és ezáltal

tal sikerült létrehozniuk egy olyan egyveleget, ami sem a vérbeli szerepjátékosoknak nem fog tetszeni, sem azoknak, akik most ismerkednek a műfajjal. Egyszerűen nincs benne semmi, ami a képernyő elé szegezzen; langyos és érdektelen a történet, unalmasak a szereplők és a beszélgetések, nagyon bőbita a harcrendszer, nem szép a táj, kifejezetten rondák a szörnyek, a fejlődési rendszer fárasztó, és a játékidő nagy része ismeretlen emberek és helyszínek kersegésével telik el. Mindez nem túl felemelő, de azért az is el kell ismernem, hogy ha elég időt töltünk vele, akkor előfordulhat az a furcsa „csakazértis” effektus, ami valami érthetetlen okból kifolyólag tovább játszatja velünk a programot – amolyan „nem élvezem, de mégis megyek előre” stílusban. Más szóval igenis van létjogosultsága az ilyen jellegű „old school” rpg-knek, de a „nagy név” és a „dicső múlt” már édeskevés a sikerhez. Működött a recept 6-7 részen keresztül, mostanra azonban igencsak kifújta a dolog. A 10 szép kerek szám, bízunk benne, hogy a fejlesztők valami egészen különlegessel rukkolnak majd elő a jubileumi rész alkalmával – mert, hogy lesz folytatás, az szinte biztos. Addig pedig törődjünk bele, hogy ez a darab nem a legsikerültebb epizód, és gyorsan térjünk vissza a Wizardry 8-hoz!

**Del****Might & Magic 9**

www.3do.com

**PRO**

- nosztalgiazóknak talán tetszik
- szépek a házak ☺

**KONTRA**

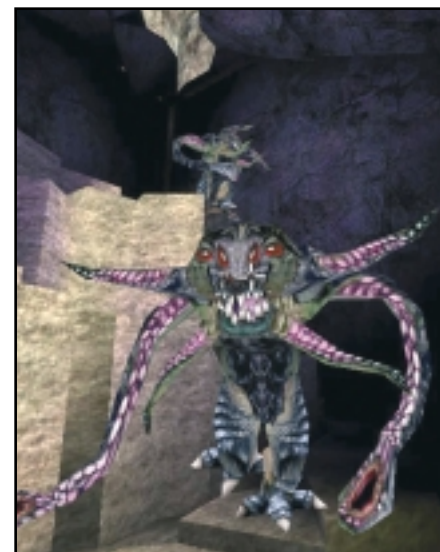
- minden egyéb

**HARDVER**

Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, 16 MB-os 3D-s videokártya

**GRAFIKA****HANGOK****ZENE****JÁTSZHATÓSÁG**

62%



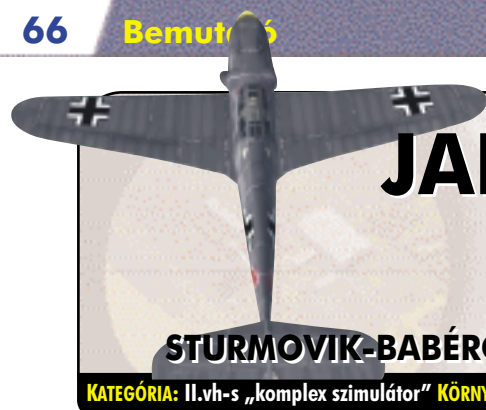












Xicat/Mad Dog Software

# JANE'S ATTACK SQUADRON

## STURMOVIK-BABÉROKRA VÁGYÓ TRÓNKÖVETELŐ

KATEGÓRIA: II. vh-s „komplex szimulátor” KÖRNYEZET: II. világháború NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ÚJRAJÁTSZANÁD-E: újra és újra MULTI-LEHETŐSÉGEK: elfogadható

**A** januári számban lelkendeztem a tavalyi év legjobb harci repülőgép-szimulátorának tartott IL-2 Sturmovikról. Az nem volt kérdés, hogy az új etalonból ellesett ötleteket majdan felhasználják a többiek is, de akkor úgy gondoltam, hogy a jelentős minőségi ugrást lassabb ütemben fogják beérni a trónkövetelők.

Nos, gondosan ügyelve arra, hogy most se vágjak idejekorán a dolgok elé, a bevezetőben említett utolérés közel sem olyan egyértelmű, mint az az első benyomások alapján tűnhet! Azzal, hogy viszonylag rövid idő telt el a két program tesztelése között, látszólag könnyebb a dolgok, mert üvöltő hangszíval érzékelem a párhuzamosan fellelhető hasonlóságokat és a jelentős különbségeket egyaránt. Merthogy akad mindkettőből pro és kontra, mégis, mire befejeztem a szokásos nyüzgőpróbaimat, a végén bizony majdhogynem tanácsalanul töprengtem: „most akkor mit és hogyan adjak át nektek abból, ami a hidegfejű tesztelő és a forrószívű szimulátor-fan lelkében egyszerre kavargó?”

### Külsőin

Az első találkozás megismételhetetlen, vagyis az akkor átélt érzések, benyomások – a program megítélésének szempontjából – általában sorsdöntőek a későbbiekben is. Egy játék esetében az első érintkezés nem más, mint a külső megjelenés, az intró, a menürendszer és maga a játéktér, a közvetlen és a távolabbi környezet. A menüben – elsőre – semmi gyanúsát nem tapasztaltam (bár lejjebb egy igen nyomós ellenérzésemnek is hangot fogok adni ezzel kapcsolatban!), a szokásos „gyerünk gyorsan egy próbakörre” sietséggel vettem magam a pilótafülkébe. Nem lehetett nem észrevenni, hogy – bár nem rossz – a műszerfal kidolgozottsága, szépsége elmarad a *Sturmovikban* „megszokottól”! Itt is mozognak a kormányoszlopok és a gázkar, élnek a műszerek, mégsem vonzzák úgy a tekintetet, mint ahogy az etalonban (ott szinte le sem tudtam venni a szemem rólok). Talán a 3D-s távlati ábrázolást kellene újragondolnia a program grafikusának. A kilátás a kabinból rosszabb, mint az a merevítőkhöz tereltek következtében a valóságban is lehetett, ezért légi

csatát vívni ebből a nézetből szinte lehetetlen (a *Sturmovikban* is át kellett kapcsolni, pedig ott valamivel jobb volt a helyzet, mint itt). Felszállás közben a repülőteret nézve sok a hasonlóság – javítás, feltöltés alatt álló gépek színesítik a képet, valamint itt is mozog a kifutópálya mellett egy teherautó, bár a *Sturmovikban* ezt a szerepet egy páncélozott járműre, sőt, ha jól emlékszem járműoszlopra osztották! © Felemelkedés után a táj összképe viszont határozottan jobb, szemképrátatón szép, veri az etalont! A falvaknál még nem kapcsoltam, de nagyvárost érintve már csúrnöm kellett, és körözve gyönyörködni az eddig sosem tapasztalt építészeti kultúrában. Hatalmas, gyönyörű épületek, amelyek – miután kicsodálkoztuk magunkat – némileg túlzásnak is tűnhetnek, mert olyan, mintha Róma, London, Párizs és Budapest valamennyi műemlékét összehordták volna egy településre, ráadásul a közeli városban is (ugyan az elrendezés más) ugyanazzal a monumentumokkal találkozol. A gyáróriások talán még a metropoliszoknál is szebbek, és szemben a „műemlékgyűjteménnyel”, ezeknél a látvány jobban összehangban van a valósággal, éppen ezért megunhatatlanok.

A gépek sérülése is nagyon szemléletes, a lövedékek ütötte lyukak körül lepattogzik a festék, láthatóvá válik a fém, és egészen látványos módon felszakad, tépette válik a sárkányszerkezet, a hiányzó szárnyvégből kilógnak a merevítőrudak! A földre csapódó sorozatok filmszerűen valóságosak, élményszámba megy, ahogy porfelhő csapódik fel a lövések nyomán. Kezdetben puffogtattam is, ha kellett, ha nem, pusztán a látvány szépsége miatt!

A sok jó után egy pofon: a repülőgépek külsőnézeti képei jelentősen elmaradnak az etalontól, szögletes felületek, nyolcszög alakú kerekerek rontják az amúgy „előzésbe kezdett” összképet! Egyes típusok (pl. B-17, Messerschmitt-109, Focke-Wulf-190) külsőnézeti képei majdnem tökéletesek, ugyanakkor a II. világháború talán legszebb vonalvezetésű vadászgépe, a P-51 Mustang, de a kevésbé kecses P-47 Thunderbolt is kiábrándítóan amorf képet mutat. Erre szokás ugye mondani, hogy semmi sem tökéletes! Ja igen! Meglepett, mert nem szokás, de ebben a játékban a német gépek függőleges vezérsíkján ott található a horogkereszt...



### A repülési realiztika...

...jószágának eldöntése bizony már nem az első találkozás része! Komoly nyüzgőpróbák után merem leírni, hogy véleményem szerint mi az ábra. Gyerekkoromban számtalan alkalmi műrepülő-bemutatót láttam Cegléd és környéke felett a kecskeméti MiG-15-ös vadászpilótától (manapság már az is öröm, ha körözni látok egy MiG-29-est), szóval úgy hiszem, hogy a régebbi típusoknál fontos eleme a légi közelharc gyakorlásának a műrepülés. A *Sturmovik* ebben a tekintetben, azt gondolom, hogy még nagyon sokáig meg fogja őrizni verhetetlenségét! Olyan szinten sikerült beleintegrálni ezt a képességet, hogy legfeljebb utolérni lehet, ráverni, felülmúlni nem nagyon! Az AS-ben nem tudtam olyan precíz „legyezőfordulót”, „tauchereket” végrehajtani, ugyanakkor csökkentették az irányú bánatom azzal a trükkel, amelyre rendkívül hatásosan sikerül átverni az emberi agyat. Sajnos erről csak azok tudnak megbizonyosodni, akik rendelkeznek Force Feedback Joystickkal. A motor fordulatszámától függő géprezgést, a futómű zötykölődését a göröngyös talajon (ennek megszűnését elemelés után), az ennek egyenkénti behúzásából eredő örvényeket, a gépágyú okozta rázkódásokat mind-mind érzed a markodban, ezért visszacsatolod az agyadba, aminek az összehatása (nem találok rá jobb szót) fantasztikusan élvezetes! Összesen tizenöt típusváltozatot repülhetsz, köztük vadászokat és bombázókat is. Van különbség minden egyes modell repülési tulajdonsága között, de mégsem akkora, hogy ez különösebb lelkesedést adhatna okot. Sokkal érdekesebb, hogy a több munkahelyen gépeken változtatható a helyeket, az orrlövésztől egészen a farlövészig. Újdonság, hogy a kabinból akár repülés közben is hátrahúzható, felnyitható. Amikor lövünk, a *Sturmovikhoz* hasonlóan hűvelő hullik a gépek szárnya alól.

### Menük, játékmenet, missziók

A legtöbb hibáról ebben a fejezetben fogok írni. A menüvel, mint említettem, első látásra nem volt semmi bajom. Minden a helyén volt, egyetlen kivétel-

lel: hiányzott egy „Instant Combat” típusú menüpont, amelyre kattintva azonnal egy akció közepébe zúghatnál a korábban általad választott típusossal, netán még küldetésfajttával is. Rögtön meg fogod érteni ennek hiányát, ha rátérek a játékmenet ismertetésére, aminek része, hogy bizony volt olyan éles bevetésem, amikor írd és mondd: másfél órai (!) repülés után még mindig csak útvonalat követtem a kötelékkel, vagy egy másik alkalommal, amikor a kínosan lassú „sétarepülés” után egy percig sem élvezhettem a megérkezés örömét, mert azonnal szitává lőtt a célrepülőter köré telepített légvédelem ösztüze! Óriási luxusnak tartom, hogy az emberek idejével és türelmével ilyen módon visszaélnék! Mert az is más, ha én akarom átélni egy küldetés minden izgalmát az unalmas részével együtt, és megint más, ha ezt rád kényszerítik egy tévesen megalkotott „realiztika elmélet” alapján. Időgyorsításnak nyomát sem fedeztem fel, ha netán mégis lenne, azt ügyesen titkosították, tehát egy percig sem éreznek lelkiismeret-furdalást, ha utólag kiderülne erre a problémára valami furfangos trükk!

Éppen ezért, és mert az újságíróknak is van még millió más dolga azon kívül, hogy hetekig csak semmittevésellel karcolja tele az eget, megesett az a gusztustalan mutatvány, hogy elkezdtem a saját kötelékem tagjait levadászni, amikor a gőz már emelgetni kezdte agyamban a biztonsági szelepet!

Annnyi hasznom leghalább volt a kötelező szégyenérzet közepe, hogy kiderült, a mesterséges intelligencia először kitérő manőverekbe kormányozta a „bajtársak” gépeit, majd amikor rájött, hogy végérvényesen becsavarodtam, fogta és kiadta ellenem a megsemmisítési parancsot.

### Összkép

Annak ellenére, hogy közel sem olyan hibátlan az *Attack Squadron*, mint a *Sturmovik*, mégis van valami különleges bája, *hangulata* (már rájöhetettek, hogy ez a vesszőparipám), amitől mégiscsak van kedve játszani vele az embernek. A *Sturmovik* trónfosztására tehát még csak véletlenül sem kerülhet sor, ugyanakkor odaengedhetjük annak asztalához, sőt biztosíthatunk számára egy állandó helyet! (—Sz.JVC.—)

### Jane's Attack Squadron

www.maddossoftware.com/games/janes\_attack\_squadron.asp

**PRO**

- fantasztikusan szép táj
- nyüzgés a reptereken és a légtérben

**KONTRA**

- elnagyolt típus-különbségek
- órákig tartó sétarepülések

**HARDVER**  
Pentium III 900 MHz, 256 MB RAM, 32 MB-os videokártya, 780 MB HDD

**GRÁFIKA**  
**HANGOK**  
**ZENE**  
**JÁTSZHATÓSÁG**

91%



# THE ITALIAN JOB

## ROSSZFIÚK A VOLÁN MÖGÖTT

**KATEGÓRIA:** Arcade, küldetéses autós **KÖRNYEZET:** London, Torino, 1969 **NEHÉZSÉG:** közepesen nehéz **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** nem **MULTI-LEHETŐSÉGEK:** elfogadható

**A** z olasz balhé című, 1969-ben készült krimiparódia nálunk nem túl ismert film, de az angoloknál igazi kultusszá vált. Ez volt Michael Caine egyik legnépszerűbb alakítása, az Egyesült Királyságban, tv-reklámokon keresztül is szállóigévé váltak a híresebb beszólásai. Mivel Caine mellett a film többi szereplője néhány Mini Copper, Jaguár és egy kisbusz volt, így nem csoda, ha az SCI-nek, a film alapján készült, a Midtown Madnessre hajazó városi autós üldözős „örületében” is ezekkel a járgányokkal nyomulhatunk.

Az eléggé elborult történet szerint a frissen szabadult Charlie Carter (Michael Caine az eredeti filmben) néhány nagymenő/balek angol bűnöző társával Torino városában óriási közlekedési dugót akar okozni, hogy a felfordulás közepette elcsórjon egy Kínából érkező aranyszállítmányt. Charlie-nak az akcióhoz pénzre van szüksége, ezért egy börtönbe kell betörnnie (!), hogy kiszabadítson egy maffiafőnököt. A filmben is jó hosszú és hajmeresztő üldözések jeleneteket láthatunk, a játékban pedig ez kapja a főszerepet.

### Oktatószoftver tanuló vezetőknél...☺

Az Italian Jobról lerí, hogy a nagyon sikeres Midtown Madness akarták lekoppintani. A filmes háttér csak a feeling miatt kellett hozzá, viszont azt el kell ismernem, hogy a készítőik ügyeltek a sztori és korhangulatának megőrzésére. A játékmenet – a Midtownokhoz hasonlóan – most sem híres a realizmusról: nem számít, hogy egy Mini Copper volánja mögött holmi londoni piros buszokkal csókolózunk össze: ha elég ügyesek vagyunk, még fel is lökhetjük őket. Hasonlóan „élethű” járművünk törése is: akár 200-zal is ütközhetünk frontálisan a ház falával: ugyan ilyenkor már jobban amortizálódunk, de még mindig vígan mehetünk tovább. Óriási csodálódás, hogy a gépeken látni sem lehet a sérüléseket (pedig ez aránylag jó volt a Midtown 2-ben): csak egy növekedő csíkon figyelhetjük, hogy autónk mikorra lesz totálkáros, illetve néha elveszíti egyik kerekét is. Ennyi.

### Legyél rossziú

A fő sztorival együtt összesen hatféle játékmodban küzdhetünk meg, amik hasonlóak a többi autós játékban megtalálhatókhöz: időverseny, ahol checkpointokon kell keresztülhaladnunk, szabad verseny stb. Jópofák ezek is, de azért a játék fő vonzerejét a filmhez kötődő küldetések adják. A különféle eseményeket egy Michael Caine hangjához hasonló orgániumú szinkronszínész kommentálja. Legfontosabb feladatunk, hogy London-

ban előkészítsük a „nagy balhét”, majd Torinóban végrehajtsuk, végül az Alpokban elmenekülünk. Ebből a szempontból az Italian Job sokban hasonlít a Driverre, sajnos azzal a különbséggel, hogy a film ismerete nélkül néha nehezen érhető, hogy ki kivel van, és ebben (nekünk, magyaroknak) az említett – egyébként remek – színész rettenetes akcentusa sem segít.

Pedig a küldetések hangulata nagyon ott van a színen: többek között régi társunkat kell egy börtönből – autóval betörve (!) – kiszabadítanunk, London utcáin randalírozva egymással versenyeznünk, Torinóban, egy Austin Mini Copperrel a maffia elől menekülnünk, vagy a bűntény előkészítéséhez forgalmi kamerákat megsemmisítenünk.

### Megsárgult filmkockák

Sajnos, a remek feelinget nagyon lerontja a legnagyobb jóindulattal is közepesnek értékelhető grafika: míg az autók és egyéb járművek modelljei általában véve megfelelőek, ugyanez nem mondható el az épületek, fák és az egész külső környezet rettenetesen mosott textúráiról, amelyekhez közel érve néha felháborítóan ocsmány pixelhányásokat láthatunk. Egy Playstation 1-es konverzióval sajna nem lehet csodát művelni...

Azért meg kell vallanom, hogy a realizmus totális hiánya ellenére én egész jól elszórakoztam az Italian Jobbal – persze leginkább a filmes hangulat miatt. A komolyabb autószimulátorok rajongói, mint például Sam Joe, vagy ZeroCool valószínűleg az életben be nem töltenének egy ilyen játékot, a könnyed arcade ökörködésre vágyók viszont nyugodtan tehetnek vele egy próbát.

### Bad Sector

#### The Italian Job

www.sci.co.uk

#### PRO

- feelinges összekötő sztori
- poénos küldetések

#### KONTRA

- elavult grafika
- nem törnek a kocsik!

#### HARDVER

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

#### GRÁFIKA

██████████

#### HANGOK

██████████

#### ZÉNI

██████████

#### JÁTSZHATÓSÁG

██████████

73%





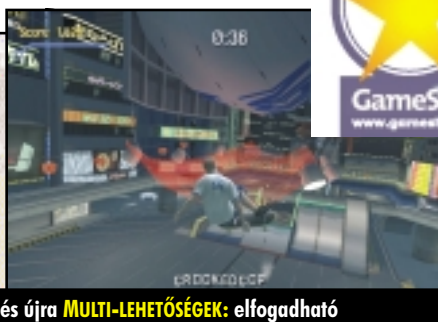


Activision/Gearbox

# TONY HAWK'S PRO SKATER 3

SKATE OR DIE (HARD)

KATEGÓRIA: extrém sport - gördeszka KÖRNYEZET: jelenkor NEHÉZSÉG: nehéz ÚJRAJÁTSZANÁD-E: újra és újra MULTI-LEHETŐSÉGEK: elfogadható



A sportjátékok között hosszú ideig a foci-programoknak volt a legnagyobb tábora. Furcsa, hogy ezzel a gördeszkás progival viszont olyan lavina indult el, amire senki sem számított. Ha valaki nem érti, miképp lehet ezzel órákon át szajjtávacakolni, azt csak le kell ültetni elé. Tízből nyolc esetben kb. fél óra kell, és máris egy új THPS-függőt üdvözölhetünk. Mi a titok?

Aki látott már profi gördeszkás bemutatót, azt valószínűleg lenyűgözte, hogy mi mindent meg lehet csinálni egy ilyen rém egyszerű kis járgánnyal – legalábbis a profiknak. Emellett pedig a deszka mint sporteszköz rég túl is nőtt magán, sokkal inkább kultusz lett, sőt életforma. Most nekünk is megvan az esélyünk arra, hogy egynek érezzük magunkat ezen stílus istenei közül.

Játszhatunk a legnagyobb nevek bőrébe bújva, mint akár Tony Hawk, Steve Caballero vagy Kareem Campbell (hamar szégyent is hozva a nevükre, amikor eltaknyolunk az első airwalk után...), de generálhatunk magunknak saját játékos is. Itt mindenki kiélheti titkos vágyait, és percek alatt májert varázsolhat magából, például felöltözhet azokba a márkás cuccokba, amiket, hiába a sírás-rívás, még mindig nem vett meg anyu/apu. Beállítható és átszerkeszthető az arc, a hajzat, a sapka, a ruha és rengeteg minden más is – legyen elég annyi, hogy csak zokniból tizenöt fajtája van. Emellett még aggathatunk magunkra olyan különféle szükséges és szükségtelen kellékeket is, mint például könyökvédő, napszemüveg, tetoválás, karkötő, óra... ami csak elfér.

Sokan kíváncsian várták, hogy milyen számok lesznek a THPS3 Soundtrack-jében. Íme:

1. A.F.I.: The Boy Who Destroyed the World
2. Adolescents: Amoeba
3. Bodyjar: Not the Same
4. CKY: 96 Quite Bitter Beings
5. Del The Funky Homosapien: If You Must
6. Guttermouth: I'm Destroying the World
7. House of Pain: I'm a Swing It
8. KRS One: Hush
9. Mad Capsule Market: N Pulse
10. Motörhead: Ace of Spades
11. Nextmen: Amongst Madness
12. Ramones: Blitzkrieg Bop
13. Red Hot Chili Peppers: Fight Like a Brave
14. Redman: Let's Get Dirty
15. Reverend Horton Heat: I Can't Surf
16. Rollins Band: What's the Matter Man
17. Xzibit: Paparazzi

## Tökéletes arénák

Az előző rész legnagyobb erősségét az ötletesen kidolgozott, hatalmas pályák jelentették, ez most, ha lehet, még inkább így van. Részletes és interaktív a környezet, a gyalogosok elugrának előlünk, ha pedig fellökjük őket, akkor dühösen méltatlankodnak (csaknem olyan csúnyán, mint én a múltkor a Nyugati aluljáróban... a bénabéla egy 150 pontos vacak kis ollie miatt majdnem átment a lábamon), esetleg még üldözőbe is vesznek. Látványosabb megmozdulásainkat a bámszékodók elismerő megjegyzésekkel illetik, a madarak felröppennek előttünk, stb. Apróságok, amelyek nagyon feldobják a hangulatot. De nemcsak apróságokban, hanem a pálya egészében is alapvető változásokat érhetünk el. Ez fontos, mert titkos ajtókról van itt szó, hanem például Los Angelesben egy komplett földrengést idézhetünk elő... Ez már azért interaktivitás, nem? Deszkával a világ ellen.

**„Deszkával a világ ellen: Los Angelesben egy komplett földrengést is előidézhetünk!”**

## Örökletes konzolbetegségek

Amióta a legújabb generációs videokártyákkal a PC elhúzott a konzolok mellett (most nem beszélve az Xboxról, amely megint betett lelkivilágunknak), az átiratokkal kapcsolatban mindig fel szokás emlegetni, hogy nem használják ki teljesen a mai grafikai lehetőségeket. Speciális effektekkel tényleg nemigen találkozunk, de ha arra gondolunk, hogy már így is mekkorát ugrott a gépigény az előző részhez képest, és egy ilyen jellegű játékban mennyire fontos a framerate (a minimális konfiguráció paramétere meg ne tévesszenek senkit, mert például



a játék PIII 1GHz és GeForce2 mellett, 1024x798-ban sokszor szaggatott), akkor máris megértőbbek leszünk. A grafikával igazán az előző részben sem volt baj, de most egy kicsit még szebb lett, mégsem ez a legfontosabb ok: például kikapcsolható a „distance fog” – nem hiába könyörögtek a rajongók a Gearbox fórumain – így mindig belátjuk az egész pályát, nem pedig csak bizonyos távolságig van renderelve, azután meg tejfől. Ez izasztja is rendesen a gépet, de a végeredmény sokat dob az élményen. Egy kicsit hiányoznak azért a nagy felbontású textúrák (imitt-amott pedig bosszantóan „konzolos” ahogy belóg mondjuk egy pixelfaag a képbe), de a pályák képe pontosan azért nem lesz „élettelen”, mert rengeteg (legtöbbször kimondottan szórakoztató) dolog történik a háttérben, és ez mindent jóvátesz. Ez utóbbi szinte már teljesítményünk rovására mehet: érdemes többször átgurulni a pályát, mielőtt tényleg nekikezdenénk a feladatoknak, hogy például a tengeri terepen (amely tulajdonképpen egy hatalmas hajó fedélzete) ne egy 35000 pontos kombó közepén melázunk el a mellettünk elhaladó fürdőruhás poligonmaca bajjain.

## Az esés szinte fájl

A grafika kapcsán, amik még feledtetik velünk a néhol kissé fapados kivitelezést, azok a gyönyörűen animált mozgások. Nemcsak az ugrások és a speciális mozdulatok, hanem még az esések is nagyon aprólékosan ki vannak dolgozva. Nagyon pontos az animációk egymásba illesztése, a program tökéletesen érzékeli az ütközési pontokat, követi a talajt és a gravitációt (nem fordulhat már elő, hogy esés után a csóró deszkás nyakig az aszfaltban találja a fejét, vagy hogy majdnem függőlegesen lebegve hasal el). Nem kis büszkeséggel mondom, ezt a részt alaposan leteszteltem! A játék első 1-2 órájában egy teljes galeri kihalt volna annyi eséstől, amennyit produkáltam. A prógi ezeket mintha egy kicsit szándékoltnan is brutálisan venné: quake ide vagy oda, néha kicsit összerendeztem, amikor háromméteres vércsíkot húzott a fejem, ahogy arcon csúsztam a betonon, vagy amikor függőlegesen estem rá a nyakcsigolyámra (bocs a gyengébb idegzetű olvasóktól, ők

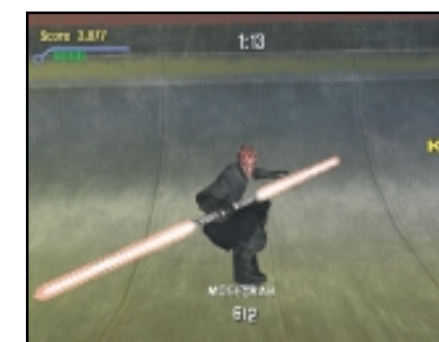
most gyorsan lapozzanak a Barbie-reklámhoz, és nézzék egy-két percig, hogy lenyugodjanak). Valószínűleg azért, hogy egyetlen hozzám hasonló daji fotelrapper se bátorodjon fel annyira az egymillió pontos kombó után, hogy kirohanjon a térre megpróbálni ugyanezt real time-ban.

## Út a profik közé

A karrier mód is átment néhány változáson. Már nem „pénzre” megy a játék, hanem minden pályán (alapból nyolc van, de hmm... nem lövök le minden megjelölést) különféle küldetéseket kell teljesítenünk, terepenként összesen kilencet. Minél többet teljesítünk, annál többből férünk majd hozzá. Ezek általában nagyon pihentető feladatok (például Kanadában egy részegre kell leszednünk egy oszlopról, amelyhez hozzáfagyott a nyelve – amúgy Dumb és Dumber módra...), de nem mindegyik egyszerű.

Már az első pályán (valami vasöntőgyár, vagy mi) sem biztos, hogy egyből tudjuk majd teljesíteni az összes feladatot, de később meg bármikor visszajöhetünk, hogy egyre profibb trükkjeinkkel kápráztassuk el az ámuló vasgyári munkásokat.

Ha pedig már igazán látványosan szereplünk, még mindig érhet meglepetés: majdnem leestem a székről, amikor az utolsó előtti küldetés teljesítése után nagy szírenázás közepette kinyílt egy ajtó, és feltáruzt mőgötte a reaktor (akkor lehet, hogy mégsem vasgyár?), ahol aztán a hatalmas rámpákon végre igazán nagy kombókat lehetett csinálni. Úgy látszik, a Gearbox még nem felejtette el az Opposing Force-ot... Fontos újítás az is, hogy a különféle speciális mozdulatokat, trükköket sem kell egyenként megvásárolnunk, mert kezdettől rendelkezésünkre áll valamennyi. Ez jó is, és rossz is: azok számára, akik már játszottak a THPS 2-vel, nem kell mindent előlrol



kezdeni, de a kezdőknek kicsit zavaró lehet a rengeteg speciális mozdulat, a bilentyűkombinációk tömege.

A THPS 3 egyjátékos



A THPS 3 egyjátékos



Így fut majd a gépeden!		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	GeForce 1/2 MX	Kyro 2	GeForce 2	GeForce 3	Radeon 8500
400 MHz-es processzor	640X480 1024X768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
500 MHz-es processzor	800X600 1024X768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
667 MHz-es processzor	800X600 1024X768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz-es processzor	800X600 1024X768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1 000 MHz-es processzor	800X600 1024X768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nem működik, nem játszható ■ erősen szaggat, kevés játékélmény ■ kicsit szaggat, még játszható ■ remekül játszható

játékmódjai mellett újdonság az oktatómód, ami nagyszerű ötlet volt a készítőktől, így utólag látva eddig hiányzott is. Itt lépésről lépésre megismerkedhetünk az egészen egyszerű mozdulatoktól kezdve a brutális, sok ezer pontot érő kombókig szinte mindennel. Aki nem játszott a THPS 2-vel, az már az első pályán is kicsit elveszetteknek érezhetné magát az oktató rész nélkül, de aki lelkiismeretesen végignyomja, az már valószínűleg boldogul.

#### Full extra

A játék eleve tele van apró poénokkal, amelyek nagy részét csak a sokadik végigjátszásra vesszük észre, de a készítő nem csak így gondoskodtak arról, hogy hosszú ideig ne tudjunk felállni a gép mellől. Ha a különféle sztárok nevében egy-egy pályát tökéletesen megcsinálunk (vagyis minden feladatot végrehajtottunk), akkor a jutalmunk egy film az adott sztárról – például ellátogathatunk Tony Hawk tengerparti villájába –, esetleg új modell, új trükkök, titkos terepek. Az itt szerzett új mozdulatokat akkor használhatjuk, amikor a bal felső sarokban az aktuális pontszám alatt látható zöld csík végigér, és arany színben villogni kezd. Ezt úgy érhetjük el, hogy minél speckóbb dolgokat csinálunk meg gyorsan egymás után, anélkül hogy közben elesnénk. Ha sikerül, az új trükkökön kívül további jutalom, hogy sokkal nagyobbakat ollie-zunk (ilyenkor érdemes megcélozni a pálya magas, nehezen elérhető részeit), és nagyobb esélyünk van a bonyolult kombókra. A bónusz modellekről pedig csak annyit, hogy ha ügyesek vagyunk, lesz alkalmunk megtekinteni gördeszkán akár magát Darth Mault is...

#### Az elmaradhatatlan bugok

Elképzem a következő párbeszédet:

A KIADÓ: – Oké, Gearbox, lejárt a határidő, viszem a programot.

A FEJLESZTŐ: – Ne vidd, Activision, még tele van bugokkal!

A KIADÓ: – Nem érdekel, majd kiadtok egy patch-et.

A FEJLESZTŐ: – Ja, tényleg.

Hát valami ilyesmi zajlott itt. A Gearbox – állítása szerint – minden bugról tud, és már jön is nemsokára a patch, addig meg legyünk türelemmel. Ez azért nem valami szép dolog, hiszen például hiába javasolnak gamepadet, ha sokkal mégsem kompatibilis a program (tudják). Hiába a GameSpy-támogatás és a kiváló multiplayer rész, állandóan lefagynak az internetes játékok (tudják). Szinte csak GeForce alapú kártyákkal megy minden simán, Voodoo-k esetében például vagy elindul a program, vagy nem (de tudják)!



Reménykedjünk, hogy hamar jön a patch, amely ezeket mind ki fogja javítani. Én megelőlegezem a bizalmat, mert ha ezt a kis (kém...) kellemetlenséget leszámítjuk, akkor egy tényleg nagyon jó programmal van dolgunk. A beépített pályaszerkesztő és a különféle karakterek választásától függően néhány egyedül küldetés garantálja, hogy ezt a játékot nem csak egyszer fogod végignyomni. A dögös zenék (a THPS soundtrackek mindig is legendásak voltak, most is olyan nevekkel találkozhatunk, mint a Rollins Band, a House of Pain vagy akár a Red Hot Chili Peppers), a bravúros mutatványok és az igazi THPS-feeling az, amitől menthetetlenül rákap az ember.

Mazur

#### Tony Hawk's Pro Skater 3

[www.activision2.com/tony\\_hawk/main.asp](http://www.activision2.com/tony_hawk/main.asp)

##### PRO

- tökéletes mozgás
- nagyon jó pályák
- igazi THPS-hangulat

##### KONTRA

- néhány konzolbetegettség
- sok bug

##### HARDVER

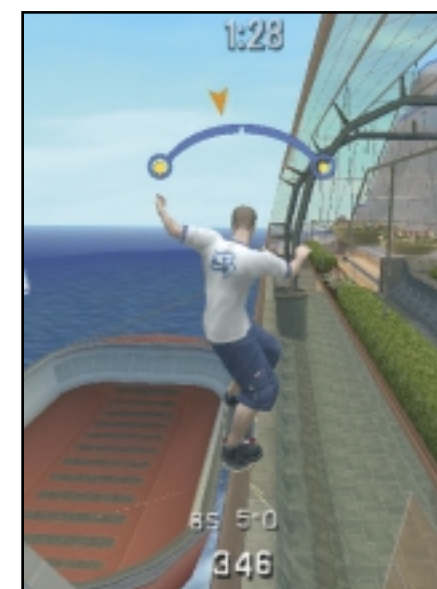
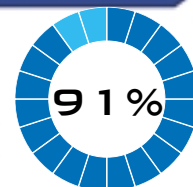
Pentium III 500 MHz, 64 MB RAM, 700 MB HDD

##### GRÁFIKA

##### HANGOK

##### ZENE

##### JÁTSZHATÓSÁG





# ...HÍG A LEVE?

## FIFA 2000

Most, amikor otthon az újonnan épített gépem a FIFA World Cup 2002 már fut, elég furcsa érzés volt a FIFA 2000-et majd másfél év után újra feltelepíteni. S mindamelllett, hogy technikailag jócskán elmaradt legfrissebb utódjától, bizony erősen odaszegezett a monitor elé. Miért is? Ugyanis a FIFA 2000 volt az a fociprogram, amelybe a legérdekesebb játésható együtteseket építették be. 40 nosztalgias csapat a 60-as, 70-es évekből, továbbfejlesztett AI, látványosabb visszajátzások. Ez volt az ígéret a FIFA 99-hez képest. Akkora még az arcokat és a játékosok poligonszámát is jócskán finomították, így bátran állíthatom, hogy igencsak látványos volt (még akkor is, ha bizonyos focistáknál csak az segítette a felismerést, hogy ott volt a nevük). Még volt edzés (sőt, a 11-eseket is lehetett gyakorolni), szóval igencsak nagy



## Star Wars: Force Commander

Azt hiszem, az emberiség történelmében nagyon kevés olyan stratégiai játék létezett, amelyet annyira vártak volna, mint ezt. A Csillagok háborúja-láz akkor még teljesen a csúcson volt (manapság is ott



van, hisz itt van a Jedi Outcast, illetve a film, a Klónok háborúja), így igencsak aktuális, hogy az „Erőparancsnok” megjelent olcsó kiadásban. Ahogy mondani szokták, így talán már megéri! Tudom, tudom, a Csillagok háborújának igaz és elképzelt rajongói tán most is fújolnak rám, de valljuk be: nem a Force Commander volt minden idők legjobb SW játéka. Sőt! Már megjelenésekor sem csillogott csodás grafikájával (az egységek még csak felismerhetők, de a környezet elég csúf). És a játékmenet! Ha meg kell védenünk egy bázist, szépen beküldjük



örültem lett. Egy nagyon jó barátommal sokat nyomtuk a FIFA 2000-et, mert könnyen játszható, látványos és igényes. Emlékszem, saját szabályokat készítettünk, mit és hogyan lehet. Imádtam a FIFA 2000-et, mert hónapokig lefoglalt a különböző bajnokságokkal, a rengeteg edzéssel, amellyel begyakorolhattam mindent, amit később a legnehezebb fokozaton kamatoztathattam (ott azért mindig megizzasztott). No persze el sem tudom mondani, hányszor és hányszor fordult elő, hogy egy meccset újraindítottam, mert a gép „csalt” (magyarán megszerezte a vezetést). Még jó, hogy a Gravis GiP-em nagyon jól bírja a gyűrődést. A '99-es változathoz képest sokat változott a taktika, nagyon jól lehet a letámadást, a bunkervédekezést és a gyors ellencsapásokat vezérelni. Magyarán, ha gólt kapunk és kitémadunk, akkor kinyitunk hátul, és jönnek a kontratámadások. Persze a kapu-

a Stormtroopereinket, akik jól elüldögélnek, és bambán nézik, amikor az ellenség elfoglalja a bunkert, mondjuk. S már veszítünk is. Klassz perspektíva, nem? Szerencsére ebben a stuffban nem kell termelni, csak gyártani. Magyarán elég egyszerű, mindamelllett, hogy vannak bizonyos parancspontok (Command Points), amelyeket el kell osztani. Ugyanígy gondot okozhat, ha a légvédelmi ágyúkat elfoglalja az ellenség, s mi csak fentről kapjuk a biztosítást: ez totális halált jelent. S akkor még szót se ejtettem a nem túl szép menüről (gyakorlom a diplomatikus kifejezéseket), a játék kicsit nehézkes játszhatóságáról (rövid megjegyzés: ha óvatlanul indulunk el a térkép egyik feléről a másikra, nem jelölünk ki iránypontokat, akkor egységeink bármin elakadnak, amin csak el lehet. Magyarán a fele csapat nem fog megérkezni oda, ahova indultunk, mert igen kitarotán próbálják meg-



sok még mindig hajlamosak lepkézni, de ez már szerintem nem bug, egyszerűen csak mesterséges (un)intelligencia. Egyébiránt a mai közepes gépeken is hihetetlenül gyors. Összefoglalva: élvezetes, igazi focifélményt adó, megunthatatlan. Mint a FIFA sorozat majd minden tagja volt, és lesz!

**FIFA 2000**  
Ára: 3 990 Ft

<b>PRO</b>	<b>KONTRA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>látványos</li> <li>jobb taktikákat tesz lehetővé</li> <li>nagyon gyors</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a gép „csalt”</li> <li>nem mindenki ismerhető fel</li> </ul>

**HARDVER**  
Pentium MMX 166  
32 MB RAM

**91%**



kerülni a terepakadályokat. No Comment.), az egységeket körbevevő két dobozról és sok minden másról, amibe bele lehetne kötni (a Birodalmi Induló technó változata egyenesen szíven ütött). Mindemelllett, amit dicsérni lehet, az nem más, mint az igényes magyar csomagolás és kézikönyv. Dicséret a kiadónak és a fordítónak. Kár, hogy maga a játék nem ilyen jó, talán ezt is a magyaroknak kellett volna csinálniuk. Csak és kizárólag fanatikus híveknek, gyűjtőknek és rajongóknak ajánlott.

**Star Wars: Force Commander**  
Ára: 4 490 Ft

<b>PRO</b>	<b>KONTRA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>igényes a kézikönyv</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>nincs annyi hely, hogy felsoroljam</li> <li>nem méltó a Star Wars licenchez</li> </ul>

**HARDVER**  
Pentium 266 MHz,  
64 MB RAM

**55%**

## Star Wars : X-Wing Collector Series

Éljen! Minden idők talán legjobb és legélvezetesebb Csillagok háborúja-játékait kicsit kipófozták (mert hát ugye a megjelenés óta eltelt egy-két-há évszék). Annak idején, még jó öreg DOS-korszakban 8 és 16 bites bumszligrafikát nézegethettek a lelkes joystickforgatók, most pedig (hála a technikai haladás-



nak) már igazi Direct3D-s grafikai felületet kaphat bárki, aki ezekkel a megaklasszikusokkal akar csatába szállni. Azért mielőtt bárki túllelkedné magát, el kell árulnom: az „új” grafikai motor is már általános iskolába járhatna, olyan koros szegényke, de az előrelépés igencsak látványos (már mint a régihez képest). Ezeknél a programoknál (itt az X-Wing, Tie-Fighter és az X-Wing vs. Tie-Fighter Flight School került egy dobozba) azonban igazándiból nem is a grafika volt az elsődleges, hanem a hihetetlen játékélmény. Mert ugyebár tagadhatatlanul ezek a nevek jelentik minden idők legjobb űr-szimulátorait mind a mai napig. S mindez nem elég: a teljes csomag most olcsón is beszerezhető. Mert hogyan más-

## F.A. Premier League Football Manager 2000

Léteznek olyan játékosok, akik nem feltétlenül a pengés cselek, a hirtelen és gyors kényserítőzés vagy a nagy szőlők hívei, hanem inkább egy igencsak ingatag kispadról irányítanának egy focicsapatot. Amióta világ a világ, focimenedzser programok mindig is léteztek. Ezek nagy többsége száraz, sőt néha unalmas módon tette a dolgát. Ahogy teltek az évek, megjelentek azok a licencek, amelyek valódi játékosokat, valódi csapatokat hagytak menedzselni. Majd a gólok és mérkőzések megtekintése is lehetségessé vált. A rövid történelmi áttekintés után csapjunk a lovak közé: az F. A. Premier League Football Manager egy ilyen játék; valódi csapatokat irányíthatunk úgy, hogy végigigazoljuk a érközéseket. A csapat irányítása a kompartment klub menedzselését jelenti: nemcsak az edzéseket, az összeállítást határozzuk meg, hanem a jegyek árát, a klub befektetéseit is. Tanácsadóinkkal e-mailben értekezünk, ha elküldtük ügynökünket, keressen tehetségeket, vagy lessen



képp képzelhetnénk el, hogy milyen érzés lehet a Császáért harcolni egy majd széteső, remegő, páncél nélküli Tie-Fighterben? Ahol, ha találatot kapunk, az maga a halál. Esetleg milyen lehet a Köztársasáért hadba repülni egy X szárnyúval, amelyhez hasonlatos akár maga az isteni Luke Skywalker is vezethető? Verhetetlen ez a dolog, hiszen látható korszerűtlensége ellenére olyasmit ad, amit még a legfejlettebb grafikus motor sem képes: adrenalinpumpáló harci élményt, tudóból levegőt



kiszorító izgalmat és igazi Csillagok háborúja-feelinget. Mit számít a külső, ha a belső ennyire jó? Ugye? ☺ Egyedüli problémám talán az, hogy a Flight School helyett (ami ugye az X-Wing vs. Tie-Fighter demója) bátran feltehető volna a teljes csuccost, sokkal hitelesebb és jobb lett volna ez a kis



csomag úgy (hiszen ennek engine-jével újították fel a régebbi játékokat). Ahogy mondani szokták: most már mindegy. Az erős és a botkormány legyen veletek mindörökké!

**Gyu**

**Star Wars: X-Wing Collector Series**  
Ára: 4 490 Ft

<b>PRO</b>	<b>KONTRA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>lehet X-Winget vezetni!</li> <li>lehet Tie-Fightert vezetni!</li> <li>Star Wars-feeling</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>kicsit korszerűtlen kinézet</li> </ul>

**HARDVER**  
Pentium 133 MHz,  
16 MB RAM

**89%**



vet játszani, és a már látott jelenetek köszönnek vissza. Sőt, előbb-utóbb az ember ki is kapcsolja ezt a lehetőséget, pedig ez olyan lehetne, mint egy jó összefoglaló a tévében. Szerencsére a tehetségkutatás, stadionépítés, leigazolások, eladások, a játékosok posztonkénti próbálgatása, a betegség- és sérülési hullámok adnak nekünk majd elég sok dolgot. Bátran ajánlhatom tehát ezt a programot bármely focimenedzser-hívőnek.

**Gyu**

**Premier League Football Manager 2000**  
Ára: 3 990 Ft

<b>PRO</b>	<b>KONTRA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>a teljes klubot lehet irányítani</li> <li>rengeteg valódi játékos és egyesület adatai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>önállóan segédek</li> <li>sűrűn ismétlődő jelenetek</li> </ul>

**HARDVER**  
Pentium II 300MHz,  
64 MB RAM

**82%**





# NAGY HŐSÖK, KIS KÉPERNYŐN

## RÉGI SZUPERHŐSŐS JÁTÉKOK

GameStar

**A** fantasztikus képességekkel bíró szuperemberekről szóló képregények a szórakoztatóipar legnépszerűbb termékeivé nőttek ki magukat, mégis, a számítógépes játékok hőskorában valahogy nem sikerült ugyanilyen kiterjedt sikert aratniuk. A legtöbb babért Spider-Man és Batman aratta, de még az ő kalandjaiknak is alaposan utána kellett ásni emlékezetemben és a weben, hogy a többi kosztümös hősről már ne is beszéljék...

Talán meglepő, de az első jelentősebb szuperhősös játék nem egy joystickgyilkoló akció volt, hanem egy begépelős, szöveges „interactive fiction” (így hívták annak idején az ilyen kalandjátékokat.) Scott Adams 1984-es PC-s és C64-es darabja, a *The Incredible Hulk*, a híres Marvel Comics képregények egyik közkedvelt figurája, a rendszeresen zöld testű (de jóindulatú) szörnyetegé, Hulkká változó Bruce Banner kalandjait meséli el. A *Questprobe* sorozat darabjaként megjelent kalandban a fiatalemberrel egy sivatagban lévő titkos bunkerben egy székhez kötözve ébredünk, és miután kiszabadítjuk magunkat, gyémántokat kell összegyűjtenünk, hogy megmeneküljünk a pokoli helyről.

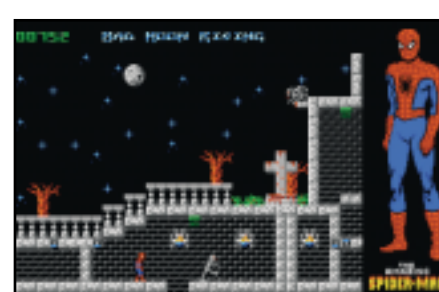
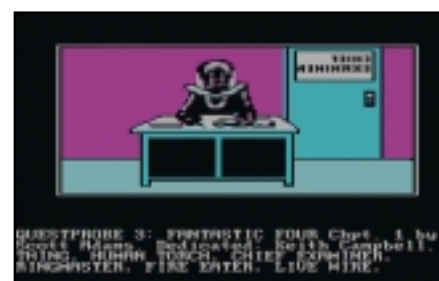
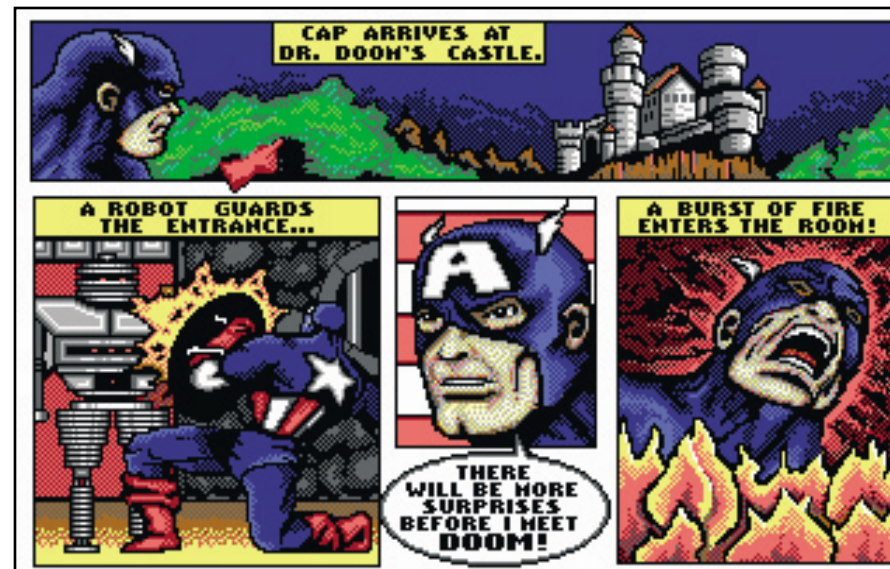
A tizenhét évvel ezelőtt megjelent játék állóképes, „HI-RES” grafikát használt, elég zavaróan hatottak viszont a „spártai”, szűkszavú helyszínleírások is, és a szövegfelismerő program (parser) sem állt a helyzet magaslatán. (Ez sajnos jellemző volt az azonos motort használó sorozat többi darabjára is.) 1985-ben jelent meg Scott Adams következő Marvel Comics-os kalandjátéka, a *Spider-Man*, amely a címszereplő Peter Parker kalandjait dolgozta fel. Pók-képességekkel megáldott hősiünkkel együtt egy sötét lelkületű „vizsgabiztos” (!@) rosszindulatú szervezkedését kellett kibogozni. Természetesen a szálak Spidey szokásos ellenfeleihez vezetnek: többek között találkozhatunk Mysterióval, Sandmannel, Dr. Octopuszal és másokkal is, miközben a szokásos logikai feladatok megoldása mellett különleges tulajdonságainkat is használnunk kell.

