DVD melléklet, ProSoccer Cup 2002 teljes játék

PC-s játék, Internet, hardver

GameStar

DVD KIADÁS

A DVD GameStar ára: 1896 Ft www.gamestar.hu 2002/06

Morrowind

GTA3

FIFA World Cup 2002

Star Wars GB: Clone Campaigns

Duke Nukem: Manhattan Project

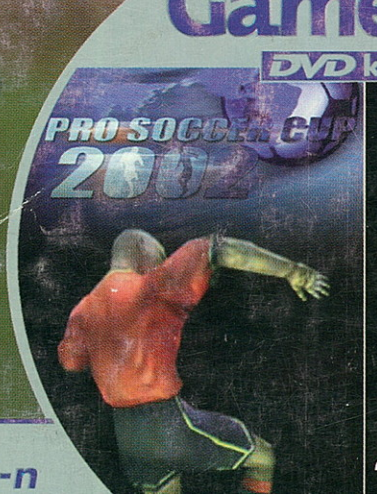
E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Előzetesek: Doom III, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Tomb Raider: Angel of Darkness, Deus Ex 2, James Bond: Nightfire, Sim City 4

Bemutatók: The Sum of All Fears, Die Hard: Nakatomi Plaza, Tactical Ops, F1 2002, Beam Breakers, The Diggles

Mélyvíz: GeForce 4 Ti nagyteszt, Matrox Parhelia-512, DDR 333-as P4-es alaplapok, Photoshop 7.0

FÓKUSZBAN A FOCI VB



Kép vide animác játékden a v legnagy játékkiállítás

Barkács rovat – Episod Filmelőzete Segédprogran Extra érdekessé hét CD-nyi terjedelme

4,7 GB

Doom III előzetes és videointerjú a DVD-n

Sony Ericsson

Inkább töltsd az időd a haverokkal!

Ne hagyj ki egy újabb péntek esti bulit! Készíts képeket a T68i mobiloddal és a CommuniCam™-mel, küldd el a haveroknak, hogy ők is részesei lehessenek az eseményeknek! De elmentheted a kedvenc fotóidat a fényképalbumodba, amit háttérképként használhatsz vagy akár hozzárendelhetsz bármely hívószámhoz. Bárhol is vagy, a T68i egyet jelent az élményekkel.

Üzenet

Fotó

Westel
a Kapcsolat

A készülék megvásárolható
a Westel bolthálózatában.
Az MMS-szolgáltatás hálózatfüggő.

Sony Ericsson T68i

GPRS ▪ Mobil Internet ▪ Bluetooth ▪ Háromsávos ▪ MMS

www.SonyEricsson.com

Ismeri ön a SAMSUNG-ot?

Akik használnak környezetükben SAMSUNG elektronikai termékeket bizonyára már többet tudnak a vállalatról, de számukra is nyújthat újdonságot ez a néhány sor. Akik pedig még nem kötöttek közelebbi barátságot a SAMSUNG gyártmányaival egyenesen ajánlott, hogy megismerjék az elektronikának ezt a bensőséges, élvezetes világát.

A SAMSUNG Electronics Co., Ltd. világszerte piacvezető a félvezetőiparban, a fogyasztói elektronikában és a digitális technológiai iparban, s ez megadja gyártmányinak rangját az elektronika ezen területein. A 47 országban 64 000 alkalmazottat foglalkoztató vállalatóriás nagysága ellenére közel maradt az egyénhez, mivel filozófiájában mindig a felhasználó áll a középpontban. Termékeiben nem az öncélú gyártás elemeit fedezhetjük fel, hanem olyan, a felhasználókban megfogalmazódó, a kor igényeit kielégítő eszközöket készít mely könnyű kezelhetőséget, tetszetős külsőt és megbízható működést kínálnak használóinak. A SAMSUNG termékek mellé nyújtott támogatások által nem maradnak magukra a vásárlók, így mindig megfelelő információk birtokában vannak újabb vásárlási döntéseik során, illetve kedvelt készülékeik használatakor esetlegesen felmerülő kérdéseik esetén. Hazánkban is több termékfajtával (monitorok, TFT-LCD kijelzők, szórakoztató elektronikai eszközök, mobil telefonok) már bizonyított a SAMSUNG márkanév, melynek értéke évről évre növekedve hamarosan a világ legjobb fogyasztói elektronikai márkanevévé válhat.

S a név már kötelez!

A SAMSUNG óriási fejlesztői bázisát, elektronikus eszközgyártó képességét nem akarja korlátozni az elektronika szűk területeire, megvonva a vásárlóktól a már megismert minőséget. Egyrészt folyamatosan kapcsolódik be az elektronikai ipar újabb és újabb területeire, másrészt a már hagyományosnak mondható gyártmányok esetében rendületlen fejlesztéseivel, szabadalmaival meghatározó résztvevője az adott iparágnak.

Itt az ideje,
hogy megismerjük a SAMSUNG merevlemezes tárolóit!

A SAMSUNG 1988 óta résztvevője a merevlemezes tároló (HDD – hard disk drive) üzletágnak. Azóta évről évre jelentősen növekvő teljesítménye, mára a 10 millió darabot meghaladó éves gyártó kapacitáshoz vezetett.

A számítógépes technológia egyik fő ágazatának tekinthető iparág a SAMSUNG-ot is nagy beruházásokra ösztökélte. 1990-ben HDD laboratóriumát a világ technológiai központjába – San Jose – telepítette.

A szilicium völgy szívében 300, tudományos fokozattal vagy doktorátussal rendelkező mérnök dolgozik nap mint nap azon, hogy a merevlemezes tárolók (más néven merevlemez) minden igényt kielégítő módon szolgálják ki a felhasználók igényeit. Itt fejlesztették ki a szabadalmaztatott NoiseGuard, ImpacGuard, Silentseek, 90GB/disk technológiákat melyek jelentősen segítik a HDD ipar fejlődését.

Ilyen fejlesztői háttér mellett törvényszerű volt az 1996-ban, Kumiban (Korea), 2 milliárd dollár beruházással létrehozott kizárólag merevlemez előállításra felszerelt gyár létesítése. Az éves 15 millió darab kapacitású, legmodernebb minőségbiztosítási (ISO9000 és 14001) üzem manapság a legmagasabban automatizált HDD gyár a világon, minimalizálva ezzel a gyártás során az emberi beavatkozásból eredő hibalehetőségeket.

Különösen a 10-es osztályú „tiszta szoba" érdemel figyelmet (28000 köbcentiméternyi levegőben legfeljebb 10 darab 3 mikrométernél nagyobb részecske engedélyezett), mely lehetővé teszi a megbízható termékek gyártását.

A SAMSUNG merevlemezeit választók tábora mögött tehát ilyen gyártói háttér húzódik meg.

A magyar piacra is bevezetésre kerültek a Samsung Electronics Magyar Rt. által a merevlemezek, így a következő számban ismertetjük napjaink merevlemezes tárolóival szemben támasztott követelményeket, bemutatjuk a szabadalmaztatott technológiákat, majd a SAMSUNG kínálatát.

NOISE GUARD™ IMPAC Guard™ SilentSeek™

www.samsung.hu
info@samsung.hu

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

BEVEZETŐ

A vb-láz elérte kicsiny szerkesztőségünket is. Nemcsak, hogy focis, teljesen új teljes játékunk van (Pro Soccer 2002), amivel mindenki végigjátszhatja otthon a vb-t, hanem a Fókusz is a világbajnokságról szól. Sőt olyannyira fociőrültekké váltunk, hogy beneveztünk a Nike médiakupára, ahol a legjobb tizenhatba sikerült is beverekedni magunkat, de aztán a Magyar Hírlaposok egy sunyi góllal kiütöttek minket. Pedig biz' isten nyertünk volna ☺.
A nagy fociláz közepette azért maradt egy „kis" időnk mással is foglalkozni, így újra csak fantasztikus játékokról olvashattok pár lappal hátrébb.
Amit leginkább a figyelmetekbe ajánlok, az a folyamatosan bővülő CD- és DVD-tartalom. A DVD-n most is fantasztikus exkluzív, gigantikus.... (további nagy szavak) játékok bemutatóvideóit láthatjátok – ebben a hónapban Boe-nek és nekem jutott a megtiszteltetés, hogy prezentálhassuk ezeket Nektek. ☺ Csak néhány név: Lord of the Rings: Two Towers, NOLF2, DeusEx2, Collin McRae Rally 3.
Tehát újra itt a nyár, menjetek, focizzatok, játsszatok – és a legfontosabb: olvassatok GameStart! ☺
Szittyó

Tartalom

CD-tartalom 6
DVD-tartalom 7
Teljes játék: Pro Soccer Cup 2002 8

E3-beszámoló

Bevezető 10
Tomb Raider: Angel of Darkness 11
Doom III 12
Indiana Jones and the Emperor's Tomb 14
James Bond 007: Night Fire 15
DX2: Invisible War 16
Mace Griffin Bounty Hunter 17
Haegemonia: Legions of Iron 18
Platoon: The 1st Airborne Cavalry... 19
Lionheart 20
SimCity 4 21
NFS: Hot Pursuit 2 22
Combat Flight Simulator 3 23
Lord of the Rings: The Two Towers 24
Rövid beszámolók 25
Ami majdnem kimaradt 34

Béta-teszt

Impossible Creatures 36

Fókusz

FIFA World Cup 2002 38
Tudtad-e? 42
Interjú Szkukalek Igorral 44

Játékbemutatók

Grand Theft Auto 3 46
The Sum of All Fears 52
Duke Nukem: Manhattan Project 56
Die Hard: Nakatomi Plaza 58
Tactical Operations: Assault on Terror 60
Combat Medic: Special Ops 62
Beam Breakers 64
Elder Scrolls: Morrowind 66
Diggles – The Myth of Fenris 72
Hotel Giant 74
Star Wars GB: The Clone Campaigns 76
Project Earth 77
F1 2002 78
Budget 80
Játékmúzeum 82

Tippek, trükkök

Morrowind-tippek 84
GTA 3-tippek 85
GTA 3-térképek 86
Rövid tippek, cheatek 86

Behálózva

Netegyveleg 92
Modteszt 94
Nettechnika – komolyabban 96
Heroes 4 Map Editor 97

Mélyvíz

Hardverhírek 98
PC-s mélylélektan 102
Matrox Parhelia–512 (bemutató) 104
Piactér 106
SiS645-ös P4-es alaplapok tesztje 108
GeForce4 Ti-teszt 112
Hardverteszt-összesítő 115
Barkács 116

Másvilág

Starbrowser 118
Starmovie 119
Starmusic 120
Starbook 121

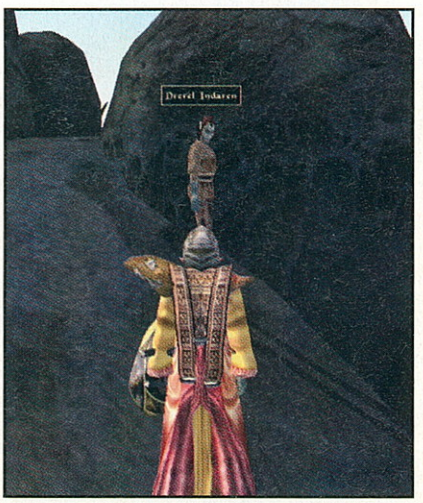
Közösség rovat

KV-szünet – Szoftver 122
KV-szünet – Hardver 124
Másik oldal 125
Aréna 126
Előzetes 128

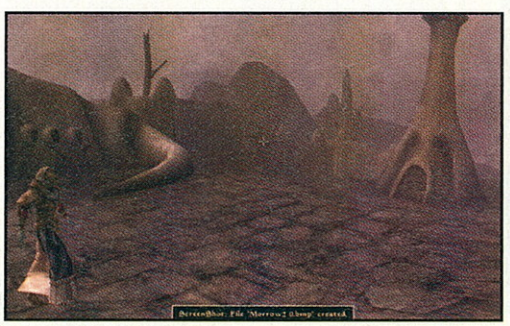
46. oldal
Grand Theft Auto 3

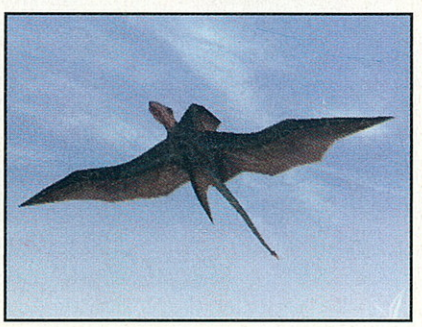
„Ha megfelelő játékot keresnénk a keresztényi szeretet gyakorlásához, akkor a GTA 3-nál nem találnánk jobbat erre...☺ A Rock Star North mesteralkotásában többek között autót lophatsz, ártatlan gyalogosakat gázolhatsz halálra, vagy nemes egyszerűséggel szétverheted a fejüket egy baseballütővel, véres bankrablások sofőrjeként segédkezhetsz, energiád feltöltésére prostikat szedhetsz fel – a gaztettek és amoralitások tárháza szinte korlátlan. Ha pedig már kiélted perverz, gonosz ösztöneidet, akkor nekiláthatsz, hogy az utóbbi idők legfrankóbban kitalált küldetéseit teljesítsd a több szálon futó gengsztertörténeten át!"

66. oldal: Elder Scrolls: Morrowind

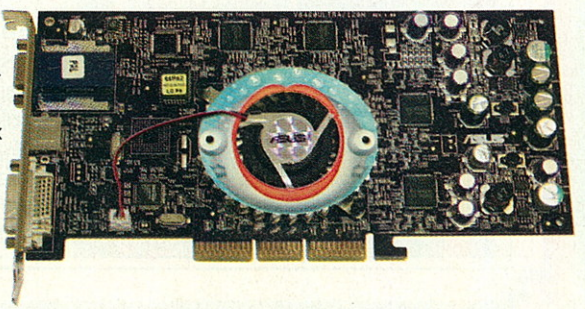


„Tisztelt uram! A Robinson Tours feldolgozta az Ön levelét, amelyben azt kérdezte, Lakatlan sziget nevű többéves, akciós utazásunkhoz milyen számítógépes játékot ajánlhatnánk Önnek. Olyan RPG-t keresett ugyebár, amelybe teljesen belefeledkezhet, hatalmas városokat járhat be, hosszan kígyózó, úttalan utakon vándorolhat, miközben a teljesen nyitott játékmenetnek köszönhetően – akár a fő sztorivonaltól eltérően is – bármilyen küldetést elvállalhat, és karakterét is teljesen szabadon, kötöttségek nélkül fejlesztheti? Nos, a játék átvételéhez új kollégánk hamarosan felveszi Önnel a kapcsolatot – előző munkatársunk sajnos több hónappal ezelőtt eltűnt: akkor láttuk utoljára, amikor elvitte kipróbálni a szóban forgó Morrowind egyik példányát „egy röpke félórára..."





112. oldal: GeForce4 Ti-teszt



„Alig néhány héttel a GeForce4 bemutatása után hazánkba is megérkeztek az első komolyabb vezérlők. Az előző hónapban már bemutattuk a könnyedebb változatokat, ám az MX típusok azóta sem értek el számottevő sikereket. Most itt az idő, hogy megtudjátok, érdemes-e spórolni a GeForce család legfrissebb alfajára, vagy inkább várjunk az újabb lehetőségekre."

CD-TARTALOM

CD-k kizárólag a „kék GameStar"-ban találhatók!

Játékdemók

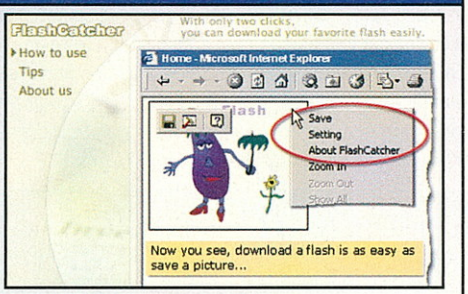
F1 2002 (70 MB)
Úgynevezett fejlesztés közbeni, azaz Work-In-Progress demóval rukkolt ki az Electronic Arts, amely illik tudni, hogy ha „E-A-Sports", akkor „It's in the game". Klasszikus Forma–1-ről van szó: autóverseny orrvérzésig, beleértve az autóépítést, a tesztelést, az időmérő edzéseket és végül a versenyt, majd Goto 10. Többféle nehézségi szint, szép grafika és a kezdő autósokat segítő számos megoldás teszi rendkívül élvezhetővé a demót, amin nem is nagyon látszik, hogy még dolgoznak rajta.

JK2: Jedi Outcast (71 MB)
Jól nyomják a LucasArtsnál: először volt Dark Forces, aztán Dark Forces II: Jedi Knight. most meg van Jedi Knight II: Jedi Outcast. A lényeg: jön Kyle Katarn, megkísértve a sötét erőktől (lásd az előző epizódot), ám újra a jó oldalon vág rendet a fénykarddal, mégpedig eléggé látványos módon. A demóban egyébként leszállunk egy birodalmi bázison, majd jól behatolunk, hogy megtaláljuk a kapcsolót, amely megakadályozza, hogy jól felszálljunk, és elmenjünk a birodalmi bázisról. Valódi móka ez!

Sudden Strike 2 (65 MB)
A CDV II. világháborús stratégiai játékában az oroszok, a németek, a franciák, az angolok és az amerikaiak bőrébe bújhatunk, hogy kellőképpen összetett küldetésekben harcoljunk a magunk igazáért. A demóban éppen a németek oldalán a britek ellen indítunk offenzívát, hogy kiszabadítsuk foglyul ejtett pilótáinkat. A grafika kissé „hangyák a dzsungelben" érzést kölcsönöz, de a háborús (mondhatnám taktikai) stratégia kedvelői számára ez a sok kis katonára kiterjedő álló gigantikus csapatmozgatás igazi csemege.

Mélyvíz

FlashCatcher v2.6
Ennek az igen okos kis programnak a segítségével a sokszor rejtegetett Flash animációkat tudjuk könnyűszerrel leráncigálni az internetről. Így nem kell újra ellátogatni egy ígéretes oldalra ahhoz, hogy ismét megszemléljük (nem kell újra felmennünk az internetre sem!).



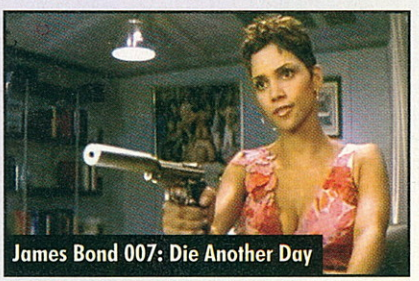
Extra

E3 2002-es képek:
Nemrégiben végetért az idei E3-as játékkiállítás. Ez a világ jelenleg legnagyobb bemutató show-ja, ahol mindenki jelen van a játékpiacról, aki csak számít. Idén is rengeteg alkotást mutattak be, és természetesen mi is jelen voltunk. A helyszínen rögzített fotóinkat most megosztjuk veletek, hogy ti is belekóstolhassatok a show életébe!

Heroes 4 Campaign Editor
Meglepő, hogy a Heroes 4-be nem került bele alapban a Multiplayer mód, de a Campaign Editort azért mellékelték hozzá... A többjátékos pályák készítését így már most elkezdhetjük, mielőtt egyáltalán játszhatnánk rajtuk (na jó, azért ott van a Hot Seat). Szükség is lesz rá, mert igazán jó, multi stílusú gyári scenario eddig elég kevés született.

Animációk

Filmbemutatók



Rovatok

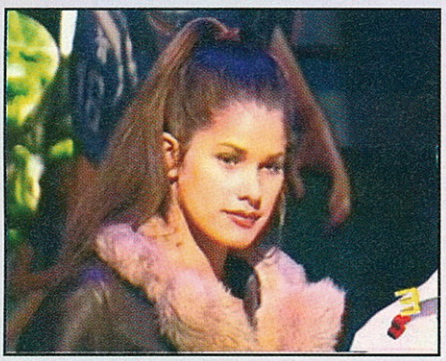
Új rovatunkban a Medal of Honor legizgalmasabb részét, a Multiplayert mutatja be nekünk az egyik legrégebbi magyar MOHAA-klán, a Death Fellows alapítója, Lethal. Sorozatot kívánunk indítani, hogy mindenki megízlelhesse a győzelem ízét: részletes taktikai leírást teszünk majd közzé exkluzív térképekkel minden népszerű pályáról. A mostani epizódban a játékmódok és a fegyverek leírása mellett négy vadonatúj mappal ismerkedhetünk meg.
Ha esetleg új ötlettel állnál elő, netán te magad akarnál rovatot készíteni CD-nkre, jelentkezz az alábbi e-mail címen: rovatok@idg.hu

DVD-TARTALOM

DVD kizárólag az „ezüst GameStar"-ban található!