Scott Adams harmadik, utolsó Marvel Comics-os kalandjátéka – a szintén 1985-ben megjelent *Fantastic Four* – a maga nemében korszakalkotó volt, ugyanis a játékos mindkét főszereplőt irányíthatta, sőt arra is lehetőség nyílt, hogy a hősökkel (The Thinggel és Human Torchsal) egyszerre ketten játszanak! A korai „multiplayert” lehetővé tévő engine-t a játékot kiadó cég, az Adventure International a Melbourne House-tól vásárolta fel, amelyet utóbbi a *Terrorimalinos* című progiban már alkalmazott. Sajnos az amúgy remek, forradalmi ötlet és megvalósítás üzletileg valószínűleg nem jött be, ugyanis az Adventure International még ugyanabban az évben tönkrement, és vele együtt eltűntek a Marvel Comics-os kalandjátékok is...

### Kibontja szárnyait a denevér...

A Marvel után a DC Comics hőse, Batman került előtérbe, ezúttal egy ZX Spectrumra és C64-re is elkészült 3D izometrikus akció-kaland játékon keresztül, ahol inkább az akció és az ügyességi részek domináltak. Az 1985-ös Ocean-féle *Batman* érdekessége, hogy egyike volt az első ilyen típusú megjelenítést használó programoknak. Sajnos a forradalmi nézőszög miatt egyszerre csak két színt tudott használni, így már akkori szemmel nézve is elég szürkecske volt...

Valószínűleg ezért történt, hogy az egy évre rá, 1986/87-ben a szokásos ZX Spectrum és C64-es páros mellett Amigára és PC-re is megjelent, szintén az Ocean cég által készített *Batman: The Caped Crusader* (Batman II címen is elterjedt) már visszatért a 2D-s nézethez, így sokkal látványosabbra, színesebbre is sikerült szinte mindegyik géptípuson. A játék elején két, egymástól teljesen különböző választhatunk: az egyikben az örökké vigyorgó Jokerral kellett szembeszállnunk (akkor a Jack Nicholson-féle film még nem készült el), a másikban pedig a kövér, frakkos Pingvin volt a főellenség. (Sajnos ez csak az amigás verzióra volt igaz, a C64-esben csak egyetlen történetet nyomhattál végig.) Egyébként mindkét program-



ban ugyanaz volt a lényeg: Gotham Cityben kellett mászkálni (nálunk annak idején ennek a játékstílusnak „mászkálós játék” volt a kvázi hivatalos elnevezése ☺), leütni a rosszarcúkat (Joker vagy Pingvin embereit), és apró logikai feladatokat megoldanunk. Utóbbiak sohasem haladták meg egy nagyon könnyű kalandjáték szintjét (például kórtét kellett keresnünk egy sötét szobában), és általában még a megoldást is elárulták apró üzenetek formájában. Ennek ellenére sokan ezt a Batman részt tartják a legjobbknak – az utána következők közel sem voltak ennyire népszerűek.

Pedig a csuklyás szuperhős következő kalandját feldolgozó 1989-es játék a hatalmas sikert aratott mozifilm nyomán készült. A szintén az Ocean által készített *Batman – The Movie*-ban ismét Jokerral kellett harcolnunk, most viszont a főgonosz a filmhez híven Jack Nicholson külsejét vette fel, és a játékmenet is a mozi egyes akciórészeit követte. Az akkor ereje teljében lévő Amigára és a kifulladásig C64-esre írt verziók között hatalmas különbségek voltak a grafikai megjelenítés terén, és ez főleg a batmobile-os és batplane-es részekben mutatkozott meg: míg C64-en egyszerű, elég szürke, izometrikus, felülnézetes üldözési jelenetben vehettünk részt, Amigán ugyanezen viszonyban dögös grafikájú, villámgyors és adrenalinpumpáló száguldás volt az idő ellen. (Csorgattam is a nyálam rendszeren, mert akkor még csak egy barátomnak volt Amigája, én viszont csak egy egyre irigyebb és boldogtalanabb C64-tulaj voltam. Szerencsére nem sokáig kellett várnom. ☺) A platform akció részekben már nem volt akkora különbség a két verzió között, viszont ezek elég átlagosak, unalmasak és ráadásul túl nehezek is voltak, úgyhogy a Batman – The Movie valószínűleg emiatt is merült hamar feledésbe...

### Spider-Man vissza ezerrel, de beköszönnek a többiek is

1988-cal visszatérhettünk Spider-Manhez, aki némi hallgatás után a Paragon Software *The Amazing Spider-Man* című, nem túl maradó alkotásával próbálta magát belopni a platform akciójátékosok szívébe. Ha valamivel emlékezetes maradhatna ez a játék, akkor az az a tény, hogy sikerült vele megalkotni minden idők *legparányibb* szuperhősét: szegény Spidey – és persze ellenségei is – olyannyira aprók lettek, hogy majdhogynem nagytóval kellett nézni a monitort. © A Paragon Software 1991-ben

még megpróbálkozott egy folytatással is, de ez még az előző résznél is nagyobb bukás volt, úgyhogy még az internetes archívumok között is nehezen találtam rá utalást.

Érdekes módon a Paragon 1988-ban egy másik Spider-Man-es játékot is készített, amelynek *Dr. Doom's Revenge* volt a címe, és teljesen más, igen látványos grafikus motort használt. Ebben a progiban Spidey nem egyedül, hanem a szintén népszerű Captain America oldalán harcolt a gonosz Dr. Doom ellen, aki New York felrobbantására törekedett. A Paragon elég pofátlanul a „világ első interaktív képregényének” nevezte játékát, pedig csak egy oldaldolgozat – elég furcsa – verekedős stuffról volt szó, amely valahol felúton volt a platform akció és a *Mortal Kombat* között. A Dr. Doom egyetlen kiemelkedő vonása talán a C64-en gyönyörűnek számító grafika: nem csoda, hogy négy floppylemezzel foglalt el a program.

Szintén 1988-as a Marvel Comics harmadik szuperhős-adaptációja, a *The Punisher*. Ebben a játékban a főszereplőnek 500 ezer dollárt kell összeszednie különféle változatos küldetések során, hogy kifizesse egy informátor árát, hogy ő végül elárulja a főgonosz Kingpin rejtekhelyét. A Punisher – a változatos helyszíneknek és a jól megcsinált akciórészeknek köszönhetően – a legjobban sikerült Paragon játék.

Végül a Paragon kiaknázta a Marvel *X Men* sorozatát két '89-es játékban is: az *X Men: Madness in Murderworld* és az *X Men 2: Fall of the Mutans* oldalnézetes akció-stratégiai játéka minimális szerepjáték-tulajdonságokkal is fel volt vértezve, de azért a lényeg itt is a szuperképességeket kihasználó harci részekben volt, amelyek nagyon sokat javultak az egy évvel korábban megjelent legelső játékaik óta. (A Paragon Software egyébként stratégiai és szerepjátékokat is készített, de egyikkel sem váltak túl sikeressé: 1992-ben teljesen eltűntek.) Nem a Paragonhoz, hanem a First Star Software-hez tartozik, de neve miatt meg kell még említeni a '88-ban megjelent *Supermant* is; ez borzasztóan sokáig az egyetlen játék volt, amely minden idők egyik legnépszerűbb szuperhősének a kalandjait dolgozta fel... Sajnos ez a proggi rettenetesen pocsek lett, úgyhogy Superman is megszégyenítő sebességgel merült feledésbe...

### Batman visszatér

És tényleg. ☺ A Konami '92-es *Batman Returns*-ében ismét kedvenc denevérünket irányíthatjuk – ezúttal egy akció-kaland játékon keresztül. Bizony, ez a program is rettenetes és megérdemelt bukás volt: mind a filmet csak nagyon lazán követő történet, mind a puzzle-megoldós és az akció részek tekintetében olyan pocsek megvalósításokkal találkozhatunk, hogy még az elszánt Batfanek is csak keserű könnyeket hullajtottak. (A végigjátszás még egy óráig sem tartott...)

Hogy egy kicsit kellemesebb (batmanes) felhanggal zárjam le e havi múzeumunkat, visszanyúlok még a '96-os *Batman Forever*-hez (az addig megjelent tömör és nintendós játékok helyhiány miatt sajna hanyagolnom kell), amelyet az Acclaim készített, és a legelső *Mortal Kombat* motorját használták benne. A már akkor is öreges grafika ellenére egész király lett, és az előző résszel szemben rendszeren követte a film sztoriját, arról nem is beszélve, hogy Robin mellett a csinibaba Catwoman is tiszteletet tette.

**Bad Sector**



# HEROES OF MIGHT & MAGIC IV

## ÉN NEM ILYEN SZÖRNYET AKARTAM!

**A** Heroes 4 első ránézésre – a lehetőségeink szempontjából – ugyan egyszerűsödött az előző részhez képest, de az arányok megváltozása miatt taktikailag pár dolgot bizony újra kell majd gondolnunk...

**Foglaljunk várat minél korábban**

**1. tipp:** Az alapstratégia mindenestre itt is ugyanaz: minél előbb ütőképes sereget összeállítani, elsőként elfoglalni a bányákat, hisz azonkívül, hogy hőseink felfejlődnek, a megszerzett egy-két hetes termelési előny által beszerezhető csapattal – ekkor még akár nagy veszteségek árán is – már jó esélyünk van várat foglalni. Ha pedig több kastélyunk/aranybányánk van csak egy hétig is, mint konkurenseinknek, akkor előbb lesz pénzünk utánpótolni főszeregünket, mely ekkor már kényelmesen védheti a hátsószágot.

**A kintlévőségeken van a hangsúly**

**2. tipp:** Az előző rész „a várak mindenekfelett” elve viszont alapvetően megváltozott: a folyamatos lénytermelés miatt mindegy, mikor foglaljuk, ráadásul már aranyat is alig termel. Olyannyira, hogy ha nem szerzünk mihamarabb bányákat, akkor az is könnyen megeshet, hogy szinte semmit nem tudunk toborozni. Amint megvan a 3. szintű egység, keressünk mihamarabb aranybányát (akár az ellenfelét is, mivel az ottani erősebb védőket a gép ritkán kockáztatja meg), így előbb lesz pénzünk 4. szintű lényekre, amivel egyből mehet a várostrom.

**Szisztematikus terjeszkedés**

**3. tipp:** Az RTS-ekből jól ismert Fog of War mindenki nagy (?) öröme itt is megjelent, így foglaljuk úgy a szörnyfészkeket és bányákat, hogy bármely közeledő csapatot azonnal észrevehesünk velük. Ezzel a módszerrel örízetlenül hagyhatunk egyfajta hátsószágot, a fronton lévő csapatokhoz juttatva az így spórolt pénzt. Figyeljünk a telepörtökre, mert könnyen megráfálhatnak azok is!



**Karavánok kihasznlása**

**4. tipp:** Várak közötti mozgásra karavánt használjunk, komplett seregeket is átdobhatunk így a térkép másik felére pár kör alatt. Ha a célt elfoglalják közben, legfeljebb megáll valahol előtte.

### A tápolás birodalma

**Vigyünk tanuló hőst**

**5. tipp:** A játékot kezdjük egy ráadás hős vételével, így jól fejleszhető akár egy nobility-s vagy stealth-es „tool” is későbbre, de kezdetben egyébként is minden kéz jól jön. Később is rakjuk tele a nem használt slotokat kezdő vezérekkel, amíg pár szintet nem lépnek (komolyabb csatákban első szintről akár 5-6-ot is ugranak néha...☺), jók lesznek majd új várainkba.

**Tartsunk el-fekvőben szörnyeket**

**6. tipp:** Tartogassunk 1-2 nem útban lévő szörnyet a bázisunk környékén, ezek egy idő után felszaporodnak, és ha a játék közepe felé plusz főhőst indítunk, akkor az addigra vehető brutális sereggel egyből jó néhány szintet léphet az időközben kissé elburjánzott csoporton.

**A „nemes-ség” te-nyészése**

**7. tipp:** Fogadónként hétnaponta egy hős vásárolható, ezt használjuk ki jól, például ha tudunk venni nobilitás hőst, akkor vegyünk belőle folyamatosan, mert két héten belül behozza az árát (Ordernél persze még hamarabb), nem is beszélve arról, ha van a közelben Learning Stone, ami egyből duplázza az eredményt.

**Halott hőseink ingyen fel-támadnak**

**8. tipp:** Elesett hőseink feltámaszthatóak egy szentélybe tévedve, illetve maguktól felélednek bármely saját városba érve (feltéve, hogy nem egy ellenséges börtönben vendégeskednek...), így kockázat nélküli az elhalálozás. Érdekes, hogy várostrom közben megmurdelve győzelem esetén a várfoglalás és a feléledés olyan gyorsan megtörténik, hogy még az XP-osztásra is odaér az elhullott vezér! ☺

**Tanuljunk szövetséges várakban is**

**9. tipp:** Szövetségeink létesítményeit nem foglalhatjuk el, viszont bemehetünk szabadon, és a vásárlást leszámítva részesülünk minden építménye speciális tápjából is, így begyűjthetünk számunkra korábban ismeretlen szakértelmeket vagy elérhetetlen varázslatokat is.

**Szövetségesek bányáinak az elorzása**

**10. tipp:** Ha gép irányítja egy szövetségesünket, akkor tudnunk kell, hogy a kezdeti helyen levő, erősebb védelmű bányáit jó ideig ott felejtjük, így azokat elorzhatjuk – jó eséllyel az aranybánya is köztük lesz –, és ezeket már nem is tudja visszafoglalni...

### Olcsó szörnyek... golyófogó a sorsa ☺

**Villámgyors hódító sereg**

**11. tipp:** A csapat térképen való mozgásának a sebességét a leglassabb szörny movementje határozza meg (általában valamelyik fjasz), és ezt módosítja még a vezér esetleges szakértelme és varázstárgya. Hódító seregnél létfontosságú a gyorsaság, ezért ne kövessük el azt a hibát, hogy egy csapattag visszahúzza a többi – egyébként szó szerint szárnyaló – csapattagunkat. Vagy ne legyen egy lassú egységünk se, vagy ha már úgyis van, akkor meg lehet mind behemót.

**Biztonságos harcmodor**

**12. tipp:** Csapatunknak durván a fele legyen varázsló/fjasz, a többiek pedig vagy repüljenek, vagy legyen ütélőnyük (First Strike vagy No Retaliate), különben vagy igen hamar leölik őket, vagy szétnyilazzák, mire a frontra érnek. Nem lehet olyan csapattal hosszú hadjáratot csinálni, melynek szörnyei erősebbek ugyan, de viszonylag nagy veszteséggel harcolnak, mert hosszú távon egyszerűen felörlődnek.

**Erős szörny-varázslatok**

**13. tipp:** A komolyabban varázsolni tudó szörnyek néha meglepően erősek is lehetnek, egy százas dzsinncsoport például már kezd „ezzel ne célozz a bolygóra” erősségű spelleket lőni, ráadásul az fjaszokkal ellentétben erre visszatámadás sincs, a hősökkel szemben pedig igen durva előny, hogy a lények varázspontja minden nap végén – az életerőhöz hasonlóan – maximumra töltődik.

	Tactics	Combat	Scouting	Nobility	Life Magic	Order Magic	Death Magic	Chaos Magic	Nature Magic
<b>Tactics</b>	Knight or Death Knight	General	Field Marshal	Lord Commander	Crusader	Illusionist	Reaver	Pyromancer	Warden
<b>Combat</b>	+1 troop morale	Barbarian or Archer	Ranger	Warlord	Paladin	Battle Mage	Assassin	Fireguard	Beastmaster
<b>Scouting</b>	+10% troop melee & ranged att.	+5 ranged attack	Thief	Guildmaster	Prophet	Seer	Ninja	Fire	Diviner Bard
<b>Nobility</b>	+2 troop morale	+5 melee attack	Stunning melee	Lord	Cardinal	Wizard King	Dark Lord	Witch King	Beast Lord
<b>Life Magic</b>	Maximum morale	Death Ward	Spirit Armour (+25% all def.)	+5% resurrection	Priest	Monk	Dark Priest	Heretic	Summoner
<b>Order Magic</b>	+20% Illusion	+20% Magic Fist & Ice Bolt	+2 scouting radius	Melee causes min. luck	Chaos Ward	Mage	Shadow Mage	Wizard	Enchanter
<b>Death Magic</b>	Bloodlust (+25% melee dam.)	+3 speed & movement	Poisonous melee	Melee causes min. morale	50% vampiric melee	Blur (+50% ranged def.)	Necromancer	Lich	Demonologist
<b>Chaos Magic</b>	Fire Shield	Fire resistance	+20% fire spell effect	Fear attack	Ignore Wards	-2 to all spell cost	Aging attack	Sorcerer	Warlock
<b>Nature Magic</b>	+10% troop melee & ranged def.	+20% Summon Wolf	Maximum luck	+20% Summon Wolf & Tiger	Summon skill: +20 XP/day	+20% Summon & Illusion	All Demon call +50%	+10 mana, +1 mana reg./day	Druid

**Nagyszámú szörny jobb a hősnél**

**14. tipp:** Körülbelül fél tucat 4-es erősségű szörnytől kezdve már szinte bármilyen szintű hős még erős varázslatokkal is gyengéneken tűnhet, így a főszeregben az egy szál – lehetőleg globális előnyökkel operáló – fővezérnél több már pazarlás, ha a lény pozíciók rovására megy.

### Építgetés helyett szakértelem dömping

**Globálisan ható hősök**

**15. tipp:** Globálisan ható skill (Tactics, Nobility, esetleg Scouting) mindenképp kell egy tápos hősnél, különben egyszerűen jobban járnánk, ha szörnyet vinnénk helyette is. Varázsoljon is, ha van rá mód, 3-as spellszinttől már van csapatra ható, viszont ha csak Combat skill lehetséges, akkor az Expert Combat után azonnal Grandmasterig kell nyomni a Melee-t vagy az Archeryt, mert ha nem ér el elég nagy attack/defense osztót, akkor szinte semmit nem ér.

**Fejlett osztályok**

**16. tipp:** 37 úgynevezett Advanced Class létezik, ezekbe magától vált a hős, és nagyjából egy szakértelemponyt nyi / varázslatnyi speciális bónuszt kap. Az új osztály két szakértelemcsoport keresztezése által jön ki, a második skillcsoportnak az számít, amelyikben először szerez a vezér kétpontnyit – kivétel csak az Archmage, mely bármely 3 mágiacsoport által jön ki, és +20% spell effectet ad. A többi kombinációt és előnyüket lásd a mellékelt táblázatban.

**Varázslat-speciálitások**

**17. tipp:** Használhatónak nevezhető utazó mágia egyedül a Town Gate (Order, level 3 spell). Az 5 fajta speciális démonidéző varázslat a Nature Magic és a Death Magic együttes fejlesztéséből adódik (csak így kapható meg), már akinek hiányzik még golyófogó gyártó, a Nature spellék idézés armadája mellé.

**Láthatatlan bánya-foglalók**

**18. tipp:** Egy Sneak segítségével bányákat foglalható hős hatalmas előny (!!!), a fent említett csapatkísérő módszerrel könnyen felfejleszhető. Egy csapat láthatóságát mindig a leggyengébben lopakodó egység határozza meg, azaz többnyire jobb, ha tolvajunk egyedül kószál. A rejtőzés csak saját egységektől 6 mező távolságon kívül működik, és kockázat nélkül csak a skillnél írt korlátokon belül esőkkkel szemben, felette viszont egyből bukik. Sikeresen kiképzett ellenfeleknél jár a legyőzésükért kapható (!) XP egy része (sikertelenségéért meg jó eséllyel börtön ☺).

**Kormányzó-választás**

**19. tipp:** Városainkban mindenképp megéri tartani egy kormányzót a szörnyszaporulat javítása érdekében (Nobility skill), hosszú távon igen sokat számít, még ha alacsony szintű is.

**Koncentráljunk a Grandmasterre**

**20. tipp:** A mágiacsoportoknál a negyedik speciális szakértelem néha annyira erős (pl. Resurrection, Summoning, Necromancy), hogy az utánpótlással járó gond felét egymaga megoldja a hódító seregben. A Grandmaster szintjéhez ráadásul elég egy Expert Magic, így legrosszabb esetben is 10. szintig kimaxolható (be szép szó ☺). Általában véve is érvényes, hogy az 5-ös skillszint az über, a sok kicsivel szemben.



**Nem adódik össze két hős skillje**

**21. tipp:** Ha megtehetjük, és nem élőholtakkal játszunk, fejlesszük ki minél jobban a Resurrectiont, mert a Summoningtól és a Necromancytól eltérően nem várspecifikus az eredmény. Egy csapatban viszont általában értelmetlen két hősnél ugyanazt tápolni, mert az eredmény nem adódik össze (csak a jobb érvényesül). Ez alól csak kevés kivétel van (pl. értelemszerűen a Combat skillék és mágiáknál az első három szakértelem). **Kecske**



# SEPTERRA CORE

## VÉGIGJÁTSZÁS

**A Gorky 17 sem volt kutya, de ezt a teljes játékunkat sem fogjátok egyhamar lenyomni, az biztos!**  
**A Septerra Core minden idők egyik leghosszabb és legnehezebb, kaland- és szerepjátéka. Ezt a végigjátszást – amely CD-nken folytatódik – egész biztosan sokatok fogja forgatni, kinyomtatni, olvasni. Ha valami ez alapján sem világos, dobjatok meg egy emillemel nyugodtan. A fontos tárgyak itt NAGYBETŰVEL vannak leírva.**

### Az oázis – 2. szint

A +FILMRÉSZ+ azt mutatja, hogy kis hősnőnk guberáló, aki a felsőbb (Kiválasztott/Chosens) szintekről ledobált hulladékot gyűjti össze. Miután megtekintetted a +FILMRÉSZ+-t, elkezdődik utazásod.

Az ellenség vezérei: Őrmester (Guard Sergeant) és két Szent Őr (Holy Guard)  
 Sorskárták: Gyógyító víz (Water) és Varázslat (Heal)  
 Figurák: Törvényen kívüli (Outlaw) kanyon  
 Csapattagok: Maya, Grubb és Runner

### Belvárosi oázis

A nagybátyád házában indulsz. Szólítsd meg, mire kiböki, hogy Azzizhoz kell menned. Mielőtt ezt megtennéd, a jobb oldali szobában KENYÉR van, a frigóban találsz. A bal oldali szobában ÁGYAT találsz, amelyben feltöltheted HP-d és magenergiádat. Ne hagyd ki! Nézz körül a környéken található üzletekben is! A Stockpile fegyvereket és szerszámokat kínál, míg a Junkban különböző fegyverzeteket vehetsz, végül az SKS-ben gyógyszerket és különféle cuccokat vásárolhatsz. Beszéljess mindenkivel, hogy megbízható információkhoz juss! Ha megtetted, továbbmehetsz.



### Terméketlen föld

Azziz Temploma a világtérkép legnyugatibb részén található. Át kell kelned a terméketlen földön, mielőtt odajutnál. Kétféle ellenséggel fogsz itt összecsapni: a világos színű farkassal, vele könnyen elbánsz, mert csak 30 HP-ja van. Támadj gyors zárótűzzel, így végezheted vele. A másik ellenség a sötét farkas, neki szintén 30 a HP-ja, de képes további ordásokat megidézni.

### Azziz temploma

Azziz tanítását panasszal fogja kezdeni: késtél; és észre fogod venni, hogy Tori nincs jelen. Különböző sorskártákról, és az általuk képviselt félistenekről fog beszélni. Aztán ad neked egy Gyógyító víz Sorskártját és egy darab Kenyeret. Tovább mehetsz.

### Belvárosi oázis (újra)

Az Oázisba visszatérve menj nagybátyád házába, ott megtalálod Torit, aki majd arra kér, hogy fedezd őt a nagybácsi előtt, ugyanis nem volt iskolában. Ezek után elmegy. Te beszélj ekkor az öreggel, aki elmondja, hogy Tori valahol a szivattyúállomás körül lóg. Ez a legközelebbi hely, ahova el kell menned. A világtérképen az oázis délnyugati részén találsz.

### Szivattyú-állomás

Itt látod majd, hogy Tori Dugannal kereskedik valamivel. Amikor Dugan észrevesz téged, elmegy, és a semmiből örök teremnek elő, s le akarnek tartóztatni, neked csak az jár az eszedben, hogy küzdj. Könnyű lesz velük elbánnod, koncentrálj az Őrmesterre, csak neki van 60 HP-ja, a másik kettőnek csak 20. Az Őrmester csak akkor gyógyít, ha az egyik őrt támadod. Ha alacsony a HP-d, használd a Kenyeret! Ezek után ajándékot fogsz kapni: a Varázsló Sorskártját és egy darab Kenyeret. Most már szökevénynek számítasz. Térj vissza az oázisba!

### Belvárosi oázis (ismét)

Most már mindenki tudja, hogy törvényen kívüli vagy. A workbotsok nem akarnak majd beengedni, hacsak nem beszélés velük, és nem mondd meg nekik, hogy a polgármester téved. Akkor elhiszik, hogy beengedhetnek. Menj el újra a nagybátyádhoz, beszélj vele, és mondd el neki, hogy Tori csempész! Azt fogja mondani, hogy Torinak a Törvényen kívüli kanyonba kellett mennie. Csak akkor tudsz odajutni, ha Grubb-ba vagy. Ő a műhelyében van, a világtérképen az Oázistól délkeletre.



### Grubb műhelye

Mielőtt Grubb-bal beszélnél, észre kell vened a szoba jobb oldali részében egy dolgot, vedd föl. Ez egy ÁRAMGENERÁTOR, később még hasznát veszed. Ezek után beszélj Grubb-bal, érdeklődj Tori felől, ezután ő és Runner csatlakoznak hozzád. Visszamehetsz Oázisba, hogy felszerelést és egyéb dolgokat vásárolj Grubbnak is, Runnernek is. Grubb nem egy terminátor, de nagyon gyors. Runner igencsak romboló tud lenni, de nagyon lassú. Most indulj a szivattyúállomás felé!

### Szivattyú-állomás (újra)

Ahogy odaérsz, menj jobbra, vedd föl a VEZETÉKET. Menj fel az emeletre, itt egy hatalmas propellert látsz! Egy irányítópanel van baloldalt. Kapcsoldtasd össze Grubb-bal a VEZETÉKKEL és az ÁRAMGENERÁTORRAL, amit most szereztél a műhelyben. Továbbmehetsz.

### Ócskavas halom

Mielőtt a szivattyútelepre mész, vagy miután megszerezted Grubbot, menj vissza az oázisba, és látogasd meg az ócskavas-telepet! A kép bal szélső részén található egy repülőgéproncs, kérd meg Grubbot, hogy vegye szemügyre – egy turbómotort fogsz találni. Eladhatod, vagy fel is használhatod.

### Sivatagi csövezeték (Desert Pipes)

Ha Maya a 3-4. szint körül van, itt elbánsz az ellenséggel. A ráknak csak 11 HP-ja van, de nagyon erős a páncélzata. Csak kevés kárt tudsz benne tenni. Gyors támadással végezd ki! A rák egy időre el is tud kábítani. A rovarféléből a pirosnak csak 35 HP-ja, a zöldnek 55 van, nagyon könnyű legyőzni őket, de rendszerint más lényekkel együtt támadnak, mint például a „nyál”, akinek csak 25 az életereje.

### Galdon

A Törvényen kívüli kanyon meglátogatása előtt először ide menj el! A Sivatagi csövektől messze délre található. Vizsgáld meg a Helgaksot, és gyökereket fogsz találni, három van belőlük. Lépj be a kocsmába! Először nem tudsz fogyasztani, de pihenni sem, a barmanok miatt. Próbáld beszélgetni a fejedvadászokkal, ennek a vége harc lesz. Nekik 45 HP-jük van, és meg tudnak mérgezni (Runnerre ez nem hat). Akadályokat tudnak eléd dobni, és ez kemény ellenfélle teszi őket. A küzdelem után fogyasztatsz és maradhatsz. Aztán indulj el a Törvényen kívüli Kanyon felé! Bizonyosodj meg arról, hogy elegendő Kenyeret tartalékolj!

### Törvényen kívüli kanyon

Készletezz némi gyógyóvnyént és Kenyeret Galdontól, mielőtt idejössz! Itteni ellenségeid főleg fejedvadászok. A táj felső részét megvizsgálva, a távoli nyugaton észreveszel egy ajtót, amit most nem tudsz kinyitni. Menj a második szintre, ez Torihoz vezet téged; a Mágus és a Kiválasztott után pedig kutasd át a gárdista testét is. Hajts Helgakhoz, ez a 3. szintre visz téged. +FILMRÉSZ+

### Wind City – 3. szint

Az ellenség vezérei: Draxx, Araym, Duke és Selina  
 Sorskárták: Föld és Korlát  
 Figurák: Gyászos temető  
 Csapattagok: Maya, Grubb, Runner és Corgan

Most a 3. szinten vagy. Itt sok helyszínt találsz: Wind City keleten, a Gyászos temető Wind Citytől délkeletre van, a Déli farm pedig a Gyászos temetőtől keletre, Helgak kikötője messze délen. Van két, „???”-lel jelölt terület, ne foglalkozz velük! A célnél Wind City figyelmeztetése.

### Wind City

Most meg kell találni Bowmant, a Szent Őrök vezetőjét; nekik a katedrálisban van a helyük, de először érdemes vásárolni. A katedrális északnyugaton van, de nincs nyitva a látogatók számára. Keress módot arra, hogy bejuthass az épületbe!

### A Könyvtár

Lépj be a Parlamentbe, így eljutsz a könyvtárba! A katedrális bal oldalának szélén találsz. Mit gondolsz, mit találsz egy könyvtárban? Rengeteg könyvet. Például olyanokat, amelyek segítenek a Septerra Core titkainak megértésében. Ide belépve észre fogod venni a Septerra Core-t – ezt most hagyd figyelmen kívül! A képernyő jobb oldalára menve észreveszel egy szobrot, vasrács borítja, savat öntve rá, megsemmisítheted. Savat a Gyászos temetőben találhatsz, ha megölöd a zombikat, de ehhez egy ÜVEGCSÉRE van szükséged, hogy el tudd vinni. Indulj a Déli farmra!

### Déli Farm

Találd meg azt a boltot, amelyik SAVTARTÓ ÜVEGCSÉKET árul! Ezután beszéljess a bár előtt álló öregasszonnyal! Hagyd, hogy Grubb megajvítsa az asszony törött lemezjátszóját, ekkor 10 MADÁRETETŐ MAGGAL fog neked fizetni. Nem sok tennivalód akad itt. Indulj most a Gyászos Temetőbe!

### Gyászos Temető (ismét)

Keress egy zombit! Miután legyőzted, töltsd meg a SAVTARTÓ ÜVEGCSÉT a zombi vérével! A temető keleti részén találsz egy ládát és egy madarat. Használd a madáretetőt magokat, amelyeket az öregasszony adott neked. Menj vissza a könyvtárba!

### Könyvtár (újra)

A sav használata után szerezd meg DRAXX FEJÉT! Menj vissza a temetőbe!

### Gyászos Temető (újra)

Helyezd a fejet a szoborra! Ezek után megküzdesz Draxxszal. Miután legyőzted, beléphetesz a katakombákba. Draxx el fog ejteni egy Föld sorskártját.

### Katakombák

Nézz körül a katakombákban! Az összes ellenséged élőhalott, úgyhogy használd a varázslószereidet, hogy gyorsan végezz velük! Menj jobbra, itt találsz egy kapcsolót. Ez fogja kinyitni a katedrálisba vezető ajtót. A Szent Őr néhány jelenete után Corgan fog csatlakozni hozzád, Runnerrel elhagyva. Menj ki a Katakombákból; Araym és Duke megállít. A küzdelem után Corgan kinyit egy kaput, amely majd a hegyekre vezet. Te még mindig a temetőben vagy. Az északi kapu zárva van, nyisd ki a temető keleti részében található kapcsolóval. Még mindig vannak itt élőhalottak: tudod, mit kell tenned. Az ajtó kinyitása után Araym és Duke ismét bosszút állnak.

### Hegység

A beszélgetés után kövesd a hegyi ösvényt, hogy elérj a kijárat-hoz! Itt más farkasok vannak, mint amilyenekkel a Terméketlen Földön találkoztál. „Sietséget” (haste) tudnak varázsolni, ezért légy óvatos!



### Armstrong

Látni fogod, hogy a Kiválasztott ért ide először, és lerombolta Armstrongot. Szembe találsz magad Selinával és csapatával. Salinának 111 HP-ja van, a másik kettőnek 60. Selina Összes Akadályt varázsol majd, leginkább órá koncentráld a támadást! A küzdelem után az Akadály Sorskártját kapod meg. A REJTETT KÉSZLET a térkép északnyugati részén van. Menj vissza Laylához, és lásd el a készletekkel!

### Hegység (újra)

Add a készleteket Layláknak! Indulj a repülőtérré, hogy kövesd a kiválasztott repülőgépeket.

### Helgak repülőtere (Port)

Nem kezdheted meg a beszállást, mert nincs útleveled, és nem mehetsz vissza Wind Citybe, mert az most el van zárva. Most az egyetlen hely, ahova eljuthatsz, az a Déli Farm.

### Déli farm (újra)

Beszélj a csapossal, ő ad tanácsot, hogy hogyan szerezhetsz hamis útlevelet. A könyvtárban, de amint mondtam, most Wind City le van zárva. Létezik egy másik út. Beszéltesd Corgant azzal a személlyel, aki a bár előtt áll, ő bejuttat téged a könyvtárba. A Déli farm bejáratánál álló örök harcolni kezdenek, ha Corgannal megszólítottad őket.

### Könyvtár (újra)

Beszélj Abbottal, ő ad neked egy hamis útlevelet, amit felhasználhatsz arra, hogy kijussz a 3. szintről. Indulj a repülőtérré!

### Helgak repülőtere (újra)

Most, hogy már van útleveled, kimehetsz. +FILMRÉSZ+. Folytatás a CD-n!



# RÖVID TIPPEK, CHEATEK

TIPPEK, TRÜKKÖK

TIPPEK, TRÜKKÖK

## Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Idegrángá-  
sos  
célzőkurzor

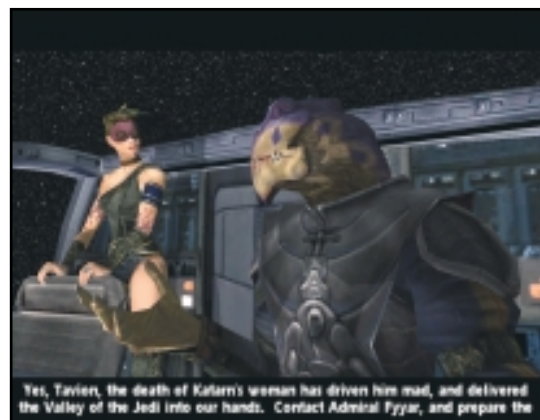
**1. tipp:** először is szabaduljunk meg egy kényelmetlen ostobaságtól... Nem tudom, milyen megfontolásból, de a Ravensoft valamiért „ugrálós” célzőkurzort rakott a játékba. Akit ez hozzám hasonlóan idegesít, az a játék jk2config.cfg file-jában írja át a következő sort:  
seta cg\_dynamicCrosshair „1”. Az 1-et át kell írni 0-ra, és lám, már nem is idegráng a cucc.

Kejim Post  
hatalmas  
terme

**2. tipp:** Kejim Postban található oldalt egy óriási terem, amelynek közepén egy furcsa, négyoldalú irányítópult van, ahol különféle jeleket kell bepötyögni, és így tudsz a negyedik, zárt ajtón bejutni, ahova nem vezet elektromos híd. A megfelelő kódot a pálya elszórt termeiben találhatod meg, ezeket pedig a színes ajtókon keresztül érheted el. Nem kell mást csinálnod, csak sasolnod ezerrel a színes formákat. Ha meglátja ezeket Kyle, akkor gagyog valamit, neked viszont érdemes s.k. lerajzolnod, mert el fogod felejteni.

„Fagyasztó  
terem” és  
„áramos  
víz”

**3. tipp:** a következő problémás rész nagyjából a második pálya elején lévő „fagyasztóterem” körül van. Itt egy kapcsoló segítségével forgassuk el a bent lévő felső kart. Lőjünk szét egy ablakot, és ugorjunk be a fagyasztóba, majd a túlsó oldalon lévő szobában kapcsoljuk ki a hűtést. Vissza a frigóba, és (itt szoktak az első problémák előjönni) keveredjünk ki valahogy a kar tetejére. Itt guggolva másszunk, haladjunk tovább, és egy olyan helyhez érünk, ahol „elektromos víz” közepén egy oszlop van. A birodalmiak kiirtása után sokan elakadtak itt: egy kisebb kapcsolóteremben, ahol kilőtted a gárdistákat, robbantsd fel a kapcsolók melletti ládákat, ettől kinyílik az oszlopban található ajtó.



A „repülő  
csille”  
biznisz

**4. tipp:** na itt, az Artus bánya pályán szoktak a legtöbben komolyabban megakadni. Az egyik „fertőtlenítőteremben” egy hatalmas repülő csillére kell ráugrani, a gond csak az, hogy ha a „fertőtlenítés” közben bent maradunk, akkor rövid úton elhalálozunk. A megoldás: amikor már vége a procedúrának, és a csille halad kifelé, akkor kinyílik egy hatalmas kapu. Ezen kell átugrani: egy külső párkányra érünk ki. Itt meg kell keresnünk a sötétben, alul egy rudat, ami rendszeres időközönként előjön (a csilléhez kötődve): ennek a tetejére kell ráugrani. Így bejuthatunk a fertőtlenítő alatti részhez, ahol gyorsan fel kell robbantani a vörös csöveket, ettől tönkremegy a gépezet. Álljunk rá a fel-le liftező platformra, így visszajutunk a csilléhez. Fent most már nyugodtan ráugorhatunk, amikor leáll. Innen már menni fog.

Ragadd meg  
a... lézer-  
kardod! ☹

**5. tipp:** sok fórumon és e-mailen is írtak lézerkard-felvételes puzzle-lel kapcsolatban (a Jedik bázisán), hogy nem jutnak vele dűlőre. Itt található ugye egy platform, amelyre ráállva felcsapódik a rács, de feleje futva gyorsan lecsukódik. Az Erőfutást sokan alkalmazták, de még így sem jutottak elég gyorsan oda... A megoldás: a platformon állva maradjunk belső nézetben, kapcsoljuk be az Erőfutást, de haladás közben tartjuk ujjunkat az „Erőhúzás” (Force pull) gombon. Amikor még nem csapódott le a rácszat, és még látjuk a kardot, akkor a kurzort rátolva gyorsan rántjuk magunkhoz! Vége a jediség előtti pubertáskornak! ☹ (Az ajtókat pedig a jedi kardod hajigálásával, és így a lógó súlyok levágásával tudod kinyitni.)

Má' megint  
lebegő csil-  
le, megint  
ugrás ☹

**6. tipp:** a csempészekkel való összezördülés után hamarosan a hatalmas felhőkarcolók külső részéhez kerülünk. Itt is van egy lebegő csille, amelyre rá kell ugrani. (A felrobbant híd után vezető párkány zsákutca, erre ne menjünk tovább!) Ezt úgy tehetjük meg, hogy három daru formájú fémkart „Erőhúzással” magunk felé rántunk egy üvegátjáró tetejéről indulva, majd átugrulunk rajtuk. Az uccsúról kell rájumpolni a mechanikus útját járó csillére.



Szeméztűz-  
da, jelszó,  
Lando

**7. tipp:** na ez egy marhára kaotikusan megszerkesztett pálya volt, itt én is szívtam, mint a torkos borz. ☹ A lényeg, hogy az egyik helyen két csillét kell eltolnod, hogy egy vörös, égő rácszatra és egy titkos folyosóra érj. A járat jobb oldali falán, a felső részen ott sunnyog valahol egy szétlőhető rács, úgyhogy itt nagyon sasoljatok, mert rendkívül könnyen át lehet siklani felette! Az akadály eltüntetése után bele kell ugrani a felszabadult szellőzőjárat belsejébe; itt kuszva-mászva elérsz egy oldalsó ablakot, amiből lefele nézve, egy kisebb szobában néhány, fal mellett álló ládát látsz. Ha ezekbe belelősz, akkor a fal is felrobban. Meg kell keresned ezt a szobát (a főteremből nyíló egyik folyosón keresztül juthatsz el ide), és ez vezet Lando börtönéhez is. Ő fogja elárulni a jelszót, amit valószínűleg már meg is kérdezett tőled egy agresszív alien egy mikrofon mögül.

Lando  
űrhajója

**8. tipp:** végül az utolsó komolyabb elakadási lehetőség: a hangárban áll Lando hajója, de nincs üzemanyag, és zárva a kupola. A naftát a folyosón lévő egyik hatalmas tartályon található kapcsolókkal indíthatjuk be. A vörös képernyőn egy kis szürke stop-tábla ábrát kell beállítani, a kéken pedig egy sárga X-et. A kupolát kinyitó vackokhoz pedig úgy juthatsz el, hogy az űrhajó két oldalán található rácszatot szétlőöd. Az egyik fedetlen, a másikat viszont eltakarja egy eltolható vagy szétlőhető (tök általános...) láda.

Csalás

**9. tipp:** a csalások beviteléhez hívjuk elő a konzolt a [SHIFT] + [~] segítségével, majd írjuk be azt, hogy „devmapall”

Cheat  
god  
noclip  
notarget  
kill  
give all

**Hatás**  
sérthetetlenség  
átjárás a falakon  
az ellenség nem törődik velünk  
meghalunk  
minden fegyvert megkapunk, és mindennünk maximumon lesz  
100 % egészség  
100 % páncélzat  
100 % lőszer  
az X nevű tárgyból megadott mennyiséget kapunk

## Anachronox

A Köpeny  
megszerzése

**1. tipp:** A rendkívül hasznos Köpenyt úgy tudjuk megszerezni, hogy a PAL-18 áthidalja az áruházi számítógépet.

Sok pénz!

**2. tipp:** Egy apró trükk segítségével egészen sok pénz ütheti a markunkat. Használjuk a Traderbotsokat az Egyes Csatornán. Kövessük a megadott kereskedelmi útvonalat úgy, hogy mindenhol 100 pénzért megvásároljuk a megadott árut, majd a következő botnak továbbadjuk. Egy ilyen menet után 15 500-zal több lesz a bankszámlánkon.

Traderbot/székhely

Áru

Sandie/Starport  
Vince/Vendo-Piac  
Llama Lou/Commerce Pub

Shamfoofa Shells  
Bolongo  
Vial of Vunivella

## Blood Omen 2

Csalás

**1. tipp:** Ha sérthetetlenséget szeretnénk, akkor turkáljunk egy kicsit a játék „DATA” nevű mappájában (pl. „C:\games\blood omen 2\data”), keressük meg a „game.erg” nevű fájlt, és nyissuk meg a Notepaddal. Keressük meg a „-B02 Kain Debug Flags\kain's invulnerable”=1 sort, és cseréljük arra, hogy „B02 Kain Debug Flags\kain's invulnerable”=1 Mentsük el a fájlt, és indítsuk el a játékot!



## Day of Defeat (Half-Life Mod)

Géppuská-  
sok használata

**1. tipp:** Géppuskával rendelkező bajtárs nélkül eszünkbe ne jusson csatába indulni! Arra is ügyeljünk, hogy a nagydarab, fegyverrel felszerelt katonát okosan vessük be. Legjobb, ha a háttérből, a földön hasalva ad támogatást, miközben a többiek rohamoznak.

Rejtekhelyek keresése

**2. tipp:** A többi FPS-ben tapasztaltaknál is fontosabb, hogy mesterlövészünknek, géppuskásunknak egy jól elrejtett/álcázott rejtekhelyet találjunk, ahonnan ugyanakkor jó a kilátás. Sok pályán találhatunk ablakokat, melyek igen sötétek. Ha ilyen helyet választunk, az ellenfél csak nagyon nehezen veszi észre emberünket.

## Heroes of Might and Magic IV

Csalás

**1. tipp:** A méltán népszerű Heroes sorozat legújabb része hosszú napokra le tudja kötni a stílus szerelmeseit. Aki nehézknek találja a programot, az játék közben nyomja meg a [TAB]-ot, és gépelje be az alant található kódok valamelyikét.

Cheat  
nwcAmbrosia  
nwcGoSolo  
nwcAres  
nwcAchilles  
nwcHephaestus  
nwcEtTuBrute  
nwcExcalibur

**Hatás**  
ingyen kapunk nyersanyagokat  
automatikus játék  
csata megnyerése  
csata elvesztése  
elven chainmailt kapunk  
dagger of despairt kapunk  
ring of greater negationt kapunk  
sword of the godsot kapunk  
lovagokat kapunk  
bajnokokat kapunk  
angyalokat kapunk  
mágusokat kapunk  
titánokat kapunk  
vámpirokat kapunk  
ördögöket kapunk  
trollokat kapunk  
minotaurusokat kapunk  
nightmare-eket kapunk  
fekete sárkányokat kapunk  
sprite-okat kapunk  
farkasokat kapunk  
elfeket kapunk  
unikornisokat kapunk  
ogre mágusokat kapunk  
behemótokat kapunk  
vízi szörnyetegeket kapunk  
főnixeket kapunk  
új képességet kap hősünk  
szintlépés  
pálya megnyerése  
pálya elvesztése  
végtelen mozgáspont  
maximális szerencse  
maximális morál  
megmutatja a puzzle térképet  
csalás menü elérése

## Diablo 2

Az Assassin  
trükkjei

**1. tipp:** Az Assassin varázserő-feltöltési képessége nagyon fontos eszköz a harcban. Ezért tegyük a képességeket egy könnyen elérhető billentyűre, a Finishing-Move-ot pedig a jobb egérgombra. Harc közben üssünk háromszor balra, majd cseréljünk képességet, üssünk ismét háromszor, majd fejezzük be a műveletet a jobb egérgombról. Ha így teszünk, akkor az első két akció sebzése megismétlődik.

Kard a  
Horadrim-  
kockában

**2. tipp:** Tegyük be a Horadrim-kockába egy foglalattal rendelkező egykezes kardot, valamint három, azonos típusú drágakövet vagy rúnát. Cserébe kapunk egy háromszoros foglalattal rendelkező egykezes kardot, a drágakövek/rúnák bónuszával.

## Europa Universalis 2

Csalás

**1. tipp:** Ez a történelmi gazdaságszimulátor némi cheateléssel lényegesen könnyebb lehet. Nyomjuk meg játék közben az [F12]-t, mire megjelenik a konzol, ahol beírhatjuk a trükköket. Ha ezzel készen vagyunk, nyomjuk meg újra az [F12]-t, és mozgassuk meg egy kicsit az egeret, hogy eltűnjön a konzol.

Cheat  
polo  
richelieu

**Hatás**  
hatásosabb kereskedelem  
ellenséges egységek irányítása



**pappenheim** térkép láthatóvá tétele  
**columbus** ismeretlen országok megtekintése  
**gustavus** továbbfejlesztett szárazföldi technológia  
**drake** továbbfejlesztett vízi technológia  
**cromwell** javított gyártás  
**oranje** tökéletes stabilitás  
**cortez** óslakosok be/ki kapcsolása  
**tilly** agresszív ellenfél be/ki  
**montezuma** 50 000 dukát  
**pocahontas** plusz hat telepes  
**dagama** plusz hat kereskedő  
**swift** 10 000-rel több lakos a fővárosban  
**peterthegreat** nincs egységlimit  
**russianhordes** több újonc  
**difrules** isten-mód be/ki  
**robespierre** ingyenes reformok be/ki  
**tordesillas** tordesillasi bevételek be/ki  
**vatican** plusz hat diplomata  
**loyola** plusz hat misszionárius  
**shogun** Japán be/ki  
**luther** Reformáció be/ki  
**calvin** Kálvin János be/ki (☺)  
**trent** Trent tanácsának be/ki kapcsolása

**Ghost Recon****Cheat a hősökkel**

**1. tipp:** A Redstorm változatos taktikai shooterében is könnyíthetünk magunkon (nem úgy! ☺), ha némi cheatet is bevetünk. Lehetőségünk van arra, hogy az összes hőst elérhetővé tegyük. Ehhez meg kell nyitnunk az UNLOCKED\_HEROES.XML nevű fájlt egy texteditorral, és írjuk be a kívánt hős nevét a következő módon: <Hero>hős neve.atr</Hero>. A hősök nevét a \MODS\ORIGMISS\ACTOR\HERO könyvtárban találjuk.

**Cheat a küldetésekkel**

**2. tipp:** Hasonlóképpen tudjuk előhozni az összes küldetést is, ha az UNLOCKED\_MISSIONS.XML nevű fájlt egy texteditor segítségével a következőképpen módosítjuk: <Mission>küldetés neve.mis</Mission>. A küldetések nevét pedig a \MODS\ORIGMISS\MISSIONS könyvtárban találhatjuk meg.

**Gothic****XP-gyűjtés démon-idézővel**

**1. tipp:** Amennyiben egy démonidéző mágussal vagyunk, lehetőségünk van arra, hogy kicsit gyorsabban és egyszerűbben gyűjtsünk tapasztalati pontokat. Idézzük meg egy Sötétség Hadseregét, esetleg egy Gólemet, vagy valami hasonló bestiát. Ha előbújtak, öljük is meg őket azonnal. Így pl. egy Sötétség Hadserege megöléséért 2402 XP-t kapunk.