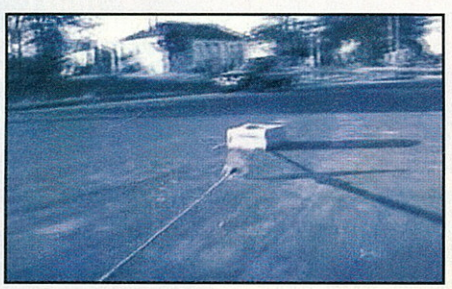
Exkluzív anyagok

A világon teljesen egyedülálló – E3 2002: exkluzív animáció!
Az idén is volt szerencsénk jelen lenni a világ legnagyobb játékkiállításán. Természetesen elkészítettük saját felvételünket a show helyszínén, amelyet most Te is megszemlélhetsz. Megcsodálhatjátok benne Los Angeles különleges városát, magát a Convention Centert (a show helyszínét), és persze néhány csinos, helyi leányzót is! ☺ Ezenfelül persze pergő zene, hihetetlen hangulat és rengeteg ember kavalkádja a „showplaccon".
Lejátszásához DivX 5.02-es kodekre lesz szükséged, amelyet a /melyviz/lejatszo/ alkönyvtárban találhatsz meg.



Különleges animációgyűjtemény!
Az biztos, hogy ilyennel még nem találkoztál! Kitartó kutatómunkánk (*és persze az E3-as termés – Boe* ☺) gyümölcseként nem kevesebb, mint 50 (!) játéknak találhatod meg az animációját DVD mellékletünkön. Ezek közül négyet exkluzívan, csak nálunk tekinthettek meg, még senki sem játszott ezekkel az országban (Colin McRae Rally 3, DX2: Invisible War, Lord of the Rings: Two Towers, No One Lives Forever 2)! Ezenfelül egy igen jól kidolgozott Doom 3-as interjús előzetest is megosztunk veletek, a magyarországi forgalmazó Modern Média jóvoltából, ráadásként pedig egy xboxos gyöngyszem, a Dead or Alive legújabb megvalósítása is előkerül (ebben csinos, virtuális babák sportolnak...☺ – remek rendezés, kihagyhatatlan). Jó szórakozást (és sok-sok szabad időt) a mozikhoz!

Barkács rovat: Epizód III – Példás szigor
Sorozatunk legújabb részében kicsit továbbléptünk (*ez már egy más szint – Boe* ☺). Most már komolyabb dolgokat is bevonunk a „tesztbe", ahogy azt a videón is láthatjátok majd. Nem is kellett más, mint egy nyomtató, egy autó, egy megfelelő helyszín, hét üveg traubi és egy százas zsepicsomag ☺. Jó „szórakozást" mindenkinek!
Lejátszásához DivX 5.02-es kodekre lesz szükséged, amelyet a /melyviz/lejatszo/ alkönyvtárban találhatsz meg.
Amennyiben van valami hasonló ötleted, esetleg hardverekkel is hozzájárulnál a rovathoz, jelentkezz ezen az e-mail címen, „Barkács" témával: gamestar@gamestar.hu

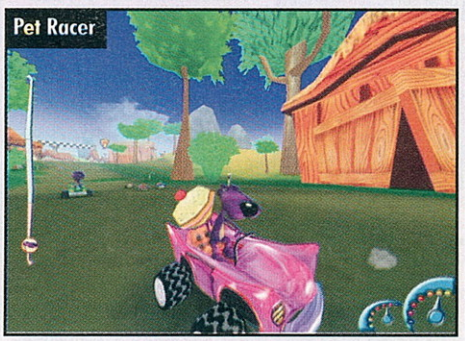


Egyéb érdekességek

Demók:
E hónapban különösen sok játékdemót paszíroztunk fel DVD-nkre. Ez nem kevesebb, mint 15 játékra terjed ki. Közöttük rengeteg különféle stílus található meg, így biztos, hogy mindenki hosszú ideig tud ezekkel szórakozni. Néhány demóba már most belekukkanthatsz a CD-tartalomban, és ezen oldal jobb oldalán is! A többi sem kevésbé izgalmas! Jó sok álmatlan éjszakát mindenkinek!

Mélyvíz:
Természetes, hogy most sem maradhat ki hatalmas shareware és freeware rovat gyűjteményünk. Ez 12 teljesen ingyenes és 29 korlátozott ideig használható programot jelent (nem számolva a driverek és a víruskereső adatbázisok frissítéseit). Az előző Mélyvízhez képest most is rengeteg teljesen új, eddig nem is látott programot sikerült összehozni, és biztosak vagyunk abban, hogy találsz valami kedvedre valót.

Demók

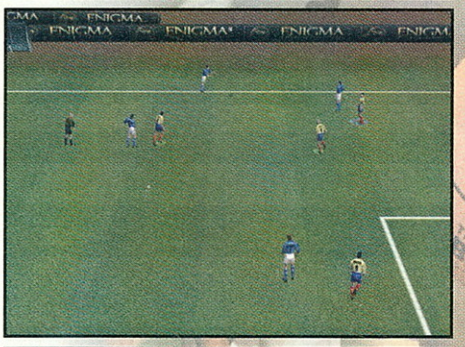


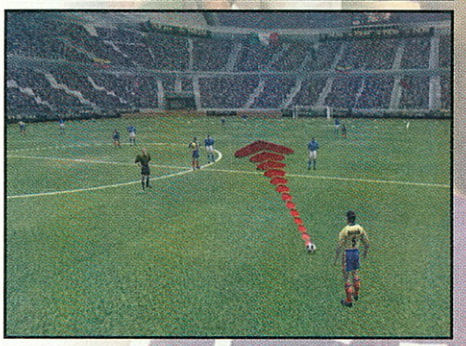
Természetesen nem csak ennyi meglepetéssel szolgálunk aktuális DVD mellékletünkön. Mindazonáltal (jó szokásunkhoz híven) nem akartunk már most lelőni minden egyes nyalánkságot. Mindenki kutakodjon, és már most elmondhatjuk, hogy rengeteg különleges csemegével szolgálunk. Nem szabad elfelejteni, hogy a DVD a bal oldalon látható CD-tartalmat is magába foglalja. Természetesen megtalálható DVD-nken aktuális teljes játékunk, a Pro Soccer Cup 2002 is, amelyről bővebben a következő oldalon olvashatsz!

GameStar

PRO SOCCER CUP 2002

FERGETEGES GÓLZÁPOR





A FIFA dominanciája mellett manapság elég nagy botorság fociprogramot fejleszteni, hiszen az EASports stábjának utcahossznyi előnye van tapasztalatban, felkészülésben és hírnévben is. Spanyolországban, ahol a foci lételem, az Enigma csapata mégis gondolt egy nagyot, és nekivágott. Mi pedig gondoltunk egy nagyot, és megszereztük nektek. Tessék örülni!

A focit nézve nagyon egyszerű játék. Kell hozzá kétszer 11 fickó, minimum egy bíró, egy szabványos pálya és legalább egy labda, no meg két kapu. Más esetben elég egy PC is. Most pont ez a helyzet! S miközben a tévé a vb eseményein rágjátok le a körmötöket, addig a Pro Soccer Cup 2002-vel akár magatok is világbajnokok lehettek. Jó kis propagandaduma, mi? ☺

Csapatunk erősségei

Természetesen, ahogy az illendő, kezdjük azzal, mi a jó a programban. Teljes 3D-s megjelenítés, motion capture, ahogy azt manapság kell. A passzok, becsúszások látványosak, jópofa, amikor bedobásnál emberünk dekázva veszi fel a labdát, gyönyörűen rezeg a háló, amikor a kapuba találunk. Mindehhez *FIFA 99* típusú játszhatóságot képzeljünk hozzá: könnyen irányítható játékosok, egyszerű taktika, sokpasszos játék. Mindehhez tegyük hozzá, hogy nem licencelt világbajnoki programról van szó, így a neveket picit el kellett ferdíteni (Del Piero így lett Del Poaro, míg például az ecuadori Delgado így lett Delegado). Ezeken a furcsa neveken jókat lehet derülni, persze. Szerencsére a játékosok hátára ki van írva a nevük (ahogy azt a világbajnokságon manapság illik), így legalább egy olyan pontot máris sikerült találni, amiben ez a program felülmúlja a *FIFA World Cup 2002*-t. Többet ne nagyon várjunk tőle, hiszen a focijátékok isteneit megközelíteni nagyon nehéz. Szerencsénkre a PSC2002-ben jól működik a passzjelző, játékosunk mellett egy kis nyíl mutatja, hova lehet adni a labdát, és érdemes-e (a nyíl színe segít). Sajnos a lövés erősségét nemigen lehet kontrollálni, így tapasztalatból kell majd rájönnünk, mit hogyan kell. A lényeg az, hogy ne spóroljunk a puskaporral, lőjünk bátran bármilyen helyzetből, ahonnan már ellátni a kapuig.
Érdekes a többféle kameraállás: a *Sensi Soccer*-es felső nézet igen szórakoztató, a teljes képernyős, felülnézetes gombostű-emberkés kamera nem annyira szerencsés, de mindenesetre egyedülálló. Aki így szeret játszani, az most jól kiélheti magát (színtévesztők előnyben).

Furcsaságok

Több különös dologgal találkozhatunk a PSC2002-ben. Először is nem lehet szabályozni a játék nehézségét. Elvileg a csapatoknak van besorolásuk (rating), amely jelzi az erősségüket, mégis jó lett volna legalább egy könnyű és egy nehéz fokozat. Másodszor: a joypades irányítás nem joypadspecifikus, hanem általános konfigurációt használ, amelynél egy különös dolog derült ki: ha meg akarunk fordulni, nem elég a futással ellenkező irányba nyomni a joypad gombjait, mint a *FIFA*-ban: körkörös mozdulattal körbe kell fordulni az emberrel. Elsőre igen furcsa, de aztán könnyen megszokható. Védekezésnél nem árt, ha hamar elsajátítjuk, mert az a hátvéd, aki nem tud megfordulni, máris lemaradt a csatárról. Ebben a játékban pedig ez hatalmas bajt jelenthet. Mindezek mellett csak négyféle felállás közül választhatunk, és csupán négyféle stadionban játszhatunk. Ezekben pedig (a licencek hiánya miatt) csak és kizárólag Enigma reklámtáblák láthatóak. Hmmm. No mindegy, azért így is játszható marad a cucc.

Feketeleves

Akkor most jöjjön az, ami miatt minden játékos retteg: a hibák és bugok. Szerencsére a PSC2002-ben nincs túl sok ezekből, egy azonban van, amely miatt változatlanul a *FIFA* sorozat korai darabjaihoz (97, 98) hasonlítanám. A hihetetlenül stupid, idióta és fakezű kapusokról van szó. Dísznek nagyon szépek, elugrabugrálnak az alapvonal előtt, de akkora leventególokat kapnak, hogy attól sírni támad kedvem. Ennek köszönhetően persze minden meccs gólzáporos (magyarán az ellenfél hálóőrei sem jobbak), ne feledjük azonban, hogy a gép sokkal precízebben játszik, magyarán ha a kapunk felé közelít a labda, imádkozzunk, vagy áldozzunk kakast a szellemeknek, vagy mittomén, mert akkor nagyobb esélyünk van arra, hogy ne kapjunk gólt, mint ha a kapusunkra számítunk. No persze az „okos" pixelportás néha védeni is szokott (elvégre ez a dolga), ilyenkor lehet nagyon örülni.

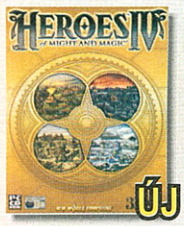
Összefoglalva

Ne várjunk csodát, csak egy jól játszható fociprogramot, amely sok kellemes órát (és sok bosszankodást a kapus miatt) szerezhet látványos, gólokban gazdag meccsekkel. A fociban ez a lényeg, nemdebár?
Gyu

Minimális rendszerkövetelmények:
Windows® 95/98/2000/XP
DirectX v8.1
Pentium II 233 MHz
8 MB 3D-kártya
200 MB HDD
64 MB RAM
8x CD-ROM

CD GALAXIS

PC, X-BOX, PLAYSTATION 2, GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK

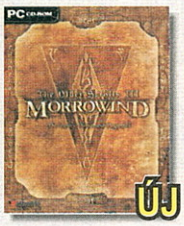


ÚJ

Heroes Of M&M 4

ÚJ

FIFA World Cup 2002



ÚJ

Morrowind

ÚJ

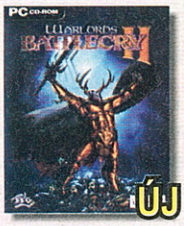
Dungeon Siege

ÚJ

Jedi Knight 2

ÚJ

Sims On Holiday



ÚJ

Warlords BattleCry 2

ÚJ

War Commander

3-2-1 Smurf 2 990
Airport Inc. 1 990
Alice 3 990
Aliens vs Predator Gold 2 990
Aliens vs Predator 2 ..... 7 990
Alpha Centauri 2 990
Aquanox 10 990
Arcanum 11 990
Atlantis 2 H 2 990
Baldur's Gate 2 ..... 7 990
BG 2.: Throne Of Bhaal 7 990
Battle Isle Andosia War 2 990
Battle Realms 4 990
Black & White 12 990
B&W Creature Isle 6 990
Blair Witch Project 1 ..... 1 990
Blood Omen 2 ..... 10 990
Broken Sword 2 ..... 1 990
Bugdom 1 990
C&C Renegade 12 990
Caesar 3 ..... 2 990
Capitalism 2 H* 9 990
Champ. Manager 3 ..... 1 990
Champ. Man. 00/01 ..... 3 990
Champ. Man. 01/02 ..... 8 990
Civilization 3 ..... 10 990
Claw 1 990
Clive Barker's Undying 3 990
Colin McRae Rally 1 990
Comanche vs Hokum 1 990
Commandos 1 990
Commandos 2 ..... 8 990
Conquest: Frontier Wars 3 990
Cossacks 7 990
Cossacks Art of War 7 990
Cutthroats 1 990
Desperados 5 990
Deus Ex 3 990
Diablo 2 990
Diablo 2 ..... 5 990
Diablo 2 Expansion 5 990
Disney: Atlantis 7 990
Aladdin: Nasira's Rev 4 990
Donald Duck 4 990
Magical Racing Tour 4 990
Monster's Inc. 7 990
Toy Story 2 ..... 4 990
Doom Collect. (1+2+F) 4 990
Drakula H 6 990
Drakula 2 H 6 990
Dungeon Keeper Gold 2 990
Earthworm Jim 3D 1 990
Emperor: Battle for Dune 12 990
Empire Earth H* 9 990
Ethelords H* 10 990
Europa Universalis H 2 990
Extreme Biker 2 990
F1 2002* 12 990
F1 Championship 2000 ..... 3 990
F1 Manager 3 990
FA PL Manager 2001 ..... 3 990
FA PL Manager 2002 ..... 8 990
FA PL Stars 2000 ..... 2 990
F/A 18 Korea 1 990
Fallout Tactics 7 990
FIFA 2000 ..... 3 990
FIFA 2002 ..... 12 990
FIFA 2002 World Cup 12 990
Fighting Force 1 990
Fly! 1 990
Ford Racing 2001 ..... 1 990
Gabriel Knight 3 ..... 2 990
Gangsters 1 990
Gangsters 2 ..... 3 990
Global Operations 12 990
Golem H 3 990
Gorky 17 H 1 490
Grand Prix 3 Gold 7 990
Grand Prix Legends 1 990
Grand Theft Auto 2 ..... 1 990
Grand Theft Auto 3* 11 990
Grandia 2 ..... 9 990
Grim Fandango 4 990
Ground Control Gold 2 990
Half Life 2 990
Half Life Gunman 2 990
Half Life Generations 3 ..... 9 990
HL + Opp. Force + CS + Blue Shift
Harry Potter 12 990
Heavy Metal FAKK2 ..... 1 990
Heroes of M&M 3 ..... 1 990
Heroes of M&M 4 ..... 10 990
Hidden & Danger Deluxe 1 990
Hitman 3 990
Hold hadművelet H 1 990
Homeworld 2 990
House Of the Dead 1 990
Icewind Dale 5 990
IL-2 Sturmovik 5 990
Imperium Galactica 2 H 1 990
Knights & Merchants H 1 490
Kohan 1 990
Lego Racers 2 ..... 6 990
Majesty 4 990
Mall Tycoon 1 990
Max Payne 7 990
Medal Of Honor 12 990
Messiah 4 990
Micro Machines 3 ..... 1 990
Microsoft játékok, TOP akció:
Action Pack 9 990
M.G.Solid + Starlancer + Crimson
Age of Empires 3 990
Age of Empires 2 Gold 12 990
Age of E. Collection 17 990
Bicycle Card Games 4 990
Combat Flight Sim. 2 ..... 9 990
Dungeon Siege 16 990
Flight Sim. 2002 Pro 22 990
MechCommander 2 ..... 6 990
MechWarrior 4 ..... 6 990
MechW 4:Black Knights 6 990
Mech Collection (fenti 3) 17 990
Midtown Madness 2 ..... 6 990
Motocross Madness 2 ..... 6 990
Midtown 2+Motocross2 ..... 9 990
Pandora's Box (2. kiadás) 5 990
Train Simulator 12 990
Zoo Tycoon 9 990
Zoo T.: Dinosaur Digs 6 990
Mig Alley 1 990
Might & Magic 7 ..... 1 990
Might & Magic 9 ..... 10 990
Mortal Kombat 4 ..... 1 990
Morrowind* 9 990
Myst Collection (1+2+3) 11 990
Myth 2 + Green Berets 1 990
Nagy Balhé H 10 990
Nations H 10 990
NBA 2001 ..... 3 990
Need for Speed 3 ..... 2 990
NHL 2001 ..... 3 990
NHL 2002 ..... 11 990
Oil Tycoon H 6 990
Oni 1 990
Pharaoh 2 990
Pizza Connection 2 ..... 4 990
Populous 3 ..... 2 990
Pro Pinball 1+2 ..... 1 990
Project Eden 7 990
Quake 1+2+3 ..... 11 990
Railroad Tycoon 2 ..... 1 990
Rally Trophy H 10 990
Rayman M. H 3 990
Red Alert 2 ..... 10 990
Red Alert 2: Yuri's Rev. 6 990
Resident Evil 2 ..... 1 990
Resident Evil 3 ..... 2 990
Return to C Wolfenstein 11 990
Revenant 1 990
Rogue Spear: Black Th. 3 990
Rune 1 990
Saga H 2 990
Sakkmester H 4 990
Screamer 4x4 H 2 990
Sea Dogs 7 990
Sega Rally 2 ..... 1 990
Sega Touring Cars 1 990
Serious Sam 1 990
Settlers 4 H 5 990
Sheep 1 990
Shogun 3 990
Sim City 3000 ..... 3 990
Sims 9 990
Sims Livin' It Up 6 990
Sims House Party 6 990
Sims Hot Date 6 990
Sims On Holiday 6 990
Soldier Of Fortune 2* 11 990
Sonic 3D 1 990
Soul Reaver 1 990
Spec. Ops. 2 ..... 1 990
Sports Car GT 2 990
Starcraft + Brood War* 2 990
Star Wars Racer 4 990
Battle for Naboo 6 990
Force Commander 4 990
Galactic Battlegrounds 9 990
GB: Clone Campaigns* ..... Jön
Jedi Knight Gold 4 990
Jedi Knight 2 ..... 9 990
Phantom Menace 4 990
Rogue Squadron 4 990
Starfighter 9 990
X-Wing Alliance 4 990
X-Wing Collector's 4 990
Stronghold 11 990
Sudden Strike 5 990
Superbike 2001 ..... 3 990
Supercar 4 990
S.W.I.N.E. H 7 990
Technomage 2 990
Theme Hospital 2 990
Theme Park, Inc. 3 990
Theocracy H 1 490
Thief 1 990
Thief 2 ..... 2 990
Throne Of Darkness 7 990
Tiberian Sun 3 990
Tomb Raider 1 990
Tomb Raider 2 ..... 1 990
Tomb Raider 3 ..... 3 990
Tomb Raider 4 ..... 3 990
Tomb Raider Chronicles 3 990
Totally Flying 7 990
Totally Rollercoaster 7 990
Train Town 1 990
Tribes 2 ..... 2 990
Tropico H 7 990
Unreal Tournament 4 990
Vampire: Masquarade 1 990
Vészhelyzet H 1 490
Virtua Fighter 2 ..... 1 990
War Commander 10 990
Warcraft 2 B.net 2 990
Warcraft 3* ...(előrendelési akció!)
Warlords 3 Deluxe 1 990
Warlords Battlecry 2 ..... 10 990
World War 3 H 10 990
Worms 2 ..... 1 990
Zeus 2 990

1 990,-

Imperium Galactica 2

2 990,-

Europa Universalis

1 990,-

Hold hadművelet

5 990,-

IL-2 Sturmovik

3 990,-

RS Black Thorn

3 990,-

Conquest

1 990,-

Kohan

4 990,-

Battle Realms

3 990,-

Tiberian Sun

2 990,-

Alien vs Predator Gld

2 990,-

Half-Life

1 990,-

Heroes Of M&M 3

ÓRIÁSI NYÁRINDÍTÓ KEDVEZMÉNYEK!

Csak nálunk: 20-50 % kedvezmény a legtöbb DVD filmre!