**Idegen házakban aludjunk**

**2. tipp:** Ha este elkapnak minket egy idegen házban, gyorsan fekdüdjünk be egy ágyba, és aludjunk. Ezzel elkerülhetjük azt, hogy kidobjanak.

**Új cuccok szerzése**

**3. tipp:** Van egy módszer, amivel más lények bőrébe bújhatunk. Ha észreveszünk egy teremtményt, úgy, hogy a neve is látható, nyomjuk meg a 'o' betűt. Most megnézhetjük a lény cuccait, és amire szükségünk van, el is dobáltathatjuk vele. Miután vissza-

váltottunk saját emberünkre, kényelmesen fölszedegethetjük az „elszört” tárgyakat ☺.

**Gyors bejutás a várba**

**4. tipp:** Normál esetben meglehetősen sokáig tart, mire bejutunk a várba, a tűzmágusokhoz és Gomezhez. Van azonban egy gyorsabb út is. Menjünk a régi táborhelyre, vegyük elő a fegyverünket, és Thorus, valamint az örök mellett elszaladva rohanjunk be a várba. Amikor előhúzzuk, a játék automatikusan harci üzemmódba vált, így nem kell beszélgetnünk. Viszont amint beértünk, azonnal tegyük el a kardot, mert különben ránk támadnak az örök, és az egész hajcihő a semmibe vész.

**Spider-Man: The Movie****Csalás**

**1. tipp:** Menjünk a Specials/Cheats menüpontba, ahol a következő kódokat használhatjuk:

**Cheat****chillout****organicwebbing****koala****imiarmas****underthemask****hermanschultz****romitas****spiderbyte****goestoyourhead****joelspeanuts****dodgethis****freakout****headexplody****girlnextdoor****serum****realhero****captainstacey****knuckles****stickyrice****thugsrus****Hatás**

szuper hűtés

végtelen háló

minden támadás használható

minden pálya elérhető

First Person nézet

The Shockerként játszunk

szintugrás

miniatűr Pókember

nagy fej és végtagok

az ellenfeleknek nagy fejük lesz

Mátrix stílusú támadások

Mátrix Pókemberrel játszunk

bónusz gyakorlópályák

Mary Jane-ként játszunk

tudósként játszunk

rendőrként játszunk

helikopterpilótaként játszunk

nehézfű 1-ként játszunk

nehézfű 2-ként játszunk

nehézfű 3-ként játszunk

**Medal of Honor: Allied Assault****Cheat - fegyverfejlesztés**

**1. tipp:** Ha úgy érezzük, hogy a németek szinte lemosnak a pályáról, egy kis trükközéssel feltápolhatjuk magunkat. A \MAIN könyvtárban keressük meg a PAK03.PK3 nevű fájlt. Csináljunk belőle egy biztonsági másolatot, majd írjuk át a kiterjesztést ZIP-re. Csomagoljuk ki, majd nyissuk meg a \MODELS\WEAPONS könyvtárat, ahol megtaláljuk az összes, játékból szereplő fegyvert, TIK kiterjesztéssel. Nyissuk meg őket egy texteditorral, majd változtassuk meg az értékeiket kedvünk szerint. Így pl. akár azt is megtehetjük, hogy a mesterlövész puská tárat 20 lövedékesre cseréljük. Miután befejeztük ügyködésünket, tömörítsük vissza az egész cuccot, nevezzük vissza a ZIP-et PK3-má, majd indítsuk el a progit, és máris le tudjuk gyalázni az összes ellenfelünket.

**Külső nézet**

**2. tipp:** Ha valamiért kedvünk támadna külső nézetből játszani a MoHA-t, akkor először a konzolt kell aktiválnunk. Kikékeljünk jobb gombbal a program ikonjára, válasszuk ki

a „Tulajdonságok” menüpontot, és írjuk be a célsorba a következő paramétert: „+set ui\_console 1”. Indítsuk el a játékot, nyomjuk meg a „`” billentyűt és írjuk be, hogy: „toggle cg\_3rd\_person”. Ezek után már „Lara-módban” fogunk rohangálni a pályákon.

**Veszélytelen felderítés**

**3. tipp:** A Clipping-hibák sok esetben megkönnyítik katonánk életét: bújjunk egy vastag fa mögé, és menjünk egészen közel a törzséhez. Most átlátunk a (...szitán! ☺) fán, így kényelmesen felderíthetjük a terepet, anélkül hogy minket észrevennének és lepuffantanának.

**Omaha Beach**

**4. tipp:** Az Omaha Beach nevű küldetésnél mindig szorosan a bajtársaink mögött menjünk, hogy védve legyünk a géppuskák lövéseitől. Ebben a küldetésben ugyanis társaink sebezhetetlenek, ezért kitűnően felhasználhatóak pajzsként.

**Hooligans: Storm Over Europe****Csalás**

**1. tipp:** Játék közben nyomjuk le a [CTRL]-t, és pötyögjük be az alábbi kódok valamelyikét:

**Cheat****broodjekrokret****frikandel****frietjewaterfiets****bereklauw****mexicanosate****Hatás**

rengeteg pénzt kapunk

1 vezért és csapatot kapunk

2 vezért és csapatot kapunk

a célpont magához tér

a célpont tudatmódosító szerek hatása alá kerül ☺

**vlammetjes****shaslick****kipkorn****kaassoufle****patatmet****stampot****boerenkoolmetworst**

megöli a kiválasztott egységet

hármast szintű fegyvert kapunk

a célpont elájul

ugrás az egérkurzorhoz

nem veszünk életerőt

pálya megnyerése

pálya elvesztése

**Monkey Island 4****Teremtényi kreálás**

**1. tipp:** Hagyjuk, hogy Deadeye Dave elmesélje az összes történetet. Ezek után mi is össze tudjuk állítani a megfelelő protézisekből saját lényünket. Ehhez szükségünk lesz gyomorra, májra, szívre, bélre, fejre, fenékre és lábfejre. Viszont felejtjük el a bőrt, mert még kellene fog, hogy bejussunk egy épületbe. Ha mégis megpróbálkoznánk vele, akkor enyhén gusztustalan teremtényünk szétesik.

**Játék a játékban**

**2. tipp:** a Lucasarts kiváló programjában egy aranyos kis játék is el van rejtve. Menjünk el a Jambalaya szigetre a Planet Threepwoodba, ahol Murray dolgozik. Próbáljuk olyan sokáig fölemelve tartani őt, amíg meg nem ismétli a szövegét. Most fordítsuk el Guybrush-t úgy, hogy a parancssorban semmit se tudjunk kiválasztani, és írjuk be, hogy „murrayball”. A kurzorbillentyűket használva egy apró, de szórakoztató játékban vehetünk részt.

**Septerra Core****Csalások**

**1. tipp:** E havi teljes játékunkhoz is vannak kódok, amelyeket az [F12] megnyomása után lehet begépelni:

**Cheat makethemstopmommie hidetext fps mapmaker****Hatás**

az ellenség nem támad  
 elrejtí a dialógusok szövegét  
 megjeleníti az fps-t  
 megmutatja a térképet BMP formátumban

A következő csalások csak akkor működnek, ha előbb beírtuk azt, hogy „imarealweenie”:

**Cheat enemies sight spyhow****Hatás**

megmutatja az ellenség életerejét  
 megmutatja, meddig látnak a lények  
 debug információk megjelenítése

Ha az [F12] után beírjuk, hogy „wtswwt-bgiob”, majd [ENTER], [F12] és azt, hogy „imarealweenie”, plusz megint [ENTER], akkor csata közben a [CTRL] + [F3] kombinációval megölhetjük az összes ellenséget.

**Red Faction****Üldözők lerázása**

**1. tipp:** Időnként előfordul, hogy a minket üldöző ellenséges tömegek már az agyunkra mennek. Ha ezt meg akarnánk szüntetni, próbáljunk egy kis időre kikerülni üldözőink látászögéből, majd mentsünk gyorsan állást. Amikor visszatöltjük, ellenfeleink már elfeledkeztek rólunk, mi pedig nyugodtan dönthetünk arról, hogy mit csinálunk a továbbiakban.

**Felderítés a precíziós fegyverrel**

**2. tipp:** A precíziós fegyver segítségével, a program egy kisebb hibáját kihasználva, némi előnyre tehetünk szert. Menjünk egészen közel a falhoz, és váltsunk át nagyítás módra. Most már könnyedén észrevehetjük a fal túloldalán álló ellenfeleinket. Bár lelőni nem tudjuk így őket, felderítésre kiválóan alkalmas ez a kis akció.

**No One Lives Forever****Napszemüveg mint mesterlövész puská**

**1. tipp:** Ha nálunk van a napszemüveg, akkor minden fegyvert távcövesként tudunk használni. Tegyük fel a napszemüveget az orcánkra, majd közelítsünk rá a célpontunkra. A numerikus billentyűk segítségével kiválasztjuk a megfelelő cuccot, és máris nem fog problémát okozni a célpont „eltüntetése”.

**Lövedékek variálása**

**2. tipp:** A különböző fegyverekhez tartozó pusztító erejű lövedékek más hardware-ekhez is fel tudjuk használni. Vegyünk egy példát: kapjunk elő mondjuk a számszerítőt, majd váltsunk át a precíziós puskára, de még ne vegyük a kezünkbe. Helyette klikkeljünk a képernyő alján a robbanó nyílveszőre. Ezután vegyük a kezünkbe a kiválasztott pusit, és lőjünk. Ha mindent jól csináltunk, akkor ellenfelünk egy robbanólövedéket kap az arcába – nagy távolságból.

**Figyeljünk a nehézfegyveresekre**

**3. tipp:** A nagyobb lövedézeknél, amikor több ellenféllel kerülünk szembe, mindig ügyeljünk arra, hogy először a nehézfegyverrel (pl. gránátvetővel, géppisztollyal) felszerelt egységeket iktassuk ki.

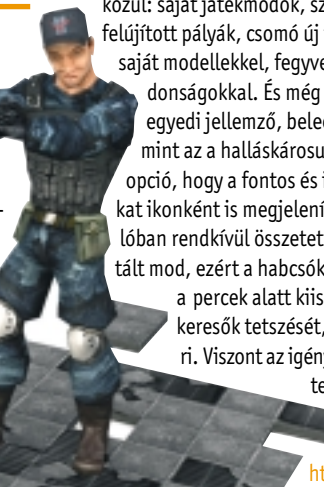
**Uhu és Caris, Bad Sector**



# NET-EGYVELEG

## MOD: Q3F 2.0

Hosszú munkálkodást követően megjelent a Q3F legújabb bétája. Ezt a Quake 3 modot azzal a céllal készítették fejlesztői, hogy amennyire csak lehet, összetettebbé és csapatmunka-központúbbá tegyék kedvenc játékukat. A környezet többnyire jelen esetben is a futurizmus és a misztikum keveréséből született, bár néhol a Q3-hoz képest kicsit más felfogásban. Minden más viszont gyökeres átalakításon esett át, ezért ennél a modnál is egy gyakorlatilag teljesen új



progról beszélhetünk. Néhány a főbb tulajdonságok közül: saját játékmódok, szépen kidolgozott új és felújított pályák, csomó új fegyver, játékoskasztk saját modellekkel, fegyverzettel és speciális tulajdonságokkal. És még felsorolhatatlanul sok egyedi jellemző, beleértve pl. olyan dolgokat, mint az a halláskárosultak számára létrehozott opció, hogy a fontos és informatív hanghatásokat ikonként is megjelenítse számukra! Ez egy valóban rendkívül összetett és csapatmunka-orientált mod, ezért a habcsók-könnyű szórakozást és a percek alatt kiismerhető játémenetet keresők tetszését, nem biztos, hogy elnyeri. Viszont az igényes játékosok és az összetett feladatokat kedvelők egyik kedvence lehet.

**Honlap:** <http://www.q3f.com/>

## MOD: Q\_Ball

A Q\_Ball egy készülő paintball mod Quake 3 alá. A fejlesztők az első publikus bétát a közeljövőben



szerezni kiadni, úgyhogy érdemes lehet megnézni a honlapjukat az aktuális fejlemények végett. Az alap felállítás: zöldke a narancssárgák ellen, Team Survivor és Capture The Flag játékmódokban. A későbbiekben tervezik még többféle CTF mód kivitelezését is, mint például a pálya középpontjában elhelyezett egyetlen zászlóért folyó harc (jól hangzik). A markerek hatótáv, szórás és tűzgyorsaság tekintetében különböznek egymástól. Nincs „legjobb” fegyver, mindegyiknek megvan az erős és gyenge oldala. A paintball szabályai szerint egy bekapott lövés után kiestél, de opcionálisan ezt három találatra is be lehet állítani. A screenshotok alapján valami igazán kellemes dolog is kisülhet belőle.

**Q\_Ball-honlap:** <http://www.leadballstudios.net/qball/>

## HÍR: Unreal Tournament 2003 demó májusban (?)

Mark Rein az Epic-től egy német, PC-s játékokkal foglalkozó műsorban szerepelve azt a kijelentést tette, hogy terveik szerint május végéig szeretnék egy demó-verziót kiadni a sokak által régóta áhitattal figyelt fejlesztésükből. A számítástechnikával kap-

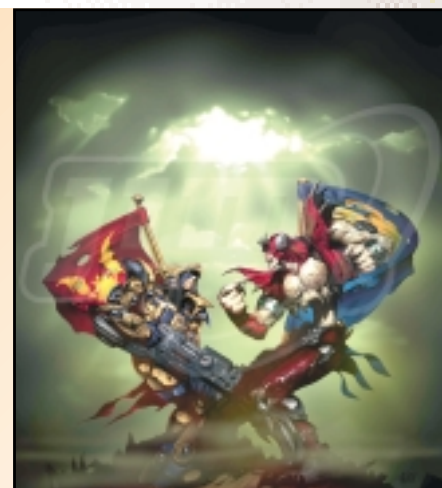
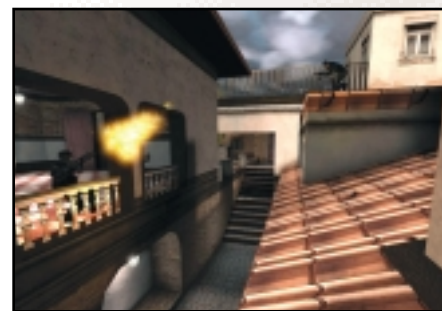


csoptos projektek esetében alapigazság, hogy egy-egy előre bejelentett megjelenési dátum még igen messze áll a bizonyosságtól (különösen igaz ez a játékkiadásokra), ám mindenképp biztató jel, hogy a munkálatokkal olyan stádiumba jutottak, amikor már meg mernek kockáztatni egy többé-kevésbé konkrét dátumot. Az is biztos, hogy az Unreal 2-ről és az UT 2003-ról néhány hónapja sorozatosan egyre több (elég meggyőző) médiaanyag jut el hozzánk képek, videók és konkrét tényeket tartalmazó beszámolók formájában, bizonyítva ezzel, hogy a programnak egyre nagyobb része kerül nyilvánosság elé tárható állapotba. Kérdés, hogy mivel akarja az ID megválaszolni a belátható időn belül a boltok polcaira kerülő legfrissebb Unreal-ek megjelené-

## JÁTÉK: Tactical Ops: Assault on Terror

Az Infogrames bejelentette, hogy elkészült a Tactical Ops (egy Unreal Tournament total conversion) önálló teljes játékként kereskedelmi forgalomba kerülő verziója. Ez a program rengeteg hasonlóságot mutat a világon napjainkban legtöbbek által játszott FPS-ével, a Counter-Strike-kal, noha másolatnak azért nem lehet nevezni. A főbb vonások mindenképp ismerősek lesznek: kommandósok a terroristák ellen, körökre osztott meccsek, túszabadítás és bombaelhelyezés / hatástalanítás (ehhez kapcsolódva feltűnik egy új játékmód is, ahol egy fegyver prototípusát kell megszerezni), ja, és az elmaradhatatlan fegyverszámláló rendszer. Mindez viszont az UT engine-nek köszönhetően szebb köntösben és néhány téren technikailag is részletesebb megvalósításban kerül a játékosok elé, szemben a ma már igencsak korosodó Half-Life motorra épülő CS-vel. Az Államokban április vége felé tervezik kiadni, Európában pár héttel később. Ára 30 \$ körül várható.

**Honlap:** <http://www.tactical-ops.to/>



sét, és megszerezni az új generációs FPS-ek piacának tortájából maguknak követelt, nem is kicsi szeletet... Aktuális munkájukból, a Doom 3-ból – néhány kivételtől készült, igen rossz minőségű shotot leszámítva – az egyszerű játékos még nem sokat láthatott. Le lennének maradványok az Epichez képest, vagy a titkolózás mögött valódi áttörést sejt-hetünk? Egy biztos: ennek a versengésnek az igazi nyertesei mindenképp a játékosok lesznek!

## MOD: Quake III Rally

A QuakeRally egy nemrég debütált mod, amely szokatlan módon alakítja át a Quake 3-at. Az alapéltelmezett FPS-séma helyett egy örült autóversenybe csöppenünk. A fizika arcade jellegű, nem egy profi szimulátor megalkotására törekedtek a készítők. Igaz ez a kezelésre, amely elsőre elég szokatlan lehet (de hamar meg lehet barátkozni vele), és a játékmódokra is. Összesen 8-féle van belőlük, és elég változatosak. Az autóversenyeknél megszokott, „tegyél meg x kört a leggyorsabban” típusú küzdelem

## KÖZÖSSÉG: Kultúra a szervereken

Nem kioktatási céllal, egyszerűen csak szükségét éreztük összegyűjteni az íratlan szabályokat:

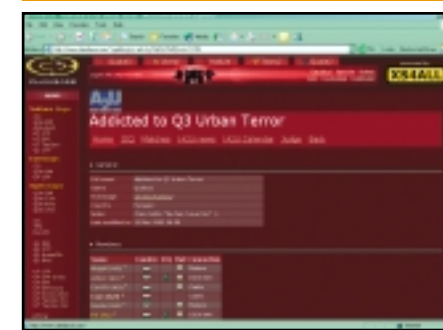
- Mint ahogy a való életben is szokás köszönni, ha belépünk egy emberekkel teli helyiségbe, egy szerverre való csatlakozáskor is mindig tegyünk így. Ha épp nem az akció sűrűjében küzd az életéért, lehetőleg az ott tartózkodó is reagáljon. Sok esetben a spectek üzeneteit a játékban lévőek nem látják, ezért akkor (is) köszönjünk, ha beszállunk a gamába.
- Csapatjátékoknál mindig kérdezzük meg, melyik oldalra álljunk! A bent lévőek ugyanis tisztában vannak az erőviszonyokkal. Ha kell, várjunk mindaddig, amíg valaki csatlakozik még a szerverhez, hogy a csapatok kiegyenlítettek maradhassanak!
- Semmi olyat ne csináljunk, amivel a többiek szórakozását tönkretessük! Különösen igaz ez a csalásra. Csalni szánalmas és értelmetlen dolog.
- Ha bármi módon ártottunk valakinek (jellemzően eset, hogy véletlenül meglöjünk/lelőjük egy csapatunkat vagy egy éppen lagzó játékosársunkat) feltétlenül kérjünk bocsánatot! Ha mi vagyunk a szenvedő alany, akkor eszünkbe se jusson megbosszulni. Csak abban az esetben szavazzuk ki a vétkest, ha bizonyosodunk, hogy sorozatosan, direkt módon játszik így.
- Egy szép mozdulatot, lövést egy N1-nal ismerhetünk el.
- Ne akarjunk senkit se kirúgatni a játékból csupán személyes szimpátiánk okán. Ne is szidjunk valakit, teljesítménye miatt, akár jóval jobb, akár gyengébb nálunk. A jobbkap szapulásával magunkat járattuk le, a gyengébbekkel szemben pedig legyünk türelmekkel.
- Akikkel küzdesz, nem az ellenségeid, hanem az ellenfeleid! E szerint is kezeljétek őket, lehetőleg a minden kultúrától emberi lénynek kijáró tisztelettel. A játék során nem a győzelem a legfontosabb, hanem az, hogy mindenki jól szórakozzon.
- Ha valamiért meg kell szakítanunk a játékot rövidebb időre (pl. telefon), akkor lépünk ki spect-be. Nem várhatjuk el a többiektől (főleg körökre osztott mód esetén), hogy drága idejüket és kapcsolatukat csak a ránk való várakozásra pazarolják. Ha tudatni akarjuk, hogy mindjárt visszajövünk (nehogy esetleg elkezdjék átrendezni a csapatokat), azt egy BRB-vel megtehetjük.
- Meccs végén az eredménytől függetlenül eresztünk el egy GG-t. Ha ki is kaptunk, valószínűleg jó játék volt, különben minek maradtunk volna ott? ☺
- Mielőtt kilépnénk, köszönjünk el a többiektől.

mellett különböző roncsderek is vannak, ahol autóinkat Quake 3-as fegyverekkel felszerelve és powerupokkal felpumpolva próbálhatunk meg győzedelmeskedni a többiek felett. Tehetjük ezt csapatokra osztva, illetve akár még Capture The Flaget játszva is. A modellek szépek (a Minitől a sportkocsikig minden van), ám a hangok és a programkód tekintetében még komoly hiányosságok vannak. Ezeket viszont idővel biztosan ki fogják javítani. Amint megkapjuk a végleges verziót, biztosan olvashatunk róla tesztet az újság hasábjain!

**Honlap:** <http://www.quakerally.com/>



## HONLAP: ClanBase



E havi honlapajánlónk témája egy olyan site, mely működésének céljával tűzte ki, hogy szervezett kéréteket adjon, és minél szélesebb körben biztosítsa lehetőséget azon klánoknak, amelyek nemzetközi téren is össze szeretnék mérni tudásukat hasonló érdeklődésű társaikkal. Az oldalon ingyenesen regisztrálhatja magát vezetője által minden játszani vágyó klán, nemzetiségétől függetlenül, de

## ESEMÉNY: ClanBase EuroCup V

A EuroCup a ClanBase által szervezett (és Európa-szerte is az egyik) legrangosabb verseny, amit az egyes megrendezésre kerülő kategóriákban legjobb klánok számára tartanak. A mostani alkalommal három versenyszámban mérkőzött össze erejük a résztvevők: Quake 3 TeamDeathMatch, Unreal Tournament Capture The Flag és Counter-Strike. A harc a neten a döntőbe jutásért folyik, amit már egy LAN keretben belül játszhatnak le a szerencsések a több ezer USD-os díjakért. Ez a finálé a EuroCup V esetében 2002. július 12. és 14. között lesz megtartva, és minden bizonnyal ismét Hollandiában lesz, de a részleteket, például a pontos helyszínt vagy az eseményen részt vevő klánok számára vonatkozóan – csak később közlik a szervezők. A EuroCup aktuális híreiről a ClanBase oldalán tájékozódhattok.

## TIPP: Seismovision

A Seismovision egy demólejátszó util, amely lejátszás közbeni funkciói mellett azzal teszi kényelmesebbé életünket, hogy hozzárendelve magát a támogatott programok által készített demók kiterjesztéséhez, futtatható fájlja teszi azokat. (Természetesen a lejátszáshoz fel kell, hogy legyen installálva az a progí is, amelyben a felvétel készült!) A következő játékokat (és modjait) ismeri a Seismovision: Quake 1, 2 és 3, Half-Life, Unreal Tournament, Star Trek Voyager Elite Force és Return to Castle Wolfenstein. Az Auto-Version Adaptation funkcióknak köszönhetően pedig néhány programmal olyan demókat is lejátszhatunk vele, amelyek az

a több országból összeverődött csapatoknak is nyitva áll az ajtó. Azt, hogy ki milyen szinten akar részt venni az eseményekben, mindenki maga dönti el. Ha egy társaság nem akar (kezdetben) tétmeccseket játszani, regisztráció után baráti találkozókra is felkérhet más csapatokat. A bejegyzett csapatok nagy száma okán pedig – némi kitartással – biztos mindenki talál magának ellenfelet. Akik komolyabban részt vennének a versenyekben, azok ugyancsak számos lehetőséget találnak itt. Nyílt kupákra nevezhetünk be, „ladder”-ekbe szállhatunk be. A legeredményesebbek pedig meghívás alapján részt vehetnek a díjazott versenyeken is. Az oldalon a támogatott játékokhoz és modjainkhoz (a legtöbb jelentős, csapatokban is játszható multis program) kapcsolódó hírek mellett az összecsapásokról készült felvételek is megtalálhatók, szinte kimeríthetetlen forrásként a profi klánok demóira kíváncsi közönségnek. Mindenkinek javasolom a belépést, hiszen csak előnye származhat belőle!

**ClanBase:** <http://www.clanbase.com/>

## Kedvenc szervereink

A kapcsolódáshoz szükséges ismereteket a CD-n található „Help” menüpont alatt!

**Quake3**  
ca.bdtf.hu (Clan Arena) – Boe, Sam, Szittyó  
q3.utca.hu (Urban Terror) – FiX

**Half-Life**  
vulture.counter-strike.hu (Day of Defeat) – FiX  
mazsola.counter-strike.hu (CS) – Kecse

**Return to Castle Wolfenstein**  
wolf.pganet.com – FiX

**Unreal Tournament**  
fcsk.kioken.hu (Tactical Ops) – FiX  
gamebox.tv2.hu:7810 (Strike Force) – FiX

aktuálisnál régebbi verzióval készültek. Beállítható, hogy egy-egy game indításánál valamelyik modját automatikusan töltsse be, így pl. Counter-Strike, OSP vagy más modok alatt készített felvételek lejátszására is tökéletesen alkalmas. Mozizás közben is kellemes pluszfunkciókat használhatunk: gyorsítás-lassítás, külső/belső nézet, képlap, pontszámok megjelenítése, hangerő-szabályozás, felvétel újraindítása. (Nem mindegyik funkció működik az összes engine alatt.) Újabb verziók és esetleg más támogatott progik okán nézzetek el a Seismovision honlapra! (Az épp aktuális legújabb verzió megtalálható CD mellékletünkön!)

**Honlap:** <http://www.planetquake3.net/seismovision/>  
**FiX**



# MOD-TEST

GameStar

Navy Seals: Covert Operations

Quake 3-mod

**A** Navy Seals egy nemrég megjelent total conversion, Quake 3 alá. Témája a – ma-napság oly divatos – terroristaelhárítás és a rosszfűk életre-halálra menő küzdelme. Lásuk, a szokásos elemek mellett miben tud többet nyújtani számos, hasonló témájú vetélytársánál!

A mod fejlesztése igen régóta zajlik, az első tervezett megjelenése, ha jól emlékszem, még valamikor 2000 karácsonya táján lett volna. A kiadás elhúzó-dásának viszont meglett az az előnye, hogy elég fejlett állapotban került a nagyrészt elé, szembeötlő hibák és hiányosságok nélkül. A fejlesztők célja egy minél valóságosabb játék elkészítése volt, ami olyan jól sikerült, hogy az átlagos fps-ekhez szokott gamerek számára kezdetben akár még zavaró is lehet. Gondot leggyakrabban az okozhat, hogy a csapatok automatikusan az adott pályához leginkább igazodó, terepszínű skineknek kapnak, amik ugyan nem teljesen egyformák, de az egyetlen pillanatra előbukkanó alakokról igen nehéz eldönteni, hogy hova is tartoznak. A felénként egyező egyenruhák egyhangúságát azzal ellensúlyozták, hogy rengeteg egyéni vonással láthatjuk el karakterünk fejét (! ☺). Különböző arccok, maszkok, sapkák, kendők, turbánok és szemüvegek várják a divatozni vágyókat. A terroristák akár egy jointot is lógathatnak a szájukban. ☺

## Tudok egy munkát...

A játékmenet az ilyen típusú programoknál megszokott, körökre osztott rendszerben zajlik, tehát elhallozásunk esetén csak spectatorként szemlélhetjük az eseményeket a következő kör kezdetéig. Egy kört kétféle módon nyerhetünk meg: végzünk minden ellenséggel, vagy teljesítjük az adott pályán csapatunk számára kitűzött feladatot. Az elvégzendő feladatot a mappól és a választott oldaltól függően változik. Jelenleg ötfélével találkozhatunk.

**Bombing/Defuse:** Ennél a típusnál fel kell robbantani valamit, illetve megakadályozni ebben az erre törekvőket. A támadók egyik véletlenszerűen kiválasztott játékosra kapja meg a bombát, amit eleste esetén egy társa felvehet. A védők jó, ha rendelkeznek legalább 2 technikai képzettséggel, mert csak akkor kapnak ezközt a hatástalanításhoz. (Erről majd később.) A szét-szerelés folyamata nem teljesen önműködő, ha nem vagyunk elég képzetek, vagy szorít az idő, magunknak kell eldönteniünk, hogy melyik drótot vágjuk el!



**VIP Secure:** Az egyik csapat valamelyik tagja a VIP. Csapatának az ő életét kell megmenteni, bármi áron. A másik oldal feladata értelemszerűen a védett személy likvidálása.

**VIP Rescue:** Mint a VIP secure, de itt már el kell juttatni a „fontosembert” a pályán kijelölt menekülési zónák egyikébe.

**Information Retrieval:** Az egyik csapatnak egy vagy több, titkos infókkal teli aktatáskát kell védelmeznie. Ennél a módnál is van VIP, de az életbenmaradása most nem sorsdöntő. Szerepe az, hogy egyedül ő tudja hurcolni a cuccokat, elmozdítva ezeket az el-lenség által is ismert kezdeti pozíciójukból.

**Assault:** A támadóknak egy vagy több területet kell elfoglalnia. Ezt úgy tehetik meg, hogy a csapat legalább egyik tagja megadott ideig az adott területen belül tartózkodik. Ha viszont akárcsak egy védő is található a zónán belül, akkor azt nem lehet elfoglalni. Megoldás: a fenti szabály halottakra nem vonatkozik. ☺

Hogy egyhamar ne unjunk rá a küldetésekre, és a pályakészítők se érezzék magukat korlátok közé szorítva, ezek a feladatok kombinálhatóak (vagy teljesen el is hagyhatóak)! Lehet, hogy egy objektum felrobbantása után el is kell foglalni egy területet, vagy nem elég egy aktatászkára vigyázni, a VIP életét is mindenáron óvni kell. A lehetőségek száma csak a mapperek fantáziáján múlik.

## Ismétlőpuska a tudás anyja

A mod egyik egyedi tulajdonsága a képzettségrendszer, ami inkább a szerepjátékok kedvelőinek lehet ismerős, mintsem az fps-rajongóknak. Hatféle képzettségünk van: célzás, sebesség, erő, állóképesség, lopakodás és technika. A csapatunk számára valami kifejezetten előnyös dolgot követünk el (végzünk egy ellennel, teljesítünk egy feladatot), azt tapasztal-



latati pontokkal jutalmazza a program. Ezen pontok felhasználásával növelhetjük képzettségünk értékét. Ez pedig nemcsak konkrétan arra jó, hogy az adott témában fejlesszük képességeinket, hanem így válik mind több fegyver és az azokhoz csatolható kiegészítő is elérhetővé számunkra. Sok hasonló programmal ellentétben a hadieszközöket nem megvásárolni kell, hanem elsajátítani a használatukhoz szükséges ismereteket! Van is miből csemegezni, mindegyik kidolgozott, élethű modell.

A sebzésrendszer és a fizika nálam az egyik, ha nem a legfontosabb része egy ilyen proginak. Szerencsére ezek is nagyon jól el lettek találva, modok közt talán a legrealisabban. Egy fejlődés egy erősebb fegyverből pont úgy hat, mint az életben (jó cca-kát), de kisebb kaliber esetén is csak a sisak menthet meg. Ekkor viszont az agyarázkódás miatt igencsak szédülni fogunk. Ha közel előttünk robban a villanógránát, akkor a teljes vakság elmúltával még egy ideig nyomot hagy megfáradt retinánkon. Súlyos sebeinket be kell kötöznünk, különben elvérzünk. A jelentős vérvesztéstől pedig látásunk is romlik, el-elhomályosodik, mintha tényleg az ájulás határán lennénk. Akárcsak a sisakon, a kevlármel-lényen, de ajtókon, faladák, vékony falakon is át-ütnek a fegyverek előbbiek anyagától és utóbbiak erejétől függően.

Igaz, sokáig tartott, mire megjelent, de érezhető is a Navy Sealson a rá fordított idő és munka. Pár könnyen orvosolható hibát leszámítva kiváló alkotás, és mint a frissen debütált modok általában, ez is napról napra fejlődik tovább. Hidd el, ez a mod kell neked! ☺

FIX

Team Mirage

http://www.ns-co.net

Méret: 200 MB DVD melléklet

94%

Chaos UT

Unreal Tournament-mod

**A** Chaos UT egy elég régi gyökerekkel rendelkező mod, még Quake 2 alá készítették el elődjét. A koncepció az UT engine-re való váltás alkalmával nem változott, a játék megszokott elemeit kívánták fejlesztői színesebbé, összetettebbé, „kaotikusabbá” tenni. Persze ez a jelző inkább csak hangulatát tekintve helytálló, a játszhatatlan zűrzavartól senki nem kell, hogy tartson.

Ez a mod egy mutator, ami annyit tesz, hogy nem csak a hozzá készített pályákon és játékmódokkal működik, hanem aktíválva bármelyik eredeti UT-s játékot megfűszerezhetjük vele. Sőt, igazából több ilyen mutator is tartalmaz az install, ezekkel a mod egyes elemeit külön is aktiválhatjuk.

## Kaotikus szerszámok

A Chaos UT mutator a legszembetűnőbb változást a felvehető fegyverek terén okozza. Beállításától függően lecsereéli, vagy a normál UT-s fegyverek közé keveri az újakat. Közélszámhoz igen hatásos a Bastard Sword, amivel nemcsak felpríthatjuk ellenfeleinket, de Jedi lovag módjára hárlhatunk lövegverekből származó támadásokat is. A nyílpuska az egyik kedvencem. Távcsöve miatt egy jó precíziós fegyver, de használata a lövedékek haladási sebessége miatt sokkal nagyobb



Snow-War

Half-Life-mod

**I**tt a tavasz, sőt lassan a nyár is. Ilyenkor általában nem vágyik az ember kötött sapkát és sálát húzva rohagászni a haverokkal, és vadul dobálózni a földön legnagyobb mennyiségben fellelhető műtériából gyúrt labdacokkal. Ami tiszta szerencse, mert ha ilyesmivel találkozunk mostanában, én megijednék kicsit. ☺ De mit tehet az, akiben van némi ilyen jellegű készlet, mivel idén télen sem hógolyózta ki magát? Semmi gond, most akár szárazon is megúszhatja a dolgot.

Ez a Half-Life mod nem túl bonyolult, játékmenete sem nevezhető különösebben összetettnek, viszont annál mókásabb. Háromféle játékmódot ismer: DeathMatch, TeamDeathMatch és Capture The Flag. Ezek mind a szokásos módon zajlanak, leszámítva azt a kis különbséget, hogy minden

ügyességet igényel, mint a mesterlövészpuskáké. Robbanó- és mérgezett nyilakat is felvehetünk hozzá. A CAS12 automata sörétes puskát már a neve is jól jellemzi. A normálon kívül páncéltörő és robbanó löszerelemmel is használhatjuk. A legmókásabb fegyver a Proxy Mine. Ezek kis, önálló életet élő gránátok, amik szabadjárásra engedésük után idétlen hangokat hallatva ugrálnak körbe, rátámadva a legközelebb lévő célpontra. Igyekezzünk nem mi lenni azok. ☺

A Flak2 a régi flak második generációs lövészt használja, de proxyk is kilövelhetők vele. Ha pedig kifogy a löszerelem, közelharc támadásával nagyokat „haraphatunk” ellenfeleinkbe. Nem sokat változott elődjéhez képest a Chaos SniperV2, de felvehetünk hozzá rakétameghajtású lövedékeket is. Ezek füstcsíkot húznak maguk után, felveve használójuk tartózkodási helyét, cserébe viszont elég nagyot sebeznek. Ha valahova letesszük, működésbe lépte után a Vortex (örvény) mindent magába szippant, ami él és mozog. Ha beindul, igyekezzünk minél messzebbre futni. A Sentry Turret egy önműködő lövegtorony, amit kellően nagy, sík terepen helyezhetünk el. Rakétákat és energialövedékeket képes kilőni, támogatva minket vagy csapatunkat. Ha kifogy a löszerelem, fel kell tölteni, de hamar, mert mindig azt tekintint gazdájának, aki utólagja „megetette”. ☺

## Egyéb agymenések

A változtatások sora nem ér véget a fegyvereknél. Használhatunk vonóhorgot, ami sok más játékból már ismerős lehet. Ha van legalább 10 löszerelem a rakétavetőhöz, lehetőségünk van kamikaze módon felrobbantani magunkat. Minél több rakétánk

brutalitástól mentesen itt csak hógolyókkal dobáljuk egymást, mondjuk kézigránátok helyett. Amikor belépünk a játékba, csak egy „lövedék” van a kezünkben, amit eldobva újat kell csinálnunk. Ehhez viszont hó is kell, úgyhogy olyan felületen állva, ahol nincs, ne is próbálkozzunk ezzel. Egyszerre három előre legyártott golyó lehet nálunk, ezért, ha épp ráérünk, akkor tankoljunk fel. Célozni ugyanis elég nehéz, pláne messzire, mozgó célra, mivel hólabdáinkat csak ívesen tudjuk elhajítani. Igencsak kitartónak kell lenni,



van, annál nagyobb lesz a tűzijáték. Felvehetünk antigravitációs övet is, a hatása, gondolom, egyértelmű. Vérmérséklettől függően fog tetszést aratni a modnak a „valós élet hangjai” néven felvezetett tulajdonsága.

Ugyanis a hangulat kedvéért a játékosok néha véletlenszerűen tüszentenek egyet, vagy fölöttébb illetlen módon, hangosan megszabadulnak felgyülemlett bélgaizaktól. Ez így elsőre elég röhejesen hangzik, de gondolj bele, mekkora égés egy sötét zúgban rejtőzködve várni a gyanútlan ellent, aki mielőtt eléd lépne, a fentebb említett hangeffektből értesül hollettéről. ☺

A legújabb verzió óta saját játékmóddal is bír a Chaos UT, ez pedig a King of the hill, amit a mod saját pályáin játszhatunk. Ezek mindegyikén van egy vagy több terület, ezeken kell megadott ideig tartózkodni. Ha elhagyjuk a kijelölt részt, vagy megölnek, az addig eltelt idő nem vész kárba; ha legközelebb sikerül visszajutnunk a „hegyre”, a számláló az addig elért „ott tartózkodástól” pörög tovább. Cé-lunk egyedül vagy csapatokban játszva elsőnek elérni a szükséges időlimitet.

Chaotic Dreams

http://www.planetunreal.com/chaotic

Méret: 120 MB DVD melléklet

88%

ahhoz hogy messzebből is eltalálhassunk egy sá-papács Gordon Freemant vagy Mikulást. Könnyű-tésképpen négyféle felvehető extra van a játékban. A forró csoki rendbe hoz kicsit, ha már nyakon vágta egy lasztival, és eléggé átfáztunk. A zsák hatására hat előre meggyúrt golyó lehet nálunk egyszerre. A pajzs megvéd egy találattól, de ezzel el is kopott, nem használható tovább. A hócipő pedig nagyobb sebességgel való haladást tesz lehetővé. Kellemes hőcsatákat!



Snow-War Team

http://www.planethalflife.com/snowwar

Méret: 25 MB CD melléklet

84%



# MOTOR CITY ONLINE

## MOTOR CIKI USA



**T**avaly novemberben fókusz témánk volt egy online játék, amiről egy publikus béta alapján írtunk. Mit írtunk?! Egyenesen áradoztunk! Úgy van, az MCO-ról van szó! Akkor megígértük, hogy „visszatérünk hozzá, amint megjelenik”. Eddig nem tettük, merthogy nem jelent meg. Pontosabban Európában nem jelent meg! Nem úgy az USA-ban!

Amint az novemberi szösszenetünkéből kiderült, ZeroCool kollégával maradandó MCO-fertőzést sikerült összeszednünk. Vártuk a hivatalos megjelenést, mint napközis a télapót, aztán jött a pofára esés, hogy „USA only”. Minden követ megmozgattunk, halálra szakítottuk a hazai forgalmazót (ez úton is bocsi, Cpt. Nemo), próbáltunk rendelni az EA.COM-ról (nem nyert, nem szállít Európába), kószoltgattuk az Amazon.COM-ot (félelem a vámtól, egy rom lesz a szép doboz, mire ideér), a tengerentúli ismerősök összeírása, bátorsággyűjtés a kuncsorgáshoz. Ezeket a fázisokon mind átmentünk, mígnem teljesen váratlanul egy hetet sikerült San Franciscóban töltenem. Tízszok óra repülés után csomag a szállodában letesz, rohanás a CompUSA-be, vásárlás. Yesssss! Megvan! Na, ha most azt mondjátok, hogy „Jól van, Richie Rich, eredj már a víz alá! De jó, hogy neked van! Akkor mi most miért örülnünk?”, akkor azt teljesen megértem. De mielőtt dühösen továbblapoznátok, tisztelettel kérem, hogy tartsatok még ki egy kicsit! Nem öncélú a mondanivalóm, még ha a bevezetőből úgy is tűnik.

### Nyálsorgató

Hogy fokozzam a kedélyeket, ott folytatnám, ahol novemberben abbahagytuk. Az ott leírtak – hangulat, sokrétűség, változatosság – teljesen állnak a játékra. Természetesen azóta történtek változtatások a programban, melyekből csak a legfontosabbakat sorolnám fel. Az alkatrészvásárlás – az mindegy, hogy katalógus vagy árverés – kapott egy „Test Install” gombot. Ennek segítségével a kiszemelt alkatrészt bepróbálhatjuk az éppen aktuális verdánkba. Ez több okból is zseniális. Egyrészt közel

sem igaz ebben a progiban, hogy a legdrágább cucc a legjobb. Én egyenesen ledöbbsentem, hogy például karburátorból vagy üzemanyag-befecskendezőből az eredetileg kiszemeltnél 2-3 ezer dollárral olcsóbb pontosan ugyanolyan hatással van a járgányra. Másrészt annyi paraméter van, hogy nagyon fontos lehet tudni, hogy bizonyos tulajdonság feljavításáért érdemes-e lerontani egy másikat. Novemberben aggodalmunkat fejeztük



ki bizonyos csalások okán. Nos, mára ezek jobbára eltűntek. Kisebb-nagyobb stiklik azért maradtak, de ezek inkább a pénzszerzésre koncentrálnak, és nem arra, hogy a másik játékos kárán jussanak előnyhöz az illetők. Hogy konkrétumot is mondjak, érdemes ellátogatni a [www.ebay.com](http://www.ebay.com)-ra, és rákeresni a játék nevére! Köztünk legyen szólva, szerintem az sem normális, aki képes költeni százötven igazi, amerikai dollárt (kb. 40 000 forint), egymillió MCO dollárért. Márpedig az előbb említett hely tanulsága szerint vannak ilyenek. Ez azért is érdekes, mert a fejlesztők megmondták, hogy vadászni fognak az olyanokra, akik így csálnak, és függetlenül attól, hogy az illető kicsoda, vagy mióta fizet elő a játékra, kivágják, mint a gerelyt. Ehhez citáltak mindenféle kitértelt a felhasználói szerződésből. Én idáig egy ilyen „nyilvános kivégzést” láttam, pedig már március óta nyúzom az MCO-t. Ami magát a programot illeti, a legfontosabb, hogy gyakorlatilag állandóan változik. Kisebb-nagyobb javítások szabálytalan rendszerességgel vannak, komolyabb fejlesztések havonta. Ez utóbbiaknak köszönhetően került bele a szimulációba a szél – irány és sebesség folyamatosan kijelezve a HUD-on – a járműforrások köze a Righteous Rides – az elért szinttől függően juthatunk hozzá meglehetősen kívánatos szeke-

rekhez, olyanokhoz, melyekhez egyébként csak árverésen, viszont minden darabból személyenként csupán egyetlenegy a limit. De egyáltalán így lesznek újabb verdák, pályák és sok minden más. Nagyon élvezem, hogy a fejlesztők odafigyelnek arra, hogy a játékosok mit akarnak. Amikor ezeket a sorokat írom, akkor várható a hatodik komolyabb update, melyben a kedvenc újjátásom, hogy a heti szponzorált versenyek első tíz helyezettje kerül díjazásra, nem csak az első három. Mivel van olyan pálya, ahol rendszerint az első ötben vagyok... © A legkellemesebb az egészben, hogy nem kell túl erős gép a játék futtatásához. Nekem egy 700 MHz-es PIII-ason, 128 MB RAM-mal, GeForce2-vel tökéletesen jól fut. Ennél pár százezer forinttal erősebb van is ugyanolyan volt a látvány ©. Nem csoda, ez a *Need for Speed: Road Challenge* – az USA-ban High Stakes – motorja, erőteljes ráncfelvarrások után.

**Sam Joe**

(a teljes cikket a CD-n olvashatjátok)







GameStar

# INTERNETELÉRÉSEK OPTIMALIZÁLJUNK!



**I**nternetes kapcsolatunk elég sok beállítási lehetőséggel rendelkezik, melyeket a Windows jótékonyan elrejt előlünk. Ezek tweakelésével bizonyos kereteken belül jobbá tehetjük elérésünk minőségét – attól függően, hogy épp játszani, vagy letöltögetni szeretnénk.

Az internet által is használt TCP/IP protokoll jellemzőit kliens oldalról is szabályozhatjuk jó néhány beállítási lehetőséggel. A Windowsba ezek az értékek fixen be vannak úgy mond „égetve” a Registrybe, általános célra megfelelő (azaz az MS szerint optimális) számadatokkal, ebből következően a szélsőséges értékek felé tolvá a beállításokat egy adott cél szempontjából elérhetünk akár sokkal jobb – vagy persze sokkal rosszabb eredményt is. Nem mindegy ugyanis, hogy mire akarjuk használni a netet: míg nagyobb file-ok letöltésénél nagy csomagokban jön az adat, addig a játékok kliens–szerver kommunikációjára inkább a konstans, de igen intenzív, kis adatcsomagú oda-vissza küldözgetés a jellemző.

## Csodát ne várjunk

Előjáróban le kell szögezni pár dolgot. Először is: semmiféle beállítás segítségével nem léphetjük túl kapcsolatunk fizikai korlátait. Ha a szolgáltató például 512/128 kbps-ot biztosít, akkor ennél több semmiképp nem lehet, bármit állítunk is be. Mi csak az adatcsomagok küldözgetési feltételei / gyakorisága kapcsán tudunk módosításokat eszközölni, és ezzel befolyásolhatjuk a sebességet. A fenti-ekből következően nem tudjuk a vonalat zavarmentesebbé vagy kevésbé leterheltté tenni – ez a hálózati szolgáltató, ill. az ISP hatásköre – valamint jól látható az is, hogy ezek a módosítások gyengébb kapcsolatokat (analóg-vonali modem/ISDN) esetén kezdők számára sokszor észre sem vehető változást hoznak. Aki viszont gyakran játszik neten, ráadásul széles sávú kapcsolata van (kábelnet vagy DSL), az feltétlenül foglalkozzon ezzel – akár drasztikus mértékű javulás is előállhat. Megjegyzendő továbbá, hogy valamilyen misztikus oknál fogva Linux alatt néha kissé stabilabb eredményt tudunk elérni (talán a Microsoft ördöge hiányzik ☺). Linux-tanfolyamot nem indítottunk most, mert nemhogy a rovat, de talán még az újság kereteit is kimerítené; a lényeg összefoglalható annyiban, hogy minimális Linux-ismeretekkel már érdemes a netet egy Linuxos Proxyba kötni (egyébként is jó

lehet tűzfalként), és arra csatlakozni windows-os „játékgépünkkel”. Erre a célra egyébként tökéletesen megfelel akár egy monitor és minden egyéb nélküli 486-os is, melyet manapság szinte fillérekért lehet beszerezni.

## Akkor vágjunk bele!

Mint már említettem, a beállításokat mélyen a Registryből kellene előbányászni, ezért ne álljunk neki manuálisan a műveletnek, használjunk inkább valamilyen segédprogramot. Javasolom az iSpeed for



Win-

dowst

(www.hms.com), vagy

a Broadband Wizardot

(www.broadbandwizard.net), melyek kipróbá-

lásra letölthetőek. Ezek eléggé ismertek és biztonságosak, de persze biztosan létezik számtalan freeware megoldás is (legrosszabb esetben Windows reinstall, más baj úgysem történhet ☺). Következzenek rövideen a fontosabb beállítási lehetőségek:

**Maximum Transmission Unit (MTU/IPMTU):** A legnagyobb átvihető adatmennyiség egy frame-ben: ez a szétarabolódást szabályozza. Értékét emelve (egy bizonyos szintig) javul a nagy fájlok letöltése. Default érték: 576 modem esetén, 1500 széles sávnál.

**Maximum Segment Size (MSS):** TCP/IP kapcsolat létrejöttkor a két fél beállított értékének a minimuma: ez adja a legnagyobb adatszegenst, melynek vétele a Winsock felkészült. Mivel egy csomagfejlec 40 bájt, az MSS-nek legalább 40-nel kevesebbnek kell lennie az MTU-nál. Túl alacsony értékeknél az adat/fejlec arány is túl kicsi lesz, míg magasaknál

a nagy IP datagramok miatt töredezik a cucc.

**Receive Window (RWIN):** Ennyi adat fogadására van felkészülve a gép. Túl magasra állítva nagyobb lesz a veszteség („loss”-os lesz a kapcsolat), míg túl kicsire téve nagyon gyér lesz az átvitel. Általában az MSS 3-4-szerese a megfelelő, de a fenti segédprogramok

is számolnak nekünk elég optimális RWIN-MSS értékpárost.