TOVÁBBI
KEDVEZMÉNYEK!
-2% -3% -5%

Vásárolj eleve az ország egyik legalacsonyabb árain, és folyamatosan gyülő vásárlási összértékednek megfelelően érj el további fantasztikus árengedményeket!*

Ha eddig csak egyszer is vásároltál nálunk:
2% kedvezményt kapsz

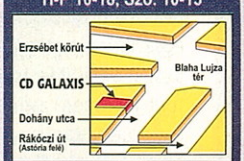
Ha már összvásárlásaid értéke elérte a 20.000 Ft-ot:
3% kedvezményt kapsz

Ha már összvásárlásaid értéke elérte az 50.000 Ft-ot:
5% kedvezményt kapsz

* Kivéve a top akciós és hardver termékeket. Részletek az üzletekben.

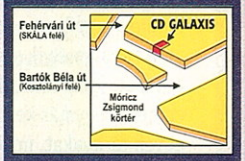
Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél:

VII. kerület, Dohány u. 64.
Telefon: 479-0933
Nyitva:
H-P 10-18, Szo. 10-13



Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél:

XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18



Csomagküldés:
479-0933
Budapestre és vidékre is!

Gyors, mert a csomag akár másnapra megérkezhet
Olcsó, mert
a díj egységesen: 970 Ft

Internet Áruház:
www.cdgalaxis.hu

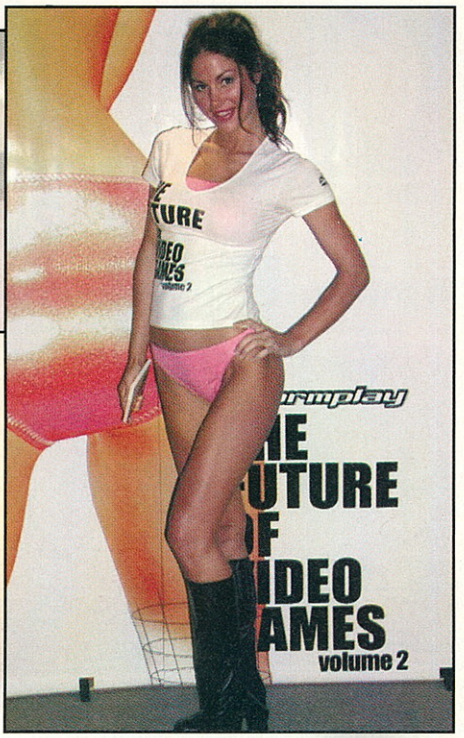
Rendelés csomagküldéssel vagy üzleteinkben átvétellel
Legfrissebb hírek, újdonságok, akciók!

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * - már előrendelhető, H - magyar nyelven.

GameStar

E3 LOS ANGELESBEN

VOLT EGYSZER, HOL NEM VOLT, EGY TÁVOLI VÁROSBAN...



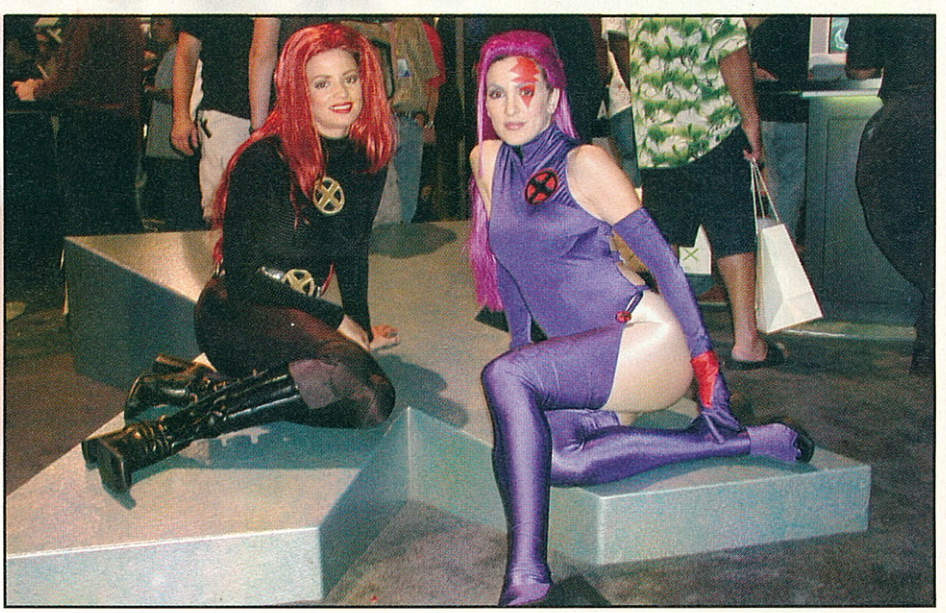
Azt hiszem, nincs köztetek olyan, aki ne tudná, mi az az E3. Azoknak, akik nincsenek tisztában a rövidítés jelentésével, gyorsan le is írom: Electronic Entertainment Expo. Azaz Elektronikus Szórakoztatás Vására. Tehát van itt minden, mi szemnek s fülnek ingere (szájnak azért mégsem). Idén is ellátogattunk oda, becsülettel, ahogy illik.

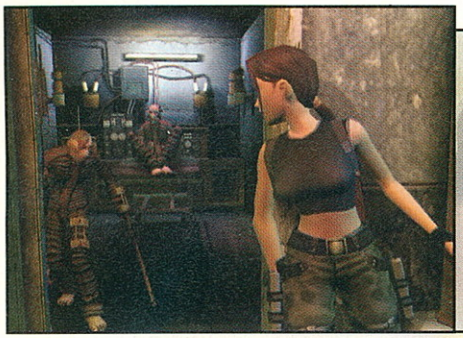
Kezdjük általános tanulságokkal. Már rengetegszer beszéltünk arról, hogy sose az olcsót vegyük, hanem a jót. Igaz ez az utazásra is. A lehető legolcsóbb repülőjegy beszerzése után ezerszer is megbántuk, hogy spóroltunk. Miért? Mert a Budapest–Amszterdam–Seattle–Los Angeles útvonal végigjárása a reggeli felkeléstől a szállásra érésig „alig" 29 óra volt. Utazásunk történetével rengeteg céget riogattunk. (Főleg azt a részt szerették, amikor Seattle-ben a biztonságiak szinte alsónadrágra vetkőztettek minket, biztos azt gondolták, mi vagyunk a mad bomberek. Hát rosszul gondolták.) S bár udvariasak Amerikában, a folyamatos biztonsági ellenőrzés az agyamra megy. Aki még nem látta, el sem hiszi. No mindegy, térjünk át a kiállításra, ahol persze szintén minden egyes nap meg kellett mutatni csomagjainkat a biztonságiaknak, nehogy bomba, vagy egy éles fésű legyen nálunk. Szerencsére nemcsak nálunk nem volt, másnál sem. Nem érzem, hogy Amerika félne (több bombabejelentés volt, amíg ott voltunk) egyszerűen csak egészségesen elővigyázatosak. Szóval a kiállítás: ismét 4 hatalmas teremben (és több kisebben) zajlott a show. Iszonyatos hangerő (cél: túlordítani a szomszéd standot), hatalmas kijelzők (cél: elcsábítani a bámészkodó tekinteteket a szomszéd standtól), dögös nénik (cél: a mi dögös nénink dögösebb, mint a szomszéd standé), rengeteg játék (cél: a mi játékaink jobbak, mint a szomszéd stand játékai) jellemezték. Magyarán: igazi békebeli hangulat uralkodott, ahogy az kell. Ennek ellenére a legfílingesebb jelenetek mégis azok voltak, amikor valamelyik cég pólót osztogatott, hergelve a népet. Igazi tömegbunyók alakultak ki, az őrjöngő emberek egymás kezéből tépték ki a pólókat vagy egyéb tárgyakat, miközben habzó szájjal üvöltözték, amit az adott cég moderátora akart. Végül is mi, emberek is csak alig fejlett vadállatok vagyunk (ja, azért hoztam ám pólót, hehehe, nem minden a hangerő, néha kell egy kis gógyi is). S mindeközben szinte elsikkadt a tény, hogy a játékipar egyre inkább PS2, Xbox és GameCube irányba megy. Hiszen Amerikában voltunk, ott pedig ez senkit sem érdekel. Csak minket, szegény, pici európaiakat...

A játékokról úgy általában

Egykoron az összes játékkiállítás arról szólt, hogy csak ámultunk-bámultunk, egymást követték a teljesen új alkotások bejelentései, és igencsak gyorsan peregtek az események. A tavalyi ECTS óta ez a tempó kicsit lelassulni látszik. A show ugyan most is pergős volt, ám távolról sem annyira érdekfeszítő, mint egykoron. Mindent összevetve: mindenki az id Software aktuális reménysugarán, a Doom III-on volt kiakadva. Sokan láthatták a show zárt ajtói mögött, ám alig voltak egy tucatnyian, akik elsőre elhitték, hogy ez valós idejű számításokkal lesz ilyen minőségű. A cég nagyon örült ennek a visszhangnak, és még ők is meglepődtek, hogy ennyire tetszik az embereknek. Elmondásuk szerint ugyanis már egy kicsit ráun az ember, ha mindennap ugyanazt látja (gondolom, ti is úgy vagytok vele, hogy szívesen néznétek a Doom 3-at mindennap ☺). Szóval a legnagyobb tömeg e körül a stand körül volt. Hasonlóval büszkélkedhetett az EA és az Infogrames is, ám ők jóval nagyobb helyen terpeszkedtek, mint a kis id (igaz, ők az Activisionhöz csatlakoztak). Szintén igen szép poronddal mutatkozott be a Microsoft büszke csapata, akik több tucat alkotással rukkoltak elő (PC és Xbox alapúval egyaránt). Véget ért a móka ez évre – szép volt, jó volt, de lehetett volna egy picivel még szebb és még jobb is! Mindenesetre aggodalomra még így sincs semmi ok, hiszen amit láttunk (és amit Ti is láthattok az újság hasábjain, a CD-n és főleg a DVD mellékleten) az mégiscsak elég meggyőző volt... Közben telik az idő, és közeleg a szeptemberi ECTS is. Egy dolog miatt mindenképp érdemes róla már most néhány szót ejteni: remélem, tudjátok, hogy az idei, Londonban tartandó játékkiállításra már bárki bejöhet, és játszhat a legújabb, még be sem fejezett reménységekkel! Ha esetleg tervezed, hogy arrafele jársz szeptember elején, mindenképpen nézz be a show területére is – akár még össze is futhatunk! ☺
Most pedig lássuk a medvét – következzenek a show sztárjai!

Gyu, ZeroCool és a GameStar-team

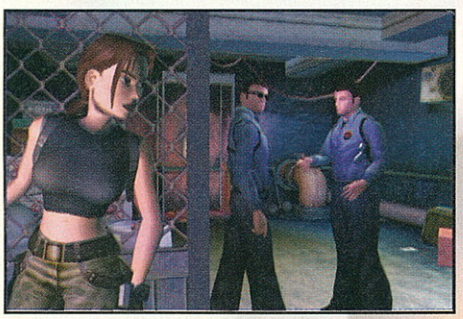


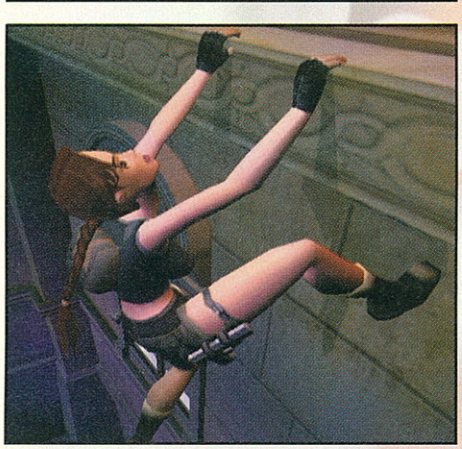


Eidos / Core Design

TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

POKOLRA SZÁLLT ANGYAL





A következő Tomb Raiderről még 2001 szeptemberében, a film kapcsán írtunk először. Azóta a játék rengeteget fejlődött: a majd egy éve bemutatott skiccekből már elkészült a progi korai fázisa, amit az E3-on már be is mutattak. Sajnos egyelőre csak a Playstation 2-es verziót tudtuk megnézni, és abból is csak egy kezdeti demót, de szerencsére emellé elég sok infomorzsát összekapartunk nektek.

Az Eidos még 1998-ban ígéretet tett, hogy *nemcsak* egyedül a Tomb Raiderek anyagi sikerével szeretnék még jobban megerősíteni a cég akkor amúgy is remek helyzetét. Ezek után egyszerre szomorú és mókás, hogy miközben az azóta eltelt idő alatt az Eidos egyre lejjebb csúszott, az egyedüli „mentőangyal" továbbra is Lara Croft – pedig készítőik a negyedik rész végén meg is gyilkolták, és az ötödikben sem keltették életre...
Az Eidos így most jobban rá van utalva kalandornőjére, mint valaha: mivel a tavaly vetített „Tomb Raider" film elég nagy sikert aratott, és óriási bevételt hozott készítőinek, így a játékot kiadó cég is hatalmasat kaszálhat, ha nem szúrja el, és jó lesz a marketingje. Utóbbiról még tudni semmit, de amit a kiállításon láttunk, az nagyon jól nézett ki.

„Szép vagy, szép vagy, szép királynő, de a poligonszámod negyedannyi, mint Lara Croftnak..."

Fontos leszögezni, hogy a legújabb rész nagyon sok tekintetben el fog térni a régebbiektől, de a most látható PS2-es változatban mégis tipikusan Tomb Raider-es föld alatti barlangokat és katakombákat láthattunk. Az új grafikus motor szépségeit már ebben a korai verzióban is felfedezhettük: a textúrák részletgazdagok, a falakat tökéletesen megvalósított valós idejű fényeffektek világítják meg, és a víz is teljesen élethű.
Larának állítólag teljesen új mozgásrepertoárja lesz (így például tud majd lopakodásból támadni), de ebből még a kiállított demóban semmi sem volt látható. A hölgy még csak ugrani és úszni tudott, viszont animációja tökéletesebb, mint valaha: ezen a téren egyértelműen megint átveszi majd a vezetést. Maga Lara elég jól néz ki, de külseje egyelőre nem különbözik olyan eszeveszettül a legutóbbi részben láthatótól. (Pedig a végleges verzióban állítólag 5000 poligonból áll majd, az eddigi 500 helyett.)

Az „angyal" és az alkimista

A történet szerint Lara szörnyű gyilkosságok után nyomoz, és ezek kapcsán kerül szembe egy több száz éves alkimistával, valamint az általa vezetett titkos szervezettel. (Azt még nem tudni biztosan, hogy a filmből ismerős „Illumati"-ról van-e szó, de a hasonlóság szembeötlő...) A konfliktus központjában XIV. századi festmények állnak, amelyekre a rejtélyes alkimista minden áron rá szeretné tenni a kezét. Lara a nyomozás során bajba keveredik, mert meggyanúsítják egykori mentora, Van Croy meggyilkolásával. Így két tűz közé kerül, hiszen nemcsak a titkos szervezet, hanem a rendőrség is üldözni kezdi.

Beszélj, Lara!

A játék sokkal sötétebb hangvételű lesz, többek között azért is, mert Larának (a kiadott sajtóanyag megfogalmazásával) „saját belső démonaival is meg kell küzdenie". Remek újdonság még, hogy a progi „figyeli", hogy milyen stílusban és milyen eredményesen játszunk, és ez alapján javíthatjuk képességeit: felsőtestének erejét, az ugrálást, szellemi képességeket. Utóbbi valószínűleg a párbeszédeket fogja befolyásolni, ugyanis Lara Croft – most először a Tomb Raider játékok történetében – a kalandjátékokhoz hasonlóan választható dialógusokat is folytathat másokkal, amelyek kihatnak a játék menetére is.
Aki pedig már egy kicsit unja, hogy állandóan csak Larával nyomulhat, az biztos örülni fog, hogy időnként egy Kurtis Trent nevű új játszható karakter felett is átvehetjük az irányítást.
Mindent összevéve nagyon ütősnek tűnik az Angel of Darkness, már csak az a kérdés, hogy egy ilyen kezdetleges PS2-es verzióból hogyan lesz nekünk novemberben PC-sünk...

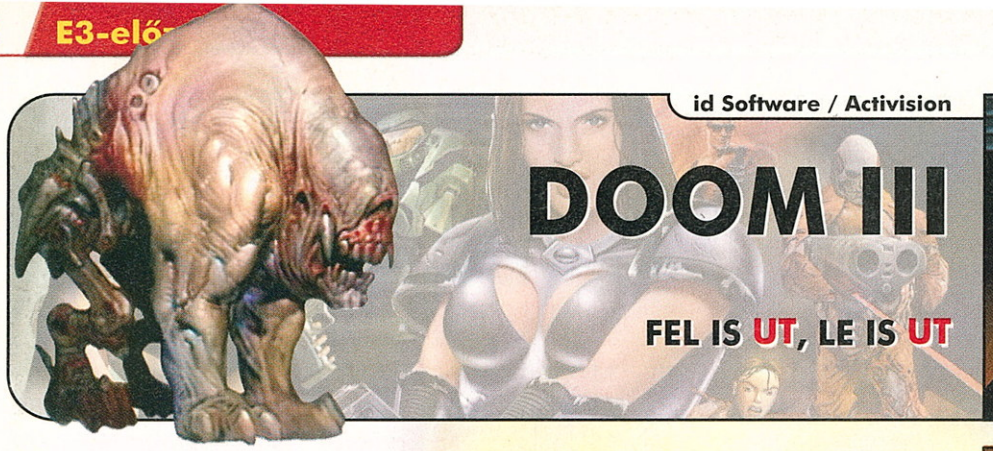
Bad Sector

Tomb Raider: Angel of Darkness
www.tombraider.com

AMITŐL JÓ LEHET	AMITŐL NEM
▪ rengeteg új mozdulat ▪ alaposan feljavított grafika ▪ izgalmasabb, változatosabb grafika	▪ ha nem tartják az ígéreteiket a készítők. ☺

MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: 2002. november



id Software / Activision

DOOM III

FEL IS UT, LE IS UT

Tavaly, amikor bejelentették, és megmutatták belőle az első képeket, azt mondtuk: „wow"! Most, amikor az E3-on megláttuk teljes pompájában, már nem mondtunk semmit... köpni-nyelni nem tudtunk a gyönyörűségtől. Az id Software-től megszoktuk már a nagy dobásokat, a Doom III-hoz azonban semmi nem fogható, amit eddig valaha PC-n (és úgy egyébként bárhol) láttunk – legyen az az ő keze munkájuk, vagy bárki másé.

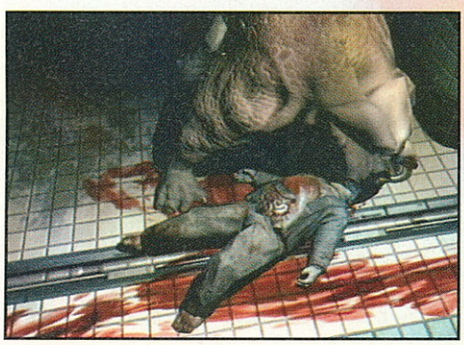
Igazándiból gondos és odafigyelő cikkíróként illenék először némi áttekintéssel szolgálnom az előző Doom-részekkel kapcsolatosan, ám nézzétek el most nekem, ha ezt a szűkre szabott két oldalt inkább a harmadik részre fordítom. Ha rendelkezett valaki a 90-es évek közepén számítógéppel, akkor úgyis végigverekedte magát a *Doom* és a *Doom II* földet fenyegető zombi- és démonhadán (aki mást mond, az hazudik ☺), ha pedig nem éltél akkor, vagy épp nem volt még PC-d, akkor elég csak annyit tudnod, hogy az id alkotása 1994-ben úgy reformálta meg az egész játékipart, mint két évvel korábban a Wolfenstein 3D. És biztos vagyok abban, hogy ugyanez fog bekövetkezni alig egy év múlva, a Doom III megjelenésekor is.

Inter-nyet

Mondom ezt annak ellenére, hogy a játék a manapság oly népszerű multiplayer-áradattal szemben evezve fityiszt mutat majd a net harcosainak – illetve egész pontosan egy teljesen más, újfajta szórakozásra invitálja őket (persze ez nem azt jelenti, hogy elképzelhetetlen a multis rész a progiban, csak épp, ha lesz is benne, nem azon lesz a hangsúly). Az id ugyanis teljes mértékben az egyjátékos élmény – hozzáteszem: a *tökéletes* egyjátékos élmény – megalkotására összpontosított a fejlesztés során.
A legapróbb részletekig élethű környezet, a sztori, a mozifilmekből ismerős dramaturgia és hangulat mind-mind azt hivatott szolgálni, hogy a játékos ne egyszerűen csak játsszon majd a Doom III-mal, hanem *elmerüljön* benne. A hangsúly ennek megfelelően nem a tonnaszám özönlő mosztákon és a féktelen öldöklésen lesz (á la *Doom I-II*), sokkal inkább a kifinomult horrorelemek, az idegszaggató és paráztatós pszichós játékmenet jól megkomponált egészén, ahol *minden* egyes ellenfél felbukkanásakor karalábészínűre sápadunk majd a rémülettől. (*Most éppen a monszta-tömeggyilkos Serious Sam megkönnyebbült sóhaját hallottam: azért ő sem fog munkanélküli segélyen tengődni a következő időszakban.* ☺ *Bad Sector*)

A motor...

Persze ehhez hasonló szép célokat más játékok kapcsán is hallottunk már, és ha csak ígéreteket kaptunk volna a Doom III fejlesztőitől, akkor nem is tapsikolnánk itt jóllakott napközis módjára. A helyzet azonban az, hogy az E3-as demonstráció a nyilatkozatokat az utolsó betűig igazolta, sőt túl is szárnyalta azokat!
Ennek elsődleges – ám korántsem egyedüli – oka az, hogy John Carmack alapjaiban új motort írt a játékhoz. Ez pedig nemcsak azt jelenti, hogy eddig soha nem látott grafikai részletességgel elevenedik meg körülöttünk a környezet, de egyenesen garmadáit vonultatja fel a program az „ilyen nincs..." típusú állejtős effekteknek.
Ha végignézitek a CD/DVD mellékleten található videointerjút, kaphattok némi ízelítőt például a forradalmian új fény-árnyék rendszerből: a megvilágítás tökéletesen dinamikus, a fény nemcsak rávetül az objektumokra, hanem állandó kölcsönhatásban is áll velük. Ha az egyes karakterek vagy tereptárgyak megmozdulnak, a rájuk eső világítás és az általuk vetett árnyékok mind-mind úgy módosulnak, ahogy azt a valóságban elvárnánk egy hasonló helyzetben (különösen ajánlom figyelmetekbe a videó azon részét, amikor az egyik mellékhelyiségben egy nagyra nőtt kutyaszerű szörny



épp egy tetemből lakmározik, a lámpa pedig himbálódzik a feje fölött jobbra-balra – bámulatos!).
Szintén elképesztő, hogy milyen eredményre voltak képesek az id fejlesztői a bump mapping technológia alkalmazásával, melynek során az engine a textúrákat külön érdességi és mélységjellemzőkkel bíró modellekként kezeli, s ennek köszönhetően olyan szintű grafikai precizitással képes megjeleníteni a legkülönbözőbb anyagú felületeket (legyen szó fémről, szétmarcangolt húsról vagy akár a szörnyek pofájából kicsorduló nyálról), amilyennel eddig még nem találkozhattunk. A részletességről pedig csak annyit, hogy az apró pórusokat vagy sebhelyeket az arcokon, illetve a szőrszálakat a testeken mind-mind felfedezhetjük majd, ha lesz időnk egy picit nézelődni játék közben.
Nem esett még szó a program fizikájáról. A Los Angeles-i demonstráció alatt láttunk néhány *igazán* meggyőző dolgot (ezek sajnos kimaradtak a videointerjúból), mint például egy lépcsősoron leguruló élettelen testet, amely nemcsak hogy nem lecsúszott a felületen, netán „beleesett" a padlóba, vagy épp lebegni kezdett a sarkára támaszkodva (ez ugye mind „hétköznapi" eset a mai játékokban), de minden egyes lépcsőfoknak külön nekiütközve bucskázott le a földszintre, maga alá gyűrve kezeit és lábait. A test holtában is élethű mozgásáért az aprólékosan kidolgozott csontvázfelépítés a felelős, az objektumok valósághű interakciója pedig annak a kifinomult ütközésfigyelő rendszernek köszönhető, amely a játék ultrarealisztikus fizikai modelljével karöltve minden mozgást, borulást, ütközést úgy valósít meg, hogy az embernek kedve lenne az imént leesett dobozokat visszahelyezni a polcra... ☺

...és ami mögötte van

A megfelelő atmoszféra megteremtéséhez persze a lenyűgözően megkreált látványvilág mellett szükség van egyéb dolgokra is. Ilyen a jól kitalált sztori, amelyről ugyan még nem rendelkezünk túl sok információval, ám a *7th Guest* és a *11th Hour* történetét megálmodó Matthew Costello neve garanciát jelent a fordulatos és izgalmas cselekményre. Ami jelen pillanatban is biztosnak látszik, az az, hogy a Doom III nem folytatása, sokkal inkább feldolgozása lesz majd az előző részeknek. 2145-ben egy teleportálással kapcsolatos kísérleteket végző marsi kutatóbázison egy tudós – fölöttébb gyanús körülmények között – előidéz egy robbanást, amelynek hatására egy kísérteties, vörösen kavargó portál nyílik meg. Röviddel ez után szellemszerű lények áramlanak ki rajta, átgázolva mindenen, ami útjukba kerül: falon, ajtón, élőlényen... Előbbiek ezt aránylag jól tűrik, ám az utóbbiak különös változásokon esnek át miattuk... Ráadásul a portálon át hamarosan más „dolgok" is érkeznek a mi dimenziónkba...
Szintén egy nagynevű sztár, a Nine Inch Nailsből ismerős Trent Reznor *(Királyság!!! ☺Bad Sector)* lesz felelős a játékban felcsendülő zenéért és hanghatásokért. Reznorról annyit kell tudni, hogy ő komponálta az Alice teljes soundtrackjét és a Quake egyes számait, ráadásul elkötelezett Doom-fanatikus, és (ahogy nagyon frappánsan megfogalmazta) nemes egyszerűséggel csak az a célja a Doom III hangeffektjeivel, hogy „beférkőzzenek az ember fejébe, és egy határozottan kényelmetlen hellyé tegyék azt". A demonstráció bebizonyította: Trent Reznor jó úton jár céljai eléréséhez. ☺
Kritikus pont lehet még egy FPS játéknál az ellenfelek MI-je. Erről saját tapasztalatokra támaszkodva sajnos nem nagyon tudunk nyilatkozni, hiszen a bemutatóban felbukkanó szörnyek és zombik általában egyszerűen csak nekünk rontottak, ám ha hihetünk a fejlesztőknek, a videointerjú azon részében, melyben kedvenc kutyaszerű szörnyünk elhajlít egy vaskorlátot, majd a mélybe veti magát, a kérdéses monszta dönthetett volna úgy is, hogy a lépcsőt használja, vagy éppen úgy, hogy egy másik ponton töri át az akadályt... és ez azért nem semmi.

Az ítélet kimondattatik

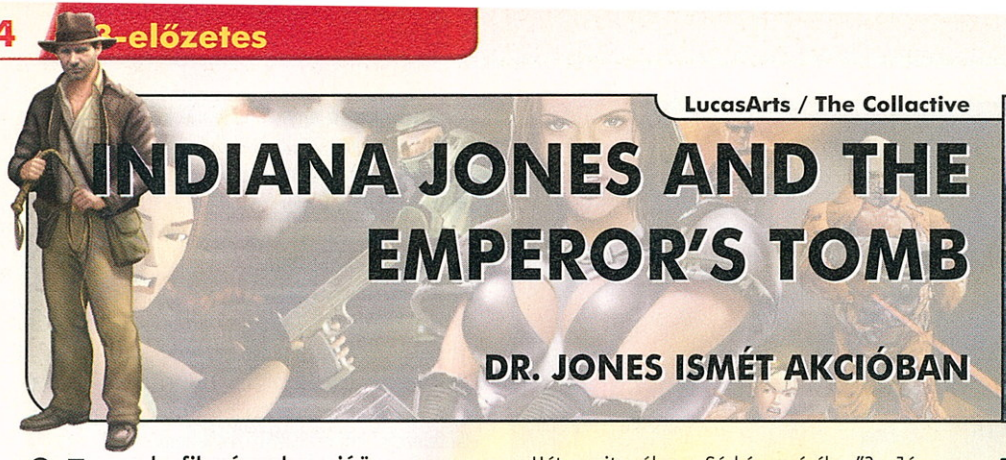
Amit láttunk a játékból, az lenyűgöző volt. A grafika hihetetlen, a hangulat hajmeresztő, az olyan apróságok pedig, mint amikor egy folyosó végi ajtóra rávetülő árnyékunk mellett megjelenik egy *sokkal* nagyobb árnyék (jelezve, hogy van mögöttünk *valaki)*, vagy a tükörben magunkat méregetve hirtelen megpillantunk egy sötétből felénk rohanó monsztát; a fájdalomtól egy pillanatra eltorzuló látószög (nagyon jó ötlet!), vagy a szörnyekkel alkotott realisztikus kölcsönhatás megvalósítása (érsd: ha nekünk ugrik egy dög, bizony hátratántorodunk, minél nagyobb, annál jobban, esetleg a földre is kerülhetünk, ahonnan a fölöttünk tornyosuló lény marcangolása közepette kell feltápászkodnunk) egy egészen más szintre emelik a programot a teljes mai felhozatalhoz képest.
A Doom III újradefiniálja az *FPS*, de talán még a *számítógépes játék* fogalmát is – ez nem vitás. Nem a szokásos „új progi jön, de jó" lelkesedés mondatja ezt velem, nem is az id iránti feltétlen elkötelezettségem (az *RtCW* például számomra csalódás volt) – ez egyszerűen tény. Már előre sajnálok minden konkurenciát... *Unreal 2*? *UT 2003*? Hát... nagyon bele kell húznia az Epicnek, hogy legyen esélye a Doom III-mal szemben, az egyszer biztos...
Boe

Doom III
www.idsoftware.com

AMITŐL JÓ LEHET	AMITŐL NEM
▪ elképesztő grafika ▪ ultrarealisztikus fizikai modell ▪ démonikus pszichó (amolyan igazi doomos ☺) hangulat	▪ bízzunk Carmack-ékban, hogy nem rontják el buta apróságokkal

MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

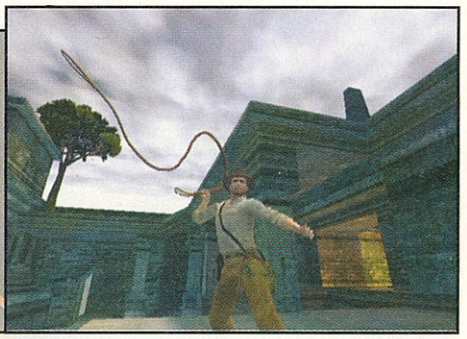
Megjelenés: valamikor 2003-ban



LucasArts / The Collactive

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

DR. JONES ISMÉT AKCIÓBAN



Nemcsak a filmvásznakra, a jó öreg Harrison Ford szereplésével, hanem PC-re is visszatér minden idők egyik legjobban kultivált szuperhőse, a régész-kalandor Indiana Jones. Szerencsére a filmsztárokkal ellentétben a PC-s technológia nem öregszik, hanem egyre ütősebb lesz: a legutóbbi – kicsit kiábrándító – Indiana Jones and the Infernal Machine után a legújabb részhez az XBoxon elképesztően látványos *Buffy: the Vampire Slayer* engine-jét használják. Egyedül az eredeti kalandjátékok rajongói fognak egy kicsit szomorkodni, mert ismét egy echte *Tomb Raider*-klónról van szó...

Hősünknek kalandjai során többek között Ceylon krokodiloktól hemzsegő folyóiban kell úszkálnia, vagy Hongkong sűrű utcáin a tömegben üldöznie a rosszfiúkat. Hasonlóan az előző, külső nézetes akciójátékhoz, itt is egyaránt kell majd használnia pisztolyát, valamint állandóan magával hurcolt ostorát.

„Úgy szájon verlek lapáttal, hogy meghalsz, vazz"

Emellett Indy ismét be fogja vetni boksztudását (nem is értem, hogy maradhatott ki az előző részből...), így a filmekből ismerős, látványos ökölcsatákban vehetünk majd részt. Az ellenség ezúttal nem bamba, izomagyú német katonákból, hanem gyakran távol-keleti kung-fu bajnokokból áll, úgyhogy Indy két kacsóján túl a közelharcokhoz érdemes különféle lapátokat, szék- és asztallábakat is bevetnünk. A küzdelmek így sokkal életszerűbbek és izgalmasabbak lesznek – ez bizony ráfért a számítógépes Jones doktorra, mert a sorozat eddigi tagjait nem nagyon jellemezte a jól kivitelezett harc rész. A gyepa mellett találkozunk a mozikra jellemző egyéb üldözős jelenetekkel is: Hongkong utcáin például riksákkal fogunk „száguldani" (tudjátok, az a cucc, amelyet rohangászó kis kínaiak huzigálnak), a délkínai tengeren pedig gondolákról ide-oda ugrálva harcolhatunk.

Azért van sztori is ☺

A történet ezúttal sem valamelyik filmrészt dolgozza fel, hanem teljesen új sztoriról van szó. A távol-keletre Indynek egy gazdag üzletember megbízásából kell utaznia. Amikor odaér, csak akkor tudja meg, hogy egy rejtélyes fekete gyémántot kell felkutatnia, amelyet a „Sárkány szívének" hívnak. (Elképzelem azt a kemény, kreatív munkát, amit a készítők az ékszer nevének kiagyalásával tölthettek. „Te Joe, hogy hívják majd a gyémántot? – Hát... mit szólsz a „Sárkány szívéhez"? – Jó. Iszunk egy sört?")
Mivel 1935-ben járunk, a nácik még nem robbantották ki a háborút, ezért Indynek ezúttal nem a németekkel, hanem egy titkos, földalatti szervezettel kell szembeszállnia, mielőtt még azok megkaparintanák a követ. Indy természetesen nem sétálhat csak úgy be a 2000 éves sírba, ahol agyémántot őrzik, hanem előbb az egész világot be kell utaznia, hogy megtalálja a Sárkánypecsét három darabját, amely a zárját nyitja.

Good-bye, Lara...

Szóval a sztori szellemileg most sem túl megerőltető, de egy külső nézetes akciójátéknál ez nem feltétlenül nagy tragédia. Az előző részben, az *Infernal Machine*-ben is a leginkább azért csalódtunk, mert épp azt erőltették benne (elég agyatlan módon lekoppintva...), ami a *Tomb Raider*ekben is eszméletlenül fárasztó volt: a halálosan unalmas, állandó falra mászásokat és kiszámított ugrándozásokat. Ahogy a következő *Tomb Raider*nél is megszabadulunk ezektől, végre eltűntek az Indyből is. Dr. Jones sokkal többet fog az ostorára hagyatkozni, és gyakran csak ezzel átlendülve tudunk megszabadulni a ránk zúduló csapdák tömegétől.
Végül a sok verekedés mellett sem hiányozhat a gyengébb nem, vagyis a szokásos szexi női társ Indy mellől. Mivel 35-ben Sophiát Indy még nem ismerte, ezért egy új hősnőt, a távol-keleti szépségű Mei Yinget ismerhetjük meg.
A játék grafikája ugyan már most is jól néz ki, de azért még hiányoznak belőle a 3D-s kártyákat támogató effektusok. Reméljük, technikai téren nem csak a konzolokra koncentrálnak majd a LucasArtsnál...

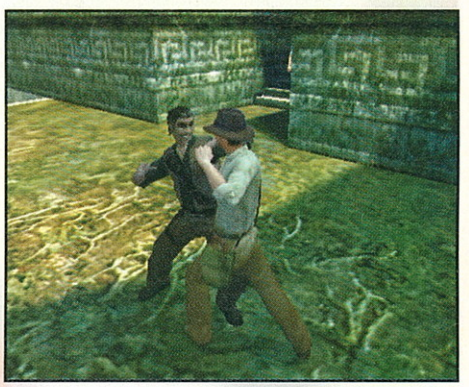
Bad Sector

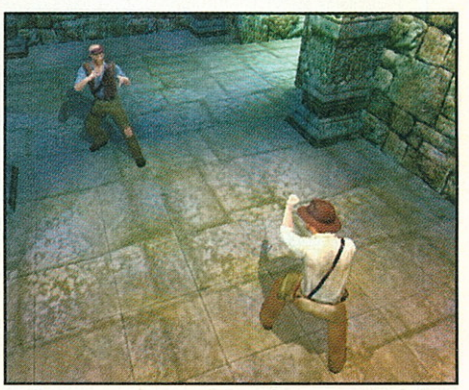
Indiana Jones
www.lucasarts.com

AMITŐL JÓ LEHET	AMITŐL NEM
▪ Indy-feeling ▪ hangsúlyosabb akcióelemek ▪ szebb grafika	▪ félő, hogy nagyon konzolos lesz...

MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: 2002 vége



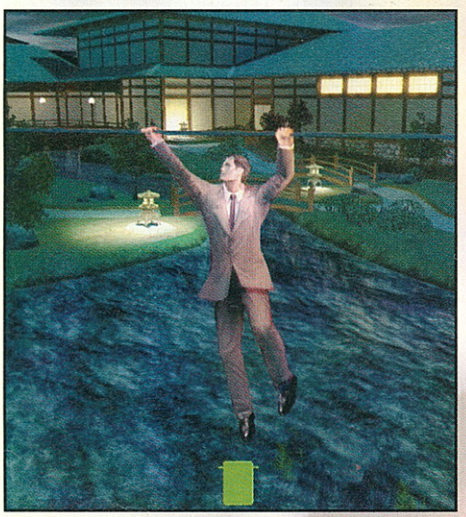


Electronic Arts / Gearbox

JAMES BOND 007: NIGHT FIRE

A KONZOLVILÁG NEM ELÉG

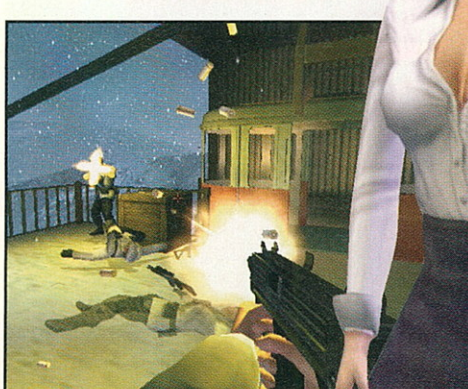
A világ legnépszerűbb egyszersmind legtitkosabb ügynöke végre PC-n is tiszteletét teszi. Miután női kollégája, a bájos Cate Archer lassan már másodszorra is meghódítja az FPS- és a kémfilmrajongókat, az EA-nál úgy gondolták, hogy itt az ideje megmutatni, ki a férfi – és a kém – a háznál. Ha egyszer „senki sem él örökké", akkor talán még Cate Archer sem. ☺



Persze a 007-es ügynök kalandjai konzolon már nem ismeretlenek: elég csak a Nintendo 64-en óriási sikert aratott FPS-re, a *GoldenEye*-ra gondolnunk, vagy a nemrég megjelent autós-lövöldözős PS2-es *Agent Under Fire*-re. Mégis, elég abszurd dolog, hogy az FPS-re termett PC-re eddig nem jelent meg semmilyen Bond-játék, és talán emiatt a *Half Life*-ról elhíresült Gearbox vette gyorsan a kezébe a dolgokat. Kicsit (?) ugyan furcsállom, hogy nem egy teljesen új (*Half-Life 2* vagy legalább *Quake 3*) grafikus motort használnak hozzá, hanem a jó öreg eredeti *HL* feltuningolt változatával van már megint dolgunk... Nem kell azért aggódni, az E3-on elég jó 3D-s grafikát láthattunk, ahogy a brit szuperügynök hatalmas külső terepeken és különféle épületek jól kidolgozott belső szobáiban nyomult. A kiállításon látható rövid demóban egy, az osztrák Alpokban található havas hegycsúcson kavartunk, ahol rosszarcú őröket kellett elintézni, aztán egy szépen felépített házba juthattunk be. A teljes verzióban többek között a szokásos bondos helyszíneken kívül űrállomásokra és a víz alatti pályákra is eljuthatunk. A belső nézetes részek mellett automatikusan kívülre is kerülhetünk, ha egy látványosabb (pl. üldözős) akciójelenetben veszünk részt. Bár a játék grafikája összességében sajnos nem ér fel a mai csodákhoz, de azért a *Counter-Strike* szintjét megüti.

Felrázva, nem keverve

Maga a játékmenet leginkább a *GoldenEye*-éra emlékeztet: tömény akcióval van dolgunk, de időnként érdemes lopakodnunk és pontos fejlövésekkel operálnunk. Újdonság, hogy egyszerre két fegyvert is használhatunk egy-egy kézben (nem csak pisztolyokat, mint más FPS-ekben). No és itt vannak az elmaradhatatlan szuper cuccok is, amitől Bond annyira cool guy. ☺ Például többfajta kémnapszemüveget is használhatunk: az egyik típusú hagyományos infravörös nézetet biztosít, míg a másikkal az ellenség csontvázképe mellett jól látható, hogy rejteget-e fegyvert, vagy sem. Q „ezermester" többi speciális gadgetje még „szigorúan titkos", azt viszont már lehet tudni, hogy majd pályáról pályára upgrade-elhetjük őket.