## Time To Live (TTL):

az engedélyezett úgrások maximális száma a hálózaton a cél eléréséhez. Ha nem tudunk eljutni egy távoli site-ra, rakjuk nagyobbra.

Default érték Win9x-nél 32, NT-nél 128.

**MTU Auto Discovery:** Kideríti egy bizonyos útvonal (route) legmagasabb használható MTU-ját, és azt használja. Általában érdemes használni, de eléggé helyzetfüggő: ezt tényleg próbálgatni kell.

**Black Hole Detection:** „Black Hole” routerek (választ nem küldő adatelnyelők) keresése – végeredményben információforgalom-növelő hatású.

## Egyedi értékekhez való próbálgatás

Hogy mely értékek a megfelelőek, azt mindenkinek magának kell kipróbálnia a saját kapcsolat alapján. A következő táblázat általános, hozzávetőleges értékeket tartalmaz a magyar széles sávú kapcsolatokhoz. Ez nyilván nem lehet mindenkinek tökéletes, ezért azt tanácsolom, hogy szánjatok egy kis időt a keresgélésre, megéri.

	Letöltéshez	Játékhoz
MTU	7000-8000	1500
RWIN	Kb. 60 000	Kb. 11 000
TTL	32	64
Auto Discovery	1	1, néha 0
Black Hole Detect	0	0

Összefoglalásként elmondható, hogy a letöltésre optimalizált beállítások esetén az adatok nagyobb csomagokban érkeznek, és gép nem ad le annyi nyugtázást a küldőnek a gép, viszont a nagyobb adatcsomagméretek miatt a játékok apró méretű küldözgetésénél a Ping erősen megugrik. A Pingre optimalizált beállítások ezzel pont ellentétesek, ott viszont a letöltés sebessége korlátozódik majdnem a felére. Mindig használjuk az épp megfelelőt, hiszen csak egy pillanat az átállítás és az újrcsatlakozás.

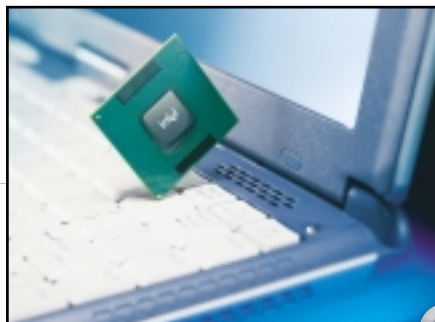
A következő hónapban egy konkrét játék beállításain szemléltetjük, hogyan lehet még jobb sebességet kihozni kapcsolatunkból. Addig is maradok tisztelettel:

Kecske



# HARDVERHÍREK

GameStar



## A HP az nVIDIA-t választotta

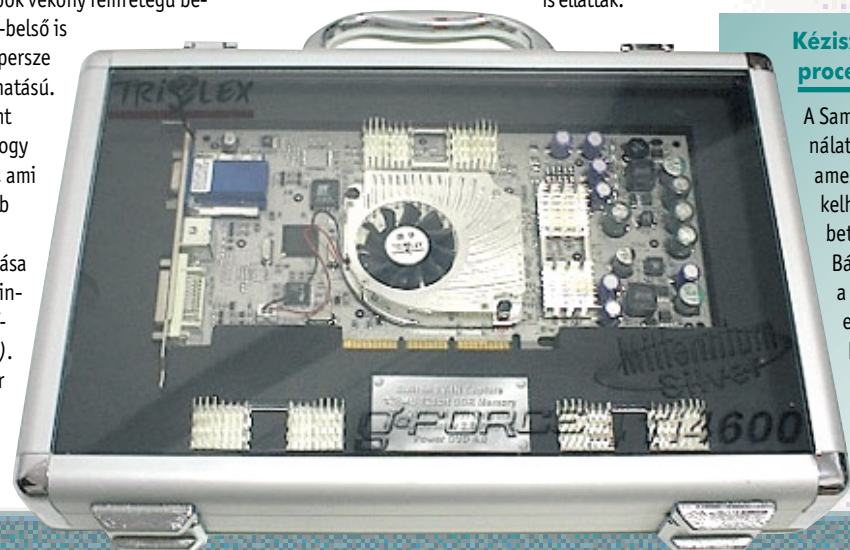
A Hewlett-Packard az nVIDIA nForce 420-D típusú alaplap lapkészletét választotta HP Pavilion asztali számítógépeihez. A Toshiba és a Dell már használja ezeket a chipet, hozzájuk csatlakozott most a Hewlett-Packard, amelyet várhatóan jó néhány japán gyártó követ majd. A HP jelenleg azt tervezi, hogy további nVIDIA termékeket használ fel számítástechnikai berendezései előállítására.

## Az Intel új processzorai mobil számítógépekbe

Az Intel a közelmúltban mutatta be új mobil processzorát, mely az ágazat legkisebb hordozható számítógépeit támogatja. Az öt kis- és ultrakisfeszültségű (Low Voltage és Ultra Low Voltage) modellt a mininotesz gépek igényeinek megfelelően optimalizálták. Ehhez a kategóriához az egymeghajtós, 2 kg körüli súlyú, többnyire 10–12 hüvelykes monitorral ellátott, alig 2,5 cm vastag mobil PC-k tartoznak. Az ultra-kisfeszültségű mobil processzorokat sub-notebook gépek (a kevesebb mint 2,5 cm vastagságú, 1,8 kg alatti súlyú, 8–10 hüvelykes képernyővel felszerelt parányok) és különféle új eszközök (pl. Tablet PC-k) támogatására fejlesztették ki. Az ágazat legkisebb fogyasztási mobil processzora, az ultra-kisfeszültségű Mobil Intel Pentium III-M, olyan alacsony hőmérsékleten működik, hogy a rá épülő rendszerkonfigurációk némelyike akár ventilátor nélkül is üzemeltethető, így még tovább növeli az akkumulátor-üzemidőt.

## Egyedi GeForce4-es kártyák

A tajvani Triplex különleges GeForce4 chipre épülő videokártyák forgalmazásába kezdett. A cég a grafikus vezérlők külső és belső tulajdonságaira is komoly hangsúlyt fektet. Terméksorozata, a Millennium Silver ugyanis ezüstszínű, miután a gyártás során a nyomtatott áramköri lapok vékony fémrétegu bevonást kaptak, sőt a NYÁK-belső is tartalmazza a fémet, ami persze nem ezüst, csupán olyan hatású. A Triplex elmondása szerint a technológia nemcsak, hogy javítja a NYÁK-hőleadását, ami az alkatrészek alacsonyabb hőmérsékletű működését eredményezi, de alkalmazása esetén kevesebb a zavaró interferencia is (meg hát milyen külön néz má' ki -Boe). A Triplex Millennium Silver GeForce4 Ti4600 kb. 450 dolláros áron kerül majd forgalomba.



## AMD-leleplezés tanfolyami keretek között

Az Intel a közelmúltban tanfolyamot indított chipgyártó partnerei számára. A továbbképzéssel arra szeretne rámutatni, hogy az AMD által kitalált, a processzorok valós teljesítményének jelzésére használatos viszonyszámrendszer hibás. A bemutatók az AMD Athlon XP 2000+, egyébként 1,67 GHz-es frekvencián üzemelő procijára fókuszálnak, mely az Intel szerint közel sem teljesít olyan jól, mint ahogy azt a számok sejtene engedik. Az AMD-ről tudva lévő, hogy az Athlon XP piacra dobása óta nem a valós működési frekvenciát, hanem egy teljesítmény-viszonyszámot tüntet fel. A kisebb gyártó azért vezette be ezt a jelölési rendszert, mert rájött, a felhasználók többsége a minél magasabb működési frekvencia alapján vásárol új processzort.

## Itt az első 0,13 mikronos AMD processzor

Megjelent az AMD első 0,13 mikronos csíkcsélességgel készülő processzora. A rézalapú gyártási technológia alacsonyabb üzemi hőmérsékletet eredményez, valamint a magasabb órajel-frekvencia használatát teszi lehetővé. Az első

ilyen processzor az AMD Athlon XP mobil változata lesz, mely Socket A tokozású és 266 MHz-es rendszerbuszóra jellelve meglehetősen gyors notebookok készítését teszi lehetővé, alacsony áron. A mobil proci egyébként támogatja az AMD PowerNow! technológiáját, mely alacsony kihasználtság esetén először az órajelet, majd a tápfeszültséget csökkenti az alacsonyabb fogyasztás érdekében. Még az első negyedében megkezdik az új mobil AMD Athlon XP 1400+ és 1500+ processzorok szállítást, a nagyobb sebességű 1600+ és 1700+ ok későbbi időpontban kerülnek majd forgalomba. A mobil AMD Athlon XP 1400+ ára 190, az 1500+ 250 amerikai dollár lesz. A nagyobb órajelű 1600+ 380, míg az 1700+ 490 USD-be kerül majd.

## Kéziszámítógépekbe fejleszt processzort a Samsung

A Samsung kézziszámítógépekben használatos mikroprocesszort fejlesztett ki, amelyről úgy gondolja, hogy versenyezhet a PDA-piacon vezető szerepet betöltő Motorola és Intel eszközökkel. Bár egyelőre keveset tudni róla, a Samsung állítása szerint az új chip energiaigénye mintegy 50 százalékkal lesz kisebb a most kapható kézziszámítógépek processzorainál. A CPU első változata már ez év második negyedében megjelenhet a piacon.

## Meglepő Creative-lépés

A Creative Labs 3D Blaster 4 RX7500 néven bemutatta ATI Radeon 7500 chipes videokártyáját. A Creative e termék piacra dobásával sokakat meglepett, több szempontból is. Egyrészt köztudott, hogy a vállalat már régóta nVIDIA lapokra építi grafikus vezérlőit, másrészt a Creative épp a közelmúltban vásárolta fel a professzionális grafikus chipet gyártó 3Dlabs céget, amelynek révén saját tervezésű kártyákkal szeretett volna a piacra lépni. A nemrég ki-került termék 64 MB 160 MHz-es SDRAM-mal és a 265 MHz-en működő Radeon 7500-as grafikus maggal van ellátva. Az AGP kivételű kártyát DVI- és tv-csatlakozóval is ellátták.

## Összefogás egy csatlakozóért

Összefogott a Hitachi, a Panasonic, a Philips, a Silicon Image, a Sony, a Thomson és a Toshiba, hogy egyetlen csatlakozóban egyesítsék a szórakoztatóelektronikai eszközök audio- és videocsatlakozási felületeit. Az így születendő High Definition Multimedia Interface (HDMI) specifikáció egy csatlakozóba integrálna a nagy felbontású video- és többszörös audio-adatfolyamok továbbítását, a DVI szabványra alapozva. A HDMI-vel a tömörítés, átalakítás nélküli kép- és hangtovábbítás jobb minőséget és egyszerűbb kábelvezetést biztosítana. A szabvány hamarosan az iparág szereplői számára is bemutatkozik.

## PlayStationBB

Már három japán cégnél lehet előfizetni a PlayStation 2-höz szánt széles sávú internetszolgáltatásra, a PlayStationBB-re. Az internetes kapcsolathoz merevemelt is tartalmazó bővítményre van szükség, aminek ára 18 ezer jen (a PS2 árának kétharmada). A magas ár miatt az internetszolgáltatók részletfizetési konstrukciókat kalkulálnak ki, míg a Sony valamiféle bérleti lehetőségen gondolkodik. Az első, széles sávú hálózattal kompatibilis játék, a soron következő Final Fantasy lesz.

## A C64 él, és élni is akar

Adam Dunkels és Peter Eliasson webszerverre alakított át egy nyolcvanas évekből a nyakukon maradt C64-es számítógépet, hogy bizonyítsák, modern számítógépek ide vagy oda, a C64-et nem lehet olyan könnyen kiradírozni a számítástechnika történetéből.

## Nagy felbontású, 23"-os Apple Cinema Display

Az Apple bemutatta Cinema Display folyadékkristályos képernyőjének legújabb, 23" átlós képméretű, megnövelt felbontású változatát. Az új megjelenítő által támogatott legnagyobb (natív) felbontás 1920x1200 képpont, amely már elegendő a High Definition Television (HDTV) anyagok számára is. Az aktív mátrix XOS folyadékkristályos technológiára épülő Apple Cinema HD Display teljesen digitális úton csatlakozik



## Olcsóbb konzolok

A Nintendo a GameCube árának csökkentését tervezi, melynek mértéke elsősorban attól függ, hogy a Sony miként módosítja a PlayStation 2 jelenleg 299 dolláros árát. A Nintendo szakemberei a Sony lépését követően kalkulálják ki a konzol ellenértékét. Amennyiben a PlayStation 2 ára 200 dollár környékére csökken, a Nintendo is új árat szab a jelenleg 199,95 dolláros gépének. Míg a két gyártó a másik árcsökkentésére vár, a Microsoft már be is jelentette, hogy Európában olcsóbbá teszi az Xboxot. A március 14-én piacra került konzol eddig 479 euróba került, április 26-tól azonban 299 euróért, illetve 199 fontért lehet hozzájutni. Azok az európai vásárlók, akik még az eredeti, 479 eurós áron jutottak az Xboxhoz, „kártérítés” gyanánt egy ajándékcsomagot kapnak, amelynek tartalmáról a címen lehet informálódni.



## Barkács PC

Biztonságosan szállítható, hordozható számítógépet állított elő egy amerikai férfi, amikor úgy döntött, hogy egy szerszámosládába építi PC-jét. A gépház tekintetében a fiatalembernek egy néhány dolláros, masszív ki-



## Megoldás a kétmonitros felhasználóknak

Piacra került a kétszáz dolláros "Personal Cinema with GeForce2 MX 400" elnevezésű berendezés. A termék egy kettőskimenetű GeForce grafikus kártyát párosít egy külső tv-tunerrel és egy távirányítóval. Ezért, aki két monitorral rendelkezik, az az nVIDIA TwinView technológiájával két képernyőre tejesztheti ki munkaasztalát. Ha kezdődik valami érdekes a tévben, az egyik monitort televízióvá alakíthatja,

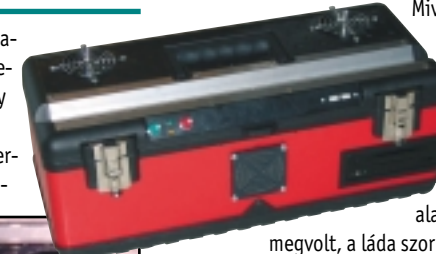
## Cserél a HP és a Philips

A HP-nél e hónaptól megkezdődik az első generációs DVD100i meghajtók cseréje (mint tudjuk, ezek nem nagyon hajlandóak



olvasni az írott kódringokat). Az inkompatibilitás miatt dühös felhasználók – állhatatosságuknak köszönhetően – olyan modern típusokhoz juthatnak, amelyek képesek kezelni a DVD+RW-t és a DVD+R-t is. Az ügy egyelőre csupán az amerikai és kanadai felhasználók számára vesz kedvező fordulatot, akiknek május 1-je és június 30 között lesz lehetőségük a cserére, de még így is 100 dolláros díjat kell fizetniük a szolgáltatásért. A Philips is tesz lépéseket elagott DVD-meghajtóinak felszámolására, de a holland cég nem számol fel pénzt azoknak, akik régebbi típusokkal rendelkeznek, de modernibbet szeretnének. A Philips ugyanis kiad egy CD-t, amely az eszközbe helyezve automatikusan elvégzi a frissítést, ami után olvashatóvá válnak a DVD+R lemezek.

alakítású Stanley eszközdobozra esett a választása, amiben aztán házilagos módszerekkel rendezte el a bele való alkatrészeket.



Mivel akármilyen nem építhetett be a „házbá”, így került a hang-, a video- és a LAN-kártya is egy Biostar M7VKQ alaplapra. Amikor ez megvolt, a láda szorult némi átalakításra. Előkerült hát a fűrés, aminek munkálkodása után a szükséges ledek, ventilátorok és kapcsolók is a helyükre kerültek. Az eredmény pedig egy használható, Toolbox PC fantáziavnevű barkácsgép lett. (Tanul a gyerek... Gondolom, mondanom sem kell, honnan meríthette az inspirációt © - Boe)

a másikon pedig tovább dolgozhat. A tv-tuner infrasarkanos érzékelővel van ellátva, így felhasználó a távirányítóval könnyedén tud csatornát váltani, állíthatja vele a hangerőt, sőt a mellékelt szoftver segítségével akár digitálisan is rögzíthet musorokat a számítógép merevlemezére.





### Személyre szabható Panasonic telefon

A nyár folyamán jelenik meg a Panasonic új telefona, a 256 szín megjelenítésére képes, polifónikus csengőhangzást biztosító GD67. A készülék érdekessége, hogy maximálisan igazodik a felhasználó személyiségéhez. Az átlátszó hátlapot eltávolítva, az ember egyéni ízlésének megfelelően díszítheti mobilját. A kiválasztott fotót vagy színes magazinlapot a csomagban található sablon segítségével méretre vágva, bárki egyszerűen elkészítheti az egyéniségét tükröző, hátlapba illeszthető képet. Az új modell a multimédiás üzenetátvitelt támogató EMS szabványnak (Enhanced Message Service) is megfelel (az EMS-kompatibilis telefont használó barátoknak szánt üzenetekhez formázott szöveg, képek, animációk és hangok is csatolhatóak).



### Új, digitális fényképezőgép a HP-tól

A HP Magyarországon is bemutatta Photosmart 812 digitális fényképezőgépét. Az eszköz a HP Instant Share technológiájával, négy megapixeles összfelbontással, video-és audiorögzítési képességekkel,



valamint az opcionális HP Photosmart 8881 dokkolóállomással gondoskodik az egyszerű használatról. A kamera 21x-es (3x-os optikai és 7x-es digitális) zoomolást nyújtó Pentax precíziós lencsével kerül forgalomba. A digitális géppel a felhasználó nemcsak állóképen, hanem a 60 másodperces video- és audioklip készítésének lehetőségét kihasználva, hangaláfestéses mozgóképen is megörökítheti a kívánt eseményt. A gép tulajdonosa egyetlen lépéssel különféle eszközököz csatlakoztathatja fényképezőgépe opcionális HP Photosmart 8881 dokkolóállomását, így akár az otthoni tévékészüléken is megmutathatja családtagjainak a frissen rögzített álló- és mozgóképeket.

### SmartBuy adathordozók



Új CD-R márka forgalmazását kezdte meg a Napfény Kft. Smart Buy név alatt igencsak figyelemfelkeltő CD-R és CD-RW korongok kerülnek forgalomba, ugyanis a megszokottól eltérően nem a címkézhető, feliratozható oldal, hanem maga az adathordozó felület pompázik élénk színekben. Láthattuk már „hagyományos” ezüst, arany, kék, zöld árnyalatok CD-s verzióit, ezúttal viszont élénk (közel) alapszínekkel találkozunk. Legszélsőségesebb példa a PlayStation mintára ko-

romfekete hordozófelületű korong, de hasonló megjelölést képesek kiváltani az élénk kék, bíbor, vörös, narancs, zöld változatok. A termékpaletta másik különlegességét Silver Diamond névvel illeték, jellegzetessége – a nyomtatható felületen túl – hogy ezüst színű hordozófelületén nem hagy szabad szemmel felismerhető nyomot a menetek és sávok lezárása, ezzel szinte megtevesztésig hasonlít a gyárilag nagy sorozatban előállított lemezekre. Találkozhatunk még újírható diszkekkel, köztük olyanokkal, melyek a régebbi asztali CD-lejátszók kedvéért speciális optikai tulajdonságokkal bíró rávezető szakaszt tartalmaz. A termékek többféle csomagolásban és kiszerezésben kaphatók, áruk csak kis mértékben haladja meg a szokásosnak mondható szintet. További részletes információk és árak a [www.multimedia.hu](http://www.multimedia.hu) címen találhatóak.

### Csőves hangszóró az AOpen-től

A PC-s hangszóróktól szokatlan formavilággal rendelkező termékkel rukkolt elő az AOpen America. Titanium GT Surround Sound rendszernek henger alakú hangszórói 360 fokos körben sugározzák a hanghullámokat, eltérően a hagyományos, hallgatót „megcélzó” megoldásokkal. Az Aopen állítása szerint az előbbi megoldás azért tud gazdagabb hangzást biztosítani, mert a Titanium rendszer független oszlopaiban mozgó levegő teltebb mély hangokat és gazdagabb hangképzést nyújt. Az Aopen „Clyndynamics” hasonlít a JVC FS-SD1000 (<http://www.jvc.com.sg/HiFi/FS-SD1000.html>) rendszeréhez. Amíg a JVC-s cucc CD-lejátszóval együtt 400 dollár, a Titanium GT 80 dolláros áron kapható e hó naptól.



### MP3-újdonság a Creative műhelyéből

A Creative bemutatta 20 GB-os tárolókapacitással, USB porttal, FireWire csatlakozóval és beépített MP3-kódoló szoftverrel rendelkező Jukebox 3 nevű MP3-lejátszóját. A rázkódásgátló programmal ellátott szerkezet akkumulátora 22 óra üzemidőt garantál, és 16 GB-nyi zeneszám tárolására képes. A készülékhez járó szoftverek között szerepel a széles körű audiólejátszási és -feldolgozási lehetőségeket garantáló Play Center új verziója, valamint a File Manager, amely az adattovábbítást segíti a Jukebox 3 és a számítógép között. A Creative hamarosan előrukkol a Jukebox 3 egy szerényebb változatával is, amely csupán 10 GB-os merevlemezrel rendelkezik majd.

### 10 GB-os iPod

Azért a macéseknek is kijut a jóból... Az Apple bemutatta az iPod hordozható MP3-lejátszó új, 10 GB-os merevlemez tartalmazó változatát, amely már kétezer, CD-minőségű dal tárolását teszi lehetővé, kis méretben, alig 20 kg súly mellett. Az új lejátszó felhasználói a díjmentesen letölthető szoftveres-kiegészítő segítségével a zene mellett akár 1000 nevet és címet is megőrizhetnek az iPod-on. E berendezést használva a FireWire kapunak köszönhetően az adatátvitel közel harmincszor gyorsabb, mint a más hordozható MP3-lejátszókon elterjedt USB megoldásokkal. Az iPod akkumulátora 10 óra játékidőt biztosít két feltöltés között, ami törtenhet a Mac FireWire kapujáról, vagy a mellékelt hálózati töltővel is.





# NAGY 2002/2003-AS HARDVERELŐZETES TREND TREND HÁTÁN

GameStar

**A** CeBIT-en, és utána is elég sok érdekességet tudtunk meg a hardverpiac 2002/2003-as irányairól, trendjeiről. Ennek szintetizálása, formába öntése elég sok időt és utánajárást vett igénybe, ezért történhetett meg az, hogy előző számunkba már nem férhetett be a most következő cikk. Véleményünk szerint azonban megérte várni az interjúkra, sajtójelentésekre, mert elég érdekes dolgokat tudhattunk meg belőlük. Reméljük, Ti is érdeklődéssel olvastátok majd!

kezdjük el a jövőbe tekintést rögtön a 3D-s grafikus kártyáknál!

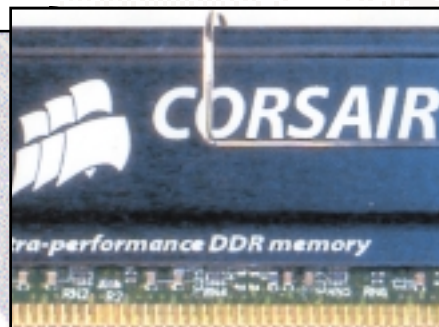
## A GeForce-ok és Radeon-ok újabb mérközése

A GeForce 4-nyel és a Radeon 8500-zal még távolról sincs vége a meglepetéseknek. Egyik gyártó sem ül a babérjain, hanem gőzerővel dolgozik az újabb fejlesztésein. Az idei évben is – akárcsak a prociknál – tovább emelkedik a grafikus kártyák frekvenciája, de ez még nem minden. A jobb minőségű képmegjelenítés és az új 3D-s technológiák bevezetése is napirenden van. Ha mindezeket az újításokat a játégyártók is felhasználják, akkor 2002 végére egy újabb hatalmas ugrásnak lehetünk szemtanúi – a PC-k grafikai világa, valamint a valóság között egyre kisebb lesz a különbség.

### Már a nyáron érkezik a GeForce 5

Bár még alig telt el pár hónap azóta, hogy megismerhettük a Gef 4-et, az Nvidiánál már a következő típuson dolgoznak. Terveik szerint 2002 nyarának végén már piacra is dobhatják. Ezzel tulajdonképpen ők is elismerik, hogy a 4-es számú versenyző csak egy átvezető lépőcső volt a 3-as és 5-ös között: a Gef 4 csak egy feljavított 3-as architektúrával rendelkezett, még a gyártási technológia is 0,15 mikronos volt. A Gef 5-nél, a jelek szerint, megtörténik a váltás a 0,13 mikronra. Így tovább lehet majd növelni a frekvenciát, és a hűtés is kevesebb gondot fog okozni. Előfordulhat, azonban, hogy az nVIDIA „idő-

zavarba” kerül, mert a vetélytárs ATI már júniusban piacra akarja dobni a GeForce 4 Ti 4600-erő titkos fegyverét, és a Matrox is egyre közelebb kerül az elmondásuk szerint félelmetes teljesítményű, „mindent verő” kártyájuk bemutatásához, szóval forró nyárra számíthatunk.



Luciano Alibrandi  
nVIDIA  
(Technikai marketingmenedzser)

**„Természetesen tovább növeljük kártyáink frekvenciáját. De nagyon fontos, hogy egy olyan integrált GPU-t fejlesszünk ki, amelyik több szabadságot biztosít a játék-designereknek. Ebből a szempontból a PC-t, mint játékplatformot nem lehet lemosni.”**

3Dfx-es élsimítás? Szerencsére a gyártóknál – a magasabb frekvenciák, gyorsabb teljesítmények mellett – a minőség javítása is szerepet kapott. Az élsimítás továbbfejlesztésével egy jobb, teljes képernyős antialiasing eljárás dolgoztak ki az nVIDIA-nál. Ennek segítségével, a játékokban a pixeles éleket teljesen eltüntetik, ugyanakkor a különböző grafikus elemek között egy sokkal tisztább, kontúrosabb átmenetet hoznak létre (mely minőségileg lekörözi a jelen számunkban kivesézett mostani élsimítási technológiákat). Ebben a munkában a gyártó igencsak számít annak a 120 mérnöknek a tudására, akiknek a 3Dfx felvásárlásakor lett a munkáltatója. (Összesen, mintegy



Hans-Wolfram Tismer  
Gainward  
(Ügyvezető)

**„A grafikus kártyák 90%-a még az Nvidia által megállapított specifikációkat sem használja ki. Mi nem hagyjuk veszendőbe a technikai lehetőségeket, hanem mind felszerelésben, mind teljesítményben a maximumra törekszünk.”**

700 mérnök dolgozik az nVIDIA-nál...) Az ő szakértelmükre komolyan szükség lesz az új chipgeneráció elkészítésénél. Ezzel a trenddel végre megáll az a folyamat, ahol a gyártók a minőség-növekedést szinte kizárólag a felbontás növelésével akarták elérni. Jó hír, hogy az új élsimítási technológia számológépe kisebb, viszont lényegesen több memóriát igényel. Ezért a 128 megabájtos kártyák már alapszerelésnek fognak számítani. (Huh, ez azért kicsit durva ahhoz képest, hogy sok embernek az egész gépében nincs sokkal több 64 MB-nál!)

### Integrált 3D-s grafika

A profi játékosok számára nem téma, a tömegek számára azonban érdekes lehet: mint tudjuk, a legtöbb Nforce lapkakészlettel felszerelt alaplapra már beépítették az integrált grafikus kártyát, más néven



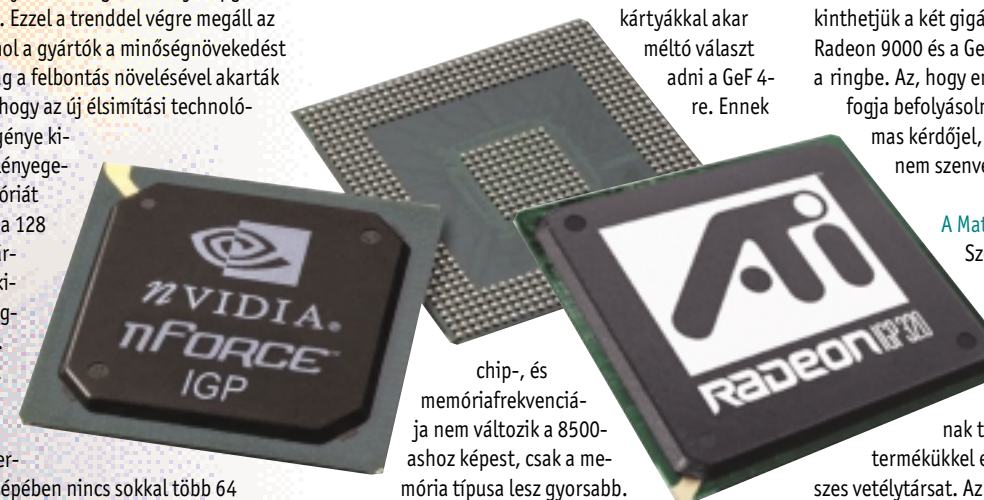
IGP-t (Integrált Grafikus Processzor). Eddig azonban ezek a kártyák a kicsit lassabb GeForce MX-2-sorozatból származtak. 2002 második felétől ebben is változás várható: az alaplapokon a gyorsabb, GeForce MX-4 chipek lesznek megtalálhatóak. Ezzel ismét sokakat gondolkodába ejthetnek, nem éri-e mégis meg az alaplapot integrált grafikus vezérlővel együtt venni. Mivel a nagy komplettgép-gyártók komolyan érdeklődnek ez iránt a megoldás iránt, a jövőben ennek a rendszernek a további elterjedésére számíthatunk.

### Új Radeonkártyák

Egyelőre az ATI új kártyái ügyében teljes titkolódzásba merült, de szerencsére néhány licencvásárló cég elcsepegetett néhány információmorzsát a GeForce-konkurenciáról. Az ATI, a 2002 tavaszán megjelenő Radeon 8500XT-



kártyákkal akar méltó választ adni a Gef 4-re. Ennek



chip-, és memóriafrekvenciája nem változik a 8500-ashoz képest, csak a memória típusa lesz gyorsabb.

Ennek ellenére a teljesítménye – az ígéretek szerint – eléri egy GeForce 4 Ti 4400-ét. 2002 második negyedében aztán megérkeznek az ATI nagygépi: az új, RV250-es chipkészletre épülő kártyák. A Radeon 8700 és 8800 megemelt GPU- és memóriafrekvenciával fog rendelkezni: ez a 350/550 MHz-es értéktől egészen a 350/600 Mhz-ig terjedhet. (Csak emlékeztetőül: a Radeon 8500 275/550 Mhz-es frekvenciával dolgozott – hasonlóan

a GeForce 3 is.) Az új kártyák megmaradnak a már bevált Radeon 8500-as technológiánál, a fejlesztők nem terveznek új 3D-s tulajdonságokat. Ezek a modellek azonban, a pletykák szerint, csak rövid ideig lesznek a Nr. 1-ek az ATI-nál: várhatóan már júniusban megjelenik az igazi, GeForce 4 Ti 4600-gyilkos. Feltételezett neve Radeon 9000 lesz... Júniusban tehát ismét megtekinthetjük a két gigászs összecsapását – ekkor a Radeon 9000 és a GeForce 4 Ti 4600 fog beszállni a ringbe. Az, hogy ennek a végeredményét hogyan fogja befolyásolni a GeForce 5, még egy hatalmas kérdőjel, mindenesetre izgalommal nem szenvedünk majd hiányt.

### A Matrox luxuskártyája

Szegény Matroxról az utóbbi időben nem sokat hallunk: az egykor kitűnő minőségű kártyákat gyártó cég némileg kiszorult a piacról. Ennek véget vetve most vissza akarnak térni a 3D-s kártyák világába – új termékkel egyszerre akarják kiütni az összes vetélytársat. Az új, Nobel chippel felszerelt kár-

### 3D-s kártyák – pár szóban

A highend (csúcscategóriás) kártyáknál alap lesz a 128 MB memória. A DirectX 9 megjelenésével már 64 bites színmélységben is kalandozhatunk, valamint tovább csökken a CPU-ra nehezedő feladatok száma.

Az alaplapra integrált kártyák elterjedése olcsóbb PC-árakat tesz lehetővé. Ezek a rendszerek azonban ritkán nyújtanak elég teljesítményt az élvezetes játékhoz.

Gamestar-vélemény: Csak semmi kapkodás! Annak ellenére, hogy számos új kártya jelenik meg 2002 harmadik negyedéig, a mostani high-end kártyák teljesítménye bőven elég 2003-ig.

EXTRA

EXTRA





tyák nemcsak nagyobb teljesítményűek lesznek, de árban is meg fogják dönteni az eddigi, ilyen szempontból „verhetetlen”, 500 eurós Ti-4600-as kártyákat. Ezzel új irányt jelölnek ki a 3D-s luxuskártyák területén – igaz, ez a játékosok többségét nem igazán érinti... (Egyelőre – Boe) A hatalmas durranásként beharangozott kártyák a Parhelia névre fognak hallgatni. Az áttörést a Matrox a javított T&L képességekben és a teljesen új, Displacement Mapping technológiában látja. A Displacement Mapping a Bump Mapping továbbfejlesztett variációja: segítségével még valóságosabb felszíneket lehet produkálni. Ennél a módszernél az objektumra egy speciális textúrát feszítenek, amelyik figyelembe veszi az objektum mozgását, átalakulását is. Így a textúra nemcsak a tárgy kinézetét határozza meg, hanem bizonyos szituációkban a plasztikus átváltozását is (eddig ezt a Bump Mapping effektet csak szimulálták a kártyák). Várhatóan két fajta Parhelia modell jelenik meg, 64, illetve 128 MB memóriával. Ezeket fogja kicsit később követni a 256 MB-os (!!!) verzió – a Radeon 9000 és a GeForce 4 igazi ellenfele. Ha minden jól megy, már ezen a nyáron találkozhatunk a 300 MHz-es frekvenciájú Parheliákkal.

#### Vonzó alapkártyák

A kedvező árkategóriájú grafikus kártyák 2002-ben is megtalálják a helyüket a piacon: sokak számára egyáltalán nem fontos a GeForce 4, 5 brutális ereje, sokkal inkább egy jó ár-teljesítmény arányú cuccra van szükségük. Őket célozza meg a PowerVR cég a Kyro 2 utódjával, a Kyro 2 SE-vel. Az SE már 200

Mhz-en fog menni – a sima Kyro 2 csak 175 MHz-en futott – és a Hercules (3D Prophet 4800), valamint a Videologic (Vivid! XS Elite) fogja megjelentetni. A kártyák ára 130 euró körül várható, sebességben pedig a GeForce 4 MX-420-asokkal veszik majd fel a versenyt. Az Unreal 2 motorral lefuttatott első tesztek bizalomgerjesztőnek tűnnek. A Kyro 3 is közel áll már a starthoz: 2002 második negyedévében fel is bukkant.

#### 64 bites látványorgya

Körülbelül 2002 nyarának a végén, az új Radeon- és GeForce-generációk megjelenésének idején fog megérkezni a DirectX 9 is. A korai megjelenés miatt az új grafikus kártyák csak részben fogják kihasználni az új DirectX nyújtotta lehetőségeket. Mindenesetre a 9-es verzió már támogatni fogja a 64 bites színmélységet is, ami azt jelenti, hogy még az idén láthatunk grafikus kártyákat, amelyek ezt a lehetőséget támogatják. A Microsoft javított a Pixel- és Vertex-Shadingen is, ezzel még több munkát vesznek le a proci válláról, és adnak át a grafikus rendszernek. Reméljük, a játékfejlesztők is hamarosan beépítik az új opciókat programjaikba, mi pedig még látványosabb grafikát láthatunk. A grafikus kártyák mellett minket, játékosokat leginkább az alaplapok és a processzorok érdekelnek. A fejlesztő-birodalomban szinte mindenki által ismeretes a jelenlegi helyzet: a piacon két gyártó osztozkodik, az AMD és az

Intel. A 0,13 mikronos Via C3-processzort most hanyagolni fogjuk, mert játék szempontjából úgysem jöhet szóba. A jobb átláthatóság kedvéért a termékeket három kategóriába csoportosítottuk: processzor, alaplap és memória.

#### Az AMD tervei

A döntő fejlődés az AMD-nél a frekvencia 2 GHz-re való növelésében és a 64 bites architektúra bevezetésében van – ezzel készül fel a cég a következő menetet az Intel ellen. Az órajel-növekedést a 0,13 mikronos technológia bevezetésével tudják elérni, mert a 0,18-as Athlon XP 2100+ a végső fizikai határ, amit ebből a technológiából ki lehetett hozni. Zárt ajtók mögött, a CeBIT-en a kiválasztottak már megtekinthették a trónkövetelőt, amely a Thoroughbred névre hallgat (újban a gyártók már abban is versyeznek, hogy ki tud leírhatatlanabb/kimondhatatlanabb procineveket kitalálni ☺). Az új CPU órajele átlépi a bűvös 2 GHz-es határt, és nem is olyan sokára már kapható lesz Athlon XP 2800+ néven – az ára még ismeretlen. A második negyedévében jelenik majd meg a Barton, ami az utolsó SocketA foglalatra illeszkedő processzor lesz (ezzel a SocketA jövője

2004-ig biztosítottak látszik). A Barton szintén 0,13 mikronos technológiával készül majd, és felvérteztek majd egy új technológiával (SOI), amelyik az AMD szerint a chipdizájn változtatása nélkül 30 %-kal magasabb frekvenciát biztosít. Szintén a nyilvánosság kizárása mellett mutatta meg az AMD a Claw és Sledgehammer modellek első működő verzióját. A két chip csak a lábak (754 és 940) és a memóriavezérlők (egy, illetve kettő) számban fog eltérni egymástól. Az AMD ezzel az új fejlesztéssel nemcsak teljesítményben, hanem technológiában is piacvezető akar lenni.

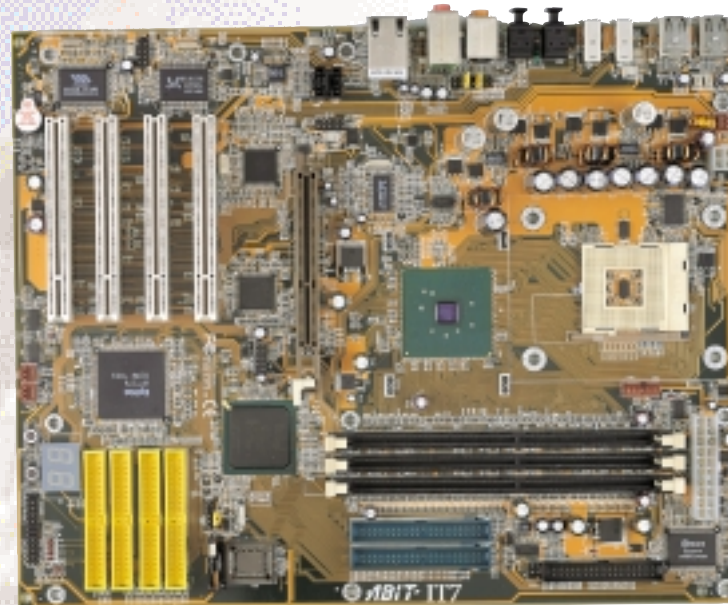
#### Érettebb SocketA

Az AMD kinyilvánította, hogy 2003 végéig biztosan támogatni fogja a SocketA foglalatot. Addig szinte minden hónapban várható lesz tőlük valami socketA-s újítás, ami azonban csak apróbb dolgokban fog eltérni elődjétől. Jelenleg a DDR333-as memóriával (PC2700) együttműködő VIA KT333-as a leggyorsabb socketA-s alaplap, de a gyorsabb memória kifejlesztésének trendje tovább folytatódik: a VIA júniusban dobja piacra a KT400-at, ami már kezelni fogja a DDR400-at (PC3200) és a 8-szoros AGP-t. Ezek az újdonságok mintegy 10 %-kal dobják meg a teljesítményt. Azok, akik gyakran mozgatnak adattömegeket be-ki a PC-ből, igencsak fognak örülni a Southbridge-be integrált USB 2.0-nak (úgy tűnik, ez utóbbi is általánossá fog válni, rövid időn belül). Az első készülékek, amelyek ilyen csatlakozással rendelkeznek – mint pl. a külső CD-írók – már kaphatóak is a boltokban. Ezzel szemben a DDR400-



Jan Gütter  
AMD  
(Sajttószóvivő)

**„Az igazi kihívás nem a processzor órajelének a növelése, hanem az egy ciklus alatt elvégzett munka mennyisége. Így a mi CPU-ink alacsonyabb frekvencia mellett legalább akkora teljesítményt nyújtanak, mint a konkurencia eszközei.”**



as memória elterjedése csak 2002 harmadik negyedétől várható. A VIA fő konkurenciája, az nVIDIA hasonló receptet követ: a továbbfejlesztett chipkészleteknek kell biztosítaniuk a cég megfelelő piaci részesedését. Mind az Nforce 620D (integrált grafikus kártyával), mind a szerényebb felszerelésű, integrált kártya nélküli kistestvére (Nforce 615D) támogatja majd a DDR333-as memóriát. A beavatottak már májusra várják az Nforce 2-t, kódnevén a Crush 17-et, amin szintén találkozhatunk a 8-szoros AGP-vel, az USB 2.0-val és a DDR400-támogatással (sőt, arról is szólnak pletykák, hogy az nVIDIA GeForce 4-es GPU-t tesz a Crush 17-re!).

#### Serial-ATA

Igazi forradalom várható a Serial-ATA bevezetésével. Bár még egyetlen megvásárolható merevlemez sem tud percenként 100 MB-nál többet pakolgatni, az alaplapgyártók már mind ATA-133-at építenek eszközeikbe. 2003-ban azonban már ez a csatló is el fog tűnni – akkor jelenik meg a Serial-ATA, amelyik sokkal inkább felhasználóbarát, és gyorsabb is, mint a jelenlegi megoldások. Ezenkívül búcsút kell mondanunk a PS2-es, soros-, és párhuzamos portoknak is, ugyanis az USB az ő helyüket is át fogja venni.

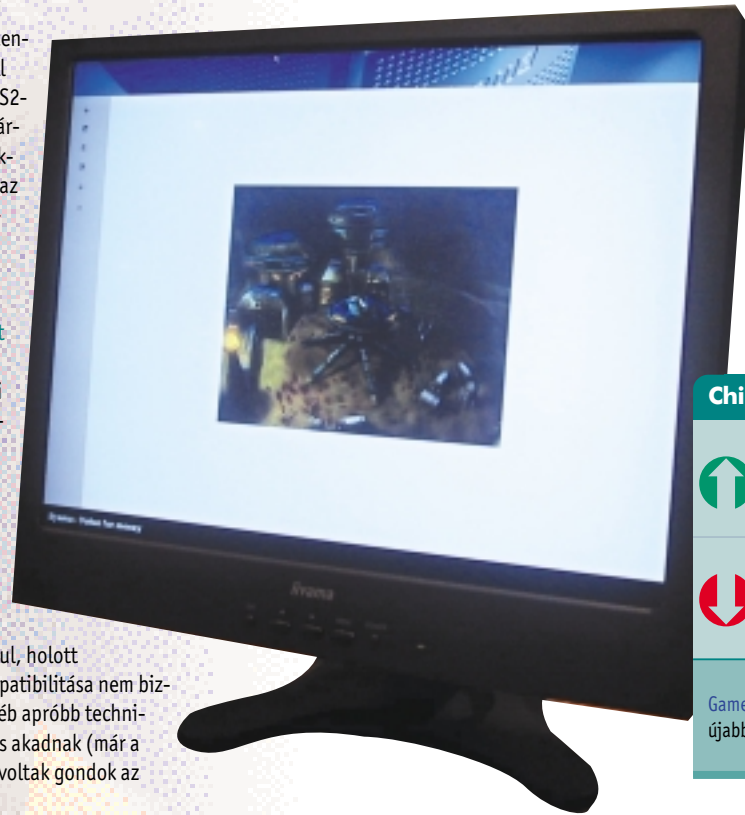
#### A DDR begyorsít

Az első DDR-generáció kezd el érni fizikai lehetőségeinek határait: bár a DDR333 (PC2700) még jól tartja magát, a VIA már a DDR400-zal (PC3200) nyomul, holott a modulok kompatibilitása nem biztosított, és egyébről technikai problémák is akadnak (már a DDR333-mal is voltak gondok az

elektronikában). A szakértők szerint egyáltalán nem lesz könnyű maradéktalanul biztosítani a megfelelő működés feltételeit a DDR400 esetében, így a felhasználóknak a kezdeti időkben mindenképpen számolniuk kell instabilitással, lefagyásokkal. A következő évben megérkezik a DDR2. Az új memóriában a feszültség 2,5

#### Intel-trendek

Az Intelnél a fejlődés a változatlan irányába mutat – idén semmilyen új processzorarchitektúrát nem kívánnak kihozni. Ugyanakkor a Pentium 4 FSB-jét 533 MHz-re pumpálják fel. Április közepén jelennek meg a 2,26, és 2,4 GHz-es modellek, már az új busszal. Hat héttel később pedig 2,5-re akarják föltökerni az órajelet. A Celeron osztályban a P4-es Willamette mag fogja lecserélni a Tualint. A hírek szerint az Intel tervezi egy Yamhill kódnevű proci kiadását is, amely az AMD 32/64 bites Hammer-processzor technológiájára épülne (!). Az ebben debütáló x86-64-es technológiát ugyanis az AMD nem védte le, nyílt forráskódú, ezért bárki felhasználhatja. Ennek ellenére az Intel biztosra ment és az esetleges későbbi pereskedések elkerülése végett kötött egy egyezséget az AMD-vel: az Intel ingyenesen megkapja a Hammer-



architektúrát, cserébe az AMD szabadon használhatja processzorjaiban az SSE2-es multimédiás parancskészletet. Így az Intel titkos fegyvere már 2003 elején szembezállhatna a Hammer-rel (egyébként még várni kellene rá). Úgy tűnik, a két cég megelégedte a véget nem érő bírósági procedúrákat, és inkább a technikák kicserélésével oldja meg a kérdéseket.

#### Gyorsulás az FSB533 segítségével

A P4-es chipkészleteknél az FSB533-mal akarnak bekeményíteni, illetve a 8-szoros AGP, az ATA-133 és az USB 2.0 támogatásával akarják elnyerni a vásárlók kegyeit. Az i850E továbbra is Rambus memóriákat, míg az i845E DDR memóriákat fog használni. A legújabb fejlesztés, az i845G az i845E-re építkezik, és az integrált grafika irányába kacsingat.



Christian Anderka  
Intel  
(Sajttószóvivő)

**„P4-es technológiánk segítségével magasabb frekvenciát tudunk elérni, és ehhez nem szükséges semmilyen utólagos marketingsegítség. Bár a Pentium 3-hoz képest elméletileg csökkent az egy ciklus alatt elvégezhető munka, de a valóságban semmivel sem lett rosszabb, mert a P4-es ritkábban van üresjáratban.”**

#### CPU-trendek – pár szóban

↑ A struktúrák méretének csökkenése okán, mind az AMD, mind az Intel egyre magasabb órajelet tud produkálni. Az AMD a Hammer processzorok bevezetésével kihozza a 64 bites technológiát a tömegpiacra.

↓ Közeledik a SocketA korszak vége: négy évvel a bevezetése után valószínűleg a Barton lesz az utolsó chip, amely jó lesz ebbe a foglalatra. A 64 bites technológiára való áttérés ezt megkerülhetetlenül teszi.

Gamestar-vélemény: 2004-ig mindenki jól ellesz a maga kis SocketA-s alaplapjával. A Bartonban még sok erő lakozik.

#### Chipkészlet- és RAM-trendek – pár szóban

↑ 2002-ben a gyorsabb DDR memóriák lesznek az általánosok. Az első DDR333-as (PC2700) és USB 2.0-s chipkészletek megdöntik az eddigi adatátviteli sebességrekordokat.

↓ A PS2-es, soros és párhuzamos csatlók, az USB 2.0 és a Firewire technológiák miatt, fokozatosan eltűnnek. A Rambus a tömegpiacra megbukott.

Gamestar-vélemény: A gyártóknak először meg kell erősíteniük a legújabb RAM-generáció stabilitását. Azt várjuk szépen ki!





### Hangtrendek – pár szóban



A mozihangok hangjai szép lassan beköltöznek a PC-szek szobájába – egy kicsi dobozban és megfizethető áron. Ez az év mind a film-, mind a zenerajongók számára kiválóan ígérkezik.



A hifitoronyok és a PC-technológia összekapcsolása még gyerekcipőben jár. A készülékek irreálisan drágák, szinte semmilyen előnnyel nem bírnak a hagyományos rendszerekhez képest.

**GameStar-vélemény:** Mindenki elfelejtheti az alapkategóriás hangkártyákat – a profi hangkeltő eszközök elérhető távolságba kerültek.

A SIS, saját fejlesztésű 645-ös chipkészletével – elsőként a gyártók közül – dob a piacra DDR333-at támogató P4-es alaplapokat. Ennek utóda a 645DX lesz, amely már a következő P4 procik FSB533-as technológiáját is használja. A SIS 648 2002 második félévében fog megjelenni és az lesz a különlegessége, hogy az első P4-es alaplapként fogja támogatni a DDR400-as RAM-ot. A Serial-ATA támogatását az Intelnél ugyancsak a konkurens AMD-vel egy időben vezetik be.