A játék során összesen húsz single küldetésben vehetünk részt, a multi részben pedig 32 játékos mérheti össze erejét. Állítólag lesznek külön PC-specifikus meglepik, de ugyanez igaz a konzolokra is: az autós-üldözős részek sajnos nálunk hiányozni fognak. ☹

A szabad világra új veszély leselkedik

A *GoldenEye*-jal szemben és az *Agent Under Fire*-hez hasonlóan itt is egy teljesen új sztorit és főgonoszt ismerhetünk meg. Bondnak ezúttal Rafael Drake-kel kell szembeszállnia, akiről eddig csak annyit tudunk, hogy egy... roppant gonosz bűnöző-zseni, aki világuralomra tör. (Mi más is lehetne, és mi mást akarhatna? ☺) Az elvetemült Drake-től Bondnak természetesen nemcsak a szabad világot kell megmentenie, hanem a gyönyörű nők tömkelegét is el kell hódítania: a legszebb elbűvölendő szexbombát ezúttal Dominique-nak hívják.

„Arra számít, hogy beszélek? – Neeeem, mister Bond, arra számítok, hogy meghal"!

Idén fog elkészülni a legújabb James Bond-film, a „Die Another Day", úgyhogy végül is érthető az EA-tól és a Gearbox részéről, hogy nagyjából ebben az időben szeretnék piacra dobni saját 007-es kalandjukat is, így a gyors fejlesztés érdekében a *Half-Life* jól bejáratott motorját használják fel, amely viszont az újabb és újabb javítások ellenére is eléggé elavultnak számít. Ha teljesen őszinte akarok lenni, akkor minden Bond-rajongásom ellenére el kell ismernem, hogy a *No One Lives Forever 2* motorja mellett a Nigth Fire-é bizony labdába sem rúghat... Mint az öregedő Pierce Brosnan 007-esként, a Gearbox-féle *Half Life* engine is jól teszi, ha ez után az utolsó alakítás után nyugdíjba vonul...

Bad Sector

James Bond 007: Night Fire
www.ea.com/e3/eagames/nightfire.jsp

AMITŐL JÓ LEHET	AMITŐL NEM
▪ James Bond-feeling ▪ akciódús küldetések	▪ Oh, no more *Half Life* motor...☹

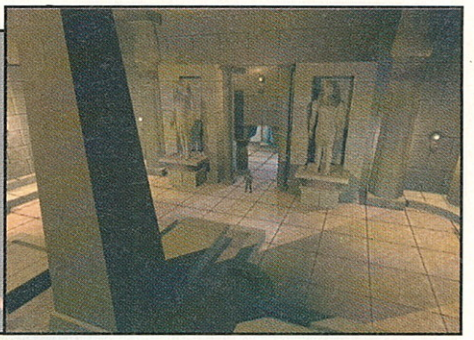
MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: 2002. tél

Ion Storm Austin / Eidos

DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

AZ ION STORM ÚJ VIHART KAVAR



Bár a játék megjelenésére még mindig közel egy évet kell várnunk, szerencsére az Ion Storm-os arcoknak is van szívük, ezért megosztottak az E3-on a jónéppel némi pluszinformációt a progival kapcsolatban. A „Dx2 – Invisible War" névre hallgató alkotás – minden bizonnyal – újabb mérföldkövet fog jelenteni a történet alapú FPS-ek között.

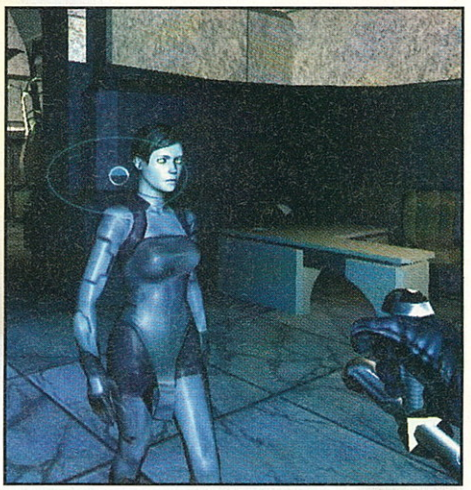
A játék felépítése, illetve az első részből megismert játékmenet változatlan lesz; újra alámerülhetünk az Ion Storm alkotta cyberpunk világba. A grafika az újabb screenshotok, illetve a rövid E3-videó alapján egészen lenyűgözőnek tűnik, még akkor is, ha egy Deus Exnél nem ez a legfontosabb szempont. A fényhatások mindig sokat dobnak az atmoszférán – a Dx2-ben *minden egyes* tárgynak és élőlénynek lesz árnyéka. A videón látható egy járőröző harci robot is: a fal mellett megy, és ahogy más szögben éri a fény, a falra vetülő árnyéka is torzul. A cyberpunk világ újabb, gyönyörű helyszíneit is megismerhetjük: London, Kairó, Seattle, a Vörös tér mind-mind az utunkba fog esni.

Denton után szabadon

A történet 20 évvel az első rész után folytatódik. Rengeteget vitatkoztak a fejlesztők, hogy JC Denton legyen-e a második rész főszereplője is, de végül elvetették – egy új karaktert ismét föl lehet építeni, fejleszteni, és nem lesz unalmas. Mindez nem zárja ki, hogy az első rész számos szereplője – köztük Denton is – itt is fel fog bukkanni, és segíteni fognak utunkon. Egyeseknek hatalmas örömet okozhat, hogy most már női karakterrel is indulhatunk. Harvey Smith, a fejlesztőcsapat egyik vezetője szerint ezt nem a progresszivitás jegyében tették, hanem a nővel más dolgokat valósíthatunk meg (hmm... ☺), másképp, mint a férfi hőssel. Jó hír a lopakodás kedvelőinek, hogy ezt a harcmodort kiemelten kell majd alkalmaznunk. Akik viszont a békés megoldásokat részesítik előnyben, szintén megtalálják számításukat, mert a legtöbb problémát erőszak és harc nélkül is meg tudjuk oldani. (Azért, remélem, nem esnek túlzásba – a Dx2 mégiscsak egy FPS.) *(Esetleg ajándék csokit vihetünk az ellenségnek? Vagy plüssmacit vehetünk a gyerekeinek? ☺ Bad Sector)*

Ravaszdi ellenfelek

Az ellenfelek intelligenciáján is csiszoltak egy kicsit: mostantól a rosszfiúk csoportosan, összedolgozva és észrevétlenül támadják meg hősünket. Természetesen az otthagyott hullákat is észre fogják venni, és azonnal kiverik a balhét. Az ellenfelek „riadófoka" is összetettebb lett: ha csak valami apró mozgást látnak a szemük sarkából, akkor hamar elfelejtik a dolgot, de ha nyomunk egy kokit a fejükre, akkor már nem fognak lenyugodni. Apróbb újdonságok, hogy már nemcsak a zajokra, hanem a fényekre is reagálnak. Sőt! A riadóztatott egységek elkezdenek utánunk kutatni, de nem úgy, hogy a térkép másik végéből „meglátnak", hanem átkutatják a környező térséget. Előfordul, hogy körkörösen tágítják a keresés irányát, így rejtekhelyünkről megfigyelhetjük, hova nem szabad bújnunk előlük.



„Hogyé' adja a célkövetős-stopperórás lézerszemet?"

A Deus Ex-világ teremtményei minden cselekedetünkre reagálni fognak: ha összetörünk egy pár hordót, akkor az arra járőröző katona meg fog lepődni, hogy „Ki volt az az állat, aki szétzúzta a hordókat?!" ☺ A nanobeültetések is fejlődtek egy csöppet, így lehetőségünk lesz átlátni a falakon, csökkenthetjük a kritikus sebek okozta mellékhatásokat, vagy akár többemeletnyit is ugorhatunk. Kiegészítőket most már a feketepiacon is vásárolhatunk. Az eddig leírtakat elolvasva, tényleg elkeserítő, hogy majdnem egy teljes évet kell várnunk erre a programra (ha nem csúszik a határidő...). A Deus Ex 2 akkor is sikeres lenne, ha az első rész szimpla folytatásaként készítenék, de Warren Spectorék annyi forradalmi újdonságot tesznek bele, hogy csak valami gigantikus hibával lehetne elkerülni, hogy megjelenése után egyből a dobogón legyen a játék.

Uhu

(Exkluzív videobemutató a DVD-n!)

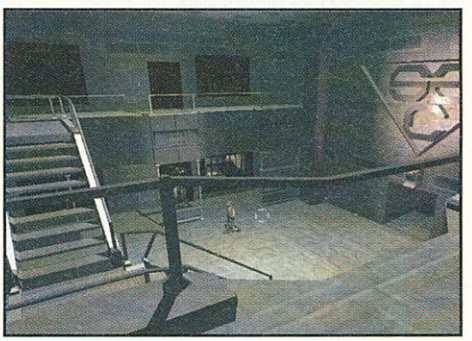
Deus Ex 2

www.deusex2.com

AMITŐL JÓ LEHET	AMITŐL NEM
▪ legalább olyan, mint az első rész ▪ jobb, mint az első rész ☺	▪ túlzott gépigény

MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: 2002. nyár



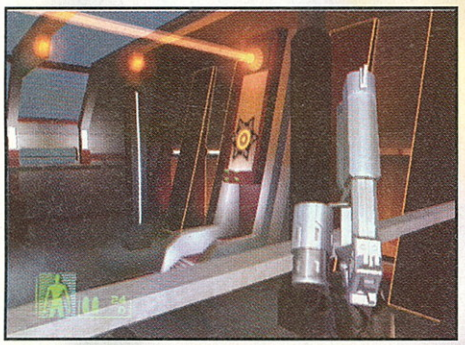
AKCIÓ

Crave / Warthog

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

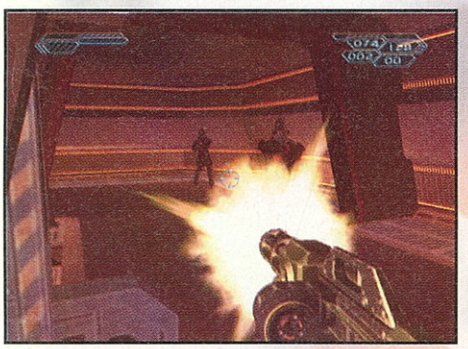
MEGFELELŐ EMBER, KÉNYES FELADATRA

Mivel a LucasArts sajna a *Star Wars: Bounty Hunter* című, Jango Fett-es fejvadászos akció-kalandot egyelőre csak konzolra készíti el, nekünk, PC-seknek pont jókor jön az egyszemélyes „felmentő" sereg. Bár Mace Griffinnek semmi köze a Fett családfához, az életben nem tette be a lábát a Star Wars univerzumba, még csak nem is látta Obi-Wan Kenobit, és nem is rövidítette meg egy fejjel Mace Windu ☺, de az intergalaktikus fejvadászok között legalább annyira cool csávó. Nem hiszed? Olvasd tovább...

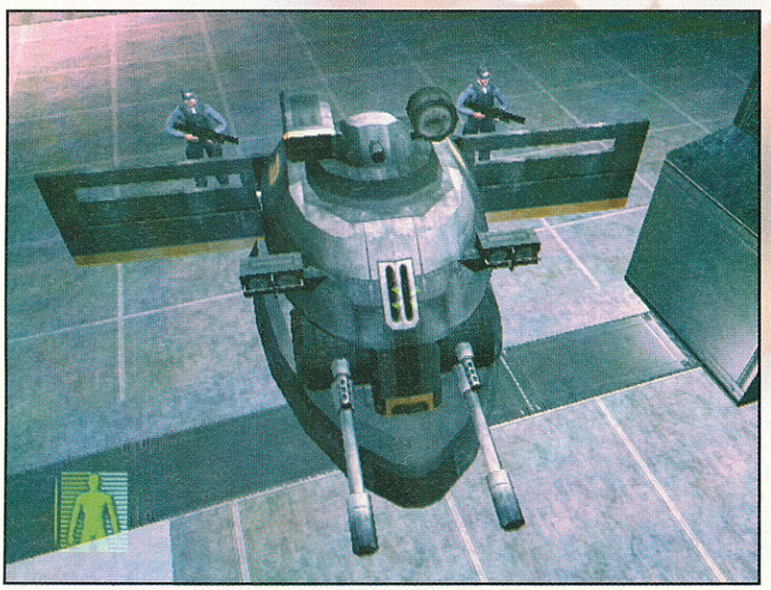


A játék sztorija szerint több száz évvel a jövőben járunk. Hősünk, Mace Griffin az utolsó túlélője a Rangers nevű békeőr szervezetnek. Miután ártatlanul elítélték saját társai meggyilkolásáért, Griffin otthagyja eredeti hivatását, és a nem túl nemes, ámde sokkal jövedelmezőbb fejvadász pályát választja. Bár úgy tűnik, ezek után egyedül a pénz mozgatja, valójában még mindig meggyilkolt társainak ügyét szeretné kideríteni...

„Mace, benned egy Wing Commander és egy Duke Nukem veszett el..."



A játék legütősebb újítása, hogy remekül keveri a *Wing Commander*-féle űrakciókat az FPS-részekkel. A készítők nagyon büszkék arra, hogy az űrcsatákból töltögetés nélkül kerülhetünk át Mace szemszögébe, ami mondjuk tényleg nem kis teljesítmény. Összesen hatféle űrhajót szerezhetünk meg és irányíthatunk, ami mondjuk elsőre, nem hangzik túl soknak, viszont tényleg nagy különbség lesz köztük: a karcsú, gyors vadászgépektől a brutális erejű és hatalmas, de lassú csatahajókig mindenféle fedélzeten megfordulunk. Az űrmadarakat emellett 11-féle fegyverzettel szerelhetjük fel, úgyhogy lesz mire költenünk a vérdíjat.



Mace a fegyverek terén sem kispályázik: a vadászandó „fejek" lerobbantásához egy négycsöves puskát használ, plazmafegyverével szétolvasztja húsukat, a félig géppuska, félig gránátvető segítségével pedig apró cafatokra szakíthatja őket.

Nem egy Doom III, de azért...

Persze nekünk, földi halandóknak is alaposan a zsebünkbe kell nyúlnunk, csak mi nem űrhajókra és mordályokra fogunk költeni, hanem csúcsminőségű grafikus kártyákra és procikra, ha kijön a játék. A Mace Griffinből ugyanis nem sajnálták az olyan modern vagy továbbfejlesztett effektusokat, mint a hardveres bump mapping vagy a pixel shaderek – anélkül, hogy ezt a textúrák részletessége vagy a bejárható terepek mérete bánná. Az összes fegyver újratöltésének és tüzelésének külön animációja van, és mindegyikük permanensen okoz kárt a környezetben (például nem „tűnik el" a füstcsík, mint azt sajnos megszokhattuk más FPS-ekben).

Emellett állítólag az ellenséges idegen lények és emberek MI-je is teljesen életszerűen fog reagálni. Végre nem fogunk olyan szituációval találkozni, hogy a zseniálisnak kikiáltott, sebesült szörnyeteg egy szál késsel nekünk esik, hanem saját fegyvereiknek, egészségi állapotuknak, bátorságuknak és intelligenciájuknak megfelelően viselkednek velünk. A *Soldier of Fortune 2*-höz hasonlóan a Mace Griffinhez is készítettek egy profi sebesülésrendszert, amelyet itt Rag Doll 1K-nak hívnak. Ennek köszönhetően az ellenfelek teste teljesen életszerűen sebesül és perdül meg, ha beléjük lövünk, vagy megütjük őket.

Bobba Fett, elbújhatsz!

Persze a szép grafika nem minden: ha csak fejvadászküldetéseket kell nyomatnunk óraszámban, az egy idő után elég unalmassá válik. Hősünknek az emberi és idegen célpontok elfogása és likvidálása mellett hatalmas űrbázisokat kell felrobbantania, alienek alien teheneit kell tolvaj alienektől megmentenie (☺ komoly), különböző szervezetekbe beépülnie és szuperfegyvereket szabotálnia, csempészárut megmentenie a hatóságok elől, és űrmaffiózó hatalmasságok érdekeit védenie. Az egyre nehezedő küldetések sikeréhez pedig egyszerre kell brutálisan, villámgyorsan lecsapnunk és halálpontosan céloznunk, ha nem akarunk olyan csúfos véget érni, mint Jango és fia, Boba Fett...

Bad Sector

Mace Griffin Bounty Hunter
www.huntthemdown.com

AMITŐL JÓ LEHET	AMITŐL NEM
▪ egyszerre űrharc és FPS ▪ ütős grafika	▪ gépigény

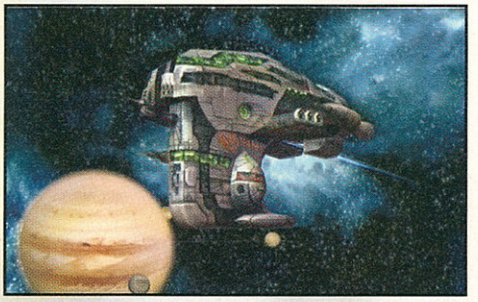
MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: 2002 vége

Cryo / Digital Reality

HAEGEMONIA: LEGIONS OF IRON

ÁTVEDLETT LÉGIÓK



Mostanában egyre ritkábban találkozom igazán jó űrhajós stratégiával. Sajnos tudom, hogy elég szűk ez a piac, és egyre kevesebb kiadó fektet pénzt és energiát egy ilyen programba. Ezért is örülök annak, hogy hamarosan elkészül egy hazai fejlesztésű játék. S csodák csodájára, ez nem az IGIII – mint ahogy azt tavaly októberben még mindenki várta –, hanem a Haegemonia: Legions of Iron.

Azt hiszem, a fejlesztőcsapatot nem kell bemutatni, hiszen az ő kezük munkáját dicséri a sokak által imádott *IG I* és *II*. Ebben a játékban azonban kicsit eltértek a kaptafától, és bolygófoglalós stratégia helyett inkább egy *HomeWorld*re emlékeztető, kellemes űrcsatákkal tűzdelt progit kapunk.
Amikor az első képeket megláttam, legyintettem egyet, és csak annyit fűztem hozzá, hogy láttam ennél már jobb animációt is. Aztán valaki elkezdett győzködni, hogy ezek a játék közbeni dolgok; egy ideig nem hittem neki, s csak hosszas kutakodás után tudtam meg, hogy valóban a programból kilopott képeket látok. Még sohasem láttam ennyire jól kidolgozott űrhajókat. A fejlesztők „természetesen" saját motort hoztak létre, amelyet az időközben bejelentett másik játékuk, a *Platoon* is használ. Az engine igazán részletes textúrákat tesz lehetővé, és maximálisan kihasználja az új grafikus kártyák által nyújtott lehetőségeket. Azt hiszem, felesleges is tovább részletezni a dolgot, elég ha megnéztek egyket képet.
Amikor ennyi fantasztikus dolgot lát és hall az ember a grafikáról, mindig megkérdezi, hogy vajon milyen gép is kell majd ehhez. Hát lassan rá kell jönnünk, hogy a GeForce (2-3-4... 5?) nélkül nem élet az élet, és bizony ehhez a progihoz is minimum 600-as procira és 128 megabájt RAM-ra lesz szükségünk, ahhoz pedig, hogy teljes szépségében megmutathassa magát a program, nyugodtan tegyünk minden mögé egy 2,5-ös szorzót.

Sokszor hallott háborúk

Sajnos így már az előzetesben is akaratlanul össze kell, hogy vessem a játékot a még ugyancsak fejlesztés alatt álló *IGIII*-mal. Erre pedig az okot a Haegemonia nem túl érdekfeszítő sztorija adja. Igaz, a játék próbája az evés ☺, de azért így elsőre nekem ez a Mars–Föld háború az emberek frakciói között 2104 körül, megfűszerezve egy legendává vált fajjal (solons), valamint egy titkos néppel, elég klisészerűnek tűnik, és közel sem akkora durranás, mint amilyen a grafika, vagy az a több mint negyven űrhajó, amely a progi során feltűnik. Az *IGIII*-asoknál remek választásnak bizonyult Nyulászi Zsolt, aki sztoriban tényleg fantasztikusat alkotott.
Térjünk vissza azonban boncalanyunkhoz, amely azért tartogat egy-két igazán szép meglepit. A teljesség igénye nélkül: ilyen a nemlineáris küldetésrendszer vagy a kémkedés. A legjobb mégis, hogy a készítők ígérete szerint itt is lesznek hősök! Ez a manapság egyre divatosabb dolog igazán kedves a szívemnek, főleg egy ilyen típusú játékban.
A hosszával, azt hiszem, nem lesz gond, hiszen a négy faj és a fentebb említett nemlineáris küldetésrendszer lehetővé teszi, hogy kétszer-háromszor is nekifussunk a programnak. És mivel a Haegemonia az űrcsatákra lesz kihegyezve, nem hiányozhat belőle a multi rész sem. Remélem, hasonló jó közösségek fognak létrejönni, mint az igazán nagy etalon, a *Homeworld* esetében.
A Digital Reality szerintem igencsak jól összekalapálta ezt a játékot, s ami még ennél is nagyobb öröm: hamarosan meg is jelenik. Kíváncsian várom, hogy felül-e az űrstratégiák trónjára. Így, egy távoli galaxisból szemlélve, minden esélye megvan rá.