#### A DDR megelőzi a Rambus-t

Az Intel hivatalosan is lemondott a Rambusról: várhatóan az i850-es lesz az utolsó, ezt támogató platform. Mégsem eszik ennyire forrón a kását,



Ulrich Zott  
lyama  
(Product Manager)

**„A PC-s játékosok hatalmas igényekkel rendelkeznek. Legújabb TFT-ink olyan tulajdonságokkal bírnak, melyek már az ő számukra is megfelelők lesznek.“**

mert – egyes pletykák szerint – mégiscsak tovább használják a Rambus technológiát. Ennek okai pedig, hogy a RIMM memóriák ára csökkenő-, míg a DDR memóriáké növekvő tendenciát mutat. Néhány hónap múlva többet tudunk majd. Bár a DDR-RAM valamelyest lefékezi a P4 teljesítményét, ennek ellenére úgy tűnik, mégis ez lesz a jövő – az összes chipkészlet-gyártó DDR333-as rendszereket gyárt, amelyek már megközelítik a Rambus sebességét.

### Monitor- és hangtrendek

Persze mit ér a sebesség, ha nincs, ami eljuttassa érzékszerveinkhez? Fontosnak éreztük ezért egy kicsit a dolgok után eredni audiovizuális fronton is. Az eredményt alant találjátok – kezdve a „látható dolgokkal”, és a „hallhatóakkal” befejezve. Ha minden igaz, akkor az idei év lesz az, amikor a folyadékkristályos kijelzők megtalálják az utat a játékosok világába. Eddig a drágaságuk mellett számos más hátrányuk is volt: alacsony felbontás, valamint lassú képfrissítés, ami megakadályozta, hogy akciójátékokat jelenítsenek meg elmosódás nélkül. A fejlesztők először is az árakat viszik lejjebb: egy 15 colos TFT – aminek a képátmérője ugye közelít egy normál 17-es monitoréhoz – 350 eurót fog kóstálni, míg egy 17-es TFT ára (a fénycsöves 19-eshez tendáló képátmérővel) 700 euró körül fog mozogni. A képfrissítés ügyében is sikerült némi előrelépést elérni – még ha nem is tökéletes az eredmény, de a 25 ms-os sebesség mégiscsak a duplája a korábbi példányokénak. Egyedül a képernyőfelbontásnál nem történt változás: itt a 15-ös készülékek maximuma továbbra is az 1024x768 képpont, míg a 17-eseknél maradt az 1280x1024-es felbontáshatár.

#### A hagyományos monitorok világosabbak lesznek

A képcsövek megvilágosodnak – minden nagyobb gyártó több fényerőt kíván „tenni” a termékébe. A megjelentéssel eddig sem voltak problémák, de az erőteljesebb fényerő még tovább javíthatja a minőséget, amire pl. DVD-k lejátszásánál még szükség is lehet. Más kérdés, hogy a fényerő növelésével a készülékek sugárzása is növekszik, ami, még ha nem éri is el a fogyasztóvédelmi és szabványtörvényekben meg szabott maximumot, nem fogja jobban pihentetni a szemet, ebben biztosak lehetünk. A Samsung további újítása, hogy az egérrel kijelölve, a képernyő egyes részeit tudjuk kivilágítani. Az új eljárás hasznát viszont még a fejlesztők sem tudták megmagyarázni...☺ A fényesebb monitorok drágább fénycsöveket igényelnek, úgy, hogy egyelőre nem a legolcsóbb ártartományban fogunk velük találkozni, de legalább a régebbi típusú monitorok árát lejjebb nyomják. Így 2002 közepétől egy 17 colos megjelenítő 200 euró alatt is kapható



Cristoph Müllers  
Terratec  
(Sajtószerkesztő)

**„A mi célunk a legjobb minőségű hangvisszaadás, minden csatornán és minden médian keresztül. Ehhez új, innovatív utakra is lépünk.“**

lesz, míg a korábban luxuskategóriának számító 19-es modellek ára 250 eurótól fog kezdődni. Azok számára, akik nagy igényekkel és elég helytel rendelkeznek, továbbra is a fénycsöves monitorok jelentik a legjobb megoldást.

#### A PC-k hangjai Hollywoodot kezdik idézni

A PC-k és házi mozik összeolvadása tovább folytatódik. 2002 újdonsága a 6.1-es Surround formátum – ennek a segítségével a DVD filmek hangjait egy 5.1-es rendszer és egy kiegészítő csatorna adja vissza. A plussz egy csatorna egy újabb hangfalat igényel, amit a hangkártya fülhallgató-kimenetére kell rádugni. Az első ilyen rendszerek már kaphatóak is: a Hercules készüléke, a Game Theatre például 160 euróba kerül. A high-end kategóriában is alakulhatnak a dolgok: itt a külső, hifi forma az irányadó. Ezek a készülékek összekapcsolják a PC, a tv és a hifitorony hangrendszerét. A belső winchesterek több mint 500 óranyi, kiváló minőségű MP3 felvételre alkalmasak. Más kérdés, hogy ezek az „apróságok” alaposan megnövelik az árat: a Terratec „C.A.R. 4000” rendszeréért 999 eurót kell leszurkolnunk.

#### GameStar „CeBIT” Team

### Monitortrendek – pár szóban



Az LCD kijelzők gyorsabbak és olcsóbbak lesznek. Aki még tud várni, az 2002 második félévétől kezdjen vásárlásba, mert addig még jócskán esni fognak az árak.



A 15 colos monitorok a kihalás irányába haladnak, mert képernyőjük túl kicsi a mai felbontások látványos megjelenítésére. Emiatt viszont a 17-esek válnak mindennapi eszközzé.

**GameStar-vélemény:** A fénycsöves monitorok továbbra is vezetnek az ár-teljesítmény versenyben, és ebben az évben ez nem is fog megváltozni.

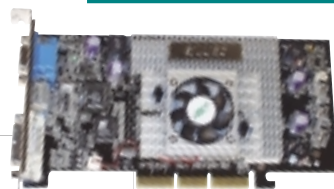


# PIACTÉR

GameStar



## Abit Siluro GF3 Ti200



Előző hónapban olvashattatok nálunk egy nagyobb lélegzetvételű grafikuskártya-összehasonlítót. Abban 6 különféle GF3 Ti200-at és ugyanennyi GF4MX-et tudunk tesztelni. Sajnos akkor a lap leadásáig nem érkezett meg az Abittól a várva várt Ti200-as megoldása (természetesen két nappal később már itt volt, de akkor már nem tudtuk betenni). Gondoltuk, azért megemlítjük, hogy van ilyen is, és nem szabad megfeledkezni róla. Már csak azért sem, mert ezen a típuson 128 MB (!) memória van. Ennyivel általában a komolyabb GeForce 4-ek vannak felszerelve, viszont a Ti200-ak között is találkozhattunk már hasonlóval. Ugyanennek a típusnak létezik a „sima”, 64 MB memóriával rendelkező változata, amely valószínűleg sokkal elterjedtebb, mint ez. A fekete alapra szerelt kártyán jól látható az ezüstös hatást keltő hűtőborda, melynek munkáját egy átlagos méretű ventilátor segíti. A borda, jól látható módon, a memória fölé is elér, így azokat is remekül hűti. Hosszas használat után felmelegedett ugyan, de távolról sem vérszesen. A borda ventilátor fölötti részén látható egy Siluro felirat, ami ugyan jól néz ki, de csak porfogóként szolgál. Ezt érdemes levenni, mert úgy nem „akad” meg a kosz benne, és legalább nem is melegszik fel. Ezen a típuson a normál monitor kimeneten kívül található még egy TV-Out-ot, valamint egy DVI kimenetet is (amelyre digitális képernyőket vagy vetítőt csatlakoztathatunk). Előbbihez a dobozában található néhány nem új keletű, de hasznos dolgot. Ilyen az S-Video elosztó, valamint az S-Video és RCA hosszabbító. A csomagban ezenfelül még egy CD (driverrel és felhasználói szoftverekkel) és egy leírás található (a teljes játékokat ebben az esetben kispórolták). Sebességértékeiben hozzávetőlegesen megegyezik az előző hónapban tesztelt, szintén 128 MB memóriával rendelkező Leadtek kártyával (3DMark2001 (800x600x32): 7302; (1024x768x32): 6440). Mindent összevetve egy elég jó kártya ez, és amennyiben hazánkban is forgalomba kerül, bárkinek jó szívvel ajánljuk!

## Abit Siluro GF3 Ti200

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

- | PRO   | KONTRA   |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>elég gyors</li> <li>elfogadhatóan melegszik</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>nincs hozzá teljes játék</li> </ul> |

Bevezetés alatt

85%

## AOpen AX4B Pro

A hatalmas DDR333-láz közepette idekeveredett hozzánk egy „szimpla” i845D-s lapkakészlettel szerelt, 200/266 MHz-es DDR RAM-ok fogadására alkalmas AOpen alaplap is. A szokásos „ablakos” AOpen dobozt kibontva olyan „hűdenagy” bőséggel nem találkozunk – már ami a szerelhető extrákat illeti. Az egyedüli szokatlan dolog a második CD melléklet, melyen ezúttal nem teljes játék (©), hanem a Norton Antivirus 2002 kapott helyet. A Socket 478-as alaplapok a CPU szerelhetősége szempontjából nem különböznek sokban egymástól, hiszen a bordatartó „karámot” olyan nagyon rosszul elhelyezni nem lehet, de az AX4B Pro a többi kritikus ponton is jól vizsgázik: minden fontos csatlakozó a lapszéle került, illetve a 3 DIMM és az AGP is példásan nagy távolságra van egymástól. Ha már itt tartunk: az AGP-n kívül 5 PCI és egy CNR bővíthető hely került a lapra. Rendelkezik integrált hangchippel (sima sztereó AC'97), négy 1.1-es USB csatlakozási lehetőséggel (ebből két kapunk van alapban kivezetése a lapon, pótpanel pedig nem kapunk), IrDA csatlakozóval, AGP-biztosítópattenttel és három hűtőventilátor-csatival. Az i845-ös lapkakészletnek köszönhetően 2 GB-ig pakolhatjuk meg RAM-mal, ám „csak” az ATA100-as szabványig ismeri az IDE vezérléseket. A BIOS-ban MHz-enként állíthatjuk az FSB-t, s itt aktiválhatjuk azokat az AOpenre jellemző extrákat is, amelyekről hátrébb, a DDR333-as alaplaptesztben részletesen is olvashattok: „Watch Dog Timer”, LAN-on – illetve modemen keresztül ébresztés; „Die Hard” BIOS; Dr. LED; illetve a Dr. Voice funkció, mellyel az AV77-333 nem rendelkezett (egy „kedves” gépi hang tájékoztat a POST-hibákról, ha hagyjuk neki).



Az AX4B Pro teljesítménye fajtársaihoz képest nagyon jó, szolgáltatásai bőségesek. Bátoran ajánljuk P4-es procik mellé.

## AOpen AX4B Pro

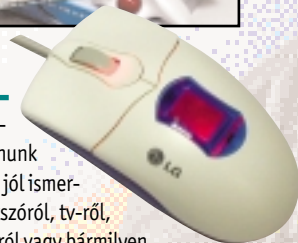
<http://english.aopen.com.tw>

- | PRO  | KONTRA   |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>nagyon jó teljesítmény</li> <li>Norton AV 2002 a CD-n</li> <li>bőséges extra lehetőségek</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>kevés a „vele adott” tartozék a dobozban</li> </ul> |

Bevezetés alatt

87%

## LG Optical Mouse



Azt hiszem, az LG márka-nevet nem kell bemutatnunk senkinek, hisz mindenki jól ismerheti, akár egy videolejátszóról, tv-ről, netalántán egy monitorról vagy bármilyen más elektronikai eszközről. Mostantól viszont már kedvenc „rágcsálónk” is lehet LG, ugyanis heteken belül a boltok polcaira kerül az LG Optical Mouse, amely az olcsó, ám mégis minőségi egerek piacára kíván betörni. A dizájnról elmondható, hogy kicsit logitchechre sikeredett, (milyen meglepő!) bár az átetsző színes műanyag használata kétségtelenül gusztu és egyedi kinézetet kölcsönöz neki, fogásáról pedig összességében elmondható, hogy nagyon kellemes, a gombjai csöndek, a görgő elhelyezkedése pedig pont ideális egy normál méretű kéz számára – a forma remekül megtámasztja a használó kezét. Az egeret PS/2 porton keresztül csatlakoztathatjuk a számítógépünkhöz, s összesen három különböző színben lehet majd megvásárolni: mélykék, narancssárga és piros kombinációban. Mivel főképp iródi használatra fejlesztették ki, még több órai munka után is kellemes érzés használni, emiatt – és mert optikai szenzora a legkisebb elmozdulást is érzékeli – a játékok terén is kiválóan alkalmazható. Ezenkívül egerünk képes bármilyen felületet megmászni, vagyis használhatjuk egeralátét nélkül akár az íróasztalon, sőt bármilyen más, érdes, nem fényvisszaverő felületen.

Az igényes csomagolásban mindössze két darab install CD lapul, amelyről egy LG Optical Mouseware programot kell csak telepítenünk, innentől kezdve pedig mindenki a saját ízlésének megfelelően szabhatja testre egerét, például kattintási sebesség, az érzékenység vagy akár a gombok tetszőleges definiálásával. Aki pedig attól tart, hogy a legújabb Windows XP nem fog együttműködni legújabb szerzeményével, annak jó hír, hogy ez az eger kifejezetten XP-támogatást kapott. Mindent összevetve: az LG Optical Mouse megvásárlásával egy kellemes fogású, egyedi megjelenésű, minőségi „rágcsálót” vihetünk haza, ráadásul az előzetes információk szerint nagyon kedvező áron.

## LG Optical Mouse

<http://www.lg.com>

- | PRO   | KONTRA   |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>jó minőség</li> <li>kedvező ár</li> <li>optikai</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>lehetne rádiós</li> <li>viszonylag kevés funkció</li> </ul> |

PNC számítástechnika  
352-7052  
Ára: bevezetés alatt

91%

## Nokia 6510

Valamivel az ideai CeBIT előtt már bemutatták a Nokia-féle 6510-es mobiltelefont, ám csak mostanában kezdett el terjedni kis hazánkban. Tulajdonképpen egy nagyon jól kezelhető, fogását tekintve kicsit tömzsi telefonról van szó. Ha küllemében nem is, tulajdonságaiban legfőképpen a cég már régebben debütált 8310-es készülékéhez lehet hasonlítani. Súlyuk teljesen (84 g), méretük majdnem megegyezik, csupán a 6510-es kicsit mélyebbre sikeredett (valószínűleg ennek köszönhető, hogy olyan tömzsinnek tűnik). A készülék már megjelenésekor 5 különféle színben kapható. Ezek mindegyike szolid, nem rikító vagy éppen figyelemfelkeltő (mind nagyon jól néz ki, komoly hangulatot ad a telefonnak). A kijelző és a gombok megvilágítására a tervezők ezúttal a kék színt találták elfogadhatónak, s ez valóban igen jól sikerült. A kijelzője valamivel kisebb, mint a már említett 8310-esnek, de még így is remekül lehet használni (természetesen a már jól megszokott, kiválóan kezelhető Nokia menürendszer keretében).

Rengeteg lehetőséggel bír, olyanokkal is, amelyekre a mai mobiltelefonok talán nem is teljesen hivatottak. Van benne határirónapló, stopper, számológép, a sokak által kedvelt játékok (amelyek között jelen esetben nem találunk újakat), és még sorolhatnánk. Alapértelmezésben 500 név fér el benne (3 telefonszámmal és egy szöveges megjegyzéssel). „Különleges” képességei közé sorolhatjuk a GPRS-t és az FM-rádiót, amelyek már a 8310-ben is megtalálhatóak voltak. Az imént említett dolgok alapján mindenki láthatja, hogy nem egy teljesen „új” telefonról beszélünk. Mindazonáltal mégis az az érzésünk, hogy a 8310-es és a 6510-es közötti küllemi különbség két teljesen eltérő embertípust ragad meg. Ez a készülék elsősorban azoknak készült, akik komolyabbak, sokat járnak tárgyain, és szeretik az egyszerű, letisztult dolgokat. Ettől függetlenül persze mindenkinek nyugodt szívvel ajánljuk.

## Nokia 6510

<http://www.nokia.com>

- | PRO  | KONTRA   |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>remek kidolgozás</li> <li>rengeteg funkció</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>kevés újítás</li> <li>elég drága az alapkészülék</li> </ul> |

Nokia Magyarország  
Ára: szolgáltatótól függ

90%

## Plantronics Headset M146-N2

A mai mobiltelefonokhoz már tonnaszám lehet kapni a különféle kiegészítőket. Ezek egyik legismertebb fajtája a cserélhető előlap, melyekből most már nagyon sok változatot lehet találni, akár többféle mobilkészülékhez is. Ilyen kiegészítő még a csatlakoztatható MP3-lejátszó vagy a fejhallgató, ismertebb nevükön headsetek is. Ez utóbbiaknak szintén elég sok típusa létezik már, mind egyiknek megvan a maga előnye és hátránya is. A Plantronics ilyen irányú próbálkozása elég jól sikerült...

A cégről annyit érdemes tudni, hogy a Microsoft egyre népszerűbb játékkonzoljához, az Xboxhoz is ők gyártják az Xbox Communicator nevezetű perifériát (ez egy olyan fejhallgató mikrofon, amely a játékgép szövegfelismerésében segít). A készülék dobozát kibontva megtalálhatjuk a fejhallgatót, a hozzá tartozó mikrofont, egy rögzítőt (amely sokat segít abban, hogy a fejhallgató ne essen ki a fülnkből), valamint két kis „szivacsot”, amelyeket a fejhallgatóra tudunk erősíteni. A mikrofont egy rögzített pont körül elforgathatjuk így bal, vagy akár a jobb fülnkbe is helyezhetjük. Miután „összeszereltük” a headsetet, nincs is más dolgonk, mint csatlakoztatni a mobiltelefonunkhoz. Nagyon fontos dolog, hogy ez a fejhallgató csak és kizárólag két Nokia típushoz használható. Az egyik a 6110-es, a másik pedig a 7110-es. Ennek a két típusnak a többi telefonhoz képest (legyen az Nokia vagy bármi más) teljesen egyedi csatlakozója



van, ezért csak a két típusal működik. Egyébként, amint csatlakoztattuk valamelyik készülékhez, azonnal működik is. A fejhallgatót a telefonnal összekötő csatlakozókábelben található egy gombot és egy hangerőszabályozót. A gomb segítségével felvehetjük a telefont, illetve bonthatjuk a vonalat. Összességében véve elmondható, hogy igen hasznos kis készülékről van szó, amire bármikor szükségünk lehet. Nagyon jól szolgáltatót tehet mondjuk autózás közben, de akár a munkahelyünkön is.

## Plantronics Headset M146-N2

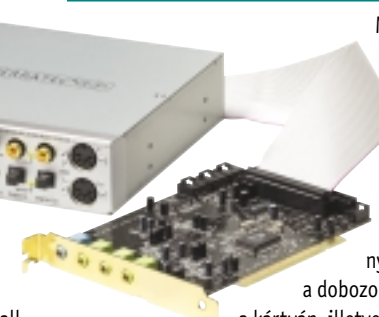
<http://www.plantronics.com>

- | PRO   | KONTRA   |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>nagyon praktikus</li> <li>elég könnyű</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>huzamosabb használat után már nagyon zavarja a fület</li> <li>nem elég tisztán hallható a beszélő</li> <li>csak kétféle telefonhoz használható</li> </ul> |

Cég: Quantum-R Kft  
328-6050  
Ára: 8000 Ft + Áfa

82%

## TerraTec DMX6 Fire 24/96



Minden alkalommal, amikor TerraTec termékeket tesztelünk, örömmel látom az igényességet, mind

a dobozon, mind magán a kártyán, illetve a hozzá adott szoftvereken. A DMX6Fire 24/96, amely az általunk is tesztelt EWX 24/96 utóda, kistestvérehez képest lényeges változások esett át: amíg az „egy kártya” (plusz egy MIDI kivezetés) volt csupán, ez a készülék már egy nagy, 5'25-ös meghajtók egységébe illeszthető bővíthető dobozzal van felszerelve. Ez nekem elég nagy kellemetlenséget okozott, hiszen a PC-m (s ezzel nem vagyok egyedül) viszonylag limitált helytel rendelkezett (a 3 db 5.25-ös hely már mind foglalt volt). Ezért javasolom, ezt az igen profi hangkártyát csak olyanok vegyék meg, akiknek a PC-jébe gond nélkül befér, mert egyébként okozhat kellemetlen meglepetéseket.

Miért is profi ez a kártya? Egyszerű. A manapság ismert összes hangrendszert támogatja (DS3D, A3D, EAX), a géphe épített kártyára közvetlenül rádugható egy 5.1-es hangrendszer (nem kell hozzá dekóder és semmi más), s a bővíthető minden csatlakozó megtalálható, ami egy, a zenéléssel komolyan foglalkozó embernek kellet. Kétféle digitális ki- és bemenet (optikai és koaxiális), vonalbemenet, (külön lemezjátszó-bemenet, mikrofonbemenet (állítható hangerővel), MIDI be- és kimenet, fejhallgató-kimenet (szintén állítható hangerővel) található rajta. Ebből is látszik, hogy az a hangkibocsátással „fogalkozó” eszköz, amellyel ezt a hangrendszert nem lehet valahogy összekötni, nem is létezik. Sajnos a mellékelt szoftverek ezúttal sokat egyszerűsödtek. A Sound Laundry nagyon hasznos (ha már van lemezjátszó-bemenet, ezzel lehet szűrni a bakelitről felvett hangfile-ok zajait), PowerDVD 3.0,

WaveLab Lite 2.0, Musicmatch JukeBox, Emagic Micrologic Fun és a kontrollpult. Osz, ennyi. Sokkal több szoftvert szoktunk TerraTec kártyákhoz kapni. Egyébként a hangja nagyon meggyőző: a kártya jel/zaj viszonya 100 dB felett található, s független mérések alapján az otthoni használatra szánt kártya megközelíti, sőt néha el is éri a profi hangkártyák minőségét. S azokhoz képest nem is drága. ©

## TerraTec DMX6 Fire 24/96

<http://www.terratec.de>

- | PRO  | KONTRA  |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>hihetetlen mennyiségű ki- és bemenet</li> <li>fantasztikus hangminőség</li> <li>minden szabványt ismer</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>kevés szoftver</li> <li>a minőségért fizetni kell</li> </ul> |

Pixel Multimédia  
266-6059  
Ára: 63 900 + Áfa

93%





# GRAFIKUS KÁRTYÁK BEÁLLÍTÁSAI

VGA KRESZ

**N**agyon régen foglalkoztunk utoljára részletesen a grafikus kártyák vezérlőprogramjaiban található beállításokkal, így igen csak indokolt ismét elővinnünk ezt a témát. Apróságként tűnhet, de jelentéktelennek látszó vagy nagyon eldugott beállítási lehetőségekkel – észszerű határokon belül – csodákat lehet művelni a képmínőséggel és a sebességgel is, így most Kimerítő Részletességgel Elemezzük a Szabályozni-valót.

Jelenleg a nagy teljesítményű 3D-gyorsítók piacát két lapkagyártó uralja, így első nekifutásra az NVIDIA alapú kártyák meghajtóprogramját szedjük ízekre, ám a közeljövőben rátérünk majd az ATI alapúakra is. Persze rengeteg az átfedés, így a más gyártótól származó lapkára épülő eszközök tulajdonosai is találnak itt bőséggel hasznos információkat! Mielőtt azonban elmélyednénk a beállítások tengerében, van néhány dolog, melyet tisztáznunk kell az NVIDIA alapú termékek kapcsán.

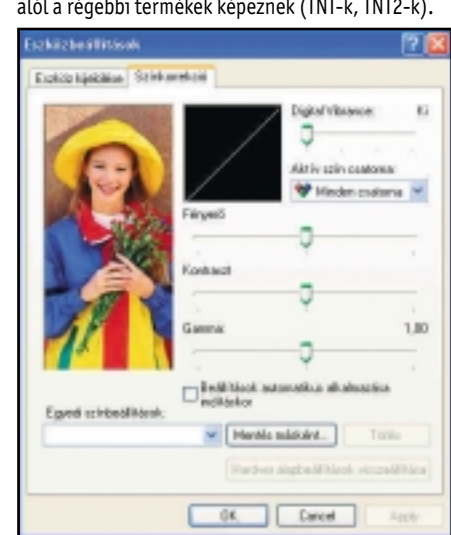
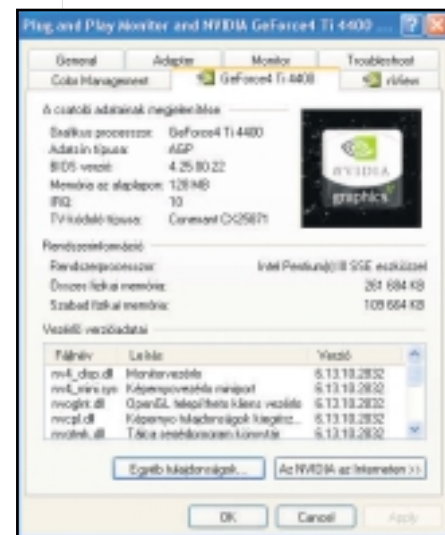
## Minden, amit tudni akartál a Detonatorról...

A cég egyesített meghajtóprogram-csomagot készített az összes NVIDIA lapkához. Ez a TNT-től a GeForce4-ig minden termékükkel, minden alváltozattal együttműködik. Ennek a neve Detonator. Általánosságban elmondható, hogy érdemes minden kártyához ezt használni, szemben azokkal a meghajtókkal, melyeket az eszközök gyártói mellékelnek a CD-ken. Egyrészt azért, mert mire az eljut hozzánk, felhasználókhoz, addigra bizonyosan lesz újabb változat, másrészt, mert az NVIDIA sokkal gyakrabban frissíti azt, mint a cégek, amelyek a kártyát készítették. Egyébiránt a gyártó által mellékelte meghajtók is Detonator től fakadnak, a különbség ki szokott merülni abban, hogy beleke- rül a cég emblémája, illetve, hogy gyakran „elő-

hagyják” a grafkártya chipjének (GPU), illetve a memóriaplakk órajelének szabályozási lehetőségét, ami veszélyes is lehet – de bővebben erről majd később.

Egyetlen esetben szükséges ragaszkodni a gyártó által kiadott meghajtóhoz. Akkor, ha olyan kártyával rendelkezünk, melyre videobemenetet, vagy tv-vevőegységet (tuner), esetleg 3D-s szemüvegvezérlést integráltak. Ha ezeket a kiegészítéseket használjuk – miért ne használnánk, azért vettünk ilyen képességgel –, akkor ragaszkodnunk kell a mellékelte vezérlőhöz. Ha nem, akkor jöhet a Detonator. Illetve kiépítéstől és gyártótól függően elképzelhető még az is, hogy az előbb említett bemenet(ek) beállításai nem a meghajtóban vannak, hanem attól külön, a videodigitalizálást végző programban, így ilyen esetekben is válthatunk Detonatorra. A különböző kimenetek (Video-Out, DVI) kivétel nélkül vezérelhetők a Detonatorból. A Detonatorból nagyjából félévente kerül ki úgynevezett hivatalos verzió. Ez általában átveszi a Microsoft hosszadalmas – és költséges – tesztelési procedúráját, és általánosságban „úgy van belőve”, hogy bombabiztosan együttműködjön minden kártyával, mindenféle és fajta gépben. Aki biztosra akar menni, annak érdemes ezekre a hivatalos változatokra támaszkodni. A fentiekből logikusan adódik, hogy létezik nem hivatalos is. Ennek megjelenése sokkal gyakoribb, hetente, kéthetente lát napvilágot. Az ilyen verzió amolyan köztes fázis, felfogható bétameghajtóprogramnak is. Ezekben próbálják ki az új fejlesztéseket, bővíteket, hibajavításokat.

A „Win9x” változat a Windows 95 OSR2, Windows 98 SE változatokat és a Windows Millenniumot támogatja. A „Win2k” a Windows 2000-et és a Windows XP-t, míg a „WinNT” a Windows NT 4.0-t. WinXP ugyan nagyjából a GeForce3-ig megismeri az NVIDIA kártyákat, de mindenképpen érdemes a beépített meghajtót felültelepíteni a Detonatorrel. Kivételt ez alól a régebbi termékek képeznek (TNT-k, TNT2-k).



## Tipp

- Érdemes a Detonatort használni minden NVIDIA alapú kártyához, szemben azokkal a meghajtókkal, amelyeket a kártya gyártója mellékel a termékhez adott CD-n.
- Először mindig az alaplap lapkakészlet meghajtóprogramját telepítsük, csak aztán a grafikus vezérlőt!

## Alapvető finomhangolások

A hosszúra nyúlt, ámde szükséges bevezető után merülünk el a különböző beállítások fekete mágia-jában! Csak azokat a pontokat érintjük és látjuk el magyarázattal, melyek jelentése nem tökéletesen egyértelmű, akár a kezdő felhasználó számára is. Jobb katt az asztalon, Tulajdonságok, Beállítások, Speciális beállítások – itt találhatóak a most tárgyalt menüpontok.

### „Lapka Megnevezése”

Attól függően, hogy milyen lapka dolgozik grafikus kártyánkon, jelenik meg annak neve a fülecskén az NVIDIA embléma mellett. Tulajdonképpen sok magyarázatra még itt sincs szükség; az alapvető információk jelennek meg itt az eszközzel. Kár, hogy az nem derül ki, hogy hányszoros sebességen üzemel az AGP sín. Fontos lehet tudni, hogy a verziószám alatt lévő számsorból az utolsó négyvel szokás a Detonator változatára hivatkozni. Azokon a kártyákon, melyeken van a hagyományos monitorkimenet kívül TV-OUT is, itt megjelenik az ezért felelős szilíciumlapka típusa is. Hogy ez miért fontos, arról majd később.

### Színkorrekció

Valószínűleg ezt fogjuk a legkevésbé használni. A beállítások teljesen magukért beszélnek. A kont-



raszt, fényerő, gamma-csatorna paramétereit befolyásolhatjuk itt. Valószínűleg sokan azt kérdeik most, hogy mi értelme is van ezeknek az opcióknak. Nos, nagyon jól jöhetnek egy mobil gépnél, ahol nagyon sokszor a beépített folyadékkristályos kijelzőnek csak a fényerejét lehet szabályozni, mást nem. Ilyenkor nagyon fontos és hasznos, hogyha a grafikus vezérlőnél nyúlhatunk hozzá ezekhez az értékekhez, mert homlokegyenest más beállítás az, ami hasznos egy szövegszerkesztőt használva, és más mondjuk DVD-nézés közben. Mindazonáltal az asztali gépekben is jól jöhet, ha az ember egy már öregecske, nem éppen a legjobb állapotban lévő, kontraszthiányos monitor előtt ül.

### Eszköz kiválasztása

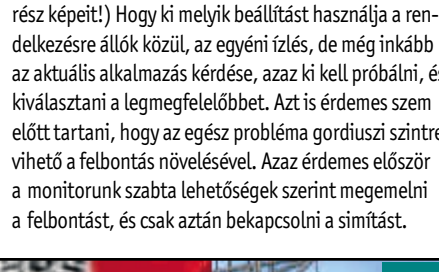
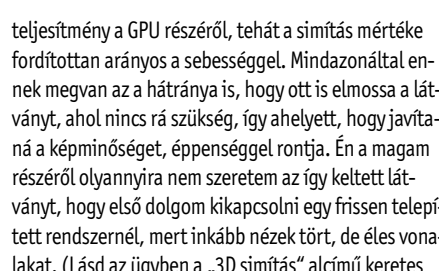
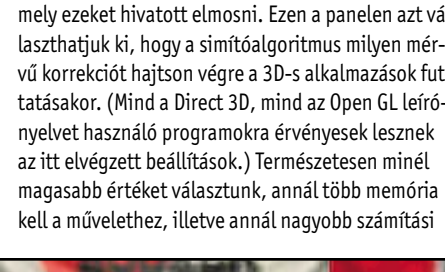
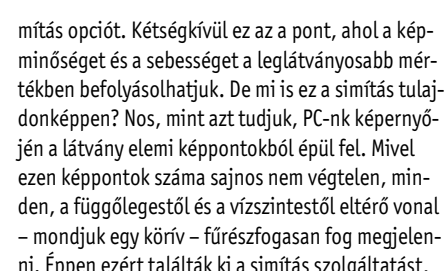
Attól függően, hogy kártyánk milyen kimenetekkel rendelkezik, itt kelthetjük életre a tv vagy a digitális lapos kijelzők vezérlésére szolgáló DVI outputot. Csak akkor „jönnek elő a szürkéből” az opciók, ha rendelkezünk extra kimenetekkel, illetve ha azok csatlakoztatva vannak a megjelenítőeszközhöz. Egyébként, aki használt már valaha ATI, vagy Matrox kártyát, azt kellemes (?) „Dezsavú” érzése foghatja el – ami ugyanis ott már rég nem újdonság, nóvum itt. Nevezetesen a különböző kimenetek egy időben, párhuzamosan történő használatára gondolok. A szolgáltatás neve nView. Aki a felületre nézve kísérteties hasonlóságot vél felfedezni az ATI megoldásával, az nem téved, ugyanis ugyanaz a cég készítette el az NVIDIA számára is. Lehetőség van a két képernyős üzemmódnál mindkét kijelző színmélységének, frissítési frekvenciájának, felbontásának, elsődleges-másodlagos kiosztásának, képpozíciójának a beállítására. Csupán azért említem meg mindent, mert bár a beállítások könnyűszerrel elvégezhetőek, és a különböző opciókon jobb egérkattintással előbukkanó, (új)magyarított segítségek is rendelkezésre állnak, ezeknél a kártyáknál ide került jó pár funkció az eddigi helyéről.

### 3D simítás

Ezzel a ponttal elérkeztünk végre azokhoz a beállításokhoz, melyek közvetlen befolyással lesznek kártyánk játék közbeni teljesítményére. Az Egyéb tulajdonságok gombra kattintva találhatjuk meg a 3D-si-

## 3D simítás

Az alábbi képeken ugyanarról a jelenetről, a GeForce4 létező összes simítási eljárásával készítettünk „fényképet”. Jól megfigyelhető a simítás áldásos hatása a tető-tartó oszlopon, illetve a kormánykerék ívein, míg negatív hatása a sebességmérő skáláján, a jobb alsó sarokban. Mivel a nyomdatechnika elnyomja a különbséget, a CD mellékleten az összes képet megtalálhatjátok.

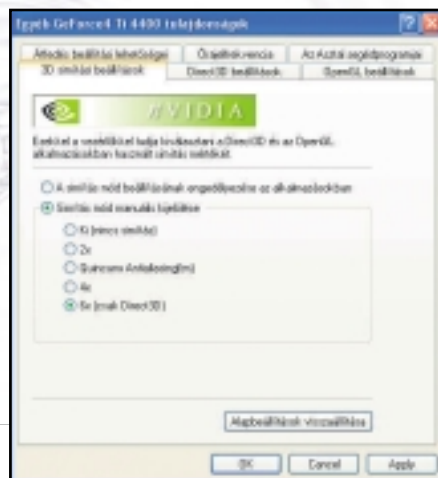


mítás opcióit. Kétségteljesen ez az a pont, ahol a képmínőséget és a sebességet a leglátványosabb mértékben befolyásolhatjuk. De mi is ez a simítás tulajdonképpen? Nos, mint azt tudjuk, PC-nk képernyőjén a látvány elemi képpontokból épül fel. Mivel ezen képpontok száma sajnos nem végtelen, minden, a függőlegestől és a vízszintestől eltérő vonal – mondjuk egy körív – fűrészfogosan fog megjelenni. Éppen ezért találták ki a simítás szolgáltatást, mely ezeket hivatott elmosni. Ezen a panelen azt választhatjuk ki, hogy a simítóalgoritmus milyen mérvű korrekciót hajtson végre a 3D-s alkalmazások futtatásakor. (Mind a Direct 3D, mind az Open GL leírónyelvet használó programokra érvényesek lesznek az itt elvégzett beállítások.) Természetesen minél magasabb értéket választunk, annál több memória kell a művelethez, illetve annál nagyobb számítás

teljesítmény a GPU részéről, tehát a simítás mértéke fordítottan arányos a sebességgel. Mindazonáltal ennek megvan az a hátránya is, hogy ott is elmossa a látványt, ahol nincs rá szükség, így ahelyett, hogy javítaná a képmínőséget, éppenséggel rontja. Én a magam részéről olyannyira nem szeretem az így keltett látványt, hogy első dolgom kikapcsolni egy frissen telepített rendszernél, mert inkább nézek tört, de éles vonalakat. (Lásd az ügyben a „3D simítás” alcímű keretes rész képeit!) Hogy ki melyik beállítást használja a rendelkezésre állók közül, az egyéni ízlés, de még inkább az aktuális alkalmazás kérdése, azaz ki kell próbálni, és kiválasztani a legmegfelelőbbet. Azt is érdemes szem előtt tartani, hogy az egész probléma gordiuszi szintre vihető a felbontás növelésével. Azaz érdemes először a monitorunk szabta lehetőségek szerint megemlíteni a felbontást, és csak aztán bekapcsolni a simítást.







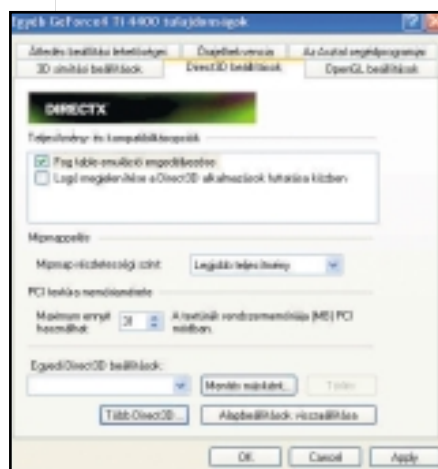
Az alapértelmezett beállítás – mely a sorban a legelső – magyarázata a meghajtóprogramban talán nem a legkristálytisztább. Gyakorlatilag arról van szó, hogy ezt használva hagyjuk az alkalmazásokat a saját fejük után menni, és rájuk bízunk a beállításokat. Természetesen a 3D-s teljesítmény akkor lesz a leggyorsabb, ha kikapcsoljuk a simítást. A különböző kártyák eltérő simítási szolgáltatásokat nyújtanak. Az első lapka amelyik egyáltalán képes erre – igaz, pusztán csak szoftveresen – a GeForce256. Ha használni kívánjuk, akkor talán az NVIDIA sajátos Quincunx nevű eljárása a legjobb választás, mert körülbelül a kétszeres simítási teljesítményigényét szippantja fel, de közel a négyszeres korrekció minőségét nyújtja.

**Direct3D beállítások**

A PC világában a két legfontosabb 3D-s leírnyelv (API) a DirectX csomag részét képező Direct3D és az OpenGL. Míg a fentebb tárgyalt simítási eljárások mindkét API-t használó programra érvényesek voltak, a továbbiak már elkülönülő menüt kaptak. Jelen beállítások – ki gondolta volna – a 3D-s alkalmazások jó 80%-át jelentő, Direct3D-t használó programokra érvényesek.

**Fog table emuláció engedélyezése**

Sejtésem sincs, hogy ki végezte el az NVIDIA számára a meghajtóprogram felületének fordítását, de az illető itt-ott hagyott maga után nyelvi csapdákat. Ez a pont is ilyen. A kódtáblázat – mert erről van itt szó – emulálásának engedélyezésére azért lehet szükség, mert néhány játék nem megfelelően használja a Direct3D által szolgáltatott kód funkciókat. Éppen ezért ezt az opciót célszerű engedélyezni. A teljesítményre vagy csak nagyon kis mértékben, vagy egy-



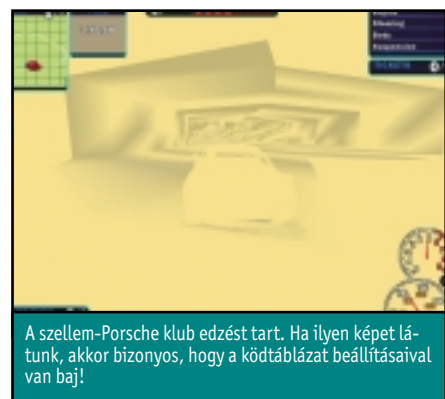
általán nem lesz hatása. Viszont ha nagyon furcsa, szürke szellemobjektumokat látunk egy játékban, akkor kapcsoljuk át ezt a funkciót, mert szinte biztos, hogy ez rontja el a látványt.

**Logó megjelenítése a Direct3D alkalmazások futtatása közben**

Hacsak nem akarunk Direct3D alapú alkalmazások futtatásakor egy NVIDIA logót csodálni valamelyik sarokban – mint a kereskedelmi televíziók emblémáját a híradó alatt –, akkor nem sok értelme van bekapcsolni ezt a szolgáltatást. Ha még be is kapcsolnánk, a legtöbb játék automatikusan felülbírálja – azaz kikapcsolja.

**Mipmapping**

Ez az opció a mipmapok részletességét választja ki. Őt lehetőség közül választhatunk. Értelmszerűen a legjobb képminőség sebességet áldoz, míg a leggyengébbért nagyobb tempó a jutalom. GeForce 256 alapú kártyáknál és azoktól felfelé bátran választhatjuk a legjobb képminőséget. Érdekes, hogy a régebbi Detonator-változatoknál sokkal több, a mipmapokkal kapcsolatos opció bukkant fel. Amik mostanra már eltűntek, azok valószínűleg automatikusan kerülnek beállításra.



A szellem-Porsche klub edzést tart. Ha ilyen képet látunk, akkor bizonyos, hogy a kódtáblázat beállításával van baj!

**PCI textúra memóriamérete**

Nézzetek el nekem, hogyha tévednék, de szerintem a fent idézett sor némi fordítási hibát rejtget. Szerintem itt a textúramemória maximális méretét állíthatjuk be abban az esetben, ha a PCI buszon keresztül érjük el azt. Mit is jelent mindez? A PCI buszon keresztül kommunikáló VGA kártyánk számára foglalhatunk le a számítógép fizikai memóriájából bizonyos területet a textúrák számára. Csak PCI-os eszközök esetében van hatása (márpedig ilyen manapság gyakorlatilag nem létezik, legalábbis az NVIDIA gyártmányú chipek között), illetve a PCI módban

**Szellem a palackban**

Alapvetően a Detonator több része – vertikális szinkron, memória- és GPU-órajel változtatása – is rejtve marad, és csak akkor jelenik meg, hogyha elvégzünk egy kis módosítást a Windows regisztrációs adatbázisában. A rejtetegetésnek jó oka van, hiszen ezen beállítások módosításával fizikailag tehetünk javíthatatlan kárt a VGA kártyában! A Windows Registrybe történő bármilyen hibás beavatkozás a teljes rendszer visszaállíthatatlan összeomlásához vezethet. Éppen ezért, csak a holt osztanám meg a kedves olvasóval, és nem a mikéntet. Aki tudja, hogy a Regedit segítségével hogyan végezheti el ezeket a beállításokat, az a veszéllyel is tisztában



futó AGP-s kártyáknál. Célszerű 0-ra állítani ezt az értéket.

**Egyedi Direct3D beállítások**

Ha jól számolok, akkor 5 különböző állítgatnivaló van az oldalon. Ennek a pontnak a segítségével ezek különböző konstellációit tudjuk elmenteni, és egy gombnyomással visszaállítani. Hogy ilyen „töménytelen sok” lehetőségeknek van-e értelme, vagy sem... Nos, azt ne tőlem kérdezzétek!

**(Még) Több Direct3D (-!!!!)**

A Direct3D beállítások között, a lap legálján található a fenti feliratú gomb. Ha rákattintunk, akkor az a menü bukkann elénk, aminek a beállításait talán a legérdekesebb nem elátlítani!

**Texel igazítás**

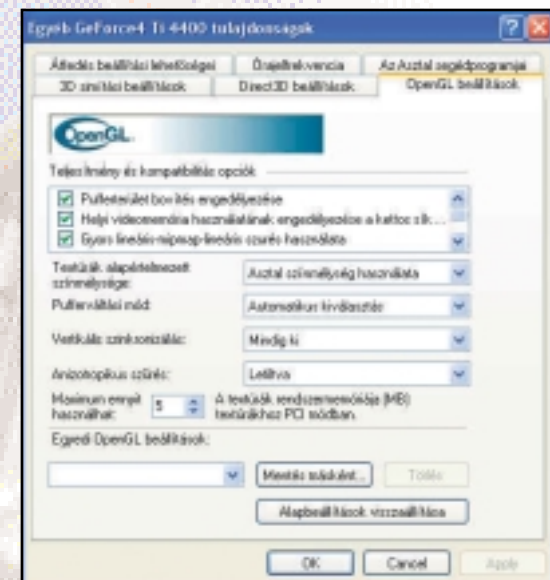
Tanácsos ehhez a pothoz nem nyúlni. Az NVIDIA lapkái nagyon pontosan elvégzik ezt a műveletet automatikusan, csak akkor van itt tennivalónk, ha a textúrák körül szegélyeket, „szellemképet” látunk. Viszont ha ez is a helyzet, az inkább a szoftver hibájára utal, mintsem a kártyáéra. Helytelen beállításal komoly teljesítményvesztést okozhatunk.

**Vertikális szinkronizálás**

Két esetben van értelme ezt az opciót választanunk. Egyrészt sebességteszteknél, hogy lássuk mire képes a kártyánk, illetve akkor, ha némi pluszteljesítményt akarunk kicsikarni. Ha ez a szinkronizálás működik, akkor a kártya a monitor képfirásítási képességeihez igazodva dolgozik, azaz minaddig nem küld a monitor felé információt az új „képkockáról”, amíg az nem végez az előző megjelenítésével. Ha kikapcsoltuk a szinkronizálást, akkor vibráló, töredezt megjelenítés is lehet az eredmény, ilyenkor

van. Aki nem, az pedig jobb, ha nem játszik a tűzzel! [HKEY\_LOCAL\_MACHINE\Software\NVIDIA Corporation\Global\NVTweak] „CoolBits”=dword:00000003

Aki pedig nem annyire gyakorlott Windows-user, de szeretne kicsit odapörkölni kártyájának, az kutakodjon a neten – rengetegféle GeForce Tweaker segédprogramot fog találni (például a [www.geforcetweak.com](http://www.geforcetweak.com) címen). Azonban ezekre is érvényes a fenti figyelmeztetés: nem árt egy nagy adag hozzáértés, némi extra hűtés és sok-sok óvatosság a tuningoláshoz! – Boe



tanácsos visszakapcsolni. Ez a menüpont alapesetben rejtve van. Hogy hogyan csalogatható elő, arról lásd a „Szellem a palackban” c. keretes részt!

**OpenGL beállítások**

A Direct3D-t tárgyaló résznél már ejtettem arról szót, hogy a PC-n két API terjedt el. OpenGL-lel olyan kultuszjátékok motorjai működnek, mint a Quake különböző részei, vagy az ugyanezen motort használó, hasonló First Person Shooterok. De nem szabad megfeledkezni az olyan komoly, „nem játék” típusú alkalmazásokról sem, mint a 3D Studio Max vagy a Lightwave 3D-s modellezőprogramok.

**Pufferterület bővítés engedélyezése**

A legtöbb gamére nincs hatással ez az opció, de olyan 3D-s modellező programoknál, mint a 3D Studio Max, Lightwave vagy az OpenGL alapú játékoknál, mint a Quake III: Arena gyorsulást tapasztalhatunk az engedélyezésével. Ha gyakran futtatunk ilyeneket, akkor állítsuk be, egyébiránt mellőzzük használatát.

**Helyi videomemória engedélyezése a kettős sík...**

Furcsa, hogy az opció teljes meghatározása nem fér ki az ablakba, és görgetni sem lehet azt. Újabb fordítási csapda! Pedig fontos, hogy egyes OpenGL utasítások számára a grafikus kártyán található memóriát engedjük-e használni, avagy sem. A recept megegyezik az előző pontban leírtakkal. Ha gyakran futtatunk OpenGL alkalmazásokat, akkor engedélyezzük.

**Gyors lineáris-mipmap-lineáris szűrés használata**

Az opció gyorsít az OpenGL alkalmazások teljesítményén, némi – gyakorlatilag jelentéktelen – képmínőségromlás árán. Használjuk belátásunk szerint.

**CPU kiegészítő utasításkészletének használata le tiltva**

Ha nem tapasztalunk megmagyarázhatatlan problémákat az OpenGL alapú 3D-s alkalmazások futtatásakor, akkor nincs rá okunk, hogy tiltsuk az olyan utasításkészletek használatát, mint az SSE vagy a 3DNow! Tanácsos nem kiválasztani ezt az opciót.

**16-bites mélységpuffer használata**

Ezzel a funkcióval felülbírálnak az alkalmazott pufferelezési technikát. Nem látom okát, hogy kiválasszuk ezt az opciót.

**Textúrák alapértelmezett színmélysége**

Itt határozhatjuk meg, hogy az alkalmazások által használt textúrák milyen színmélységben jelenjenek meg. Természetesen a 32 bites színmélység nyújtja a sebesebb látványt, de ugyanakkor több erőforrást is igényel. Az újabb alkalmazások már képesek felülbírálni ezt az opciót, de a régebbiek, mint pl. Quake II nem. Ha azt szeretnénk, hogy ezek a programok az általunk preferált színmélységben fussanak, használjuk belátásunk szerint ezt az opciót.

**Pufferváltási mód**

Célszerű automatikus választáson hagyni. A meghajtóprogram nagy biztonsággal kiválasztja a megfelelő üzemmódot.

**Vertikálási szinkronizálás**

Lásd a „Direct3D beállítások” c. részben leírtakat. Természetesen ez az opció az OpenGL alatt futó alkalmazásokra lesz érvényes.

**Anizotropikus szűrés**

Ha engedélyezzük, akkor az ezt a technikát támogató játékokban csinos képmínőség-javulást tapasztalhatunk. Természetesen a feljavított látvány ára valamennyi teljesítmény. (Lásd még a 3D simítási beállításoknál leírtakat!)

**A textúrák rendszermemóriája (MB) textúrákhoz PCI módban**

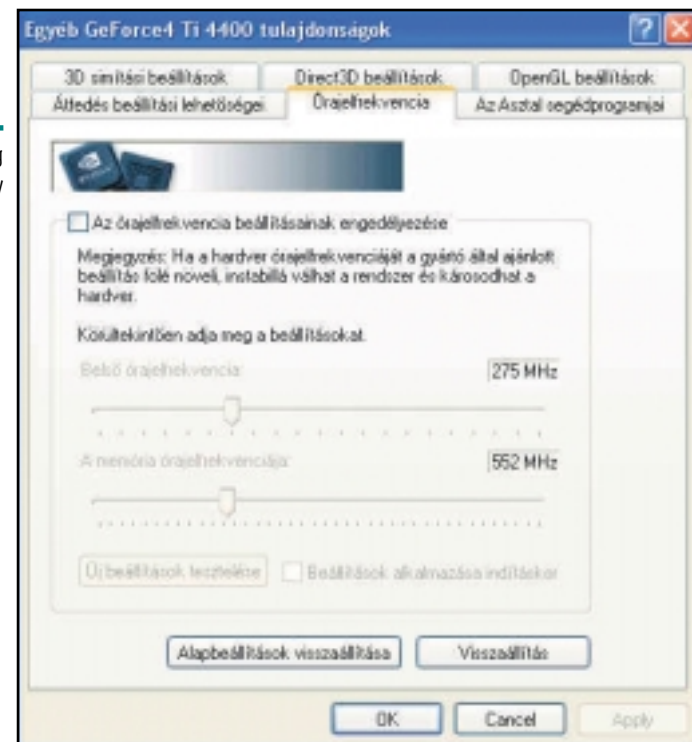
A fenti, újmagyarul íródott bejegyzést ezennel bocsássuk meg együtt a fordítónak! Természetesen itt is ugyanarról van szó, mint a Direct3D beállításoknál, a „PCI textúra memóriamérete” című részben. Persze ezek az OpenGL alatt futó alkalmazásokra lesznek érvényesek.

**Egyedi OpenGL beállítások**

Ugyanúgy elmenthetjük a beállításainkat, és egyszerűen előhívhatjuk azokat, mint ahogy azt Direct3D-ben is megtehettük. Az már más kérdés, hogy itt talán több értelme van ennek a lehetőségnek, hiszen jóval több a beállítanivaló.

**Órajelfrekvencia**

Bizonyára nem újdonság olvasóink számára, hogy a grafikus kártyán működő memória, illetve a kártya lelke, a GPU – azaz a geometriai processzor – egy bizonyos órajelen fut. Ez minél magasabb, annál nagyobb lesz a műveletvégzési sebesség, azaz a 3D-s teljesítmény. Az NVIDIA javasol egy értéket a lapkakészleteihez, melyektől a gyártók mindkét irányban eltérhetnek. Mi több, a Detonator képes arra, hogy ezt átállítsa a gyárilag meghatározott értékről. Ha megemeljük,



**Tv-vezérlés**

A tv kimenettel bíró NVIDIA kártyák egy komoly hiányosságtól sújtottak, miszerint a meghajtóprogram nem teszi lehetővé a televízió megjelenő kép pozíciójának és méretének befolyásolását. A Brooktree és a Chronitel tv-lapkák esetében van megoldás a problémára. A [http://www.tvtool.de/index\\_e.htm](http://www.tvtool.de/index_e.htm) oldalról letölthető program ezt a problémát hidalja át. Szerencsére a Detonator elárulja, hogy milyen tv-chip rejtőzik a kártyán! (Bővebben lásd: A „lapka megnevezése” c. részt.)

akkor elérhetünk teljesítménynövekedést, de a megnövelt tempó következtében sokkal jobban melegező alkatrészek tönkre is mehetnek! Mindenkit kérek, hogy vegye nagyon komolyan a következő sorokat: Az órajel megmondatlan emelése javíthatatlanul tönkreteheti a drága grafikus vezérlőt! Mindenki a saját felelősségére végezzen itt beavatkozásokat. A legbiztosabb nem játszani a tűzzel. Ez az oldal nem biztos, hogy előbukkan a Detonatorban. Elképzelhető, hogy csak a „Szellem a palackban” című keretes részben olvasható beállítások elvégzése után tűnik fel. Egyes gyártók a saját meghajtóprogramjaikban, minden különösebb figyelmeztetés nélkül „elől hagyják” ezt az opciót, ami nagyon veszélyes lehet az eszköz testi épségére nézve.

Ennyi lett volna gyakorlatilag az a tudnivaló, amely feltétlenül szükséges az NVIDIA alapú grafikus vezérlők szoftveres konfigurálásához. A cikkben leírtakat használjátok belátásotok szerint, ám mindenkinek ismételtlen felhívunk a figyelmét, hogy azon pontok tekintetében, melyeknél külön kiemeltük az akció veszélyességét, valóban körültekintően járjon el, s kétszer is gondolja át szándékait, mielőtt visszafordíthatatlan változásokat idézne elő grafikus kártyája lelki világában.

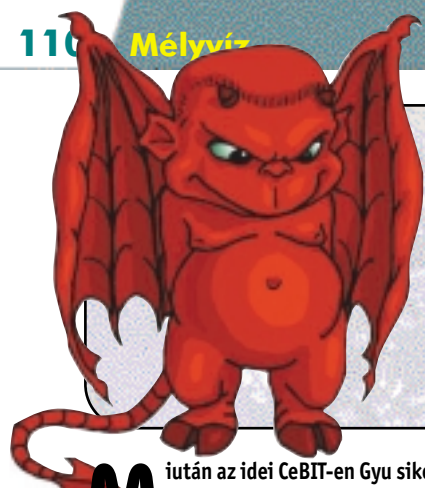
Sam. Joe

EXTRA

EXTRA

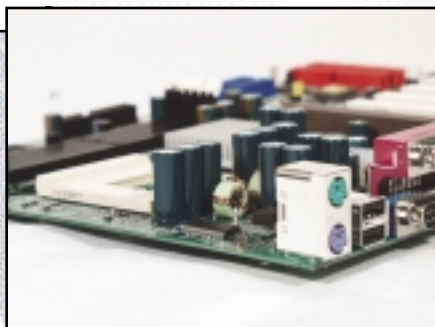






**KISÖRDÖGÖK FÉLÚTON A 666 MHZ FELÉ**

GameStar



Miután az ideai CeBIT-en Gyu sikerrel meggyőzte a világ hardvergyártó cégeinek nagyobb részét arról, hogy mi vagyunk a legjobb fejek a galaxisban, újult erővel özönlenek hozzánk a frissebbnél frissebb teszthardverek. Épp időben ahhoz, hogy amikor itthon is megjelennek ezek a termékek, már felkészülten, információjával átíratva léphessenek be a számítérboltok ajtaján, és a legnagyobb magabiztossággal mutathassanak rá a „kiválasztottra”. Legújabb áldozataink a nemrégiben debütált DDR333-as RAM-okat használó alaplapok lesznek.



Érdekes megfigyelné, hogy merrefelé halad mostanában a sebességnövekedés a számítástechnika világában – hogyan próbálják meg a gyártók valóságosan is gyorsítani a PC-ket.

Miért írtam valóságosat? Nagyon egyszerű okból: ha jobban belegondolunk, az utóbbi időben nagyon elszaladtak a processzorok órajelai a rendszer egyéb alkotórészeinek működési frekvenciái mellett. Hiába jönnek egyre-másra a plusz gigahertzek, hiába képeznek azonos frekvencia mellett az egyre fejlettebb SIMD (Single Instruction Multiple Data) utasításkészleteknek köszönhetően egyre több és több számítási műveletet végrehajtani a CPU-k, ha a North Bridge és a memóriaslotok ennek csak töredékével kommunikálnak, ha az FSB csak 1/22-e (!) a processzor tényleges órajelének (egy 2,2 GHz-es P4 esetében), a különböző bővítménykártyák elérési sebességéről pedig nem is érdemes beszélni. Persze ez az állapot egyetlen jelenségre vezethető vissza: az utóbbi 1-2 év vére menő Intel-AMD küzdelmére, melynek során valahogy nem helyeződött a kellő hangsúly a proci „környezetére”. Mostanra azonban a gyártók is belátták, hogy – a példánál maradva – mondjuk egy P4-es rendszer valós teljesítményét drasztikus mértékben megdobná, ha a 100 MHz-es FSB helyett 133 MHz-et használna a processzor (400 helyett 533 MHz lenne a rendszerfrekvencia) – sokkal jobban, mint hogyha még fél GHz-et húznának magán a CPU-n.

Éppen ezért erre a lépésre nem kell már soká várni: az Intel a 2,53 GHz-es modellektől kezdve a processzorok szintjén is megvalósítja a 133 MHz-es rendszerbusz támogatását (a chipsetgyártók már jelenleg is rendelkeznek az ilyen CPU-kat fogadni képes lapkakészletekkel), és az AMD is kilátásba helyezte, hogy hamarosan megjelenteti a 133 helyett 166 MHz-es FSB-vel működő erőgépeit.

Ez azonban egyelőre még sci-fi. Valóság viszont a memóriabusz sebességének mostanában beindult, határozott növekedése, aminek első állomása a 333 MHz-es DDR RAM-ok és az őket támogató chipsetek megjelenése.

**VIAMD**

Az AMD-s platformon elsőként a legnagyobb tajvani chipgyártó, a VIA látta meg a helyes utat. Nagyon fordult a világ ilyen szempontból is, hiszen régebben a VIA gyakorlatilag az örök másodhegedős volt a két platform anyacége (Intel és AMD) mögött, az utóbbi időben azonban mind minőségben, mind mennyiségben felőtt a „nagyok” mellé, mostantól fogva pedig – nagyon úgy tű-

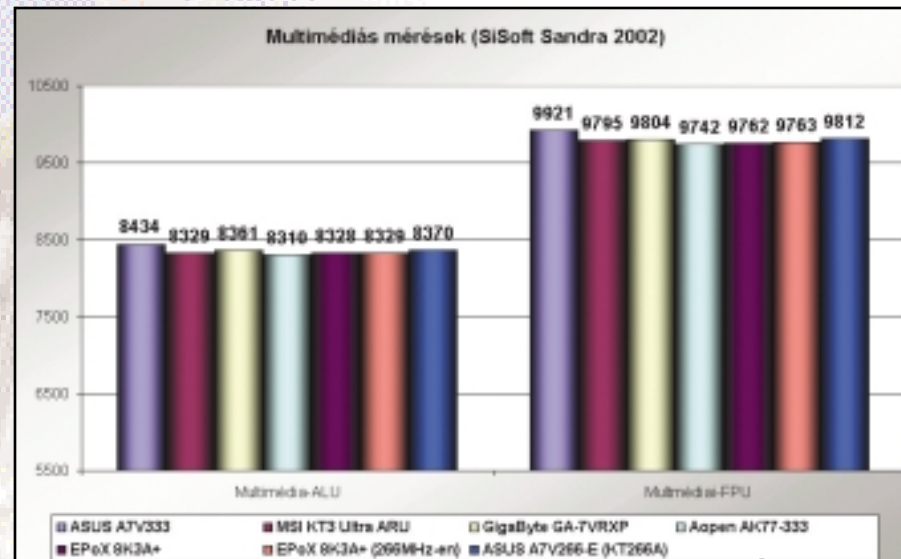
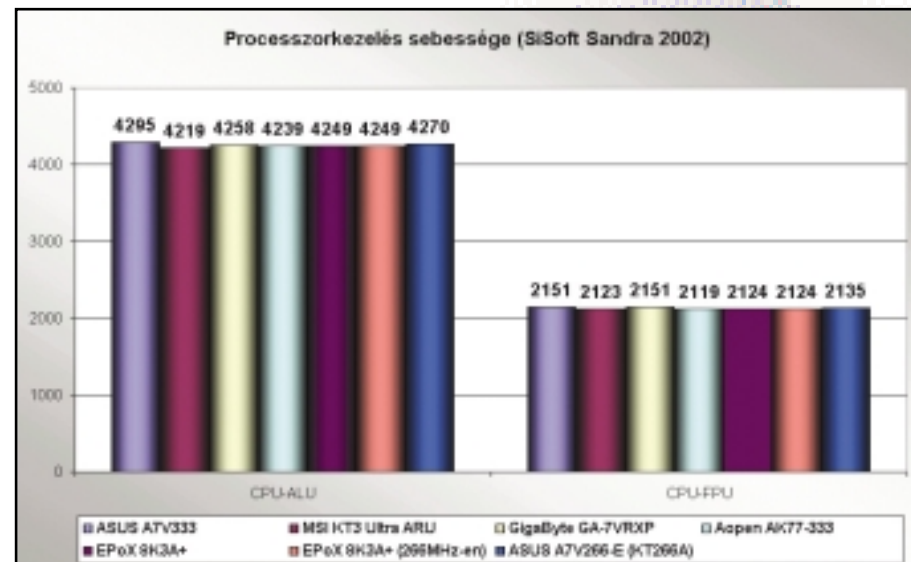
nik – díktálni fog: a KT333-as lapkakészlet nem csak a memória-sávszélesség szempontjából egyedülálló a piacon, hanem több más tekintetben is! Támogatja ugye egyrészt az ATA133-as IDE csatlakozási architektúrát, amelynek segítségével 133 MB/s-os adatátviteli sebesség is elérhető (persze ennek kihasználása még csupán elméleti síkon lehetséges, a 7200 rpm-es HDD-k a gyakorlatban 50 MB-ot, a 16-szoros DVD-k pedig még ennél is kevesebbet, csak 15 MB-ot képesek kipaszírozni magukból másodpercenként). Másrészt alapfelszereltség lett a South Bridge (VT8233A) által támogatott USB 2.0 is, ami az 1,1 MB/s-os átviteli sebességű USB 1.1-hez képest (amit manapság mindannyian használunk) 60 MB/s-ra is képes, lehetővé téve ezáltal még a leggyorsabb külső IDE egységek USB kapun történő csatlakoztatását is számítógépünkhez. A KT333 South Bridge-e alapján három ilyen csatornával rendelkezik, de a lapgyártók külső kontrollerekkel (NEC, VIA) természetesen feltornásszák a kihasználható USB portok számát az általános hatra vagy nyolcra.

lakozi architektúrát, amelynek segítségével 133 MB/s-os adatátviteli sebesség is elérhető (persze ennek kihasználása még csupán elméleti síkon lehetséges, a 7200 rpm-es HDD-k a gyakorlatban 50 MB-ot, a 16-szoros DVD-k pedig még ennél is kevesebbet, csak 15 MB-ot képesek kipaszírozni magukból másodpercenként). Másrészt alapfelszereltség lett a South Bridge (VT8233A) által támogatott USB 2.0 is, ami az 1,1 MB/s-os átviteli sebességű USB 1.1-hez képest (amit manapság mindannyian használunk) 60 MB/s-ra is képes, lehetővé téve ezáltal még a leggyorsabb külső IDE egységek USB kapun történő csatlakoztatását is számítógépünkhez. A KT333 South Bridge-e alapján három ilyen csatornával rendelkezik, de a lapgyártók külső kontrollerekkel (NEC, VIA) természetesen feltornásszák a kihasználható USB portok számát az általános hatra vagy nyolcra.

**Tesztesztelési irányelvek**

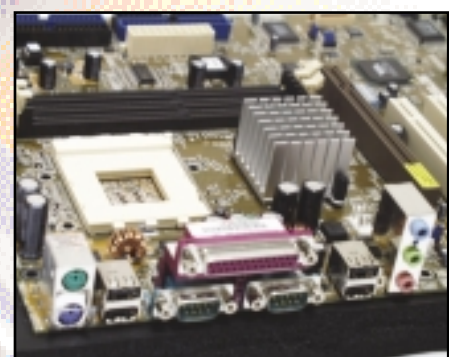
Az AMD-s rendszerek esetében az aktuális alaplapba egy 1800+-os Athlon XP-t helyeztünk, egy Abit Siluro GeForce3 Ti200 társaságában. A teszteszteléshez használt 333 MHz-es memóriamodul egy 256 MB-os Kingmax volt, 2,5-es CAS Latencyre hitelesítve. (A CAS Latency az az órajelciklusban kifejezett időtartam, ami eltelik a RAM adatfogadása és -feldolgozása között. A mai DDR memóriamodulok 2,5-es, vagy 2-es CAS Latencyt használnak. Utóbbiak természetesen gyorsabbak, de a speciális „igénybevételnek” köszönhetően drágábbak és ritkábbak is! A 333 MHz-es DDR-ek között – a cikk írásának pillanatában – még nem is jelentek meg a CL2-es eszközök.) Operációs rendszerként Windows XP-t használtunk, a meghajtóprogramok a legfrissebbek voltak, mind az alaplap chipkészlet, mind az nVIDIA Detonator szempontjából. A BIOS-beállításokat tekintve: az összes lapnál meggyőződünk arról, hogy hasonló paraméterek szerepelnek minden kapcsolónál, s természetesen arra is odafigyeltünk, hogy a BIOS-ban beállítható, előre beépített „turbómódokat” deaktiváljuk, hiszen a mezőnynek nem mindegyik tagja rendelkezett ilyen „sufni-tuning” lehetőséggel.

Az alaplapok teljesítményét először „célirányos” tesztekkel mértük le a SiSoft Sandra 2002 segítségével, utána pedig rátértünk a valós játék teljesítmény (3Dmark 2001) és az irodai eredményesség (PCMark 2002) vizsgálatára. Ami az eszközök tuningolhatóságát illeti, azt oly módon próbáltuk meghatározni, hogy az alapbeállítások mellett egyre magasabb FSB-n próbáltuk POST-oltni. Értelemszerűen a valódi tuningkörülmények között is az alaplap fog barátságosabban reagálni a túlhűzésre, amelyik állítgatás nélkül is magasabb FSB-értéket tudott elérni.

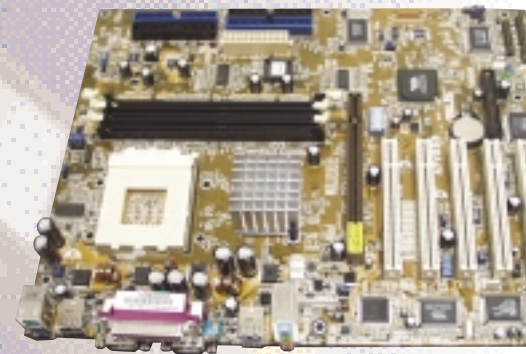


**ASUS A7V333**

Az ASUS termékek mindig híresek voltak megbízhatóságukról, problémamentes működésükről, kiváló teljesítményükről. Nem hozott szégyent a család becslületére az A7V333 sem. A dobozt kibontva rengeteg mindenben kellett átverekednünk magunkat, mire magát a lapot megláthattuk. ASUS-ék a szokásos és kötelező dolgokon felül mellékeltek a lap mellé 2 db (!) USB panelt (az egyik 1.1-es, a másik 2.0-s szabványú), melyekkel az eleve integrált négy csatlakozási lehetőségéből rövid



úton nyolcat generálhatunk. Ezenkívül találunk még egy szintén külön panelen virító gameportot játékkontrollerjeink számára (ez valamiért lemaradt...), de nem feledkezett meg a gyártó az olyan figyelmességekről sem, mint a fóliatasakba zárt tartalék jumperok. A CD tartalmával sem voltak különösebb problémáink, a szokásos dolgokon kívül helyet kapott rajta a PC Probe nevű szoftveres ellenőrző és finomhangoló proggi, illetve a PC Cillin nevű víruskeresőt is megkapjuk ajándékba, a Cyberlink nevű videó és audio programcsaláddal egyetemben. A szerelés fázisában minden a legnagyobb rendben zajlott, minden kritikus, esetlegesen akadályozó



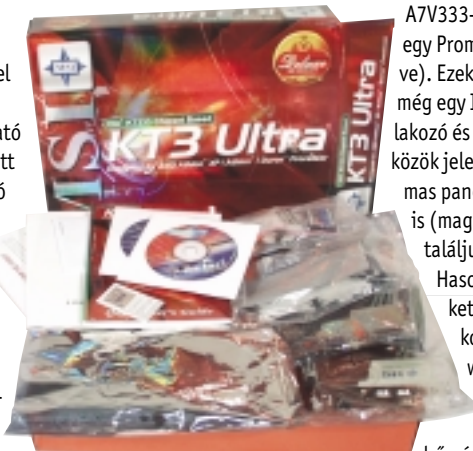
elem (mint például az AGP és a DIMM-ek nyílása) megfelelő távolságokra került ugyan- is egymástól. Az egyedüli problémát talán az jelentheti ezen a téren, hogy a mérnökök elfeledkeztek a grafikkártyát biztosító patentról, de ilyen legyen bármelyik hardver legnagyobb hibája. Magán a NYÁK-on találunk három memóriaslotot (így a RAM-mennyiség maximálisan 3 GB-ig bővíthető), továbbá az AGP mellett 5 PCI bővítőhelyet, ám az A7V333 esetében a fejlesztők lemondtak a meglehetősen kihasználatlanságra kárthatott, így gyakorlatilag teljesen felesleges CNR (Communication Network Riser) vagy AMR (Advanced Modem Riser) foglalatok használatáról. Rendelkezik viszont a lap RAID csatlakozófelülettel, hatsatornás hangkeltésre alkalmas, C-Media márkájú hangchiprel (amely teljesítményének maradéktalan kiaknázásához SPDIF – Sony/Philips Digital Interface – csatlakozót is elhelyeztek, bár magát a kimenetet tartalmazó eszközt nem mellékelik a dobozban), és FireWire interface-szel is (ehhez viszont alaplóból megkapjuk a szükséges panelt!). Ezekkel azonban korántsem merült még ki az A7V333-on található extrák sora: láthatunk még itt infravörös portot (csatlakozó eszközök jeleink fogadására alkalmas panel alaplap csatlakozója is (magát a panelt sajnos nem találjuk meg a dobozban)).

A szolgáltatások tehát első osztályúak, ráadásul a teljesítmény miatt sem érheti szó a ház elejét – az A7V333 teszteszt nagy részében az első helyen végzett, éppen ezért mindenkor áráról függetlenül bátran ajánlhatjuk mindenkinek. Az A7V333 remek választás!

**MSI KT3 Ultra ARU**

Ha az előbbi tesztalanyunkra azt mondtuk, jól felszerelt, akkor az MSI KT3-asa az a szint, amelyet már-már lehetetlen fokozni. Az igényes, sőt exkluzív csomagolást kibontva a két CD-n, a remek felhasználói kézikönyvön, a három buszkábel és a nagy adag matricán, jelenyven kívül egy négyes USB panelt, egy S-Bracket és egy D-Bracket elnevezésű bővítményt is találhatunk a dobozban. Előbbi elnevezése a „hang”-ra utalt (S, mint Sound), szerepe pedig nem más, mint hogy biztosítsa az alaplapra integrált hatsatornás Realtek

hangchip jeleink maximális hitelességgel történő eljuttatását hangrendszerünkbe. A kis fémkütyű olyan „próbaságokat” is tartalmaz, mint egy optikai és egy koaxális SPDIF kimenet, illetve egy analóg 3,5-ös kiskajak-foglalat, a közép/mély és a jobb/bal oldali hangszórók kiszolgálásához, amelyek így teljes mértékben kiegészítik a szokásos, lapra integrált háromutas audiókimenetet, valóban alkalmassá téve így a gépet egy 4.1-es, vagy 5.1-es hangrendszer kiszolgálására. A D-Bracket elnevezésű panel ezzel szemben két 1.1-es USB portot és az MSI-tól megszokott, négy LED-ből álló diagnosztikai rendszert tartalmazza, mely utóbbi arra hivatott, hogy a bootoláskor esetlegesen bekövetkező „megmagyarázhatatlan” fagyásoknak felfedje az okait (hasonlóan az EPoX termékeken megszokott két számsoros LED-hez vagy az ASUS már említett beszélő megoldásához). Az alaplapon az AGP mellett 5 PCI és egy CNR csatlakozót találhatunk (az ASUS



A7V333-hoz hasonló módon egy Promise chip által vezérelve). Ezeken kívül ott csücsköl még egy IrDA (infravörös) csatlakozó és egy, a BlueTooth eszközök jeleink fogadására alkalmas panel alaplap csatlakozója is (magát a panelt sajnos nem találjuk meg a dobozban)). Hasonló bőség fogad minket a CD mellékleten kutakodva is: a PC Alert III windowsos hardverfigyelő program (a rendszer és a CPU

hőmérsékletének figyeléséhez, a ventilátor fordulatszámának és feszültségszintjének ellenőrzéséért végző) mellett helyet kapott még a lemezen a Fuzzy Logic nevezetű windowsos tuningprogram (CPU, memória, AGP és PCI portok sebessége is állítható a segítségével), az MSI DVD 5.1-es lejátszó programja és a PC Cillin víruskereső is. Az alaplap természetesen ismeri a – manapság



**Értékelés**

	ASUS A7V333	MSI KT3 Ultra ARU	GigaByte GA-7VRXP	AOpen AK77-333	EPoX 8K3A+
Webcím:	http://www.asus.com.tw	http://www.msi.com.tw	http://www.gigabyte.com.tw	http://english.aopen.com.tw/	http://www.epox.nl/english/index.htm
Hazai forg.	Pilot Comp	Kelly-Tech	CHS	még nincs	Herta
Telefonszám:	351-2338	350-1246	451-3500	-	322-2232
Ár (nettó):	35 700 Ft	41 500 Ft	36 900 Ft	még nincs	34 900 Ft
Pro:	remek teljesítmény jól felszerelt sok extra szolgáltatás megbízható	hihetetlen gazdag kényelmi felszereltség igényes kivitelezés nagyfokú stabilitás	teljes funkcionalitás ésszerű kialakítás nagyfokú megbízhatóság	meggyőző teljesítmény rengeteg egyedülálló extra „tuning-paradicsom”	nagyon jó teljesítmény és tuningolhatóság kiemelkedő szoftverháttér széles biztonsági lehetőségek
Kontra	-	harmatos sebességerekmények kevés funkcionális extra	bizonyos fokú puritánság szolid teljesítmények	buta design szinte semmi nincs a dobozban	hézagos felszereltség hiányzó extrák
Százalék	95%	91%	89%	94%	92%

már kötelező – különböző „ébresztőfunkciókat” (be-kapcsol modemen és helyi hálón keresztül érkező jelek alapján is), és a többi versenyzőhöz képest egész korrekten túri a magasabb FSB-ken történő indításokat is. A MHz-érték egyébként – akárcsak az ASUS esetében – egyesével állítható a BIOS-ból, egészen 220 MHz-ig. Az alaplap egyetlen negatívuma a sebességteszt során mutatkozott meg: az eredményei szinte kivétel nélkül a hátsó traktusba sorolták a KT3 Ultrát.

**GigaByte GA-7VRXP**



A GigaByte alaplapok csak ritkán képesek igazán kigróztatni a különböző tesztek során, legfőbb érdemük általában nem sebességük, hanem elnyúlhatatlan voltuk, hihetetlen megbízhatóságuk és nem utolsósorban mindenkor ésszerűségük, funkcionálisuk. A GA-7VRXP is jól felszerelt, de más módon, mint az előbb tárgyalt KT3 Ultra: ott a kényelmi szempontok voltak dominánsabbak, itt a célszerűség helyeződik minden más elébe.

A dobozban nem fogad minket akkora „szeretetsomag”, mint az előző két versenyző esetén, hiszen a kábeleken, a CD-n és a kézikönyvön kívül „csak” két USB panelt (az egyiket két 1.1-es, a másikon négy 2.0-s kapuval) találhatunk benne, de magát a lapot kézbe véve máris elfog minket a bőség zavara. Az AGP rögzítőpatentjétől elkezdve az integrált 10/100-as LAN kontrollere és RJ45-ös csatlakozón, az AC'97-es hangchipen (Creative CT 5880), a Backup BIOS-on keresztül a RAID vezérlőig



(Promise) szinte minden megtalálható rajta, mi szem szájnak ingere! A fejlesztők nagyon dicsőretek módon oldották meg a North Bridge hűtését egy ventilátor nélküli bordával (hangtalan), az órajelek alaplap konfigurálásához pedig – jumperok helyett – egy pofás kis DIP kapcsolótáblát integráltak a NYÁK-ra. Egyedüli negatívuma ennek a tetemes felszereltségi listának az, hogy az egész lapon mindössze két ventilátorcsatlakozót találni.

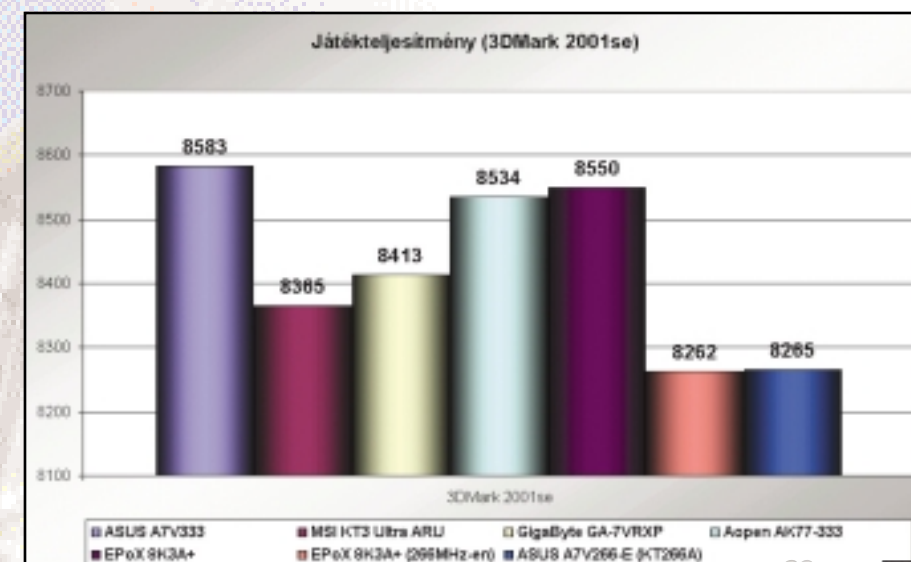
A designjában ugyanúgy megtalálható a tudatos célszerűség, mint a felszereltségében – szerelése könnyű, elrendezése logikus, lapszéli IDE és tápcsatlakozókkal, egymástól optimális távolságban meghúzó AGP és DIMM nyílásokkal rendelkezik. Tudásában sem kell szégyenkeznie a többiek előtt a 7VRXP-nek. Gyakorlatilag az összes ébresztési funkciót ismeri, rendelkezik infraporttal (panellel nem), SPDIF csatlakozóval, AGP, CPU és DDR feszültségállítási lehetőséggel, meg persze a GigaByte-nál szokásos Dual BIOS megoldással is. Ez utóbbi keretében a rendszer által is használt BIOS-on kívül található még egy ún. Backup (tartalék) BIOS is a lapon, melybe az eredetiben tárolt adatok egyszerűen bemásolhatóak. Így, ha egy esetleges BIOS-frissítés során bekövetkezett áramkimaradás vagy egyéb zavaró tényező fellépése folytán használhatatlanná válik az elsődleges, még mindig ott van a tartalék, amelynek segítségével gépünk ugyanúgy képes életre kelni, mint eddig, s így nem szükséges

az egész alaplapot a kukába dobunk, mint „normális” esetben. A mellékelt CD-n a szokásos dolgokon kívül megtalálható még az EasyTune III nevezetű windowsos tuningprogram (olyan ez a GigaByte-nál, mint az MSI-nál a Fuzzy Logic) és egy csokornyí segédprogram BIOS-frissítéshez. Teljesítményét tekintve a 7VRXP az MSI KT3-at megelőzte ugyan, de a többi résztvevővel szemben a tesztek nagy részében alul maradt – eredményei kis jóindulattal közepesnek mondhatóak.

**AOpen AK77-333**

Az AOpen dobozában találkoztunk az eddigi leg-szerűsebb felhozattal, hiszen egy kettős USB panelen kívül csak a kötelező elemek kerültek becsomagolásra. Javít valamelyest az összképen az, hogy a driver CD-re felkerült a Norton Antivirus legújabb, 2002-es kiadása.

A szerelhetőségről sem lehet csupa jót mondani: a tápcsatlakozó nagyon furcsa helyre, teljesen a lap közepére, a North Bridge fölé került, és a processzorfoglat sem a megszokott módon, hosszanti irányban helyezkedik el (lapszél felé néző ventilátorpatentekkel, megkönnyítve így munkánkat), hanem keresztben, aminek következtében az egyébként is magas kondenzátorok tengerében igencsak ügyelni kellett arra, hogy minden épségben maradjon az installálás végére is.

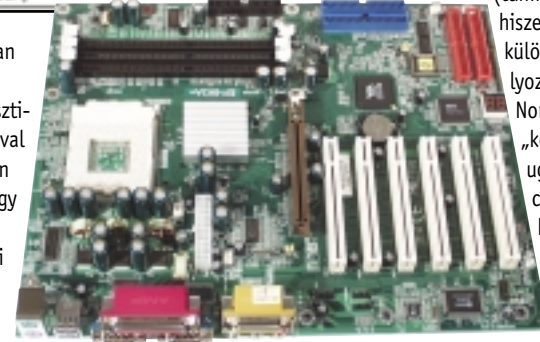


Ha azonban a fenti dolgokon túltesszük magunkat, és tovább vizsgálódunk, egy nagyon kellemes alaplapot ismerhetünk meg az AK77-333 személyében. RAID-vezérlőt ugyan nem tartalmaz, de az AGP, az 5 PCI és a CNR bővíthely mellett olyan hasznos dolgokat építettek rá, mint a külső frekvenciaállítás megkönnyítő DIP kapcsolótábla, a 3D kártyát az AGP portban rögzítő patent, az 5.1-es Realtek hangchip, vagy a North Bridge-et hűtő miniventilátor (bár ennek szükségességéről kérdéses, hiszen volt olyan gyártó, amely nem használta, s így valamelyest csendesebben is működött az alaplap – minden gond nélkül). Az ébresztési funkciókon kívül (itt LAN-on, modemen, PCI sloton keresztül és előre be-állított időpont alapján képes működésbe lépni) rendelkezik infraporttal, SPDIF csatlakozóval, az



AOpennél már korábban megismert Dr. LED (nyolckijelzős diagnosztikai eszközt) csatlakozóval (maga a panel azonban nincs mellékelve) és egy olyan külső boot-kontroller csatlakozási felületével (szintén nincs benne a dobozban...), amelynek segítségével egy kapcsoló átbillentésével bármikor kiválaszthatjuk, hogy a normál BIOS-ból szeretnénk indítani gépünket, vagy az ún. Die-Hard BIOS-ból, ami nem más, mint egy szoftveres kódolást gyakorlatilag nem tartalmazó, csak a vitális funkciókra szorítkozó vezérlőegység, amelyet természeténél fogva – az AOpen állítása szerint – semmilyen nemű vírusfertőzés nem érhet. Ha már a BIOS-nál tartunk, meg kell jegyezni, hogy az összes alaplap közül az AOpeneknél találkoztunk a legfunkcionálisabb, legkönnyebben kezelhető menürendszerrel, amelyben csak azt hagyta „elől” a gyártó, amely beállítás valóban szükséges lehet az egyszerű felhasználó számára. A fentiekben kívül még mindig tartogat meglepetéseket ez az eszköz. Ilyen a „Watch Dog Timer”, amely egy esetleges rosszul sikerült túlhaszná után

(amikor gépünk megadja magát a magasabb FSB-eknek, és csak az előzetes beállítások törlése – Clear CMOS – hozhatná vissza az életbe) megkímél minket a felesleges szereléstől, jumperpakolástól: ha bootoláskor 4,8 másodpercig nem kap „életjelet” az alaplaptól, akkor automatikusan elvégzi a törlést helyettünk. Ha véletlenül elfelejtettük volna aktiválni, vagy valamiért nem funkcionálna, a gyártó figyelmességéből adódóan még mindig van egy lehetőségünk a munka elkerülésére: az Abit lapokhoz hasonlóan ugyanis itt is van egy olyan gomb (a „Home”), melyet bootoláskor nyomva tartva törlődik az összes eddigi beállítás a BIOS-ból, és a gyáriak töltődnek vissza. Meg kell még említeni a túláramvédelmet, a cserélhető (!) alaplapi biztosítékokat (persze nem otthon, hanem a szervizben) és az ún. Frequency Isolation Wall technológiát is, mely utóbbi szintén a magasabb FSB-értékeknek



(tuningnál) lehet hasznos, hiszen a kritikus részek el-különítésével megakadályozza, hogy a CPU és a North Bridge „keresztbeszéljen” ugyanazon a frekvencián (ez ugye fagyáshoz vezetne...). Látható, hogy az alaplapot rengeteg olyan funkcióval ellátták, amely direkt

a tuningolás megkönnyítésére irányul. A mezőnyben az AK77-333 POST-olt a legmagasabb FSB-n, és bár a kézikönyvben „garantált” 150 MHz-et nem értük el vele, azt nem szabad elfelejteni, hogy mi minden esetben az alapbeállításokon emeltük lépésről lépésre a frekvenciát, szándékosan nem teremtve ideális „tuningkörnyezetet”. Ráadásul a teljesítményteszteken is végig az élbolyban tanyáztott, sőt az irodai potenciálokat feszegető PCMark 2002 memóriatesztjét meg is nyerte. Nagyon jó alaplap, bátran ajánljuk – főleg tuningosoknak!

**EPoX 8K3A+**

Az EPoX-nak is megvan ugye a jó híre a „szakmában”, mégpedig a jó tuningolhatóság és a remek teljesítmények területén. A 8K3A+ pedig hozta is az elvárásokat.

**Összefoglaló táblázat**

	ASUS A7V333	MSI KT3 Ultra ARU	GigaByte GA-7VRXP	AOpen AK77-333	EPoX 8K3A+
Támogatott CPU-k	AMD Duron/Athlon/AthlonXP	AMD Duron/Athlon/AthlonXP	AMD Duron/Athlon/AthlonXP	AMD Duron/Athlon/AthlonXP	AMD Duron/Athlon/AthlonXP
North Bridge	VT 8367	VT 8367	VT 8367	VT 8367	VT 8367
South Bridge	VT 8233A	VT 8233A	VT 8233A	VT 8233A	VT 8233A
FSB	100–230	100–220	100–200	100–248	100–200
POST	142 MHz	143 MHz	142 MHz	145 MHz	144 MHz
North Bridge ventilátor	nincs	van	nincs	van	nincs
Támogatott memóriák	DDR 200/266/333	DDR 200/266/333	DDR 200/266/333	DDR 200/266/333	DDR 200/266/333
AGP/PCI/CNR	1/5/0	1/5/1	1/5/0	1/5/1	1/6/0
Maximális memória	3 GB	3 GB	3 GB	3 GB	3 GB
Memória-foglatok	3	3	3	3	3
Összes USB	8	8	8	4	4
Ventilátorcsatlakozó	3	3	2	3	3
AGP patent	nem	igen	igen	igen	igen
IDE vezérlés	UDMA 33/66/100/133	UDMA 33/66/100/133	UDMA 33/66/100/133	UDMA 33/66/100/133	UDMA 33/66/100/133
RAID	igen (Promise)	igen (Promise)	igen (Promise)	nincs	igen (HighPoint)
IrDA port	igen	igen	igen	igen	nem
Integrált LAN vezérlés	nem	nem	igen	nem	nem
Integrált hang	igen (C-media)	igen (Realtek)	igen (Creative)	igen (Realtek)	igen (VIA)

HARDVERTESZT

HARDVERTESZT



A doboz tartalmára, akárcsak az előző két lap esetében, itt sem érdemes sok szót vesztegetni – bár ami keveset elénk talál a gyártó, azt nagyon igényesen teszi, de a szokásos kiegészítőknél kívül bekerült egy darab USB panel minden, csak nem bőséges extrakínálat.

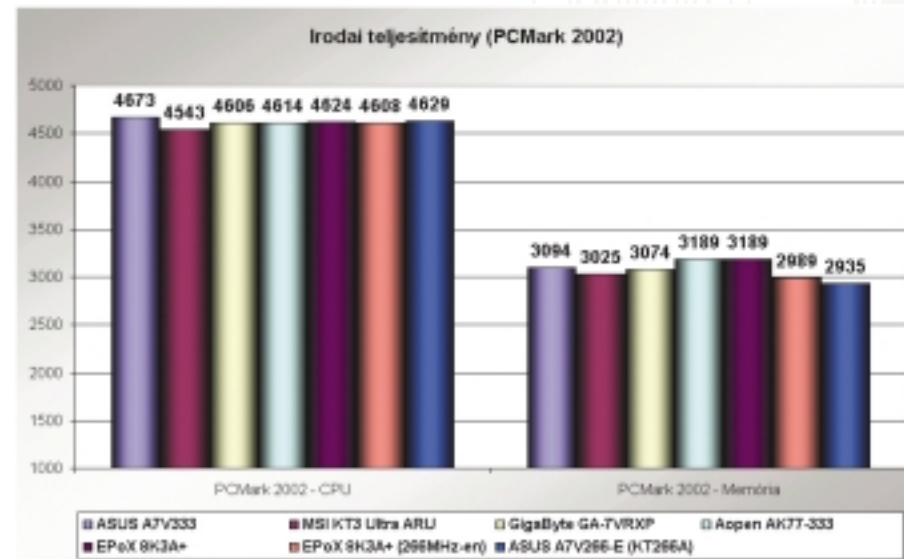
A szoftveres támogatottság azonban teljesen más tézsa! A driverek és a PC Cillin víruskereső mellett olyan valóban hasznos programokat kapunk ajándékba, mint a Norton Ghost, a Partition Magic és a Drive Image! Ez egy nagyon jó pont az EPoX-nak. A szerelhetőség eléggé vegyes képet mutat, hiszen a kondenzátorok meglehetősen magasra nőttek, és a tápcsatlakozó is egész érdekes helyre került, ám a többi alkotóelem elrendezése példásnak mondható.

Az AGP és a 6 (!) PCI bővítőhely mellé nem került sem CNR, sem AMR, van viszont RAID-vezérlő (HighPoint) és csatlakozó, illetve integrált hangchip is (5.1 csatornás VIA), aminek azonban extra szolgáltatásait sehogyan nem leszünk képesek kiaknázni, lévén, hogy a szokásos három jackes audiokimeneten kívül semmilyen extra hangpanelt vagy csatlakozót nem találhatunk a lapon, illetve a dobozban. Nincs integrált LAN vezérlő, DIP-tábla, és North Bridge ventilátor sem, megvan viszont az EPoX-okra jellemző, digitális számokat és betűket használó kétrészes diagnosztikai LED, amely a POST-olást lépésről lépésre nyomon követi, s mindig kiírja, mi történt éppen (RAM-ellenőrzés, stb.).

A BIOS-ban található „PC Health” menüpont alatt – nagyon szimpatikus módon – nemcsak a szokásosnak mondható „CPU-riasztási hőmérséklet” kapcsol-

### Valódi fejlődés?

Amint azt a grafikonokon láthatjátok, a teszthalványok eredményei mellett szerepel még két teljesítményadat, amelyeket viszonyításképpen helyeztünk oda. Tulajdonképpen ezek nem is konkrétan a „hordozó” lapokat minősítik, segítségükkel ugyanis inkább arra próbáltunk meg választ találni, hogy mennyiben fejlődött a KT333-as lapkészlet teljesítménye az előző KT266A-hoz képest. Hogy erre fényt derítsünk, a teljesítményteszteken egész meggyőzően szereplő EPoX 8K3A+-ban a DDR333-as RAM modulunk sebességét visszaállítottuk 266 MHz-re, majd ugyanezt a memóriát felhasználva lefuttattuk a teszteseteket egy VIA KT266A chipsettel rendelkező ASUS A7V266-E lappal is (hiszen a DDR333-as modulokat éppúgy használhatjuk a KT266-os alaplapokban, mint a 266/200 MHz-es DDR-eket a KT333-as chipkészletben). Az eredmény elég érdekes, bár teljesen logikus lett: ugyanolyan sebességű modulokat használva a két lapkészlet teljesítménye között gyakorlatilag elhanyagolható a különbség (ezt legjobban a 3Dmark 2001-es eredmények bizonyítják, a célirányos Sandra-tesztekben előbúvó különbségek inkább a gyártók másféleségéből erednek). Ez azonban – ahogy az előbb írtam – teljesen logikus, hiszen a rendszer egésze ugyanazon a 266 MB/s sávszélességű V-Linken kommunikál a KT333-ban is, mint a KT266-ban. A North Bridge és a South Bridge egymás közötti adatátvitelének sebességében gyökeres változást a rövidesen forgalomba kerülő KT333A chipset hoz majd, amelyben a továbbfejlesztett V-Link 533 MB/s-os sávszélességen fogja küldözgetni az adatokat!



ló található meg, hanem beállítható maga a kapcsolási hőfok is, kérhetjük az automatikus turn offot a ventilátorok leállása esetén, és beállíthatjuk azt is, hogy az egész „PC Health” menü tartalma megjelenjen bootoláskor az indítóképernyőn. A 8K3A+ is rendelkezik az AOpennél tárgyalt „Watching Dog Timer” funkcióval, és jó „tuningos” alaplaphoz méltóan ez esetben is lehetőségünk van CPU- és RAM-feszültség állítására (bár az AGP fesszabályozása itt valahogy kimaradt). Nem nagyon tetszett azonban BIOS-ának menürendszere, amely rengeteg felesleges kapcsolót mutat, ráadásul ömlesztve, viszont ennél az alaplapnál találkoztunk egyértelműen a legtöbb Wake On lehetőséggel: az ébresztési jelet kaphatja LAN-ról, modemről, PCI kártyától, PS/2, nyomtató- és COM-potról, a VGA kártyától, FDD/HDD-ről és az előre beállított „órától” is.

Az alaplap remek teljesítményt nyújtott mindegyik teszt során, és a POST-olást is a második legmagasabb FSB-n követte el, így ezek alapján elég jó választásnak tűnik.

### Összegezve

Amint a fentebb leírtakból egyértelműen kiderült, azokat a korokat végképp elfelejthetjük, melyekben az alaplap arra szolgált csupán, hogy biztonságos „melegágya” legyen a beledugdosott alkatrészeknek. A gyártók termékeiket minden földi jóval felszerelik, melyek egy része ugye természetes velejárója a technológiai fejlődésnek, a tekintélyes maradék azonban egyértelműen extrának számított volna még egy évvel ezelőtt (sőt, az esetek többségében még ma is az). Gondoljunk itt elsősorban a kényelmi dolgokra, mint a FireWire kimenet, a nyolc darab USB kapu, a digitális és optikai csatlakozók garmadája, az alapfelszereltséggé vált 5.1-es integrált hangvezérlő, az ATA133-as RAID stb. De ne feledkezzünk el az egyre inkább elterjedő, különböző funkcionális extrákról sem, mint a beszélő/kijelzővel rendelkező „POST-hibafeltárók”, a stabilitást és a biztonságos üzemelést elősegítő figyelő- és beavatkozó rendszerek vagy a minél nagyobb stabilitásra törekvő Dual-BIOS megoldások, de még sorolhatnánk. Ezek az extrák nagyon sok kényelmetlenségtől, kellemetlenségtől, sőt hajhullástól kímélhetnek meg minket, szóval a megfelelő alaplap kiválasztásánál mindenképpen számoljunk velük!

A második nagyon fontos szempont a teljesítmény, ami azonban manapság az előbb felsorolt jellemzőkhöz képest – szerény véleményem szerint – egyre in-

kább háttérbe szorul (számomra ugyanis legalább annyira fontos, hogy egy alaplap megbízhatóan működjön, mint az, hogy minden más megoldást lepi-páljon működési sebességben).

Ezek tükrében a teszthalványok közül mindenki kiválaszthatja a saját szempontjainak leginkább megfelelőt. Ha a kényelmi extrák számára a legfontosabbak, ha azt szeretné, hogy alaplapja minden földi jóval elkényeztesse, akkor egyértelműen az MSI KT3 Ultrát kell választania. Ha a funkcionalitás az első, azt szeretné, hogy minden úgy működjön, ahogy az a nagykönyvben meg van írva, s ennnyivel be is éri, akkor a GigaByte GA-7VRXP megfelelőnek tűnik. Ha valaki a sebesség megszállottja, akkor az eddig nem említett három lap közül (EPoX 8K3A+, AOpen AK77-333, ASUS A7V333) bármelyiket választhatja, jól jár vele. Ha azonban a teljesítményen felül nagyra tartja az extra lehetőségeket is, akkor igazság szerint már csak két versenyző marad ringben: az AOpen AK77-333, és az ASUS A7V333. Mindkettő más-más területeken jeleskedik, a leírások alapján ki-ki eldöntheti, hogy számára mely funkciók a legfontosabbak, s ezek alapján választhat. Annyit megjegyeznék, hogy az ASUS lapok köztudottan a legkevésbé meghibásodó termékek a piacon, bár sok panaszt én még az AOpenekre sem hallottam. Ha mindenképp választani kellene közöttük, akkor én személy szerint az AOpenre tenném le a voksom, mert még az A7V333-nál is több lehetőséggel rendelkezik, csak éppen ezek egy része ugye a hiányzó bővítőpanelek miatt kihasználatlanul marad. Aki viszont „készen” szeretné kapni a lehető legjobb pénzéért, az az ASUS megoldását válassza!