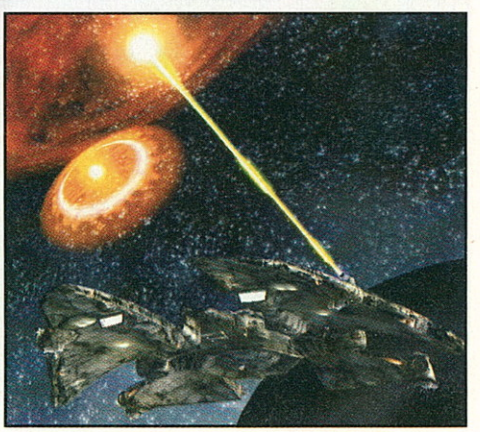
Szittyó

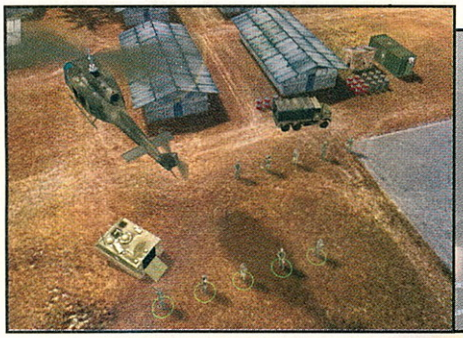
Haegemonia
http://haegemonia.cryogame.com

AMITŐL JÓ LEHET	AMITŐL NEM
▪ grafika ▪ kidolgozott harcrendszer ▪ hangulatos küldetések	▪ nem jól kiegyensúlyozott fajok ▪ túl bonyolult játékmenet ▪ elcsépelt sztori

MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: 2002. nyár





Monte Cristo / Digital Reality

PLATOON: THE 1ST AIRBORNE CAVALRY DIVISION IN VIETNAM

VÉDD MAGAD, VIETKONG!

Már látom azt a pillanatot, amikor az egész világ rádöbben arra, hogy hiába vagyunk mi ilyen kis ország kis piaccal, bizony rengeteg ígéretes alkotással rendelkezünk. A hazai özön soron következő képviselője a nagynevű Digital Reality hivatalosan az E3-on debütált következő reménysége, a Platoon lesz, amelyről most megtudhattok néhány fontosabb részletet.

Azt tudni kell a csapatról, hogy ők alkották meg többek között az egykori *Reuniont* és az *Imperium Galactica* sorozat első két epizódját. Jelenlegi munkájuk a Platoonon kívül a *Haegemonia: Legions of Iron*, amely az űrhajós stratégiák családját viszi tovább. Ám most kukkantsunk bele a legújabb sikervárományosba, amely teljesen más vizekre evez velünk.

A történet szerint az amerikai hadsereg egy újonc legényét, Martin Linsdale-t alakítjuk. A helyzetet bonyolítja, hogy ez a titán nemrégiben házasodott meg (ennek a későbbiekben fontos szerepe lesz). A program a borzalmas és kegyetlen vietnami háborúba kalauzol el minket. Egészen pontosan az 1965-ös év derekára, amikor a konfliktus épp kialakulóban van. A játék folyamán eljutunk aztán a harcok közepébe is, amelyek 1968 környékén már bőven dúltak. Megtapasztalhatjuk a legrémesebb harcokat, és rádöbbenhetünk, hogy valóban mennyire nehéz is volt ez a korszak. Megismerkedünk majd emberünk lelkével, felfedjük érzelmeit, megfigyelhetjük kapcsolatát feleségével és magával a háborúval is.

Már első ránézésre is izgalmasnak tűnik, ám ez még távolról sem minden. Ha azt is figyelembe vesszük, hogy még nem árultak el mindent a fejlesztők, akkor elmondhatjuk, hogy igen izgalmas alkotással lesz dolgunk.

Lássuk a medvét!

A *Haegemoniá*nak, első ránézésre semmi köze sincs ehhez a játékhoz... pedig mégis van egy pici. A Platoont ugyanis ugyanaz a grafikus motor táplálja, amelyet Walker Engine-nek nevezett el a csapat. Ha esetleg még nem láttad volna egyik alkotást sem, annyit kell tudnod, hogy ez nagyon szép dolgokra képes, beleértve a fényeffektusokat és a különféle grafikus kártyák által kínált lehetőségek egész garmadáját. Igaz, eddig még „csak" ennél a két programnál használták ezt a motort, de így magunk között elmondhatjuk, hogy 99 %-ban ezzel fognak ügyeskedni a jövőbeni játékokban is. Vajon FPS-t is ki lehet majd hozni ebből? Vagy lemaradtunk, és már megvette az id Software a Quake 4-hez? ☺ Azért ne ugorjunk ekkorát, térjünk vissza Vietnamba.

Amint már említettem, kezdetben a "főhős" egyszerű kis kezdő, egy tapasztalatlan újonc. Itt jön a képbe a játék egyik különlegessége, ugyanis karakterünket fejleszthetjük a történet folyamán. Újabb és újabb tapasztalatokat szerezhetünk, és ha jól ügyeskedünk, még főhadnaggyá is előléptethetnek. Mint ilyennek természetesen sokkal több feladatunk lesz, mint kezdetben, főleg hogy akár egy 30 emberből álló különleges osztagot is adhatnak a kezünk alá. Szinte egyértelmű, hogy a csapat tagjai is szerezhetnek tapasztalati pontokat, így ők is egyre precízebbekké válnak. Az idő múltával csapatunk tagjaiként üdvözölhetünk lövészeket, orvlövészeket, gépfegyvereseket, gránátlövőket, felderítőket, mérnököket, kommandósokat, és még sorolhatnánk. A progiban felvonultatott fegyverek teljesen hitelesek, a való életből kerülnek kezeink közé. Így még inkább azt mondhatjuk, hogy reális a játék, és valóban az egykori borzalmak körülményeit próbálja visszaadni. Küldetéseink során tipikus terepeken fordulunk meg: mocsarakban, rizsföldeken és hasonló vietnami nevezetességeken. Ettől persze még nem válnak monotonná a küldetések, nem lesz egysíkú a képi megvalósítás, hiszen a fejlesztők teljes erejükkel azon lesznek, hogy a lehető legtöbb tereptárgyat helyezzék el a pályákon (ilyenek a különféle fák, bokron, nyakig érő füves területek, épületek és így tovább). A még színesebb játékélmény érdekében még a terepen található működő járműveket is használhatjuk, sőt akár légitámadást is kérhetünk.

Nem tudom, Ti hogy vagytok vele, de én már alig bírom kivárni ezt az újabb hazai gyöngyszemet. Sajnos azonban hiába hergelem magam, akkor sem kapom kézhez a végleges verziót még jó ideig. A fejlesztők ugyan mindent megtesznek a végett, hogy még idén megjelenhessen, de mint tudjuk, bármikor közbejöhet valami (nem lenne egyedi eset a játéktörténelemben)...

ZeroCool

Platoon
www.digitalreality.hu/platoon

AMITŐL JÓ LEHET	AMITŐL NEM
▪ játékélmény ▪ egyedi ötletek ▪ remek grafika	▪ nehézkes irányítás ▪ monoton küldetések ▪ buta ellenfelek

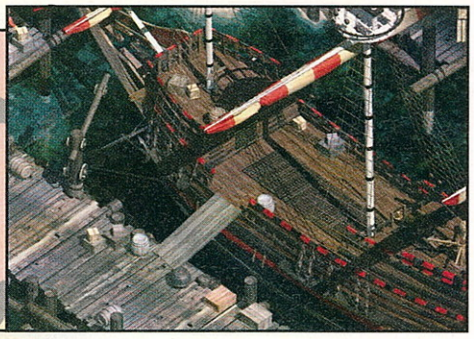
MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: 2002 vége

Interplay / Reflexive Entertainment

LIONHEART

MÁGIKUS KONFLIKTUS A SZENTFÖLDÖN



Akik nem bliccelték el a középkori Angliáról szóló töriórákat, azoknak biztosan mond valamit Oroszlánszívű Richárd neve, hiszen az ismert király hírhedt keresztes hadjáratai nemcsak a Közel-Kelet és Anglia, hanem majdnem az egész világ történelmére hatással voltak. De mi történne akkor, ha a harmadik hódítás során, miközben Richárd a szaracénokkal küzd, egy tér-idő törésnek köszönhetően a mágia a mi világunkba is betörne? Ez a Black Isle Studios legújabb PC-s szerepjátékának háttértörténete, amelyet ismét a Fallout-féle SPECIAL karakterrendszerével fejlesztenek.

Az Invanhoe-ból ismert „nemes" Richárd király bizony nem volt olyan nagylelkű, mint amilyennek Sir Walter Scott lefestette... Miután az Oroszlánszívű Acre városát elfoglalta, Szaladin muzulmánjai nem fizettek neki elég adót, ezért az angol uralkodó szent relikviákat gyűjtött össze, hogy megbüntesse a makacskodó szaracénokat. Azzal azonban nem számolt, hogy a rengeteg varázserejű ereklye így együtt megbontja a valóságos világ határait, és az elszabadult mágia hatására halott lelkek támadnak a lovagokra. Mivel a démonok hadaival egyik félnek sincs elég ereje egyedül szembeszállni, ezért Richárd és Szaladin összefognak, hogy közös erővel verjék vissza őket. Miután a lényeket sikeresen visszazavarták a túlvilágra, megsebesítik (úgy hiszik, halálosan...) a rémségeket irányító gonosz, sötét főmágust. A két király végül lezárja a tér- és időszakadást, messzire egymástól elrejtik, és megvédik a relikviákat, hogy ez a katasztrófa soha ne történjen meg még egyszer. A történelem rendes kerékvágása azonban mindörökre megbomlott...

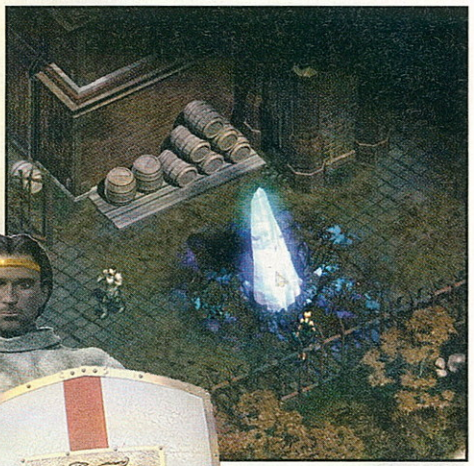
Alternatív múlt

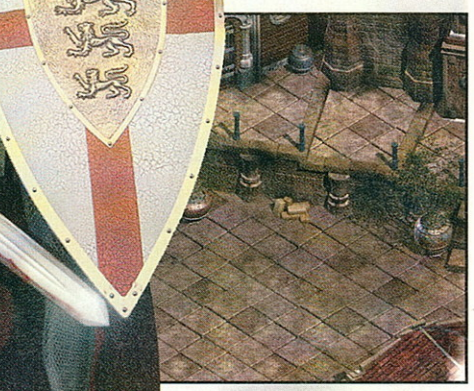
A sztori szerint 1588-ban, 400 évvel a fentebb felvázolt események után járunk, azon az estén, amikor a Legyőzhetetlen Armada Angliát támadja. A valós eseményeket nagyban befolyásolja a mágia: az Armadát ugyan most is legyőzik, de ezúttal nem a vihar és a kis angol hajók gyorsasága miatt, hanem a hatalmas sárkányok segítségével, akiket a mágiát használó britek idéztek meg. Ugyanakkor Európa legnagyobb részét az Inkvizíció uralja, miután óriási támogatóbázist nyertek az emberek varázslatoktól való félelméből... A túlbuzgó erőszakszervezet egymás után kínozza meg és végezi ki a mágusokat, mágikus teremtményeket és egyéb „rémségeket".
A készítők nem aggódnak, hogy egy kicsit... furcsa ez a háttértörténet, hiszen „a *Fallout* is a valós világban gyökeredző, de attól mégis eltérő univerzumot mutatott be, és mégis mekkora sikert aratott..."

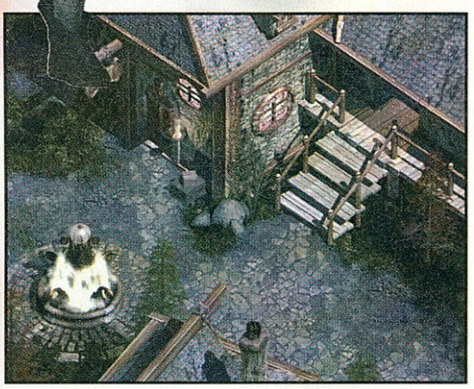
Megint a jó öreg SPECIAL...

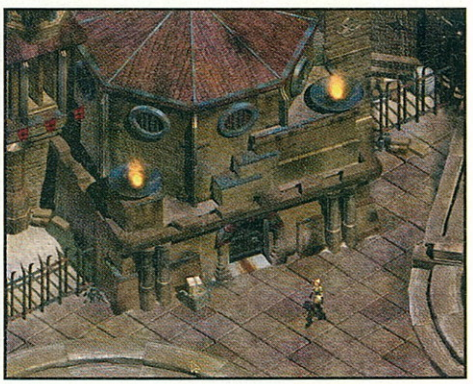
Bizony, a Black Isle a Lionheartban ismét az első két *Fallout* alapjaiban már használt, de a *Tactics*ben továbbfejlesztett RPGrendszert használja. Aki esetleg nem ismeri: lényegében egy osztály nélküli struktúráról van szó, ahol a karaktered különféle fő- és melléktulajdonságok, képességek szerint fejlődik. Persze a skilleket a (szép új) világnak megfelelően teljesen át kellett dolgozni: ezentúl a harc, a tolvajlás és háromféle mágiaosztály (isteni, gondolati és törzsi) ismeretét kell elsajátítanunk.
A harcrendszer emellett teljesen „valós idejű" és „akcióorientált" lesz... (Az idő kimerevítéséről még nem szól a fáma – nagyon remélem, hogy „eszüknél" lesznek a fejlesztők, és beleteszik a progiba...)
Mint az első *Fallout*ban, itt is egyetlen karaktert irányíthatsz: ő Oroszlánszívű leszármazottja, aki bármilyen nemű és fajú lehet – az ember helyett akár feralkint, demonkint és sylvantet is választhatunk. (Az odáig oké, hogy a jó király nem vetette meg az ágy örömeit, és elég csélcsap volt, de azért időnként elég furcsa lehetett az ízlése... ☺)
A sylvant lények egyébként nagyjából az elfeknek felelnek meg, a demonkinek mágikus démoni lények (Ki gondolta volna, mi? ☺), a feralkinok pedig egészen állati kreatúrák. (Richárd híres mondása – jó pár kupa bor után – mindig az volt, hogy „sötétben minden feralkin fekete..." ☺)
A képek alapján, gondolom, már rájöttetek, hogy a Lionheart bizony 2D-s, izometrikus RPG. Akik rögtön a *Fallout*-(*Tactics*) motorra gondolnak, azok egy picit tévednek, ugyanis egy Velocity nevű engine-ről van szó, amelyet a *Zax*hoz és *Star Trek: Away Team*hez használtak. Szerencsére azért csak a világ lesz 2D-s, a karakterek 3D-ben pompáznak majd. (Hmm... Ilyet már láttunk a *Pool of Radiance 2*-nél is. Nem jött be...) Már csak egy kérdésem lenne a készítőkhöz: tudom, egy RPG-nél a grafika nem minden, de látták már a *Morrowind*et?!

Bad Sector









Lionheart
http://lionheart.blackisle.com

AMITŐL JÓ LEHET	AMITŐL NEM
▪ érdekes, eredeti milió ▪ jól kidolgozott szabályrendszer	▪ *már régóta* elavult 2D-s motor ▪ remélem, lesz benne kimerevítés...

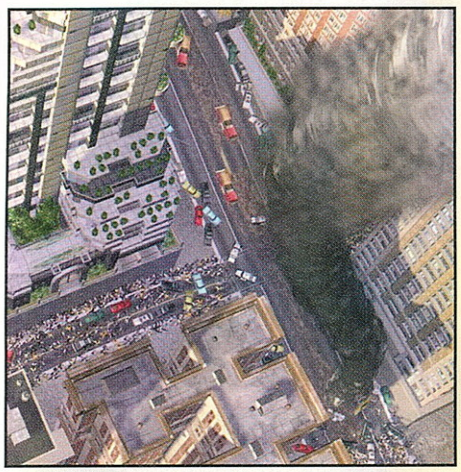
MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: 2002. tél

Electronic Arts / Maxis

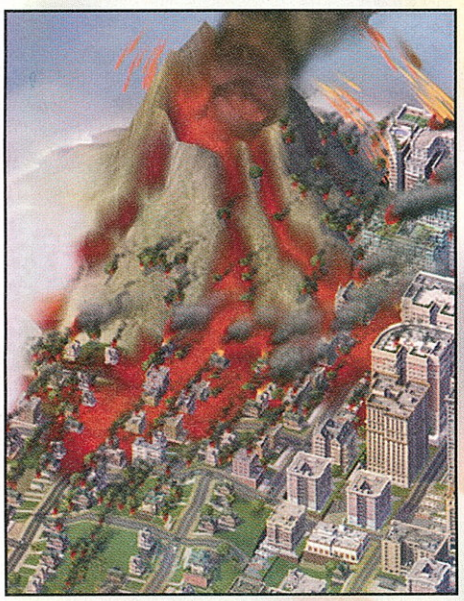
SIMCITY 4

IDÉN ISMÉT SZEBB VÁROSBA KÖLTÖZÜNK



Hogy a valós életben milyen lehet „polgármesterkedni", arról fogalmam sincs, de az biztos, hogy Will Wrigth „mesterkedésének" köszönhetően számítógépes játék formájában pokolian szórakoztató. Ezért is lehetséges, hogy az immár teljesen 3D-s negyedik részt óriási érdeklődés fogadta az E3-on. A nagy kérdés csak az volt számunkra, hogy egy, a saját lábán is megálló, teljesen önálló epizódról, vagy csak egy kicsinosított másolatról van szó...

Aki esetleg nem ismerné a sorozatot: a SimCitykben mindenki felépítheti saját álomvárosát, amelynek aztán szépen alakíthatja, formálhatja környezetét, gazdaságát, lakóhelyeit és kereskedelmi részeit, befolyásolhatja a közegészségügyet, a bűnözést és még sok más egyéb dolgot. A játék lényegében szimulálja egy város fejlődését, ami így leírva a vérbeli *Quake*-rajongóknak talán unalmasnak hangzik, de ha egyszer kipróbálnák, akkor le sem bírnának kattanni róla! ☺



Egy város nem város

A SimCity 4 ettől a jól bevált recepttől abban különbözik, hogy ezentúl nemcsak magát a várost menedzselhetjük, hanem a térképről kizoomolva egész régiókat láthatunk. Így már igazi maffiózó ☺ módjára nemcsak egyetlen települést fogunk alapítani, irányítani, hanem akár többet is egyszerre. Ezeket a szomszédos városokat aztán az országút és a vasút segítségével összeköthetjük, hogy egymás között kereskedjenek, és így gyarapodjanak. Az internet segítségével pedig akár mások metropoliszaival is kapcsolatba léphetsz.

Alapos renoválás

Grafikailag a SimCity 4 sokkal szebb, mint az elődei. A játék most már teljesen 3D-s (a *SimCity 3000* csak kis részben volt az), és ennek köszönhetően a készítők sokkal részletesebben tudják ábrázolni a topográfiát, a fel-alá furikázó járműveket, a lakosokat, a lakásépítéseket, a baleseteket, a katasztrófákat és minden mást is. Végre sokkal könnyebb lesz kiegyenlítetlen földfelületre utakat lerakni, vagy épületeket felhúzni.

A nappalok és éjszakák váltakozása is nagyon feldobja a játék környezetét. Amikor leszáll az éj, az autók reflektorfényei és az utcai lámpák felkapcsolnak, és kivilágítják az egész várost. Emellett egyéb apró finomságokat is találunk: a gyilkosságok helyszínén például a holttestek helyét krétával körberajzolják, és „Do not cross!" szalaggal zárják le a környéket.

Ideköltöztethetem a Simjeimet!

Igen, jól olvastátok, van egy olyan módja a játéknak, amellyel a *The Sims*ben elmentett karaktereidet ideköltöztetheted! (Vagy ha nincs meg a *The Sims*, akkor indíthatsz újat.) Ez után mindig kikérheted a véleményét, hogy tetszik-e neki a lakóhelye, figyelheted az aktivitását és így tovább. Vele akár le is tesztelheted a negyedeidet: ha bizonytalan vagy, hogy melyik hogyan működik, akkor egyszerűen egymás után odaküldözgeted őket, és mindig megtudakolod, mit is gondolnak.

A készítők nagyon büszkék még a „God mode"-ra, amelyen nem a biblikus istenség jóságát kell érteni, hanem inkább a *Black and White*-ból a gonoszét, ugyanis itt arról van szó, hogy a szerencsétlen lakosságra mindenféle természeti tragédiát ereszt rá. Ez ugyan tényleg terápiás hatással lehet a szadista hajlamaikat gépen keresztül levezetőkre, csak azt nem értem, mi ebben az újdonság, hiszen ilyesmi az előző részekben is volt...

Mindegy, végül is a SimCity egy teljesen 3D-s grafikus motorral is tarolna, az említett újítások pedig minden rajongót boldoggá tesznek. Ha csak azok veszik meg a játékot, akik a *The Sims*et, akkor már meghódította a toplistákat az EA...

Bad Sector

SimCity 4

www.simcity4.com

AMITŐL JÓ LEHET

- teljesen 3D-s grafikus motor
- The Sims-es karijaidat is beköltöztetheted

AMITŐL NEM

- talán egy kicsit több célzott küldetés kellene, mint a Caesar III-ban

MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

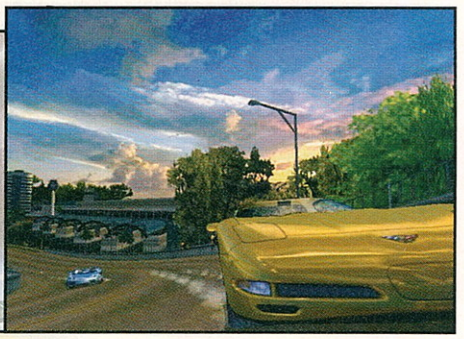
Megjelenés: 2002. tél

SZIMULÁTOR

Electronic Arts / EA Games

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

ZSARULESEN HÁROMSZÁZZAL



Miután a Motor City Online-ról levették az akkoriban még megtisztelőnek számító Need for Speed titulust, azt hihettük, hogy ilyen néven már sosem látunk PC-s autós alkotást. Igen sokáig csend volt, majd bejelentették, hogy PS2-re készül egy teljesen új NFS. A PC-s társadalom joggal volt felháborodva, hiszen ez a mi programunk! Kisvártatva megérkezett a jelentés, miszerint nekünk sincs okunk panaszra...

Megtudtuk ugyanis, hogy PC-re is elkészül a Hot Pursuit 2, némi késéssel csupán a konzolos verzióhoz képest. Ezelőtt persze gyanútlanul nyüstöltem a *Motor City Online*-t, ám hosszú idő után rá kellett döbbennem valamire. Nagyon tetszik az *MCO*, rengeteg lehetőség rejlik benne (és mint tudjuk, akármeddig bővíthető egy egyszerű javítással), és szinte abbahagyhatatlan. Mindazonáltal én már nagyon szeretnék valami olyan autós játékot, amely egyrészt megfelel az elvárásaimnak, másrészt pedig olyan drága járgányokat vezethetek, amelyekre mindig is vágytam, és amelyek még ma is léteznek. Úgy tűnik, kívánságom hamarosan valóra válik.

Vissza a megszokott kerékvágásba

Bizonyára többen olvastátok a *Motor City Online*-ról szóló cikkünket, amelyben már említettük, hogy ebben az alkotásban rengeteg régebbi gép van. Nekem azonban már hiányzott az a felvágás, amely szerint olyan hiper-szuper masinákat vezethetek, amelyekkel csak a legflancosabb amerikai sztárok rendelkeznek. Alapjában véve szerintem ez a momentum különböztette meg az NFS sorozatot az átlagos értelemben vett autós játékoktól (meg persze a grafika, a remek zene, és további, nem éppen elhanyagolható tényezők ☺). Nos örömmel jelenthetem, hogy a HP2-ben ismét élvezhetjük ezt a mámorító érzést. Az E3-on sikerült egy jó ideig nyüstölni a progit, aztán muszáj volt abbahagynom, mert a fejlesztő arc (aki éppen magyarázta nekem az egyes lehetőségeket) már nagyon át akarta adni másnak az irányítást. Annyit sikerült kiszednem belőle, hogy a játékban biztosan benne lesz a Ferrari 360 Spider, több Lamborghini (pl.: Diablo VT 6.0), egy Opel Speedster, egy Porsche 911 Turbo (egy kis nosztalgia a Porsche 2000-ből ☺), és még sorolhatnám. Vagyis láthatjátok, hogy most is igencsak szép a felhozatal. Ezen autók képességei természetesen nemcsak küllemükben, hanem sebességükben is megmutatkozik. A játék lényege a száguldás! A sebesség határok nélkül, akárcsak a jó öreg harmadik epizódban. Ha már itt tartunk, fontosnak tartom megemlíteni, hogy a játékvilágban talán a legnagyobb elismerést az *NFS3* kapta, és a fejlesztők egy ehhez hasonló alkotással lepnek majd meg minket. Grafikája természetesen a kornak megfelelő (kicsit rajzfilmszerű még mindig, de az autók és a pályák szinte tökéletesen lettek kialakítva). Természetesen most is dúskálhatunk majd a játékmódok között. Igazi nagy újítás ugyan nem lesz, de ismét beülhetünk a rendőrségi volán mögé (Be the Cop), és mi üldözhetjük a drága gyorshajtókat (már látom a hálózati játékainkat... ebben a módban lehet a legjobban mókázni ☺). A HP2-ben még benne lesz a Challenge (ez az alapkihívás, megadott pályákon, megadott járgányokkal), a Hot Pursuit (itt mi vagyunk azok a bizonyos gyorshajtók, és a rendőrség ránk pályázik), Championship (összes autó, összes pálya), valamint a Top Cop, amelyről még kicsit titkolóznak. Összesen 20 egzotikus helyen fordulunk majd meg. Ezen pályák nagy része igen hosszú (és szerencsére nem körpályák), nem kevésszer 15 mérföld is (ez legalább 6-7 perces folyamatos izgalmat jelent, tele kanyargós kanyonokkal és titkos levágásokkal). Ez kell nekünk!

Csak egyvalamit tudok még hozzáfűzni az eddig mondottakhoz: végre. Ezt a nyarat még valahogy megpróbálom kihúzni más játékokkal, de aztán, nem sokkal a suliszezon beköszönte után, valamikor szeptember végén a kezeim (és persze a ti kezeitek) közé kerülhet a játék. Addig előveszem a hőn szeretett harmadik részt, és megpróbálom átérezni az egykori siker ízét. Aztán jöhetnek az újabb megmérettetések...

ZeroCool

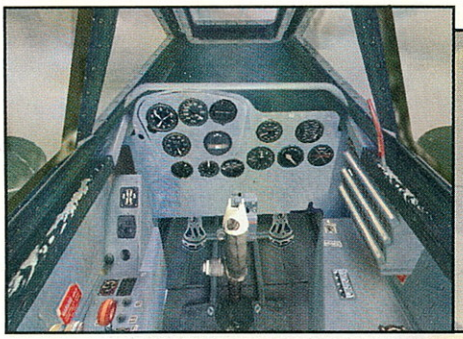
Need For Speed: Hot Pursuit 2

www.ea.com/eagames/official/nfs_hotpursuit2/home.jsp

AMITŐL JÓ LEHET	AMITŐL NEM
■ remek zene ■ kitűnő játékélmény	■ rossz fizika ■ ügyetlen ellenfelek

MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

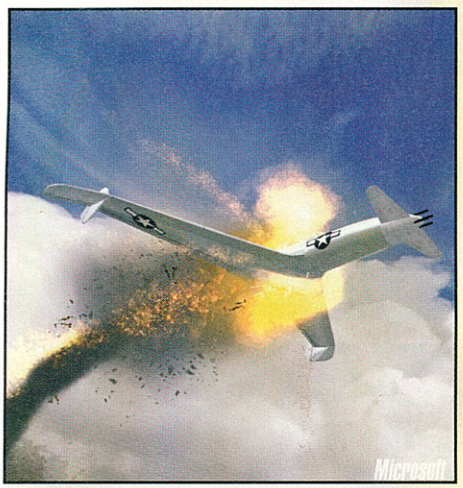
Megjelenés: 2002. szeptember



Microsoft

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

IRÁNY A NYUGATI HADSZÍNTÉR!



Nemrégiben született meg a II. világháborús repülőgép-szimulátorok legnagyobb királya, az *IL-2 Sturmovik*. Ez a fantasztikus program a keleti hadszíntérre vezetett el minket, ahol a leginkább elterjedt harci gépekkel hadakozhattunk egymás ellen, igazi ásszá válva. A konkurens program más utat választott: irány a Nyugat!

Én teljesen logikusnak tartom a döntést, hiszen az *IL-2* mellett még egy ekkora ász cégnek, mint a Microsoft, sem lenne könnyű labdába rúgnia, így igazán csak egy lehetőség maradt: Nyugat-Európa. S hogy a dolog még ennél is sokkal szebb legyen, nemcsak az elterjedt géptípusokkal (JU-88, P-47, Me-262, Typhoon), hanem a kísérleti, alacsony példányszámú, esetlegesen koncepciós modellekkel. (A csupaszárny Gotha 229 bombázó igencsak a mai lopakodókra hajaz, a farlégcsavaros „kacsa" P-55-ről pedig még legnagyobb szakértőnk, Trau sem hallott eddig, így aztán tényleg igen ritka darab lehet.) Amint a repcsik választékából is látszik (s mindenkit megnyugtatok, összesen 18 típus lesz a játékban) amerikai, angol és német oldalon is beszállhatunk a konfliktusba.

Miben változott?

Ahogy telik múlik az idő, úgy lesznek egyre erősebbek a PC-k, úgy bírnak különösebb gond nélkül egyre több poligont megjeleníteni. Erre a Combat Flight Simulator készítői is rájöttek, így jócskán elhegesztgettek a grafikai motorral, amelynek köszönhetően az igencsak látványos lett. Ez már a magasból nézve is elég szép tájat jelent, a talaj közelében repesztve pedig szájtátva figyelhetjük az elsuhanó terepet (ami nagy hiba, hiszen az ellenfél nem a turistáskodással van elfoglalva, épp a mi repülőnket akarja akkurátusan lerobbantani az égről). Magyarán: először csak nézelődjünk (hadd lőjenek csak le, ha ez nekik örömet okoz), aztán a későbbiekben mi magunk is figyeljünk az ellenfelekre. Ugyanis gyönyörű a repülők megjelenítése is, ámbátor megint igaz az ősi tény: az ellenfélben nem gyönyörködni kell a légi harc során. Sokkal inkább a fara mögé kerülve kelepelő gépágyútűzzel elárasztani (na ez megint milyen szép képzavar volt). No persze akinek jobb gépe van, még rakétát is lőhet ki (hurrá!).

Természetesen jó szokás szerint a pilóták előreléphetnek, sőt a játékban megjelenik a gravitációs tolerancia, esetleg látási és fizikai gondok léphetnek fel adott körülmények között.

Ahogy az 2002-ben illik, az OnLine módozat nagyon erősen jelen van a programban. Egymással együttműködő módban két csapatra oszolva lehet hatalmas légi csatákat vívni. S akinek ez nem elég, annak örömmel mondom el, hogy létre lehet hozni amolyan „harci szervereket". Ezek segítségével akár történelmi, akár elképzelt kampányokba kapcsolódhat be bármilyen játékos a világ bármely pontjáról. Sőt, akár egy bombázógép lövészének ülésébe is becsüccsenhetünk, miközben valamelyik cimboránk a gépet vezeti. S mint tudjuk, egy jobb bombázónak több lövésze is volt, így igazi csapatmunkára lesz szükség ahhoz, hogy túléljük a fürge vadászok támadásait.

Mikor már?

2002 vége felé jön majd el az az idő, amikor P-47-ünkbe becsatolva magunkat elindulhatunk, hogy leradírozhassunk megannyi JU-88-ast az égről. S itt jön el az a pont, amikor meg kell indokolni, miért is a II. világháborús repülőszimulátorok hódítanak manapság. Szerény véleményem szerint ennek két oka van: egyrészt a valós környezet (hiszen a II. vh idején igen sok légi csata volt), másrészt pedig a kor igazi légi harcos legendái, híres repülői s a „dogfight" jelenléte, amely még nem azon múlott, hogy ki milyen jó radarral rendelkezik, és milyen távolságból tud rakétát indítani, hanem azon, mennyire volt tehetséges a pilóta, s mennyire volt gondosan elkészített a technika. Mindemellett ne feledjük el, hogy a nagy háború 57 éve véget ért: azoknak, akik manapság játszanak ezekkel a játékokkal, már nem veri ki a hátát a jeges izzadtság, ha Budapest (vagy valamelyik nyugat-európai város) felett légcsavaros motorok hangját hallják, sőt... S ennek örüljünk is nagyon: ugyanis 200-300 Liberator és a rájuk tüzelő légvédelem elég nagy zajt csaphatott (arról nem is beszélve, hogy a sivítva lecsapó bombák számtalan életet oltottak ki, így soha nem nyugvó félelmet okoztak). Örüljünk tehát, hogy ez a csúf korszak a múlt homályába vész, s legyünk nagyon boldogok, hogy a modern technika segítségével akkurátus modellezéssel akár mi is vezethetjük majd a hajdan volt legendás gépeket. Ha nem is élőben, mégis valami hasonló élménnyel gazdagodhatunk.

Gyu

Combat Flight Simulator 3

www.microsoft.com

AMITŐL JÓ LEHET	AMITŐL NEM
▪ grafika ▪ modellezés ▪ harcrendszer	▪ ha túl bonyolult a kezelés

MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: 2002. ősz

EA / Storm Studios

LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

EGY LICENC MIND FELETT?

Amióta a Gyűrűk ura film tarolt a mozikban, a játékkiadók, mint a kiéhezett hiénák, úgy vetették rá magukat a licencre, így az E3-on több Lords of the Rings-játékot is bemutattak. Már írtunk a Vivendi kiadásában készülgető Fellowship of the Ringsről, amely – inkább a regény alapján – az első fejezetet dolgozza fel, most pedig végre betekintést nyerhettünk az Electronic Arts-féle Two Towersbe is, amelyben a második rész eseményeit élhetjük át Aragorn szerepében, egy vérbeli akciójátékban.

Érdekes módon az E3-as demó nem valamilyen renderelt animációval kezdődik, hanem a filmtrilógia második részéből láthatunk egy rövid jelenetet. (Így a „mezei" nézők közül a számítógépes játékosokat érte az a szerencse, hogy elsőként nyerhettek betekintést a másfél év múlva a mozikba kerülő folytatásba!) A rövid filmrész épp egy monumentális ostrom előtti helyzetet mutat, ahogy Aragorn, Legolas és Gimli a várfalakon állnak, és feszülten várják az orkok hatalmas seregének támadását. Aztán ügyes váltással átkerülünk a demóba, és már mi magunk irányíthatjuk az eseményeket.

Aragorn borotvaéles pengéje és Legolas villámgyors nyílvesszői...

A „Vándor" szerepében egy *Diablo*-szerű, izometrikus nézetű csata kellős közepébe csöppenünk, ahol egymás után kell orkok tömegeit lemészárolnunk. Aragorn irányítását tökéletesen megoldották (igaz, az EA csak a játék PS2-es verzióját állította ki standján...): a gamepad egyik gombjának hatására, egyetlen erőteljes döféssel fel tudjuk emelni az ellenséges ork katona testét, hogy aztán egy jó nagy vágással végezzük ki, amikor a földre esik. Az első filmben jól láthattuk, hogy Aragorn akkor sem jön zavarba, amikor több zöld bőrű veszi körül – itt is van egy speciális ütése, amely ugyan nem olyan brutális erejű, mint az előző, viszont egyszerre több ellenséget is meg tud sebesíteni; egy másik gomb pedig védekezésre szolgál. Reméljük, az irányítást a PC-s verzióban is jól megoldják, de úgy tűnik, érdemes lesz hozzá egy gamepadet beszereznetek...

Aragornnak a demóban nemcsak saját magát kellett megóvnia, hanem bajtársait, Legolast és Gimlit is. Legolas kerül a legszorultabb helyzetbe, ugyanis az uruk-hai-ok vették körül (egy ilyen „über-ork" végezte ki Boromirt az első filmben) úgyhogy nem nagyon van időnk taktikázni: hogy élve megmenthessük Legolast, többször kell bevetnünk Aragorn gyorsabb, de gyengébb vágásait. Emellett még arra is figyelnünk kell, hogy kikerüljük az orkok katapultjaiból záporozó, óriási tüzes kőtömböket, amelyek a várfalaknak csapódnak, nehogy megsüssék Gondor leendő trónörökösét. Szerencsére, amikor Legolashoz érünk, a villámkezű elf a másodperc töredéke alatt kilőtt nyílvesszőivel már megsegíti időközben kissé leamortizált Aragornunkat.

Vizuális orkazmus

A játék grafikája PS2-n nagyon dögösnek nézett ki, és ha csak ilyennek hagyják a PC-s verziót, és nem változtatnak rajta semmit, már akkor is elégedettek lehetünk. A falakon keresztülrohanva a zöld bőrűek tömegei rontottak át a szétrombolt nyílásokon, miközben a robbanások nyomán roncsok repkedtek mindenfelé. A főhős és az orkok modelljei is nagyon részletesek voltak, és szép 3D-s fényeffekteket láthattunk. Amikor végül megmentettük Gimlit is, egy hatalmas kőgolyó csapódott a vár udvarába, és vége ért a demó.

A végleges verzióban majd a másik két karakterrel is játszhatunk, és halványan a szerepjátékokra emlékeztetve különféle skilleket is fejleszthetünk egy bizonyos számú ellenség legyőzése után. Ezt leszámítva a Two Towers igazából egy vérbeli akciójáték, úgyhogy az RPG-változat (ha egyáltalán lesz ilyen – reméljük, igen...) még várat magára.

Bad Sector

(Exkluzív videobemutató a DVD-n!)

LotR: The Two Towers

www.ea.com

AMITŐL JÓ LEHET

- látványos grafika
- ha jó konverziót kapunk...
- ha nem szúrják el a PC-s irányítást...

AMITŐL NEM

- ha vágyaink nem válnak valóra...

MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: 2003

AKCIÓ

American Conquest

Kiadó: CDV, fejlesztő: GSC GameWorld

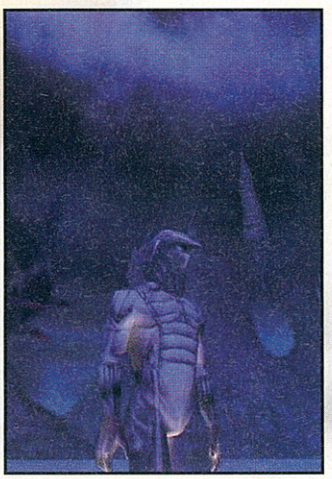
Rólam mindenki tudja, hogy a Cossacksot tartom minden idők egyik legjobb stratégiai játékának. Ami miatt zseniális, az maga az engine, amely szinte végtelen számú egység megjelenítését teszi lehetővé. Miért is emlegetem ezt a programot? Azért, mert az American Conquest a Cossacks motorjára épül (sőt azt is mondhatnánk, hogy kiköpött ugyanúgy néz ki, némileg továbbfejlesztve), a különbség csak az, hogy ez a változat nem Európában, hanem Amerikában játszódik (ki hitte volna). 12 nemzetet vezethetünk, briteket, spanyolokat, franciákat, amerikaiakat és persze a bennszülötteket (aztékok, inkák, mayák, huronok stb.). Természetesen mindenki a maga építészeti stílusával van jelen. Kíváncsi vagyok, lesz-e tengeri hadviselés (nemigen hiszem, hisz ez nem volt jellemző akkortájt és ott). Pedig egy huron flotta versus inka flotta csata érdekes lenne.

Megjelenés: 2002 vége

Anarchy OnLine – Shadowlands

Fejlesztő: FunCom

Na végre! Legeslegkedvencebb MMORPG-m (avagy függőségem) élete új szakaszba érkezik. Egy új kiegészítő lát majd napvilágot, amelynek segítségével Rubi-Ka eleddig nem ismert területein barangolhatunk, megismerkedhetünk Jobe lebegő városával, amely olyan, mintha egy kereskedelmi szabadkikötő lenne: teljesen független irányítás alatt áll... Továbbfejlesztett grafikus motor (nagyon szépen néz ki), hihetetlen fantáziadús világteremtés jellemzi a Shadowlandset. A legnagyobb változás az alapprogramhoz képest a további specializáció lehetősége: a karakterek megőrizhetik addig szerzett tulajdonságaikat, és új, eddig nem látott irányba fejlődhetnek. S ahogy ez Rubi-Kán divat, ismét számtalan újfajta eszköz, fegyver és páncél kerül majd forgalomba (arról a rengeteg szörnyről, amelyek közül én is láttam néhányat, nem is beszélve). Aki eddig AO-függő volt (mint én), most méginkább az lesz.



Megjelenés: 2002. ősz

Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt

Kiadó: Vivendi, fejlesztő: Third Law Interactive

A nagy sikerre való tekintettel már jó ideje készülget az AvP2 kiegészítő lemeze. Természetesen mint ilyentől nem várhatunk hatalmas csodát, hiszen nem egy teljesen új grafikus motorral és tonnányi új lehetőséggel felspékelt alkotásról van szó. Ám az biztos, ha nem borzongtunk még eleget, akkor hamarosan eljön a megfelelő alkalom. Ebben az „új részben" ugyanis 9 küldetésben kell majd helytállnunk (fajonként háromban), és ezek tökéletes teljesítése érdekében újabb fegyverzetekkel is megismerkedhetünk majd. Az élet persze nem habostorta, így új ellenek is az életünkre törnek majd... Még négy multiplayer pályát is beletettek, hogy az online akciók kedvelői se unatkozzanak. A kalandok tehát folytatódnak az LV1201-es planétán!