Az AMD-s alaplapokkal párhuzamosan leteszteltünk jó néhány SIS645-ös lapkészlettel szerelt P4-es mobo-t is (az intel platformon jelenleg egyedül ezek támogatják a DDR333-as memóriákat), de helyhiány miatt azon mérések eredményeit, érdekességeit és az alaplapok ismertetését csak a következő számban olvashatjátok. Nem kell tehát elkésredniük az Intel-hívőknek sem: egy hónap múlva a másik oldalon is győztest hirdetünk! ☺

Boe

### Köszönet

A teszt elkészítéséhez nyújtott segítségéért ez úton mondunk köszönetet az AMP Computereknek!



# HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

## 3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Telefon	Értékelés
<b>Update</b>	1. Gainward GeForce3 Ti 450	89 %	-	2002. 04.	Herta: 322-2232	MÁR NEM KAPHATÓ!
<b>Update</b>	2. Inno3D GeForce3 Ti 200	89 %	35 400 Ft	2002. 04.	Spy: 484-0819	nagyon kedvező ár
<b>Update</b>	3. Prolink Pixelview GeForce3 Ti 200	86 %	-	2002. 04.	Win: 353-4304	MÁR NEM KAPHATÓ!
<b>Update</b>	4. MSI G4MX460-VT	85 %	43 400 Ft	2002. 04.	CHS: 451-3500	gyors, sok lehetőség
<b>Update</b>	5. MSI G4MX440-T	85 %	33 200 Ft	2002. 04.	CHS: 451-3500	elfogadható teljesítmény
Ártipp	<b>Inno3D Tornado GeForce2MX 400 64 MB TV Out</b>	<b>78 %</b>	<b>16 600 Ft</b>	<b>2001. 07.</b>	<b>Spy: 484-0819</b>	<b>jó mérési eredmények, sok CD</b>

## 3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Telefon	Értékelés
	1. ASUS V8200 Ti 500 Deluxe 64 MB	98 %	99 900 Ft	2001. 12.	Ramiris	a Gef3-ak csúcsa
<b>Update</b>	2. Leadtek WinFast GeForce3 TD	97 %	69 900 Ft	2001. 07.	Kelly-Tech: 350-1246	elfogadható ár, jó eredmények
<b>Update</b>	3. MSI GeForce3 StarForce 822	97 %	78 400 Ft	2001. 08.	Pilot: 351-2338	szép képmínőség
<b>Update</b>	4. Club 3D ATI Radeon 8500	95 %	68 830 Ft	2002. 03.	Axico: 342-3255	rengeteg extra, jó sebesség
<b>Update</b>	5. ASUS V8200 Deluxe	95 %	84 800 Ft	2001. 07.	Ramiris	gyors, alig melegszik
Ártipp	<b>ASUS V8200</b>	<b>93 %</b>	<b>70 900 Ft</b>	<b>belső teszt</b>	<b>Ramiris</b>	<b>jó ár/teljesítmény arány</b>

## Hangkártya

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Telefon	Értékelés
	1. TerraTec SiXPack 5.1 + PCI	94 %	19 900 Ft	2002. 01.	Pixel: 266-6059	egy kártyán minden
	2. TerraTec EWX 24/96	93 %	53 900 Ft	2001. 09.	Pixel: 266-6059	profi hangminőség, sok program
<b>NEW</b>	3. TerraTec DMX6 Fire 24	93 %	63 900 Ft	2002. 05.	Pixel: 266-6059	drága, de ez a top
	4. Guillemot Hercules Game Theater XP	90 %	34 200 Ft	2001. 08.	Herta: 322-2232	gyönyörű hang, külső egység
<b>Update</b>	5. Sound Blaster Live! Platinum	90 %	46 200 Ft	2000. 01.	AMP: 302-8737	professzionális hangzás
Ártipp	<b>TerraTec 512i digital</b>	<b>86 %</b>	<b>9 900 Ft</b>	<b>2001. 10.</b>	<b>Pixel: 266-6059</b>	<b>digitális kimenet</b>

## Socket370-es alaplapp

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Telefon	Értékelés
<b>Update</b>	1. ABIT ST6R	95 %	25 200 Ft	belső teszt	Ramiris	jó teljesítmény, sok szolgáltatás
<b>Update</b>	2. ASUS TUSL2-1C	95 %	21 900 Ft	belső teszt	Ramiris	kiemelkedő teljesítmény
<b>Update</b>	3. GigaByte GA 60XT	95 %	20 900 Ft	2001. 07.	Qwerty: 466-9377	nagyon sokat tud, jó minőség
	4. EPoX EP-3PTA	89 %	21 700 Ft	belső teszt	Herta: 322-2232	kiegyensúlyozott, jó teljesítmény
<b>Update</b>	5. Acorp 6A815E1	89 %	17 820 Ft	2001. 08.	Mycom: 204-5464	jó teljesítmény, jó driver CD
Ártipp	<b>GigaByte GA 60XT</b>	<b>95 %</b>	<b>20 900 Ft</b>	<b>2001. 07.</b>	<b>Qwerty: 466-9377</b>	<b>nagyon sokat tud, jó minőség</b>

## SocketA-s alaplapp

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Telefon	Értékelés
<b>NEW</b>	1. ASUS A7V333	95 %	35 700 Ft	2002. 05.	Pilot: 351-2338	Abszolút profi lap
<b>NEW</b>	2. AOpen AK77-333	94 %	még nincs	2002. 05.	még nincs	rengeteg egyedülálló extra
<b>NEW</b>	3. EPoX 8K3A+	92 %	34 900 Ft	2002. 05.	Herta: 322-2232	nagyon jó teljesítmény
<b>Update</b>	4. ABIT KG7	92 %	24 500 Ft	2001. 11.	Enternet: 412-2001	minden téren korrekt lap
<b>Update</b>	5. MSI K7T266 Pro2	91 %	31 700 Ft	2002. 02.	Kelly-Tech: 350-1246	korrekt teljesítmény
Ártipp	<b>ABIT KG7</b>	<b>92 %</b>	<b>24 500 Ft</b>	<b>2001. 11.</b>	<b>Enternet: 412-2001</b>	<b>minden téren korrekt lap</b>

## DVD-olvasók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Telefon	Értékelés
<b>Update</b>	1. Pioneer DVD A06s	91 %	17 100 Ft	2002. 02.	BaSys: 23/445-082	abszolút megbízható
<b>Update</b>	2. ASUS DVD E616	89 %	17 080 Ft	2002. 02.	Ramiris	nagyon jó minőség
<b>Update</b>	3. Toshiba SD-M1612	87 %	18 800 Ft	2002. 02.	Napfény: 204-7333	„mindenevő”
<b>Update</b>	4. Samsung SD-616F	73 %	14 600 Ft	2002. 02.	Ramiris	egész csendes
<b>Update</b>	5. Creative DVD1610E	71 %	14 400 Ft	2002. 02.	Spy: 484-0819	olcsó
Ártipp	<b>Pioneer DVD A06s</b>	<b>91 %</b>	<b>17 100 Ft</b>	<b>2002. 02.</b>	<b>BaSys: 23/445-082</b>	<b>abszolút megbízható</b>



# PROCESSZOR-TUNING

**K**isdobos becsszóra, ebben a hónapban végre valami értelmeset akartunk csinálni, mert többen megvádoltak már bennünket, hogy mi csak rombolni tudunk, ami persze nem igaz, és most ezt be is szeretnénk volna bizonyítani. Más kérdés, hogy nem sikerült, de ez a tényen nem változtat: mi itt mind együtt építjük a szebb jövőt.

No de visszatérve az e havi számra: bemutatjuk, hogy hogyan kell valóban feltuningolni egy processzort úgy, hogy az tényleg gyorsabb legyen. A szerszámokat az egyes képen már csak megszókból is elő kell vennünk, de jó esetben a kalapácsokat nem kell használnunk. Amire tényleg szükség van a tuninghoz, az a fűró.

## A hűtés

Az elmélet egyszerű, de hibátlan: a processzor magja köré egymástól szabályos távolságokban koncentrikus köröket fűrünk, a hőáramlás segítése érdekében, hogy nehegy a tuningolás során felhevülő processzor tönkremenjen.

Először kisméretű fűrófejjel is próbálkozhatunk (3. kép), de folyton el fog csúszkálni a hegy a kerámián. Ekkor nyugodtan kapcsoljunk át ütvefűró módra, és szereljük föl egy kb. hatszor akkora fejet, az majd átviszi (4. kép). Ha mégsem vinné át, bele kellett nyugodnunk, hogy nem lesz olyan effektív a hűtés (mi is belenyugodtunk, mer' az istennek se' vitte át).

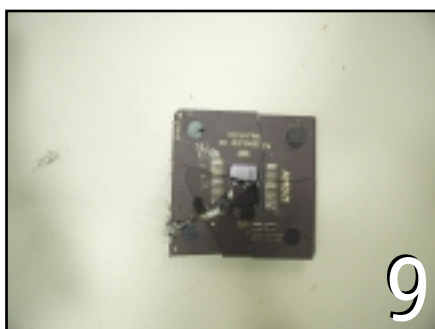
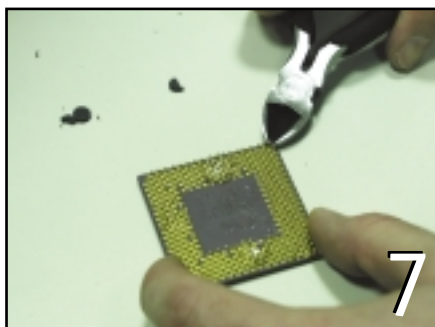
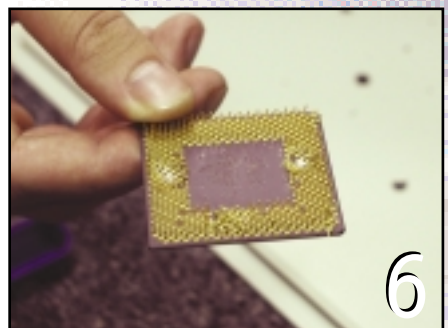
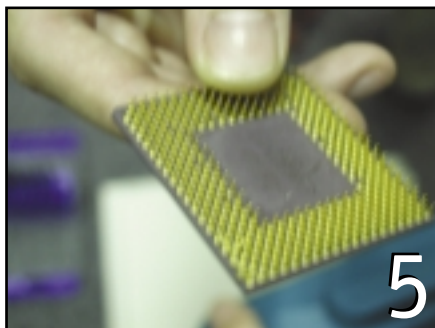
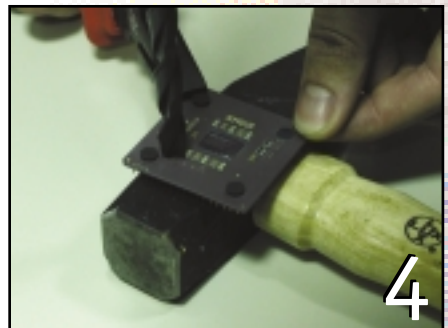
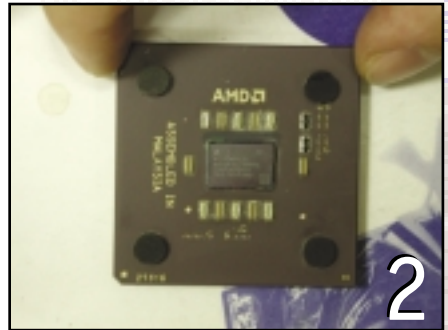
## Túlpörgetés

A processzorok lábában áramlanak az adatok az alaplap felé (5. kép). A sebesség növelése érdekében itt több módosítást is elvégezhetünk. Az egyik, hogy keleti és nyugati irányból túlpörgetjük a processzor lábait a fűró segítségével (6. kép). Így az adatok körívben cirkumveniálnak, és a centrifugális erő hatására még gyorsabbak lesznek.

A másik fontos momentum a lábak eltávolítása a processzorok jobb felső sarkából (7. kép). Ezek ugyanis csak lassítják a CPU-t.

Ezek után ZéróKúl kitalálta, hogy törjük össze a processzort. Ötletét nem magyarázta, viszont annál nagyobb vehemenciával hajtotta végre (8. kép). Természetesen ez a lépés nem tartozik szervesen a processzor-tuninghoz, hiszen nem gyorsítja egyértelműen a CPU működését. Mindenesetre azt mindenki láthatja, hogy tuningolás közben a processzorok könnyen megsérülhetnek! A jó térlátással és logikai érzéssel rendelkezők persze megpróbálhatják összeállítani, és még ezek után is működésre bírni a processzort (9. kép), ám sokkal jobban járnak, ha összegyűjtik a hamvakat egy megfelelő tárolóedénybe (10. kép), és beleszórják a tengerbe egy szeles őszi napon.

Boe & Mad Marx & ZeroCool





**V**ége itt a tavasz! Visszavonhatatlanul és teljességgel elérkezett az ideje, hogy jobban érezzük magunkat, élvezzük a szép és jó időt, no és persze a hölgyek látványát és társaságát. Ezért is gondoltam úgy, hogy ebben a hónapban sok szép leányzóval foglalkozom majd a netböngészőben, természetesen amellet, hogy a szokásos PC-s játékok oldalakat is ajánlgatom. Legyen tehát e havi fő témánk néhány nagyon bájos, helyes és csinos fotómodell honlapjának bemutatása.

Teljesen nyitott szívvel és szemmel álltam neki a magyar fotómodell hölgyek oldalait böngészni. Bevallom őszintén, név szerint nemigen ismerem kis hazánk mégoly gyönyörű lányait, s igaz ez akkor is, ha elnézegetve őket nagyon szívesen összeismerkednék velük. Ahogy körbepillantottam az oldalakon, sokáig gondolkodtam azon, ki legyen az első: vívódásom végeredménye az lett, hogy azt a lányt vettem előre, aki nekem a legjobban megtetszett.

**Kazareczki Hajnalka**

[http://www.extra.hu/k\\_hajnalka/](http://www.extra.hu/k_hajnalka/)

Nos, Hajnalka honlapja, bár ízléses, ennek ellenére csak a legalapvetőbb információkat tartalmazza. Szerencsére nem az égimeszelő modellek közé tartozik (168cm), így pont megfelelt az ízlésnek. Ez a hajzuhatag, s ezek a szemek! Bár csak kicsit többet megtudhattam volna róla, bár az is igaz, hogy e-mailt lehet írni ennek a szép mosolyú, gyönyörű szemű lánynak. Szerintem picivel több információt is elhelyezhetne magáról.

**Maros Katalin**

[www.netcasting.hu/maros\\_kata/](http://www.netcasting.hu/maros_kata/)

Katalin honlapja talán még igényesebb, mint Hajnalkáé, itt már animáció, design és egyéb látványelemek is megtalálhatóak (no persze a leglátványosabb maga a gyönyörű hölgy). Szerencsére Kata sem égimeszelő, sőt! Mindenesetre az oldal nagyon igényes, aranyos és poénos: a méreteit bemutató kis grafika egyszerűen láttatja, milyen törekeny szépség is Maros Katalin. Természetesen e-mailt neki is lehet írni, így, akinek van elég bátorsága, bátran megteheti. Egyedüli gondom ezzel az oldallal csak az, hogy a mégoly szép fotók is olyan picikék ☹

**Thabet Mona**

<http://www.extra.hu/tmona/>

Ez a nagyon bájos hölgy nem magyar származású, mindemellett nagyon sokoldalú. Nem elég, hogy a természet igen gyönyörűnek teremtette (erről több fotón is meggyőződhetünk), hanem verseket is ír, hobbija az egyiptológia (ha már onnan származik

ugyebár) és a hastánc. Mindez igen jól hangzik, s igencsak dicséretessé tudja tenni a honlapot, amelyen nemcsak egy szép arc látható, hanem sok minden más is. Olyannyira, hogy Mona nevetését is le lehet tölteni, így, aki kíváncsi arra, hogyan kacag egy ilyen szép lány, az most meghallhatja. Összefoglalva: igényes, tartalmas lap, amelyet egy tökéletességre törekvő hölgy állít össze, dicséret érte!

**Darnyik Szilvia**

<http://dszilvia.freeweb.hu/main.html>

Az eddig bemutatott hölgyek mind mesészek voltak, de valahogy egyikőjük sem volt szőke. Most pótolom ezt a kis hiányosságot, és egy gyönyörű szőke hölgy honlapját mutatom be. Amint bejön a kezdőlap, és azok az ígérő szemek rám néznek... hmmm. A hölgy nemcsak kellemes látvány a férfiszemnek, hanem igen sokoldalú is, sőt, szeretne szakmabeli lenni (rádiós vagy tévés műsorvezető). Ez nem a külalakján fog múlni. Bár ha többet nevetne, az jobb lenne, hiszen egy mosolygós képet sem láttam tőle (csak egy félmosolygósat). Azért csak nekem küldhetne egyet, ha olvassa ezeket a sorokat. Sajnos az oldal nem működik tökéletesen Opera alatt, ennek is utána kéne nézni.

*A hölgyek után akkor következnek néhány olyan oldal, amely kedvenc játékaikkal foglalkozik.*

**Pontifex**

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

Első látásra persze nem tudjátok, mi ez! No de másodikkra máris kiderül, hogy az igen népszerű freeware játék, a Bridge Builder folytatásáról van szó. Aki ezt nem ismerné, annak elárulom, hogy ez egy hídépítő program, ahol statikai alapismeretekkel és rengeteg logikával kell olyan hidat felépíteni, ami saját súlya mellett az áthaladó vonat által rá rótt terhelést is kibírja. Ami jó hír, hogy a jövőben mindezt full 3D-ben lehet majd megnézni (annak idején ez igencsak egyszerűsített grafikával jelent meg). Magyarán: aki hídépítésben akar jeleskedni, az a fent említett címen találja meg a Pontifex 10 pályás demóváltozatát, s aki nem akar, vagy nem tud letölteni, az megtalálhatja a CD-nken és DVD-nken is!

**Parsec**

<http://www.parsec.org/>

Léteznek még csodák a világon. Egy fejlesztőtársaság ugyanis gondolt egy nagyot, és létrehozta a kereskedelmi minőségű freeware, azaz a CQF kategóriáját. Ennek egyik első képviselője lesz a Parsec, amely egy ingyenesen letölthető, csak interneten vagy hálózaton játszható úrgyilkolászós játék, amelyben 3D-ben lehet alázní bárkit, aki egy adott

univerzumon belül játszik velünk. Szerencsére nemcsak a kliens, hanem a szerver is ingyenes lesz, így az adminisztrátor definiálhatja az adott galaxis tulajdonságait. S ez a csillagrendszer a neten át kapcsolódhat az univerzumhoz, ahol más, egyéb galaxisok is találhatóak. Mindez nagyon jól hangzik! Mielőtt bárki azt hinné, hogy itt egy Elite-klónról van szó, elárulom, itt csak lőni kell! De azt majd jó sokat. Egy naprendszerben (ahol csatázunk) egy időben 16-an lehetnek majd, s ölthetik egymást ezerrel! S a dolog tényleg ingyenes!!!! Aki helyi hálózaton akarja tesztelni, az máris megteheti, hiszen egy teszt változat már most is letölthető. S aki megveszi a májusi DVD GameStart, megtalálja majd rajta a kipróbálható változatot.

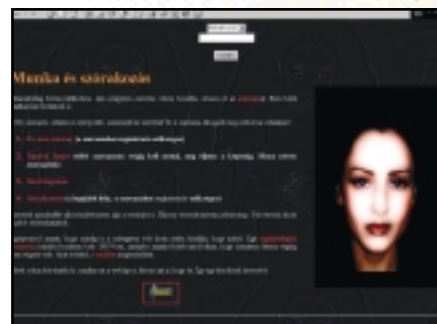
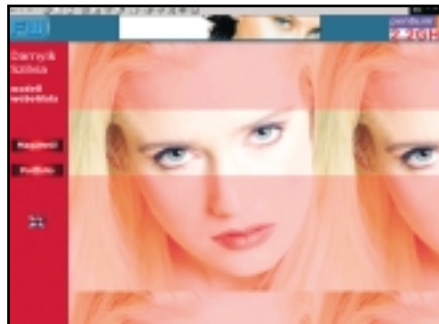


**Sovereign**

<http://www.sovereign.station.sony.com>

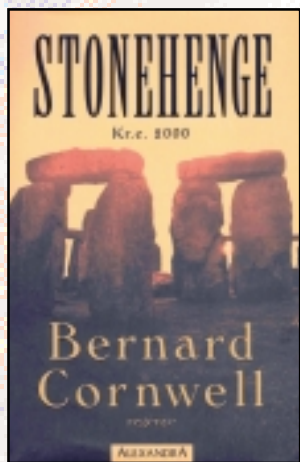
Bizony, bizony, kedves olvasóim, készülöben van minden idők egyik legelső MMORTS-e, a Sovereign. Ebben a játékban, amely a Diplomacy, Age of Empires II és az Ultima OnLine kereszteződése, egy időben akár 500-an is nyomulhatnak saját kis királyságukkal ugyanazon a térképen. Természetesen a koncepció ugyanaz, mint más MMO játékoknál: havi díjat kell fizetni, amiért játszani lehet. Ez a program átalakíthatja a komplett RTS-világot, méghozzá forradalmian. Természetesen a játékosok tapasztalata és játékban eltöltött ideje is hozzájárul majd ahhoz, milyen technikákat fejleszthetnek és hogyan. S mindemellett utólag is be lehet majd szállni egy elkezdett játékba. Magyarán az ígéretek szépek, bár csak a progji is a kezeim között lenne már!

**Gyu**





író **Bernard Cornwell**  
 cím **Stonehenge**  
 kiadó **Alexandra Könyvkiadó, 2002**

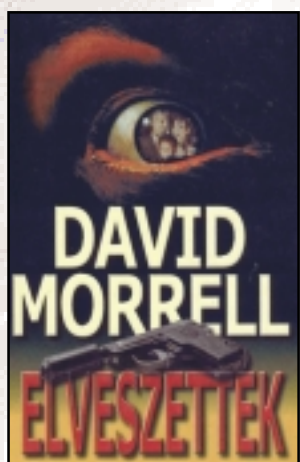


Bizonyos építmények első látásra megragadják az ember képzeletét. Na nem a modern kor mérnökeinek betonból és üvegből álmódott csodapalotáira gondolok, hanem azokra a kőből emeltekre,

amelyek annyira ósiek, hogy még azzal sem vagyunk tisztában, mire is használták őket. Stonehenge is ilyen. Cornwell történelmi regényében – amelyben a meglévő régészeti és csillagászati adatok keverednek az írói képzelettel – a nagyjából négyezer évvel ezelőtt felállított kőgyűrűk történetéről olvashatunk. Érdekes kívülről-ként, ám részben jelenlévőként figyelni, amint a neolitikum keltái szembesülnek a kövek mozgásának és elhelyezésének problémájával. Egyáltalán nem lehetett egyszerű a közel 40 tonnás sziklatömbök szállítása és megmunkálása. Mindeközben tanúi lehetünk egy törzs felemelkedésének és viszonylagos bukásának.

– Cromwel –

író **David Morrell**  
 cím **Elveszettek**  
 kiadó **I.P.C. Könyvek, 2002**

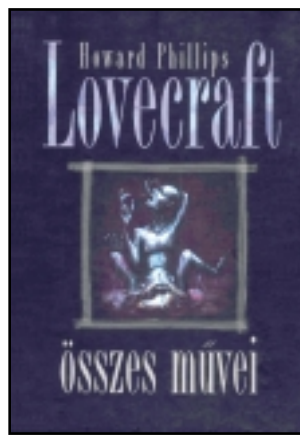


Ti mit szólnátok hozzá, ha húsz év után találkoznátok elveszettnek hitt öcsétekkel, akinek elrablásáért (a nyomok ugyanis erre utalnak, megerősítve az emlékeiteket) felelősnek érzitek magatokat? Brad Denning a megkönnyeb-

bülés után otthonába fogadja testvérét, Petey-t, és mindketten úgy tesznek, mintha mi sem történt volna az eltelt évek alatt. Petey játszik Brad fiával, segít mosogatni a feleségének, egyszerűen hamar belopja magát mindenki szívébe. A régi szép napok emlékére még egy gyermekkori kirándulást is megismételnek. Ahol aztán a megkerült fiú egy szakadékba löki testvérét, majd elrabolja családját, és eltűnik Amerikában. A rendőrség tehetetlenül áll, az FBI gondolkodik, s mindeközben eltelik egy év. Brad végül elindul, hogy megtalálja szeretteit (ha még élnek), és megfizessen öccsének. Már csak meg kell találnia.

– Cromwel –

író **Howard P. Lovecraft**  
 cím **Összes művei I.**  
 kiadó **Szukits Könyvkiadó, 2001**



Hát ezt is megértük: a Mester műveit díszkiadásban is kézbe vehetjük. Végre összegyűjtve, egy (a későbbiekben két) kötetben olvashatjuk a korábban már számtalan módon és formában megjelent írásokat. Ideje

volt. Bár azt illetően vannak kétségeim, hogyan férnek majd el a „maradék” novellák a második részben. Randolph Carter kalandjai (Bihari György fordításában) még mindig kiváltják belőlem a csodálatot. Az álmotuzás Kadath városába most is lenyűgöző. Az író képzeletéből úgy csusszannak elő az idegen hangzású nevek és létformák, hogy jóformán meglepődni sincs időnk. Sötét titkokról lebbenek fel évezredes fátylak, megfontolandóvá téve az éjszakai magányos olvasás bölcsességét. Nappal, a külvilág zajaitól övezve csupán kellemes izgalmat okoznak, de este... Nos, az egészen más élmény. Próbáltátok már?

– Cromwel –

író **A. és B. Sztzugackij**  
 cím **A kárhozott város**  
 kiadó **Magyar Könyvklub, 2002**

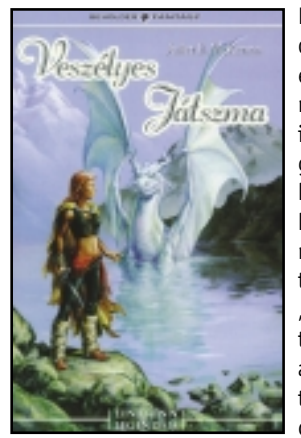


Felhívnam az érdeklődők figyelmét arra a tényre, hogy ez a könyv nem egy egyszerű olvasmány, hanem időt és figyelmet igénylő kirándulás a morális sci-fi regények meg lehetőségen kicsiny méretű világába. Bizonyos sze-

mélyek önként jelentkezöket keresnek egy közelebből meg nem határozott Kísérlethez. A résztvevőknek nincs más dolguk, csupán berendezkedni, és közönségben élni egy mesterséges „Nap” fénye alatt. Városuk mellett egy végtelennek tűnő sárga fal magasodik az égig, annak tövében pedig egy feneketlen szakadék szédíti az óvatlan kíváncsiskodókat. Ebben a világban kerül egyre magasabb pozícióba Andrej, a történet tudósombere, aki mindig igyekszik megoldható problémákat választani magának. A nemzetközi társaságból senki sem tudja, pontosan hol vannak, és mi is a Kísérlet célja. Talán jobb is így.

– Cromwel –

író **Juliet E. McKenna**  
 cím **Veszélyes játszma**  
 kiadó **Beholder Kiadó, 2002**



Einarinn Legendája. Az olvasók és a kiadó reményei szerint is igen hosszú regényfolyam fog kialakulni ebből a kötetből, amelynek utolsó sora természetesen „Vége az első kötetnek”. Ezek a fantasy-írók tudják, hogyan csigázzák az em-

bert. Írnak valami nagyon jót, letehetlent, kitalálnak egy élő, lélegző világot, amelyben jól megalkotják a karaktereket, humorral, szellemességgel, hősiességgel, gyarlósággal ruházva fel őket, majd a végén közlik, hogy vége, várj, amíg megjelenik a második, harmadik stb. könyv. Itt ütözködik ki a „jó mese” szindróma: az ember nem szeretné abbahagyni, leteenni, szeretne ott maradni, és továbbra is átélni a kalandokat.

Természetesen egy fantasy regény esetében elrabbolt ereklyék, tolvajok, varázslók, harcosok, orgyilkosok, sárkányok és hasonló lények jelenléte a természetes. Ez itt sincs másképp. Várom a hasonlóan jó folytatást!

Gyu

író **R. E. Feist – J. Wurts**  
 cím **A Birodalom úrnője II. kötet**  
 kiadó **Beholder Kiadó, 2001**



No, kérem szépen, sosem hittem volna (de sajnos igaz): véget ért az a regényfolyam, amely a legeslegnagyobb hatást tette rám életemben (no persze a Gyűrűk Urát nem lehet a trón tetejéről lelőni, de az

más kategória). Minden egyes kötetét szinte letevés nélkül olvastam végig (az egyiket még Londonba is elvittem magammal). A japánhoz oly nagyon hasonló birodalom tovább hanyatlak: a hadurak és a nagy hatalmú varázslók végtelen göggyükben és hatalmukban szép lassan tönkretesznek mindent. Mara, a Birodalom szolgálója azonban úgy dönt: akár saját élete árán is megmenti ezt a földet a belső fenyegetéstől. Sajnos ez egyáltalán nem egyszerű dolog, még egy ilyen erős hölgynek is majd beletörik a bicskája. A történet vége azonban csodás, boldog és váratlan: még akkor is, ha sok áldozattal járt. Hiányozni fogsz, Mara Acoma.

Gyu



## Tiszta ügy

## High Crimes

„A baglyok nem azok, aminek látszanak!” Néha a férjek sem. ☺ Claire Kubik (Ashley Judd) jól menő, okos, sikeres, szexis ügyvédnő, imádja hitvesét, akivel boldogan élnének, míg meg nem halnának, ha Tomot (már megint Jim Caviezel ☺) nem tartóztatnák le váratlanul, és szállítanák katonai börtönbe egy régi ügy miatt. Claire persze azonnal férje mellé áll – nemcsak mint szerető feleség, de mint ügyvéd is – és segítségül kéri egy öreg, alkoholista, viszont vérprofi, katonai ügyekben járatosabb kolléga (Morgan Freeman) szakértelmét is. A sztori annyi helyről van már összeállva (például a Becsületbeli ügy, vagy a Temetetlen múlt), hogy az ember csak régi ismerősként ineteget az agyonhasznált fordulatoknak. Ashley Judd, vagy Morgan Freeman miatt talán be lehet ülni rá, de a rendszeres HBO nézőknek ezért nem érdemes a tv elől kimozdulniuk: kedvenc csatornájukon van ilyen filmből bőséggel...

**Bad Sector**



## Jégkorszak

## Ice Age

A Shrek és a Final Fantasy után itt a legújabb digitálisan animált rajzfilm, amelynél dollármilliókat költöttek a technológiára. A látvány tényleg meggyőző – azért nem írok ennél erősebb jelzöt, mert a különféle állatok megjelenésén (például a mamutnak jól kivehető a szőrszála) túl én nem voltam elhalva a „grafikától”. ☺ A sztori a Shrekhez hasonló mókás cucc akar lenni: időnként sikerül is megfelelni a nagy etalonnak, máskor viszont kevésbé „ülnek” a poénok. A helyenként kötelezően berakott „diznis”, nyálas részeken pedig csak feszengtem a székben. Szerintem ezt a rajzfilmet inkább hagyják ki azok, akiket nem érdekel annyira a látvány, és felnőttebb sztorira és poénokra vágnak, viszont a fiatalabb korosztálynak mindenképpen érdemes megnéznie, mert még így is klasszissal jobb a Disney cukornál.

**Bad Sector**



## A Skorpiókirály

## The Scorpion King

A reklámok az év lelátványosabb akciófilmjét ígérik. Látványosnak látványos, akciófilmnek akciófilm,

nincs is ebben hiba. A földrajzilag és történelmileg nehezen elhelyezhető régmúltban játszódó történet (amelyben a Bibliai Gomorra városát is láthatjuk, sőt egész jól néz ki) végül is egyfajta Conan klón. Mind színvilágában, mind díszleteiben, mind környezetében erőteljesen emlékeztet erre a világra, még akkor is, ha nem igazán Fantasy, inkább olyan elemeket tartalmaz, amelyek valóban megtörténhetek volna. Lényeg, ami lényeg: rengeteg dögös nő, kígyúrt félmeztelen harcosok, fényes kardok, véget nem érő vívások, nagy lovaglások jellemzik ezt a mozit, amelynél a készítők a nézhetőség és a könnyű fogyasztathatóság vezérelte. Sikerral jártak, szóval csatára fel!

**Gyu**

## Pánikszoba

## Panic Room



Nagyon tuti dolog, ha az ember olyan házba költözik a rohanó amerikai nagyvárosi életben, ahol nagy a belmagasság, tágasak a szintek, s még belső lift is van. A ház egykori gazdája még önálló telefonvonallal és készletekkel ellátott Pánikszobát is építtetett, arra az esetre, ha valamilyen katasztrófa történne. Működne is a dolog, ha a betörők (akiket Forest Whitaker vezet) nem olyasmit keresnének, ami pont ott van. S hiába hiszik azt, hogy üres a ház, tévednek: a kis család, Jodie Foster (imádom) s lánya bemenekülnek a szobába. S megindul az ostrom, amely egy idő után váratlan fordulatokat vesz...

Ahogy mondani szokták: ez a film nem semmi. Tényleg új ötlet (ilyen jellegű alkotást még nemigen láttam), a megvalósítás is egészen izgalmas és kiváló annak ellenére, hogy a helyszínek és a szereplők száma nem túl nagy. Ezt ellensúlyozza az eredeti sztori, a változatos fordulatok és az izgalom. No és Jodie Foster ☺.

**Gyu**

## Végtelen és képtelen

## Showtime



Robert De Niro, Eddie Murphy és Rene Russo együtt? Mi jöhet ki ebből? Akciófilm? Hiszen mindnyájan szerepeltek ilyenben. Vígjáték? Ilyenben is szerepeltek már. Akkor kell velük készíteni egy akcióvígjátékot. Így együtt még valami jót is össze tudnak hozni. Például

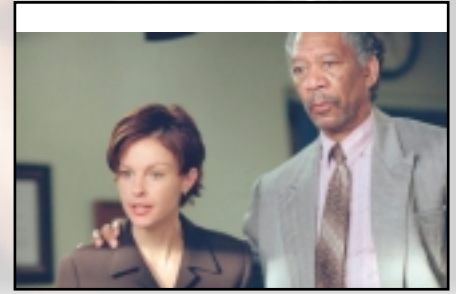
egy olyan tévésót (magyarítani kell ugye mindent), amiben egy valódi zsarú (De Niro) és egy hálivúdi karrierre vágyó utcai hekus (Murphy) amolyan tévés rendőrt játszik. A filmsorozatok világa sok-sok mókás jelenetet eredményez, amelyhez egy erőszakos és rámenős producer (Russo) sokat hozzáad. Tehát ez egy vígjáték, amelyen jókat lehet kacagni. Én őszintén szólva picit kevesebbet vártam tőle, bár az is igaz, hogy ezt a filmet nem kell Robert De Niro halhatatlanságaihoz hasonlítani. Jópofa szabad komédiázás ez: mosolyogtató, könnyed és szórakoztató! Kellemes másfél órás boldozás egy szép tavaszi este. Ajánlott!

**Gyu**

## Monte Christo Grófja

## The Count of Monte Christo

A Monte Christo grófja Alexander Dumas klasszikus, és egyben egyik legjobb regénye is: aki még nem olvasta el, azonnal rohanjon a könyvtárba! A sztori szerencsére nem nagyon veszett el az adaptáció nyomán: most is Edmond Dantesnek (Jim Caviezel), a jóvágású, becsüle-



tes, ámde nagyon rászédhető fiatal tengerésznek történetét ismerhetjük meg, aki önhibáján kívül egy összeesküvésbe keveredik – ezt használja ki egy barátjának hitt irigy és szerelmére féltékeny ifjanc (Guy Pearce) és gazember cinkosai. Dantes az If várában, nyomorúságban raboskodik 13 évig, ám végül kiszabadul, mesésen gazdag lesz, és mindenkin kegyetlen bosszút áll. Klasszikus, kosztümös film, ármánnyal, áruházzal, szerelemmel és jól koreografált kardpárbajokkal. A remek alakítások feledtetni tudják a helyenként vaskos sablonokat. Friss barátrnővel érdemes megnézni. ☺

ként vaskos sablonokat. Friss barátrnővel érdemes megnézni. ☺

**Bad Sector**





# BESZÉLGESSÜNK A JÁTÉKOKRÓL... A KV-SZÜNETHEN!



Üdv minden bolyongó játékosnak, aki a valós élet problémái elől menekülve a virtuális világ labirintusaiban keresi a kiutat! (Huh, de költői lettem!) Szóval itt a legfrissebb őrteszt kávészünet, hogy felrészítsse, és újtukra penderítse a szegény elakadt embereket. A legtöbb fejtörést most is a szerepjátékok, FPS-ek, külső nézetes akciójátékok okozták, és megint jó néhány egyre rendszeresebben visszatérő, problémás progit üdvözölhetünk: Summoner, Vampire, Septerra Core, Undying, Clay Agent, Alice. Na csapjunk bele a lecsóba!

## Morgoth

Vampire: The Masquerade - Redemption

Szasz B.S.!

Azért írok neked, mert nem tudom, hogy melyikőtök írta a Vampire: The Masquerade Redemption cikkét, mert az a szám sajna nincs meg. A kérdésem az volna, hogy a Vampire: The Masquerade Redemption-hez hol lehet találni kódokat és az, hogy hogyan kell az első vámpiros küldetésben kinyitni azt a Mercuriót, vagy mit... A segítséget és a választ előre is köszönöm (kosinsky.gy@axelero.hu).

Szia!  
Cheateket a [www.gameguru.box.sk](http://www.gameguru.box.sk) honlapon találsz. Az első fővámpír kinyírásakor Christian még nem vámpír, úgyhogy egyedül karja és kardja erejére kell támaszkodnia...  
(Szóval le kell verni a monsztrát, mint a szöveget. ☹)

## Soldier

Tiberian Sun

Lenne egy nagy kérdésem hozzátok.:

Én egy réges régi gépen egy réges régi játékkal játszom. Címe Command&Conquer: Tiberian Sun. Nem tudom ismeritek-e ha nem akkor ezt a levelet küldjétek tovább annak aki ismeri. Előre is kösz. Kérdés:A „NOD” csapatnál van egy olyan bomba ami ha kész van azt írja ki alá a gép hogy RELEASE. Jó énn kattintok Hogy release és engedem. Az lenne a kérdésem hogyan lehet ezt a nyavajás bombát irányítani. (A gép mindig az energiám, főbázisom Gyilkolja le vele.Miféle ééééén? Haaaaahaha. Legfeljebb egy ségeket vagy védelmi tornyokat teszek vele a földel egyenlővé.)



Szia!

Úgy tudod irányítani, hogy megadod, nagyjából hova hulljon le a bomba. Ezek után elindul (ki tudja, hol áll meg... ☹), aztán leesik a környékén. Ez más Dune 2-klónnál is így szokott működni.

## Diablo

Clive Barker's Undying



Üdvözlöt!

Csak azt szeretném megtudni, hogy az Undying végső főellenfelével mit kell csinálni, hogy jobb létre szenderüljön? (azt már kipróbáltam, hogy ha kinyitlik a hasa, akkor Főnixtojásokat dobál, de elfogy és még ezután fél óráig ha lövöm, sem tud meghalni...)

Hali!

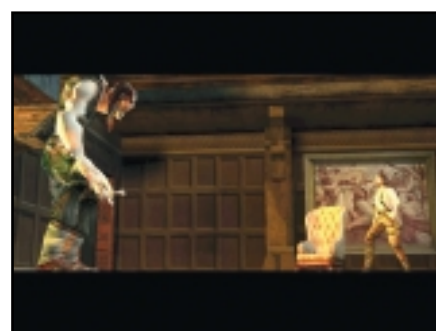
Először lödd a fejét, erre kinyitlik a hasa. Aztán a hasát, megint előtűnik a kobakja. Megint a fejét stb. A végén gőzögni fogsz.

## Béla

Clive Barker's Undying

Helló!

Sajna eddig senki nem tudott segíteni, ezért végső mentevárként kedvenc magazinom szerkesztőségéhez fordulnék ☹ Van 1 problémám amin már napok óta küzdök a Clive Barker's Undying játékban. NEM TUDOM LENYOMNI AMBROSE-t! Már mindennel próbálkoztam, de csak nem akar elfeküdni. A quest is csak annyit mond böbeszédűen, hogy „kill Ambrose”. Nem valami informatív... Légyszi adjatok valami tanácsot, mert szeretném folytatni ezt az egyébként remek játékot és nem akarom egy ilyen „apróság” miatt abbahagyni.



Szia!

Kerüld ki a támadásait, és strafe-elj, mint az őrlít egy ideig. Aztán megjelenik valami kutya vagy farkasféle, és megzavarja. Amíg elvan a döggel, addig közeledj pisztollyal a kezében, és célozz a baltáján található gyémántra. Amikor kilőtted az ékszer, a fickó összemegy normál méretűre, te pedig kaszáld le kegyetlenül, mint a hűgát.



## Szesze

System Shock 2

A segítségetekre volna szükségem. A System Shock 2-ben elakadtam. Az 5. szinten megtaláltam a rádióadót, de nem tudom hozzá a kódot, sőt még azt sem hogy hol, milyen üzennel tudok hozzájutni a kódhoz. Előre is köszi a segítséget.

Az ötödik, rekreációs szinten kétféle kód kellhet: a 11046 vagy a 14106 számsort írd be.

## Kaczk

Medal of Honor

Megakadtam a MOHAAban az ötödik miszióban: Locate the bazooka team! Hogy kell megcsinálni? Segítséget kérek!

Áhhh, kicsit szűkszavú voltál, de sikerült felidézni a helyszínt és a megoldást! ☹ A bazooka team már halott, viszont a hullájukat megtalálod az egyik ház felső emeletén, a bazooka-jukat pedig mellettük. Ezzel kell szétlőni a zárt kaput, így már tovább tudsz jutni.

## Misi

Medal of Honor



Kedves badsector!

A barátom elakadt egy olyan pályán amikor egy embert kell megmenteni. A nevére sajnos nem emlékszem.

Nem emlékszel a barátod nevére? Elég gáz... ☹ Mindenesetre kicsit szűkszavú vagy, de minden bizonnyal ez az a rész, ahol egy lezuhant pilótát kell megmentened. Itt van egy templom, amelynek belsejében el kell húzni egy oltárt. Ez az egyetlen húzós rész.

## Z

Medal of Honor és Clay Agent

Helló Gamestar!

Nagyon tetszik az újság (2001 június óta veszek titeket). Két játékban is elakadtam:

Medal Of Honor:

A 3. küldetés 1. pályájánál hogy kell megcsinálni? Merthogy mire kijutok a partra 5% százalékom marad és utána még gyógyszer sincs légszsi segíts!



Clay Agent:

1. pályánál miután átjutottam a túldalra utána mit kell csinálni?

Medal of Honor:

Idézem Boe-nek a februári számunkban megjelent tippjét. „A partraszállás nehéz fokozatban pokoli nehéz, de segíthetünk a dolgon. A szállítóhajóból kilépve balra esik a legközelebbi fedezék. Kis pihenő után kezdjünk el araszolni a legközelebbi tankakadály felé. A biztos helyeket elérve azonban mindig várjuk meg, amíg a német géppuskások figyelme máshova terelődik (10-15), és csak ez után menjünk tovább. A parton soha ne guggolva közeledjünk a fedezékek között, mert az túl lassú. Végül pedig próbáljunk a többiekkel együtt mozogni, mert akkor megoszlik a géppuskafészek tüzeje.”

Még csak annyit még hozzá, hogy sűrűn ments állást, és használd ki a hozzád sodródó dokikat is!

Clay Agent (idézet a végjátászból): „Gyűjtsük be a tekercs cernát, egy követ és a vonalzó. Aki akar, cseveghet a madárral, bár nem hiszem, hogy előbbre jutna. A cernával magunkon klikkelve tekerjük le azt. A madzaggal kössük fel a madarat a fára, majd állítsuk elé az üres tekercsot. (Mondom, a kurzor jelzi, hogy hova lehet.) Tegyük a tekercsre a vonalzó, rakjunk 3 követ a madárkalitkába. (Egyszerre csak egy kövünk lehet) Ugorjunk a vonalzóra, és kössük ki a kalitka tetején levő csomót.”

## Kaczk

Soul Reaver 2

Hi!

Soul Reaver 2-ben elakadtam, ott ahol a víz alatt az a nagy polipszerű izé van. Odáig tudtam elmenni, hogy a víz alatt valamilyen romok vannak. Itt viszont sehogy sem tudok továbbjutni. Ebben kérem segítségedet. (A képet pedig küldöm minden a Gamebugokhoz)

Szia!

Itt meg kell találnod egy csillogó kristálypárt: ez mutatja az utat egy folyosóhoz, amelyen keresztül kell úsznod. Ha ezt megtetted, akkor már ki tudsz ugrani egy szárazföldi részre a túlsó parton.

## Zoli

Soldier of Fortune

Csáó!

Az a nagy helyzet hogy nem tudok továbbjutni egy játékban: 1.A Soldier of Fortune-ban a 2. pályán, hogy lehet bejutni a vonatban az atombombához?

Ha mem raksz be az újságba akkor legalább küldj egy imélt!

Csá!

ZeroCool erre jobban emlékszik. Szóval ezen a pályán a következőket lehet tenni: Kilőheted a helikopterből a benne ülőket. Az egyik vagon tetejéről lelétszhat egy létrán, itt bejutsz a belsejébe, kinyithatod a másik ajtaját, és így már tovább tudsz jutni.

## Gabo

Hidden and Dangerous

Sziasztok ÓÓÓRIÁSI problémával fodorok hozzátok. Nem tudom miüött a H&D nevű játékomba. jó ideig nem volt velem semmi gond de mióta felraktam a DX8-at és a Riva TNT2/M64-es kártyám hoz új drivet (azt hiszem Detonátor) jazóta nem hajlandó együtt működni. A következőt teszi velem: elindul a menü és egészen eljut a pálya ismertetéséig gond nélkül, de utána minden feketére vált csak a betűk látszanak persze a kapcsolók kivételével. De ha innen vissza megyek akkor már minden fekete. Így elég nehéz elindítani egy játékot ☹. Ez más játéknál nem fordul elő. Viszont ha vissza rakom a kártya eredeti driverét akkor a monitor nem hajlandó csak 640x480-on futni. Kérlek segítsétek egy elkeseredett ember Számóca.

Ui: az újsággal semmi bajom de a Mélyvízből igazán kihagyhatnátok azokat a sületlenségeket hogy hogyan mossuk ki a vinyonkat hogyan tömörítsük kis busszal de a csucs a víz csap alatti próci hűtés nem lehetne ide valami hasznossat betenni?

NAGYON fontos lenne tudnom, hogy MELYIK Hidden and Dangerous verzióról van szó? A mostanában megjelent, feljavított verzió csak Direct X 8.1-gyel megy, a régeinek pedig a GeForce-okkal és talán a TNT2-esekkel is előfordulnak problémái.

Ui: A „Mozgató” rovat szintiszta poénkodás, nehogy kipróbáljátok! ☹

## Mems

Max Payne

Bocs, hogy zavarlak titeket, de elakadtam a Max Payne-ben! Konkrétan ott vagyok, hogy a csaj mag akar lógni egy helikopterrel, de nem tudom megállítani! Hogyan kell? Próbáltam volna az oszlopot tartó kábeleket szétlőni, de csak az egyik kábelhez férek hozzá! Amikor a többihez akartam menni csak bezárt ajtókat találtam. Kérlek segítsétek! Előre is köszi!



Pedig mindkét kábelt el lehet lőni, csak az egyikhez nagyon ki kell állni az épület szélére. Utána nyomj még bele egy rakétát a toronyba.

## Seap

Alice

Hello Gamestar!

Segítsétek! Elakadtam az Alice nevű játékban azt hiszem a második pályán akkor amikor három kapcsolót kell kapcsolgatni, hogy kinyíljon egy ajtó. Ja ide egy lépcsőn lehet lemenni és ahonnan megyek le ott is van egy kapcsoló. Nem tudom milyen kombináció nyitja az ajtót. Legyetek szivesek segíteni. Egyébként az újság very COOL.

Szia!

Ezen a részen zene szól, amikor büttykölöd a kapcsolókat. A felső az alsó harmat állítja vissza alapállapotba! Egy dalamot kell megfelelően lejátszandó, amit korábban hallottál! A megfelelő sorrend: 3-1-2

## Lado

Septerra Core

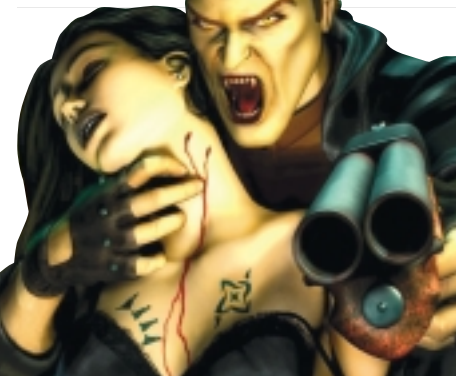
Öröme láttam végre az olvasókon is segítsétek. Na mindegy. Láttam van valaki nálatok aki anno játszott a Septerra Coral. Kérdésem a Puma telepi három csákó lenyomása után vissza menetm a városba beszéltem az öreggel és azt mondta keressem meg a öccsémét vagy kít (tud az a kisgyerek aki fegyvert csempészett). Nos hol van? Valamint az öreg ember akitől az első kártyát kapom azt mondja lehet a kártyákat variálni de hogyan? Előre is köszi a válaszokat. Címem: b9ld@freemail.hu

Az e havi teljes játékunk a Septerra Core, úgyhogy pont jókor jön a tippözön!

Miután lenyomtatd a három Puma telepi őr, törvényen kívülivé váltál. Az öreg azt mondta ugye neked, hogy Tori, a csempész Outlaw Canyonba ment. Sajnos ide nem tudsz eljutni, csak akkor, ha Grubbot is magaddal viszed. A fickó a műhelyben van, délkeletre az oázistól. Mielőtt beszélsz Grubbal, kapd fel a power generator-t, ezt később tudod használni. Ha dumálsz Grubbal, akkor ő és Runner be fog lépni a csapatodba. A többi már menni fog. (Ui: A Septerra bizony igen nehéz játék, úgyhogy aki elakad, az küldjön bátran egy e-mailt a Kávészünetre!)

És a Septerra Core-unkkal be is fejeződik a mostani Kávészünet: remélem mindenki számára kellően informatív volt, és sokat tanultatok belőle. Utóljára még egy kéréssel szeretnék hozzátok fordulni: a Kávészünetbe küldött e-mail-eknél plz mindig jelöljétek meg a tárgynál (subject) a prógi nevét, mert így sokkal könnyebb visszakeresni, mint az ilyeneknél: hogy „segítség”, „elakadtam”, vagy „a francia!”. Köszönöm. Ciao!

Bad Sector





# BESZÉLGESSÜNK A HARDVEREKRŐL...

## A KV-SZÜNETHEN!


**TomBoly**
**Hálózatos gondok**

Szeva Mady!

Nem is húzom tovább a drága idődet, tehát rá is térnék a problémámra. Nem olyan régen szereztem be egy új gépet, mert hát a régi már nem valami ütős az újabb játékoknál. Az Cel300A, Abit BH6 laplap, 128MB SD Ram, Voodoo3 3000, 6,4 GB Seagate. Az új gépem pedig egy AMD XP 1.4GHz-es, GF4MX, 256MB SD Ram, Epox alaplap. Szóval az lenne a problémánk, hogy össze szeretnénk kötni ezt a két gépet egy jó kis hálózatos játékra, de mikor elindítunk bármit, percekben belül befagy az egész rendszer és újból kell indítani az egészet. A hálókártya biztos jó, mert most vettem és már ki is próbáltuk a suliban két másik géppel! Légyszi, ha tudsz tanácsot adni, kérlek tedd meg mihamarabb, mert szeretnénk már itthon is játszani a frankó kis GS játékokkal multiban is! Ja, a GS az király!

Még valami, szerintem a régi géppel mit lehetne kezdeni, hogy kicsit jobb legyen? Olyan 42-44ezer Ft-om lenne rá. Érdemes MSI GeForce4 MX-et vásárolnom ebbe is, vagy proci? És ha igen, mit ajánlanál?

Thanksz

**Helló!**

**Ha a hálózatba kötés a suliban sikerült ugyanazzal a kártyával, akkor gondolom, otthon is sikerülnie kéne, vagyis nem a ti hibátokból nem működik a dolog, hanem szoftveres gondok lehetnek! Én speciál – a fagyás miatt – arra tippelve, hogy a két oprendszer nem szívesen dolgozik együtt! Bár nem írtad, de gondolom, hogy az új gépedre már Windows XP Home/Prof. került. Már többen is jelezték, hogy gondjaik vannak azzal, hogy az XP nem komálja a Win9x-et. A megoldás roppant egyszerű lenne, csak a másik gépre is fel kellene telepítened! Viszont nálad ez azért bonyolult, mert a régi gépeden nemigen futna el. Ha viszont fejleszteni szeretnéd, akkor én inkább egy új alaplapot és proci ajánlanék, nem pedig GF4 MX-et. Szerintem 44 E Ft-ból vígan kicserélhetnéd a processzort egy 1.2-es Duronra, alaplappal együtt. A Voodoo3-asodat meg még lehet használni viszonylag sok játékhoz, max. érdemes kicsit overlockolni...**

**Lance**
**GF probléma XP alatt**

Szia Mady!

A Plector CD írók probléma sikeresen megoldódott, de ismét nem hagyak békén :) A gondom most az, hogy amióta felraktam az XP-t, azóta sokkal gyéribben muzsikál a gépem (3D Mark 2001), a GeForce kártyámmal is, és néha fura dolgokat művel, pedig újból telepítettem a kártyához mellékelt programot. Mit kell ilyenkor

tenni, hogy megjavuljon a kártyám? Arra is gondoltam, hogy visszassenvedem a régi Windowst! A gépem még mindig AMD XP 1600+, GeForce2MX 400, 255MB Köszi a segítséget!

**Szia Lance!**
**A WinXP alatt tényleg gyéribben muzsikálnak a gépek, ez tény!**

**Mégis, érdemes lenne feltelepítened az XP Detonator progit, amit a [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com) ról tölthetsz le, ez helyerántja majd a kártyádat. Amúgy pedig az új 3D Mark 2001 Se-vel mérd le a teljesítményt, mert ez már támogatja az AMD XP prociakat is, szemben a régebbi változattal!**

**Duffy**
**TV out-os AGP kártya**

Tisztelt Gamestar!

Már jó régóta van egy Asus AGP V7100/32/TV out-os videókártyám. A napokban gondolkodtam el azon, hogyan is lehetne a videómra kötni, hogy a meglévő demokat és traillereket kazira mentsem. De sajnos nem működik a dolog. Egy sima aux kimenet és egy SVH-s kimenet van a kártyán. Én a szabvány aux (vagy rca??) dugós kábelt használtam. Rákötöttem a tv-m re és a video csatira kapcsoltam. Semmi. Megpróbáltam a kártya software-jében a display menüben a beállításokat, de sajnos a tv funkció nem volt választható. Egy újabb reset után már aktív volt a tv menü, de kép még mindig nem volt a tv-n. Majd nem sokkal később ismét deactivate lett a tv opció. Írtam az Asus cégnek is, de ők kissé erotikusan álltak a dologhoz (b\*szta válaszolni). Kérem ha tudnak akkor segítsenek nekem!!!!!!!

Előre is köszi!

**Helló!**

**Próbálkozz inkább az S-VHS kábellel. Menj a megjelenítés tulajdonságaihoz a beállítások pontra. Itt, ha minden igaz, megjelenik két képernyő, egyikre 1, a másikra 2 van írva, klikkelj a kettesre, jelöld be az asztal kiterjesztésén erre a monitorra a pontot, alkalmazd. Utána speciális (legyen bedugva már a kábel a gépbe és a tv-be is), eszköz kiválasztása, jelöld be a tv pontot, az S-Videó kimenetet (de hagyhatod automatikusra is), és alkalmazd, most a tv-n meg kell jelennie a háttérnek. Ha filmet játszol le, az automatikusan látható lesz a tv-n, ha más programokat, pl. játékokat akarsz futtatni, jelöld be azt a megjelenítés tulajdonságainál, hogy a kettes monitor (a tv) legyen az elsődleges.**

**Phantomac**
**Proci tuning**

Tisztelt KV szünetesek!

Na gyorsan nyomjátok le azt a kv-t és próbáljátok meg

nekem segíteni, plíffiz! A baj, hogy a gépembe bekerült egy 1GHz-es Celeron processzor, viszont mikor tuningolni próbáltam 1,2 körül, akkor állandóan lefagyott a gép. Ezt nem igazán értem, mert a haveromnak is ugyan ez a procija, de neki meg simán tuningolva! Lehet, hogy gyári hibás, esetleg megsérült, amikor beszereltem? Légyszi segítsetek, mert nagyon bosszant a dolog, hogy nem tudom kihasználni a proci maximumán. Huh ez Gyu-s volt:) Meg ez is, maximális tisztelettel Phantomac

**Helló Phantomac!**

**Először is szögezzünk le valami nagyon fontosat: mi nem lötyölgetünk itt egész nap, kérem szépen, itt komoly munka folyik, és nem kv! (Ott a pont! - Boe ☺) De visszatérve a problémádra, szerintem semmi baja a prociának, nem gyári hibás, csupán valamiért nem megfelelő a szellőzése/hűtése a gépednek! Azt ajánlom, próbáld meg egy nagyobb teljesítményű hűtővel orvosolni a problémát, mert nagyon gyakoriak az ilyen „tuning-fagyások”! Esetleg kérdezd meg a haverodat, hogy ő milyen hűtőt használ, és cseréld ki gyorsan! Illetve még egy dolog: a tuningolás nem csak a processzoron múlik, hanem (nagyon nagy mértékben) az alaplapon is! Gondolom, nem ugyanolyan márkájú van a két gépben. Ez meg csak szimpla madsz lesz ☺.**

**Vidó Ferenc**
**GF2 TIVX!!!!**

Szeva Mady!

Gondolom nálad jó pár érdekes cucc megfordul, vagy megfordult már, ezért érdekelne, hogy ismered-e az InnoV. GeForce2 TIVX kártyáját. Egy ismerősöm ajánlotta, mert állítólag nagyon jó, de úgy gondoltam, vásárlás előtt azért kikérem a szakértők véleményét is. Olyan közepesen nagy összeget szánnék VGA kártyavásárlásra, 40-50 ezer forintot, de mindenképpen GeForce termék érdekelne. Ha tudnál róla pár szót mondani, vagy hogy esetleg mit ajánlanál, nagyon megköszöném!

**Helló!**

**Az említett kártya egy GeForce2 Ti csemege, 64 MB DDR RAM-mal és TV Outtal, nagyon jó teljesítménnyel, mindenkinek csak ajánlhatom, aki nettó 24 E Ft körül összegben gondolkodik. Igazából, ha nagyobb összeget szánsz a vásárlásra, akkor egy exkluzív GeForce3 Ti200-ast ajánlanék, ez szintén Inno cucc, de a megszokott 64 MB helyett 128 MB-tal van felvértezve. Ezt körülbelül nettó 40 E Ft-ért kaphatod meg, teljesítményéről pedig elmondható, hogy sokkal gyorsabb az átlag 64 MB-osoknál. Én mindenképpen az utóbbit ajánlanám, ha ilyen olcsón komolyabb kártyához szeretnél hozzájutni!**

Üdv: Mady





GameStar

# MÁSİK OLDAL

## A TI OLDALATOK



**F**antasztikus dolog a közösség ereje. Bárhova is nézünk a világban, azt láthatjuk, hogy az összefogás, az összetartozás csodákra képes. Ezért is olvasom örömmel a hozzánk érkező verseket, megjegyzéseket és kéréseket, mert ez azt jelenti, hogy szerettek GameStarosok lenni, és bíztok a GameStar közösség erejében. Ezzel pedig mindnyájan csak többek és jobbak leszünk. Sőt, az Arénának végre teljesen saját e-mail címe lesz (amikor Boe-nek javasoltam, hogy legyen arena@gamestar.hu cím, azt mondta: jó ötlet. Készcsoda, hogy eddig nem jutott eszünkbe! De most megtörtént!). Egyelőre nyílt nap nem lesz, igen nagyon el vagyunk havazva munkával, de amint rendezünk (vagy valami hasonló „balhét” csinálunk) azonnal szólni fogunk mindenkinek!

### Garázsprogram

Nem mi vettünk garázst, félreértés ne essék.

Egy olyan magyar fejlesztőcsapatról van szó, akik eddig is rengeteg örömet okoztak nekünk Elastomania nevű programjukkal. Azt hiszem talán nincs is olyan közöttetek, aki ne játszott volna ezzel a játékkal, így mindnyájan örülhetünk, hogy ez a projekt továbbfejlődött, megérte, hogy üzletileg is kifizetődjék. Mindenkinek ajánlom szíves figyelmébe azt a kis kereset hirdetést, amely az Elastomania Foreverrel foglalkozik.

### Költözés

Aki a közeljövőben a szerki felé jár, véletlenül se az első emeletre menjen, ugyanis a közelmúltban elköltöztünk. Nem kell megjegjened, nem túl messzire, csak a második szintre. Sikertült úgy elrendezni a szobát, hogy túl sok helye ne maradjon senkinek semmire. Az asztaloknál máris a szokásos „Rend” uralkodik. S ez a lényeg. Mellesleg akinek odakint melege van, az jön be hozzánk, beindult a légkondi, s most már a GameStar szauna helyén GameStar hűtő van.

### Ti mondtátok

Fórumunkon és topikjainkban változatlan hevességgel zajlik az élet. Néhány szösszenet innen:

„Hi mindenkinek! Előre bocsájtom hogy még nem olvastam el az összes hozzászólást. Azt viszont olvastam, hogy a 200. hozzászóló valami tibicsokit kap, vagy mi. Ha jól számolom akkor ez én vagyok. Ha áll még az ajánlat légyszí postázzátok, nagyon szeretem a tibicsokit. Csátok!” (mateosz)

**Kedves Mateosz, gratulálunk! Küldd el mailben a címed, küldjük a Tibicsokit postafordultával. Nálunk még hozzászólni is érdemes, és a tibicsokit mi is szeretjük (meg a kólátéscsipszet ugyebár).**

„Örülök!”

Az örömmel ott kezdődik, hogy:

-Pénteken mire megjövök a suliból, ott vigyorg rám az asztalon

### InterCom nyereményjáték

Már megvásárolható Keanu Reeves két háttorzongató filmje, A leskelődő és a Rossz álmok! Játékunk is vele kapcsolatos:

Keanu Reeves melyik filmjét rendezte két rendező?

a) Féktelenül (Sandra Bullock és Jan de Bont)

b) Mátrix (Wachowski-fivérek)

c) Az ördög ügyvédje (Taylor Hackford és Al Pacino)

### E havi nyerteseink

#### 2001 legjobb játékaik szavazás

Insane: Kuczi, Attila, 7815, Harkány

Markos Dániel, 1024, Budapest

Startrek Armada: Nemes Csaba, 5100 Jászberény

Golf Resort Tycoon: Kiss Zoltán, 5300, Karcag

Sky Resort Tycoon: Eichübel Szilárd, 3261, Abasár

Fast Food Tycoon: Fister Gergő, 8053, Bodajk

Day of the Tentacle: Sashalmi Viktória, 1043, Budapest

Spiderman: Molnár Bence, 5350, Tiszafüred

### „Imádom az egész GameStaros szerkesztőség-bandát. Caff-caff.” (Fulcsy)

a GémSztár! Örömmel folytatása:

-Végre bekerültem egy oldalra a GS-be

2 atrakciómmal is. :)

Többi örömeim:

-A Másik Oldalon a vers

Kokkoozásamból sajnos tölem származik... :)" (Colin)

**Nem értem, miért sajnós, olyan jó kis vers az ☺.**

„ZeroCoolnak üzenem hogy más is használja a nevét. Descent 3-mat játszottam multiba amikor volt egy ilyen nevű játékos. Onnan tudom hogy nem ő volt hogy nem tudta mi az a Hungary.”

(King)

**Na majd meglessük, hogy ki az az alias, aki használja a mi ZeroCool-unk nevét, és jól megtanítjuk neki, mi is az a Hungary ☺**

A legizgalmasabb mégis az a topik volt, amelyet Hülye vagyok címmel nyitott meg d97e12.

„Én csak régebben voltam hülye.

Akkor azt hittem magamról, hogy többen vagyok, de mostmár

### Figyelem!

Mivel sokaknak még nem egyértelmű, melyik rovatunknak mi az e-mail címe, így most újra közöljük:

Aréna: arena@gamestar.hu

Hardver segítség: kv@gamestar.hu

Hírlevél: hírlevel@gamestar.hu

Játék kérdések: kavesznet@gamestar.hu

#### Rövid magyarázat:

**Aréna:** kéretik ide küldeni azokat a megjegyzéseket és leveleket, amelyek az újsággal kapcsolatos dicséreteket és kritikákat tartalmazzák. Esetleg azokat is, amelyekről úgy gondoljátok, hogy eredeti tartalmuk, egyéni hangvételük esetleg egyéb más ok miatt be kéne kerülnie az Arénába.

**Hardver segítség:** Akadozik a gép, néha lefagy, esetleg nincs megfelelő driver, ne adj'isten a haver gépén megy, nálad nem, akkor ide írj! Netán kíváncsi vagy melyik a jobb hardver, mit érdemes venni, vagy a Windowsod furcsán viselkedik, akkor is!

**Hírlevél:** Ha szeretné feliratkozni a hírlevélre, netán szeretné leiratkozni róla, akkor ez a megfelelő cím. Játék kérdések: ez a legegyszerűbb: ha elakadtál valamiben, nem tudsz továbbjutni, érdekel, mi mikor jelenik meg, abban az esetben erre a mailre írj. Figyelem, az Aréna végre új és saját e-mail címet kapott, ezentúl kérek benneteket erre írjatok (no persze a régi is el tovább azoknak, akik ahhoz ragaszkodnak).

szerencsére jól vagyunk.” (SylverDevil27)

„En ismereks olyan srácot aki nem egy ember hanem rögtön három. Ha a tanár 3 önként jelentkezőt akar akkor ő egymaga is megcsinálja.” (zenit)

„Orvoshoz kéne mennetek gyerekek... Én bezzeg nem vagyok hülye csak lefogalnak ezek a Husziták, de bevetem a lovashadsereget!” (zenit)

Szóval, zajlik az élet ezerral. Nagyon helyes! Gyertek minél többen!

### GameStar verseskötet

Két újabb gyöngyszem a GS verseskötetből.

**Mac' Geri: Vers tu GameStar**

A GameStar-hoz 2 Cd való

De hozzá a DVD is jó!

A poszterrel dizájnal nincs bajom

(kivéve ha elhagyom):)

A PC G\*\*\* dizájnját jól el rontották

Ezért trónjától meg is fosztották.

Mostmár a GameStar az Újságok Ura!!!

Hatalma gyorsan tör előre

Így kap a hírnév még nagyobb erőre!!

A GAMESTAR-ról 3 is hirdeti

Hatalmát senki le nem törheti.

**Marilyn Manson: Vers**

A Gamestar a legjobb újság,

Szereti is az ifjúság,

Észvesztően gyönyörű,

Egyszerűen nagyszerű,

Szittyó a főszerkesztő,

De nem sokat szerkeszt ő,

Tenyérbemésző a képe,

Így született szegényke,

De nem szidom mert jófej ő,

A legjobb főszerkesztő,

Gyu bácsi ha arénázik,

Eldobja agyát s ez látszik,

S itt van ő is Zerocool,

Íróként ő is nyomul,

Keze munkája gyönyörű,

Cd és Honlap mestermű,

Bad Sector is itt van még,

Ráférne egy agyműtét,

Kedvenc íróm ő nekem,

Baromságaitól kifekszem,

Mára ennyi elég lesz,

Szevasztok ti menyétek.

Ez a hónap is nagyon intenzív, értelmes és közösségi szempontból virágzó volt (így kell képzavart fogalmazni, figyeljetelek)! Most tehát búcsúzó is, következő hónapig legyetek jók és vigyázatok magatokra. Mellesleg pedig Caff-Caff!

**Gyu**

### Elastomania Forever

Elkészült a népszerű motoros játék CD-ROM verziója, 650 MB-nyi kiegészítéssel! A CD ára: 1400 Ft.

Érdeklődni: mue@elastomania.com vagy telefonon: 06-203-267-133



# ARÉNA

(ARENA@GAMESTAR.HU)

M a úgy gondoltam, kiülök a művház elé, úgys olyan szépen süt a nap, kellemes az idő, s itt van régi barátom, BenMan is. Nyaljuk a fagyit, stíróljuk a lányokat, hosszú leveleket írunk egymásnak, ahogy azt ilyenkor tavasszal kell. Sajnos a laptopból közben ki szokta rugni valamelyik huncut kölyök a hálózati zsinórt, így vannak olyan levelek, amelyekre nem tudok az Arénában válaszolni (szerencsére egyre több ilyen van. Vagy inkább azt mondom, hogy sajnós. Mindenki gondolja azt, amelyiket akarja). Ahogy egy kedves olvasónk írta: Aréna volt, Aréna van, Aréna lesz! (Én eredetileg azt akartam írni, hogy Aréna élt, Aréna él, Aréna élni fog, de ez már másnak régebben eszébe jutott sajna). Természetesen a leveleket ezúttal is eredeti helyesírásukkal (szövegűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük.

**Gabo**  
Arena

Olvastam a múlt heti Gamestarban a helysópórlásról szóló cikket. Nagyon megható volt. Szegény winyó... Ha máskor vala-mit szét szeretnétek verni, akkor nyugodtan elküld-hetitek nekem. Tudnék velem mit kezdeni... (előtte szóljatok e-mailben). Ja, és jöhet minden hardver, progik is!

Helló Gabo!

Ezzel a szegény, halott vinscivel, ami nem elég, hogy már nem működött, de mellesleg még SCSI csatlófelületű is volt, nemigen tudtál volna mit kezdeni @. Ezért vertük szét... helyesebben ezért alkalmaztuk rajta a legújabb tömörítési módszereket. Most is forradalmi újdonságokat készítünk majd a barkácsrovatban. Csak győzz álmeledni. Előre közlöm azonban, hogy ismét csak olyan eszközökkel tréfalokozunk, amelyek nem működőképesek. Mert hát, ami működik, azt mi is tudjuk használni.

**Joe**  
Lányok, írjatok

Szevasz Gyu!  
Gondoltam beírok az arénába, hogy fönt legyen a szavazólistán. Az újság dicséretét most elhagynám, mert azt úgys sokan írják, hogy cool meg stb..., de én most átuageok ezen. Miért nincs a piros Gamestar-hoz poszter? Az még hagyján, hogy cd nincs, de hogy poszter?! Na mindegy!  
A lényeg, hogy rakj be az arénába. Majd én is elmegyek a nyílt napra. Ja igen!!! Múltkor elfelejtettem a végére írni, hogy LÁNYOK ÍRJATOK! Na mindegy! Na pá!!!  
Én voltam Joe!

Szevasz Joe!  
Istenigazából nem mindig ismétlem magam, sőt, őszintén szólva nagyon nem szeretem ismétetni magamat. Talán ezért nincs a levél végén az, hogy lányok, írjatok @.  
Így se, úgy se nagyon írnak, hiszen az újság olvasóinak 99%-a az erősebb nemhez tartozik. Na seba, majd bedolgozok a Kiskegyednek is, és akkor majd záporozni fognak a női levelek. Elintézem, hogy legyen ezüst és kék Kiskegyed is. Jó ötlöt!  
A Piros GameStar, az teljesen más. Ugyanis nincs zacsbán,

ha észrevetted. És ha nincs tasak, akkor nem tudunk bele posztot tenni, mert kiesik.  
Majd ha lesz megint nyílt nap, szeretettel várunk! A Másik Oldal rovatunkat figyelő folyamatosan, hogy mikor lesz.

**Cs. Ádám**  
Figu

Kedves GameStar Team!  
Figu, az oldaszámot igazán lekötöztethetnétek a lapok felső sarkaiból az alsóba, mert szinte mindig ösztönösen oda nézek először, amikor keresek egy oldalszámot, másrészt meg amikor filozófia, vagy irodalom órán a padban van az újság, és úgy akarok oldalszám szerint keresni vmit, ez így elég kelletlen, mert ki kell húzni az újságot a pad takarásából, és ez így eléggé lebukásveszélyes :) És ezzel a haverjaim is egyet értenek :)  
További jó munkát, csákö.

Helló Ádám!

Jót mosolyogtunk az egyébként jogos érveiden. Amikor az újságdesignt kitaláltuk, nem gondoltunk azokra, akik filozófia-, illetve irodalomórán a pad alatt olvassák. Tudom, hogy ez bűnös mulasztás, ezért elnézéseként kérjük @. Elmondtam az ötletedet a főszerkentyűnek...  
Egyből beindult a fantáziám, kikre lehetnének még tekintettel:

Érdemes lenne bevezetni, hogy a GameStar

borítóján tükörírással legyenek a főcímeik. Ez olyankor hasznos, ha valaki elhajt egy autóval az újságárus mellett, és így csak a mi címeinket tudja majd elolvasni a visszapillantójából.  
Azoknak, akik mellékelyiségen olvassák a lapot, az utolsó két oldalt speciálisan perforált papírból készíthetnénk, szükség esetére.

A GameStar SE pedig választható borítóval fog megjelenni. Azoknak, akik tőrörán akarják olvasni, a történelemkönyv borítóját rakjuk a lapra, magyarórához a magyar tankönyvét stb. Természetesen felárért. Sőt, extra kérés esetén a matekkönyv borítója mellé egy eredeti matematika belsőt is mellékelünk, s kihagyjuk a GameStart, hogy a konspiráció tökéletes legyen. Mindezt olcsón, csak nektek, csak most és csak itt!

A potenciális arab olvasóink miatt jobbról balra lehetnének olvashatóak a cikkek, és az újságot is átnevezhetnénk ratSemaG névre. Még jól is hangzik!  
A felhasználások száma szinte végtelen...

**R D**  
Arénába akarok menni!!!!!!

HI GYU  
1. egyszerűen király az újság.  
2. szeretném megvenni egy régebbi számot amiben az Age of empire 1,2 játékokról írtok hol lehet megvenni?  
3. a DVD-és gamestarhoz DVD meghajtókell, hogy a DVD elinduljon?(sajnos a cd-ken lévő demók, nem indulnak el nem csodálkozom hiszen a mi gépünk nem tud olyan sokat 200 mhz 3GB stb hiszen 1997 évelején vettük)  
4. előlehet majd fizetni a cd nélküli gamestarra? na jó nem is zavargok tovább.

**HI R D**  
Kösz!  
A régebbi számokat a kiadó terjesztési osztályán lehet megvenni (Bp. VI. kerület, Révay utca 10.) E-mail címük: terjesztes@idg.hu  
Igen, a DVD-s Gamestar DVD mellékletének megtekintéséhez DVD-lejátszó szükséges.  
Nem, egyelőre nem tervezzük, hogy előfizethető lesz.

**Zoliking**  
Csak úgy

Hi Gyu!  
Azzal kezdeném, hogy a levellem nem tartalmaz érdemi hozzászólásokat (következőképp semmi értelme nem lenne, ha nem tennétek be a lapba), de van benne néhány tanács, amivel tovább népszerűsíthetnétek a lapot.

- 1., Adjátok a lapot legalább 97%-os árengedmennyel.
- 2., Krónika méretű terjedelem (200 oldal kb) (legalább 20 oldal arénával)
- 3., Hat a legdrágább kategóriába (10000-12000) tartozó frissen kijött játék (akkor is működik, ha nem hat játéka, csak hat cd-nyi)
- 4., Hardvermelléklet: szupergépek darabokban (folyamatosan frissül, mert ha mondjuk prociál kezdtétek akkor mire egy komplett gépet összehoztok addigra jobb proci is adhattok)
- 5., Nem ártana ha számonkent (két számonkent??) adnátok egy dögös csajt/jókepű srácot a megrendelő némeinek megfelelő (értem ellentéset).
- 5., (ez tényleg jó tanács) hagyjátok ki azt az iszonyú sok mosolygós fejét, mert ha azokat kizseditek legalább két három oldal aréna lehet meg.
- 6., Az árengedmény az eredetihez képest legyen legalább 97%

Hi Zoliking!

Fantasztikusak a kéréseid, szerintem egy igazi lapforradalom indulna be. De mit nekünk költségek, amikor lehet álmodozni! Akkor én is leírom, mit szeretnék, oké?

1. Szeretnék 500 %-os fizetésemelést (s mindezt csak azért, mert egyébként szerény vagyok).
2. Krónika méret mellé krónikai igényességet: csuhás kódexmásolókat egy hatalmas monostorban, akik egész életükben gyönyörű kalligrafikus betűikkel másolják a lapot. 200 oldalt havonta természetesen (s ebből ne is 20, hanem legalább 30 oldal legyen az Aréna).
3. Sokkal egyszerűbb az adott hónapban megjelenő összes játékot feltenni, nem számít, mennyi CD (ha már álmodunk, ne szerénykedjünk).
4. A szupergépek nem darabokban adjuk, hanem egy kupon visszaküldése után küldjük postán (persze a postaköltséget mi álljuk). No persze ez a masina mindig az aktuális legjobb és leggyorsabb alkatrészeket tartalmazza, s minden hónapban küldünk újat.
5. Kihagyjuk a mosolygós fejeket, helyette sírosakat teszünk be (fő a változatosság).
6. Ami nálad a másik 5. pont volt. Persze, szívesen, s előtte mi tesszéljük őket (mármost a lányokat).
7. S én még további 600 %-os fizetésemelést kérek (az eredetihez képest, hiszen még mindig szerény vagyok).

Fejben összeszámloltam, ehhez a rövid kis népszerűsítő programhoz Magyarország egész éves költségvetésének jó nagy hányada kellene. No de hát mindent az olvasókért, ugye!

**Jani**  
Mikor is lesz nyílt nap?

Hali!  
Rémélem túltetted előző levelmem magad és a válasz írod. Most rákérdeznék: mikor lesz nyílt nap?  
Miért nem ma (péntek) jelent meg a GS, Szittyó is azt írta, hogy minden hónap első péntekje kéék GS második péntekje piros GS?  
Nagyon sok levelet kapsz te mint a GS olvasóinak 2. kedvenc (ugye első Bad Sector a maga 35%-kával) szerkesztője?  
Minek lett az Arénának külön címe (én csak tegnap vettem észre és nagyon remélem így is beleraksz az Arénába (legalább a GS honlapján szavazhatnak rám is és mekkora megtisztelés lenne nekem, (és talán rászedeam a suliba a lányokat is arra, hogy írjanak neked levelet) hogy egy hanyag embernek aki nem nézte meg rögtön Gyu bácsi által írt rovatoakat))?  
ui. (...)Vonzad a lányokat az Arénába! Lenne még egy utolsó kérdésem mi az a MI (mármost az a MI amit a S.W.A.T. Urban Justice értékelésénél is van: rossz MI) és mi az a AI?  
Üdvözletem a szerkesztőségnek és neked valamint éljenek a Bikák!

Hali Jani!

A kéék GS minden hónap második péntekjén jelenik meg, ezt követi a piros. Igen, rengeteg levelet kapok, s ezért is van az Arénának külön e-mail címe, hogy könnyedén szét tudjam választani, melyik szól nekem, és melyik az Arénának. Sajna, azóta egy lány sem írt nekem, várom a leveleiket sok szeretettel. MI, az nem más, mint Mesterséges Intelligencia. AI, az pedig Artificial Intelligence, azaz mesterséges intelligencia. Tehát ugyanaz. Éljenek a Bikák, azok a legjobbak! Ugye? @

**Andrew**  
Hallihó

Hello Gyu!  
Elég rég írtam nektek, uhhogy elszámtam magam. Ezelőtt Andrew voltam (PIII vs. AMD...) maximális tisztelettel. Ezt mintha már hallottam volna kiktől. :-)  
Hogy lehet újonnan előfizetni ezüst GSra?? Nagyon örülnék ha vki megmondaná! (...).  
Aki meg verekedni akar Benmannel v. akármivel szóljon nekem. Amuay az uccság naggyogyono!!! 3DMark 2001ben a nature nevű tesztél ha kiírja, hogy not supported by hardware, akkor azonkívül hogy új cuc-cost kaufenolnék lehetne még vmit tenni?

Hali Andrew!

Kösz a maximális tiszteletet, jólesett, igazán! Az ezüst GS előfizetését többször leírtuk, az előző szám 27. oldalán maga a Főlapozgató, Szittyó mester tudatta a nagyérdemével, mi is a helyzet. Itt pedig senki se verekedjen, inkább csatlakozzon hozzánk, itt üldögélünk a GS művház előtt, csodás az idő, gyönyörűek a lányok, csiripelnek a madarak... mi kell még? @ (Nekem speciel egy 700 %-os fizetésemelés, de csak azért, mert még mindig nem vagyok elég pofátlan).  
Kaufenolj! Esetleg Buyngoljál, vagy pórcsészelynyű stuffot very hamar, vagy downloadoljad a Neu version of 3Dmark 2001-et www.madonion.com). Az megszöllücionálja a problémádat! Uff, én sprechenletem!

**tuti**  
hi

hello gémsztár!!!  
Hogy milyen az újság??? háááát. Eléggé úbers\* r. na ezt ne vegyétek sértésnek de hogy még valami kívánnivalót magam után. azt nem értem hogy mér kell érrettségi összefoglaló egy ilyen újságba????!!!!Meg szerintem sok embert kurvára nem érdekelt azt hogy a cikkekből ki van szedve egy darab és ki van rakva az oldal közepére. minek ha egyszer benne van a cikkben??? A másik meg az hogy ti az olvasók szókincsét akarjátok bővíteni az újságban? ezen kívül a cikkek jök de a tesztek neve alatti ultrasz\*r szöveget el kéne hagyni. minek oda? simán odaferne még szöveg! meg a renegade tesztél: K\*\*\*\* nagy betűkkel ki van írva komand end konkjuer RENE GÉDSZ szerinted itt senki se lát hogy nem tudják elolvasni a szöveget? alatta meg egy olyan brutálisnak tűnő fej ami leginkább az X-MEN mesére hasonlít. Azé nézetek má oda. ez nem szupermen képeregny!!!! na válaszólj légszi. és bocs a csunya szövegért de te is ilyen lennél 3 VBK után. csá Tuti voltam

Helló Tuti

Érrettségi összefoglaló csak egyszer volt (ahogy érrettség is csak egyszer van egy évben, bár nem mindenkinek, ugye), az újságból egy oldalt sem vett el, és nagy segítség volt sokaknak. Ezért kellett. Ha most érrettségiznél, tán téged is érdekelt volna.  
Azért van kizsedve az a bizonyos kiemelt szöveg, mert ez a cikk kulcsmondata. Az esszenciája, lényege, illetve a mottója. A teszték címe alatti „ultra...” szöveg az úgynevezett Alcím. Imádjuk és kedveljük. Azért van szükség rá, mert a játékok címe általában angol, vagy nem derül ki belőle, miről is van pontosan szó. Az alcím ebben segít. A Renegéd brutális feje a Renegédből való, semmi köze az X-MEN-hez. Már csak azt árul el, mi az a VBK.

**Edem**  
Helysópórlás megfejtés

Ave Gyu!  
Tudósok ezrei kutatták a rejtjelezett szöveg értelmét. Három megoldás érkezett.

1. A levél egy Csátoknos Óvalaz nevű orosz titkosügynöknek szól, és pontos utasításokat tartalmaz a Bivalyőröcsgei TSz-elnök halálra csiklandozására vonatkozóan. A fizettség (mint a „korfizetek” kulcszó-ból kiderül) rabszolgákban esedékes (lásd: „csomójópofásrámecsaj”).
2. Ez nem más mint Pistike, a nyolc éves „hekker” üzénőfuzete, enyhén kódolt állapotban. A BruteForce algoritmus feltárta a pontos tartalmát: „Kedves anyuka! Fia ismét feltörte az iskolai szervert, megszerezte a dolgozatkérdéseket, és dolgozattírárs helyett GameStart olvasott. Kérjük, ha fiuk kiolvasta a GameStart, küldje el nekünk is, mert sajnós az iskolának nem telik rá.”
3. Halandzsa. Az üzenet küldője csupán feltűnést akart kelteni.

A tudományos eredményeket félretéve magam is nekiálltam a desiffrálásnak. Némi központosítás után elolvastam a dolgozatkérdéseket, és dolgozattírárs helyett GameStart olvasott. Kérjük, ha fiuk kiolvasta a GameStart, küldje el nekünk is, mert sajnós az iskolának nem telik rá.”  
3. Halandzsa. Az üzenet küldője csupán feltűnést akart kelteni.  
A tudományos eredményeket félretéve magam is nekiálltam a desiffrálásnak. Némi központosítás után elolvastam a dolgozatkérdéseket, és dolgozattírárs helyett GameStart olvasott. Kérjük, ha fiuk kiolvasta a GameStart, küldje el nekünk is, mert sajnós az iskolának nem telik rá.”  
3. Halandzsa. Az üzenet küldője csupán feltűnést akart kelteni.  
A tudományos eredményeket félretéve magam is nekiálltam a desiffrálásnak. Némi központosítás után elolvastam a dolgozatkérdéseket, és dolgozattírárs helyett GameStart olvasott. Kérjük, ha fiuk kiolvasta a GameStart, küldje el nekünk is, mert sajnós az iskolának nem telik rá.”

rakni a levelemet az arénába, mert így rövidebb, és biztos, hogy befér. Kiadhatnátok egy próbaszámot is, amiben minden írás ilyen, így sokkal több infó belefér az újságba. Kiszámoltátok már, hogy mennyi helyet foglalnak a szóközők? Számoljátok meg, vagy számoltassátok meg az olvasókkal, és aki eltalálja, kapjon jutalmat érte: megérdemli. Na, ennyi elég belőlem. Császto! :)”

Helló Edem!

Ez nem volt semmi! Mondhatni komoly munkát végteél. Egész idő alatt csak azon gondolkodtam, vajon mennyi idődet vitte el ez a nem hétköznapi kódfejtésbe, mint Nash processzor. Izé... professzor. Jutalmadért nálam jelentkezz, dobj egy mailt (hogy tudjam, Te vagy), s megbeszéljük a részleteket!

**„Misi Mag”**  
Melicher

Hali Gyu!!!!

1. Mi van a Saab-al? Még mindig csak tíz forintot gyűjtöttél? Szerintem állj be inkább buddhista szerzetesnek és valld Buddha mester tanait. (aki esetleg nem ismeri a lényeg az, hogy a végynainkról mondjunk le és így majd megvilágosodunk-remélem nem keverem semmi-vel)
  2. Már valószínűleg 500-an megkérdezték tőled „de én is megkérdem: Mi van a Tachyon-nal és az Armored Fist-tel?” Remélem nem veszték el ezek a jó játékok.
  3. Most jön levelem lényege, de ezt csak akkor vedd figyelembe ha betesz az arénába. Szóval annyira lenne a dolgot, hogy szép nagy betűkkel kiírd hatszor egymás után az arénába azt hogy MELICHER.
- Ha ezt megteszed értem akkor küldök neked egy magyarázatot arról, hogy mi vagy ki is ez a MELICHER.

Hali Misi!

A Saabom már valahol rója az utakat, de egyelőre még nem az anyém, sajnós. Jó lenne, ha hamar meg lenne, mert már tényleg nagyon vágyom rá.  
Nem lesz se Tachyon, se Armored Fist. A kiadást, a legyártott és elrontott CD-ket követő botrány után nem tudunk a kiadóval újra megállapodni, így sajnós örökre le kellett mondanunk mindkét játékról. MELICHER MELICHER MELICHER MELICHER MELICHER MELICHER. Bárcsak mindenki kívánságát ilyen gyorsan tudná teljesíteni! Most te jössz! Nemcsak én, hanem több tízezer olvasó szeretné tudni, mi vagy ki az a MELICHER.

Már megint elfogyott az oldal, ez egyenesen rémes. Mi pedig itt ülünk a művház előtt, egyre szaporodik a tömeg, az eső is rázedett, s csak kántáljuk, hogy lányok, nyírjatok! (Ezt is csak azért, nehogy ismételijem magam!) Közben épp a kérelmemet írom, amelyben óvatosan 1000 %-os fizetésemelést kérek (azért csak ennyit, nehogy valaki rámenősnék tartson), csak a laptop mindig elszáll, mert valamelyik huncut kölyök kirúgja a hálózati zsinórt. Így nem lehet dolgozni! Már csak annak örülök, hogy én előbb fogom megtudni, mi az a MELICHER, mint Ti. Bezzeg, ha itt lennétek a művház előtt! Hehehe @

Örökkeltartó Ösztönös Ösztövé Önkéntelen Örvendetes Össznépi Tisztelettel,

Gyu





# ÍZELÍTŐ A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

**KÉK GAMESTAR: JÚNIUS 14.**  
**PIROS GAMESTAR: JÚNIUS 19.**  
**DVD-S GAMESTAR: JÚNIUS 21.**

## FIFA World Cup 2002

Focirajongók! Tudjátok, hogy mi jön május végén? Bizony-bizony, a foci-vb, amelyet ezúttal Japánban és Koreában rendeznek meg. E sorok írásakor legnagyobb focifanunk, Gyu már teszteli is ezerrel a *FIFA World Cup 2002*-t. A játék egyik legnagyobb újdonsága, hogy ezentúl az összes játékos arcát tökéletesen fel lehet ismerni. Hogy a tényleges progí menyínyivel lett jobb, az Gyu „maximális” véleménye szerint... de ez majd a következő számból kiderül. ☺



## Die Hard: Nakatomi Plaza

Bruce Willis az utóbbi időkben mindenféle Hatodik Érzékekben, meg Hart háborúiban osztja az ést komoly arccal, de a régi szép időkben ő volt John McClane nyomozó, aki a „Drágán add az életed!” című, óriási sikert aratott, látványos akciófilmben és folytatásaiban lőtte szitává a rosszfiúk tucátjait. A Sierra FPS-ében a legelső rész eseményeit élhetjük át újra, ahogy McClane-nel Los Angelesbe repülünk, mert a New York-i zsaru ki akar békülni feleségével, aki éppen a hatalmas Nakatomi Plaza legfelső emeletén vesz részt egy vállalati partin. Ám profi bűnözők lepik, majd foglalják el az épületet, és úgy tűnik, senki sem tud nekik ellenállni... Nem számolnak azonban McClane-nel, aki magányos és kilátástalannak tűnő harcokba keveredik a rosszfiúkkal. A filmet teljes egészében követő játékban Bruce Willis magyar hangja Boe lesz. ☺



## Simon the Sorcerer 3D

Van nekünk magyar „Simon, a mágusunk” is (ez egy magyar film), de a mi szempontunkból érdekesebb a jó öreg, 2D-s *Monkey Island*-szerű kalandjáték-sorozat két része, amelynek csak most, nagy sokára

érkezett meg a 3D-s folytatása. A képeket elnézve, nem vagyok benne teljesen biztos, hogy jött neki ez a „grafikus forradalom” (jóval csúnyább, mint a másfél éves, szintén 3D-s *Monkey Island 4*), de *Simon-rajongóként* azért reménykedem, maga a kaland rész és az aranyos poékok elfeledtetik az elég közepes 3D-s grafikát. (Hogy miért nem lehetett ezt normális, rajzfilmszerű SVGA-s 2D-ben megcsinálni...? ☺)

## Tactical Ops: Assault on Terror

Épp most írtunk a *Global Ops*ról, és máris itt a következő „Ops”: a Tactical! Lényegében egy *Unreal Tournament* modról van szó, amelyet eddig ingyenesen le lehetett tölteni, az Infogrames azonban szépen dobozba csomagolta, most már pénzért is lehet kapni... Hogy ezért cserébe milyen extrákat adnak hozzá, az majd a következő számból kiderül...



## Beam Breakers

A Fishtank sok mindent ígér, amit mindig teljesít is, csak néha kicsit eltolják az elküldés dátumát... (Arx Fatalis...) Most viszont megérkezett a vadonatúj,

friss, ropogós, garantáltan World Trade Center-mentes *Beam Breakers*, amelyben New York hatalmas felhőkarcolói között kell repülő autósversenyekben nyomulnunk. A stuff leginkább a *New York Racere* hasonlít, de a grafikája szebbnek tűnik, és a demó alapján szabadabban is repülhetünk.

## F1 2002

Megkaptuk az EA Forma-1-es autósverseny sorozatának következő preview verzióját, amelyet Del hamarosan nyüstölni is fog ezerrel, hogy béta-tesztet írjon belőle. Annyit már most elárulhatunk, hogy javítottak a grafikán valamelyest, valószínűleg gyorsabb is lesz, ugyanis az optimális futtatáshoz az EA szerint egy PIII 500 és GeForce 2 elegendő. Meglátjuk...



## És következő havi teljes játékunk...

...legyen most még meglepetés. ☺ Az utóbbi időben elkényeztetettünk Benneteket két remek RPG-vel is, úgyhogy most – ennyit elárulunk – más műfaj vizeire evezünk; hogy ez pontosan micsoda, az maradjon titok, de egészen biztosan nem fogtok csalódni. Viszlát a jövő hónapban!





GameStar 2002/05.

Aki ismeri a FF sorozat által fémjelzett manga-szerepjátékokat, az rögtön otthonosan fog mozogni az SC-ben. Bár a hasonlóság első ránézésre is egyértelmű, jobban elmerítve majd a részletekben észre fogjátok venni, hogy alapvetően más koncepció vezette a Valkyrie fejlesztőt, mint az FF-et megálmodó Square-t. Amott a játékmenet fő elemei az újabb és újabb csaták voltak, s gyakorlatilag ezeket kötötte össze egy egésze a sztori, itt viszont a játék mozgatórugója maga a történet, s a harcok építmény csak egy részét adják az egésznek, mint a tárgyhasználat vagy a dialógusok, amelyek gyakorlatilag az egész cselekményt pontról pontra továbbviszik. A játék világa rendkívül jól kidolgozott: a Septerra nevű, hét nagy réteg-kontinensre (shell vagy szint) osztható bolygónak legbelső része, a Mag (Septerra Core, ugyebár) sóter títkokat, szunnyadó erőket rejt... E körül keringenek az előbb említett shellak, melyek lebegő karámsadalmi rétegeit – a belső kontinenseken a Kiválasztottak, a külsőkön a pőrnép éli mindennapjaikat. A Legendák szerint a Magban maga a Teremtő hagyta hátra utolsó ajándékát a világnak, ám a zár kulcsát gondosan elrejtette a földrészekben, amelyek minden száz évben rendeződnek csak úgy, hogy utat nyissanak a középpont felé... Gondolom, inmentől kezdve nem nehéz kitalálni a bonyodalmainak okát...



A GameStar készítői (elkövetők)

**Lapigazgató:**  
Szigetvári József (Szittyó) – jszigetv@idg.hu

**Mb. Főszerkesztő:**  
Halász Bertalan (Boe) – boe@idg.hu

**Szerkesztők:**  
Dragon György (Gyu) – dragon@gamestar.hu  
Herpai Gergely (Bad Sector) – badsector@gamestar.hu

**CD- és honlapszerkesztő:**  
Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu

**E lapszámunk munkatársai:**  
Branyiczky Gábor (Schuerue) – schuerue@gamestar.hu  
Csontos Péter (Csonit) – csonpet@freemail.hu  
Farkas Balázs (Lompi) – lompi21@freemail.hu  
Galgóczy Tamás (Cromwel) – cromwel@mail.uti.hu  
Grünfelder Richárd (Shadestone) – shadestone@freemail.hu  
Havadi Krisztina (BFK) – hkrizsta@idg.hu  
Kozma Ferenc (Kecske) – kozma@printscreen.hu  
Lám Gábor (Del) – deltech@freemail.hu  
Lengyel Andrea – landrea@idg.hu  
Lombai Gergely (Fix) – fix\_@freemail.hu  
Madarász Zoltán (mady) – mady@gamestar.hu  
Samu József (Sam. Joe) – samjoe@v.v.hu  
Széchenyi János (-SZ.JVC-) – szjvc@freemail.hu  
Telek Zoltán (Sam) – sam@idg.hu  
Uhle Dániel (Uhu) – duhle@freemail.hu  
Virág Márton (Mazur) – mazur.sith@freestart.hu

**Tördelőszerkesztők:**  
Bíró Dániel (Morningstar) – dbiro@idg.hu  
Palotai Árpád (Malachit) – malachit@idg.hu

**Címlapterv:**  
Darabont Gergely (Moriarty) – darabont@printscreen.hu  
Prekop László – prekop@printscreen.hu

**Reklámreferens:**  
Sipos Ágnes – sipi@idg.hu

**Kiadó**  
**Kiadja:** IDG Magyarország Lapkiadó Kft.  
**felelős kiadó:**  
Bíró István ügyvezető igazgató – ibiro@idg.hu  
**műszaki vezető:** Birkus Imre  
**a szerkesztőség és a kiadó címe:**  
1065 Budapest, Révay utca 10.  
**levélcím:** 1374 Budapest 5, Pf. 578.  
**telefon:** 474-88-49 **telefax:** 269-56-76  
**e-mail cím:** gamestar@idg.hu

**terjesztési osztály:** 1374 Budapest 5, Pf. 578.  
**telefon:** 474-8858  
**e-mail:** terjesztes@idg.hu  
Terjeszti a Hírker Rt., a Ranker Bt. és az alternatív terjesztők. Előfizethető a terjesztési osztályon, valamint a hírlap-kézbesítőknél és a vidéki postahivataloknál.  
**a kék GS ára:** 1496 Ft  
**előfizetés:** negyedéves 3450 Ft  
fél éves 6600 Ft  
égy éves 12 504 Ft

**a 100% GS ára:** 796 Ft (nem előfizethető)  
**ügyfélszolgálat:** 1065 Budapest Révay u. 10.  
**nyitva tartás:** H–P: 8.30–16.30  
**régebbi számok:** A lap régebbi számai megvásárolhatók ügyfélszolgálatunkon, megrendelhetők telefonon, a 474-88-59 számon, valamint elektronikusan a terjesztes@idg.hu e-mail címen.  
**hibás CD:** Kérjük, hogy a hibás CD-t postán juttasd el ügyfélszolgálatunkra!

**Nyomás**  
**Nyomás:** Révai Nyomda  
**Ügyvető igazgató:** Lázár László  
**HU ISSN:** 15853187  
**Terjeszti:** A Lapker Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek.

**Megjegyzés**  
A GameStarban megjelenő anyagok bármilyen felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetéseket és a CD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal! A mellékelt CD-k a GameStar térítésmentes ajándékai, önálló forgalomba nem hozhatók! Tartalmuk marketing célú, meglévő, illetve leendő programok ismertetői.  
**Cheat rovattal kapcsolatos ötleteiteket várjuk:**  
cheat@gamestar.hu

GameStar Septerra Core: Legacy of the Creator 2002/05.

GameStar  
IDG  
TELJES JÁTÉK



2002/05.

A teljes játék kizárólag a „kék GameStar”-ban található!