Megjelenés: 2002. július

Black & White 2

Kiadó: Electronic Arts, fejlesztő: Lionhead

Várható volt, hogy közeleg a nagy sikerű B&W-folytatás, csak azt nem sejthettük, hogy ennyire előrehaladott állapotban van. A progi alapkoncepciója mit sem változott. A játékos egy istenség szerepét tölti be, aki földi manifesztációjának segítségével próbál érvényesülni. A folytatásban a városlakók már nem annyira tehetetlenek, nem kell minden egyes lépésüket egyengetni, vagyis maguktól dolgoznak, építkeznek, és ami a legrosszabb, újabb és újabb technológiákat találnak fel. Ez, mint a történelemben már sokszor, háborúhoz vezet, és itt jövünk mi a képbe. A városukért harcra is képes, sokszor felbőszült sereget megpróbálhatjuk békével továbbvezetni a gondokon, vagy akár a csatákban is segédkezhetünk. Az éremnek itt is adott a két oldala. Jó mókának ígérkezik, remélhetőleg akkor, amikorra elsőre ígérik...

Megjelenés: 2002. negyedik negyedév

EXTRA

Chaser

Kiadó: JoWood, fejlesztő: Cauldron

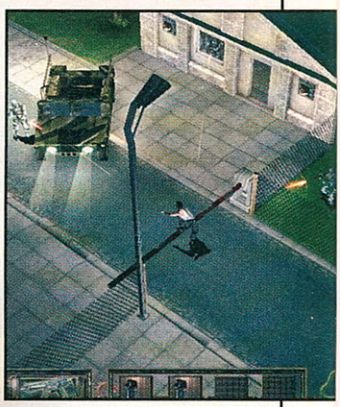
Biztosan sokan emlékeztek még az Emlékmás című Schwarzenegger-filmre, amelyben hősünk a Mars bolygóra vándorolt, miközben részleges amnéziában szenvedett (persze nem volt ennyire egyszerű a történet...). A Cauldron gondozásában készülő Chasernek hasonló az alapkoncepciója, és nem titkoltan ebből a filmből merít ötleteket. A történet szerint a földi élet igen nehéz, hiszen az utcákat és a városokat teljesen elözönlötték a különféle bandák, és mindenhol tombol a bűnözés. Már 44 éve, hogy az első kolónia elérte a Mars felszínét, amelyben az emberek az egyetlen menekülési lehetőséget látták.

Mi egy ügynököt alakítunk, az úgynevezett Chaser ügynökségtől, és egy véletlen baleset folytán elveszítjük a memóriánkat. Nem tudjuk, hogy az egyes szervek miért vadásznak ránk, és még önmagunkkal sem vagyunk teljesen tisztában...

Megjelenés: 2002. október

Cold Zero: The Last Stand

Fejlesztő: JoWood



A nyár végén debütáló Cold Zero egy akció-kaland játék lesz, 3D-s motorral megtámogatva. A játékos John McAffrey-t, egy SWAT csapat volt mesterlövészét alakíthatja. Pályafutása akkor ért véget, amikor egy küldetés folyamán véletlenül lelőtt egy túszt. Azóta egy teljesen más szervezetnek dolgozik, amely neves cégek biztonsági feladatait látja el. A társaság egyik „kliense" a BioResearch, Inc., amely kifejlesztett egy genetikus fegyvert: ez a Cold Zero. Egy terrorista támadás eredményeképpen ez eltűnik, és a világot veszély fenyegeti. A mi feladatunk innentől természetesen egyértelmű. Meg kell állítanunk a terroristákat, és vissza kell szereznünk ezt a veszélyes eszközt, mielőtt az egész földgolyó megismerné pusztító erejét.

Megjelenés:2002. augusztus

Colin McRae Rally 3

Fejlesztő: Codemasters

A sorozat legújabb része rövid időn belül napvilágot láthat. Mint az eddigiekben, most is egy remek raliszimulációról van szó, amely jelen esetben a szó szoros értelmében profi lett. Az E3 zárt falai között kipróbált verzióban eszméletlen részletes dolgok is voltak. Gyönyörű időjárási effektek, félelmetesen jó törési és fizikai modell és eddig sosem látott élethűség jellemzik a mára már igencsak nagy hírnévre szert tett alkotást. Irányítása, akárcsak a korábbi részeknél, jól sikerült, de egy megrögzött arcade versenyjátékos-

nak bizony hozzá kell szoknia. A fejlesztők még maga Colin McRae-nek és navigátorának, Nicky Gristnek a teljes 3D-s modelljét is beleépítették az alkotásba, akik majdhogynem tökéletesen viszonyulnak az egyes fizikai hatásokhoz, rázkódásokhoz (és természetesen a „pilóta" sebességet vált, ügyködik, az anyósülés vezére pedig a kezében tartott adatok alapján próbálja egyengetni az utat...)

Megjelenés: 2002. harmadik negyedév

Dragon Empires

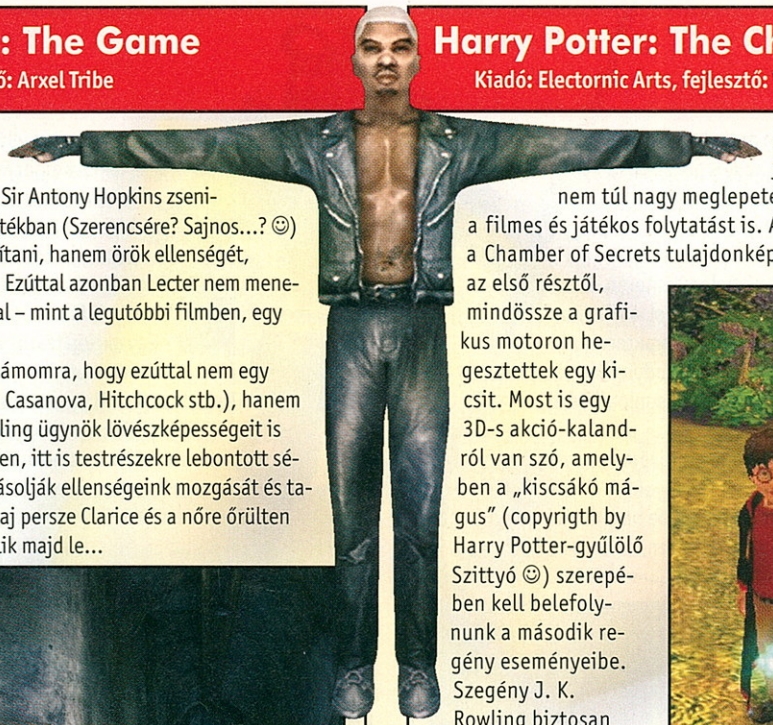
Fejlesztő: Codemasters

No kérem szépen, hát itt van az a játék, amely esetleg megrendítheti az Anarchy OnLine iránt érzett végtelen szeretetemet (bár ennek esélye – valljuk be – roppant csekély). Miért is? Ugyanis igen látványos MMORPG-ről van szó, amely olyan világban játszódik, ahol sárkányok vannak. Sőt, akár 50 különböző város tulajdonjogáért is harcba szállhat dicső klánunk (ha van ilyen egyáltalán). S ez az a pont, ahol már tetszik a dolog. Össze lehet állni és el lehet foglalni városokat. Ki lehet vetni adót, üzletet lehet nyitni. Eddig minden szép és jó. De hát ott vannak azok a csodás sárkányok is (fontos szerepük lesz a játékban), és ott vannak az átkozott ellenséges klánok, akiknek mindig pont a mi városunkra fáj majd a foguk. Magyarán nem elég elfoglalni, meg is kell tartani.

Megjelenés: 2002. tél

Hannibal: The Game

Fejlesztő: Arxel Tribe



Ismét hallgatnak a bárányok, vagyis Hannibál, a kannibál szabadon garázdálkodik – ezúttal nem a moziban, Sir Antony Hopkins zseniális alakításával, hanem PC-nken. A játékban (Szerencsére? Sajnos...? ☺) nem az emberevő doktort fogjuk alakítani, hanem örök ellenségét, Clarice Sterling különleges ügynököt. Ezúttal azonban Lecter nem menekül, hanem találkozni akar Clarice-szal – mint a legutóbbi filmben, egy kis barátságos közös vacsorára? ☺

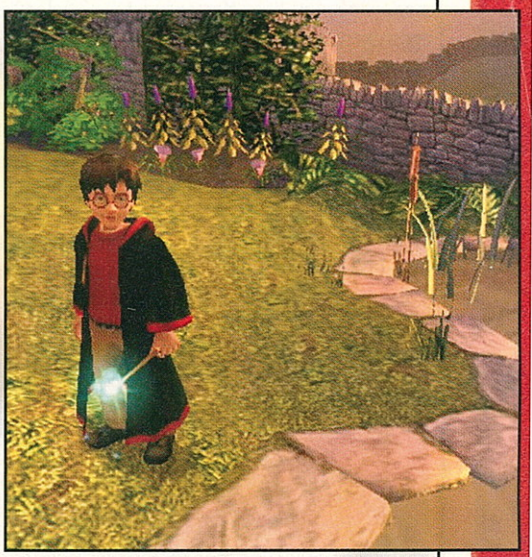
Némi meglepetést csak az okozott számomra, hogy ezúttal nem egy újabb kalandjátékról van szó (mint a Casanova, Hitchcock stb.), hanem egy „vérbeli" FPS-ről, amelyben Sterling ügynök lövészképességeit is kamatoztatnunk kell. Mint a SOFII-ben, itt is testrészekre lebontott sérüléseket láthatunk, amelyek befolyásolják ellenségeink mozgását és találatainak precizitását. A végső párbaj persze Clarice és a nőre őrülten vágyakozó sorozatgyilkos között zajlik majd le...

Megjelenés: 2002 vége

Harry Potter: The Chamber of Secrets

Kiadó: Electornic Arts, fejlesztő: Well Rounded Entertainment

A tavaly elkészült mozi és az EA-játék őrült sikere után, gondolom nem túl nagy meglepetés, hogy már gőzerővel forgatják a filmes és játékos folytatást is. A kiállításon látottak alapján a Chamber of Secrets tulajdonképpen nem sokban különbözik majd az első résztől, mindössze a grafikus motoron hegesztettek egy kicsit. Most is egy 3D-s akció-kalandról van szó, amelyben a „kiscsákó mágus" (copyrigth by Harry Potter-gyűlölő Szittyó ☺) szerepében kell belefolynunk a második regény eseményeibe. Szegény J. K. Rowling biztosan a fejét fogta az első progi kapcsán, ezért most ő is aktívan részt vesz a fejlesztésben, nehogy nagyobb ökörségek maradjanak bent a játékban. Az első részt lepipáló, forradalmi ötletekre azért ne számítsunk, de végül is az sem volt rossz, úgyhogy egy csinosabb és pontosabb Potter-játék szerintem maximálisan kielégíti a fanokat.

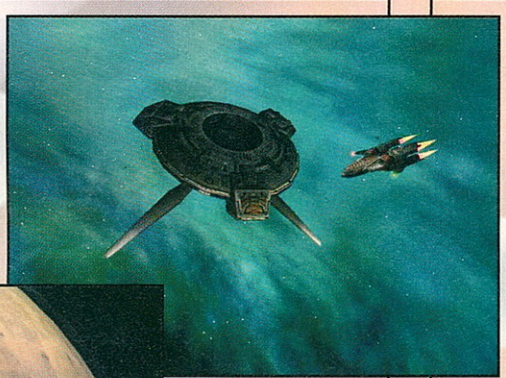


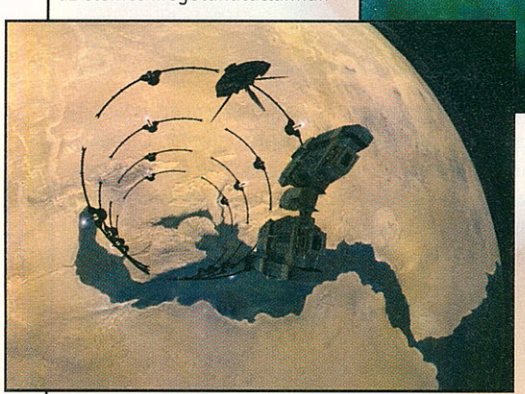
Megjelenés: 2002 vége

Homeplanet

Fejlesztő: Revolt Games

Igen izgalmas kis alkotásnak ígérkezik a Revolt Games aktuális fejlesztése. A Homeplanet egy teljesen saját grafikus motorral működő űrstratégia, amelyben igen fontos szerepet bíznak ránk. Lényegében elhagyjuk szülőföldünket, és azt az eleinte megoldhatatlannak tűnő célt tűzik ki elénk, hogy találjunk a galaxis egy távoli pontján egy eddig nem ismert másik lakható planétát. A történet akkor ér véget, ha ezt megleljük. A programban 20 különféle küldetésben kell majd helytállnunk, amelyek a szerint alakulnak, hogy mi miképpen végeztük el a köztes feladatokat. Ezért aztán többször is végigvihetjük, hiszen elméletileg egy esetleges újrakezdés alatt teljesen más játékélményben lehet részünk. Céljaink eléréséhez 60 különféle űrcirkálót is használhatunk majd, amelyeket kedvünk szerint alakíthatunk.



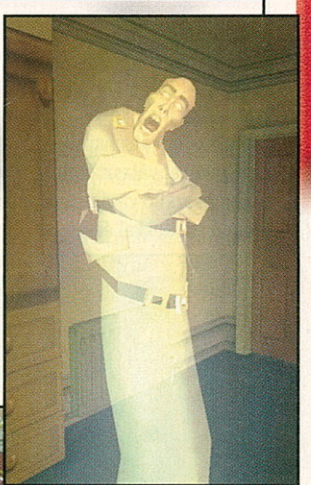


Megjelenés: nincs bejelentve

Ghost Master

Kiadó: Empire Interactive, fejlesztő: Sick Puppies

Igen érdekes stratégiai játéknak ígérkezik a Ghost Master. Alapkoncepciója szerint, a játékos egy olyan lélek, Ghost Master megtestesítője, akinek egyetlen „életcélja", hogy mindennemű emberi tevékenységet megszüntessen maga körül. Ezt persze nem gyilkolással, hanem a szellemek egy sokkal félelmetesebb fegyverével teheti: ijesztget... ☺. Ehhez természetesen minden létező eszközt bevethetünk, vagyis különféle formában jelenhetünk meg, lebegtethetünk tárgyakat, vagy csak egyszerűen hangunk erőteljes borzolásával hozhatjuk rá a frászt a szerencsétlen emberiségre. Ettől kezdve tehát, ha úgy vesszük, Casper szerepébe is beleélheted magad, bár mint tudjuk, neki nem nagyon megy a rémisztgetés. Lényegében mi döntünk, hogy miképpen távolítjuk el az embereket, egy a fontos, hogy sikerüljön...



Megjelenés: nincs bejelentve

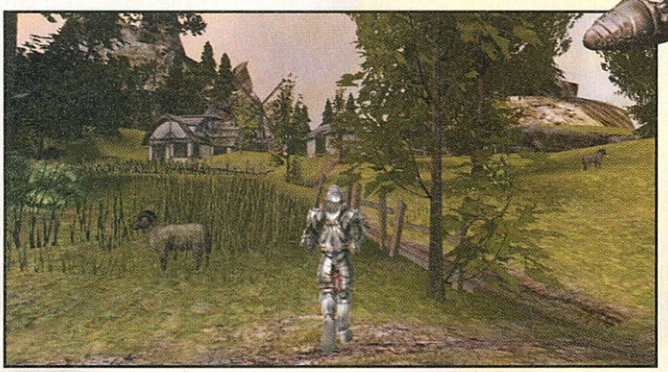
EXTRA

Gothic II

Kiadó: JoWood, fejlesztő: Xicat

Tavaly a szerepjáték-rajongók körében aránylag szép sikert aratott a Gothic, annak ellenére, hogy a pocsék marketing miatt alig lehetett hallani/olvasni az angol verzióról. A folytatást ezúttal a JoWood adja majd ki, és 2002 telére már angol verziót ígérnek. A Gothic II képei nagyon szépnek tűnnek, bár a Morrowindet a megjelenítés terén egész biztosan nem fogja lefölözni. A textúrák az első részhez képest négyszer olyan részletesek lesznek, és a karakterek is kidolgozottabbak, viszont nem valószínű, hogy a modern kártyák effektusait (pl. pixel shader a vízhez) a Morrowindhez hasonlóan itt is megtaláljuk...

A kiállításon igazi égimeszelő, amazonruhába öltözött babezek pózoltak kardokkal a kezükben, akik ZeroCoolnál is nagyobbak voltak.☺ Az RPG-elemek újdonságairól még nem sokat tudni, de ha legalább annyira komplex világgal lesz dolgunk, mint az első részben, akkor nem kell panaszkodnunk...



Megjelenés: 2002 vége

Knight Rider

Fejlesztő: Davilex

A 80-as évek talán világszinten is legnagyobb sikersorozatának, a Knight Ridernek jelenkori, virtuális megvalósításáról van szó. Nem újkeletű egy ilyen alkotás, hiszen már korábban is születtek ilyen programok, kezdetben az Amiga és C64-es gépekre. A Davilex gondozásában készülő reménysugárról egyelőre alig lehet információkat találni, de az már biztos, hogy egy akciójátékról van szó. Természetesen a sokak által bálványozott csodamasinát, K.I.T.T.-et (Knight Industries Two Thousand) is a kezünk alá adják, így rengeteg érdekes küldetés állhat majd előttünk. Az egykori álommasina, a még ma is remekműnek számító Pontiac Firebird volánja mögé természetesen a nőcsábász macsó, Michael Knight került, akit mi, játékosok alakítunk majd. Mivel minden, a sorozatból ismert extra lehetőséggel fel lett szerelve a masina, izgalmasnak ígérkezik a ma még igencsak titkolt játék.

Megjelenés: nincs bejelentve

Lethal Dreams

Kiadó: Russobit M, fejlesztő: Burut

Dungeon Siege-szerű 3D-s motort és Magic and Mayhem-szerű akció-stratégiai-RPG-s játékmenetet ígér az orosz fejlesztésű Lethal Dreams. Hat fiatal mágust irányíthatunk, akik egy hat részre tört rejtélyes varázstárgy darabjait birtokolják. Hőseink mindegyike más mágiaiskolát követ, így hatféleképpen játszhatjuk végig a progit, illetve a multiplayer partik során bármelyiküket választhatjuk. Az ellenséges mágusokkal és néha egymással is szembeszálló varázslónkkal különféle lényeket idézhetünk meg, illetve támadó spellekkel érvényesülhetünk.

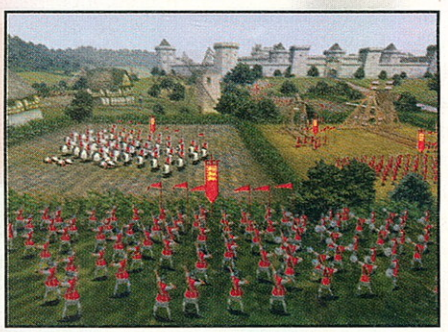
A játék stratégiai része a szokásos földfoglalós biznisz: egy hatalmas térképen adott helyről indulva kell újabb és újabb területeket megszereznünk. Emellett nagy szerepe lesz a sztorinak és az NPC-kkel folytatott párbeszédeknek is, amelyek állítólag a játékmenetet is befolyásolhatják.

Megjelenés: 2003.

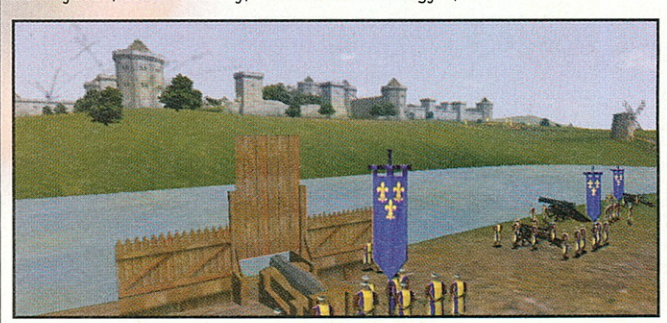
Medieval: Total War

Kiadó: Activision, fejlesztő: Creative Assembly

Imádtátok a Shogun-t? Ugye, igen? Nos, akkor jó hír mindenkinek, hogy itt van végre a Medieval:Total War! Ez azt jelenti, hogy a Shogun-alapokra épülő, Európában, a kereszteshadjáratok idején játszódó játék végre a kezünk ügyében lesz.



ZeroCoollal egy exkluzív látogatás keretében meg is néztük, sőt azt is láthattuk, ahogy a Sir Robin által vezetett magyar seregek (mert ilyen is van benne) fejvesztve menekültek egy gyenge német támadás elől. Az egész szépséges és jó, bár kissé furcsa, hogy kihagyták a játékból a várak egyik legfőbb funkcióját: az íjászok nem lőnek a támadókra. Mindenesetre a csaták nagyon látványosak, és van remény, mert bár kicsi a magyar, de erős!

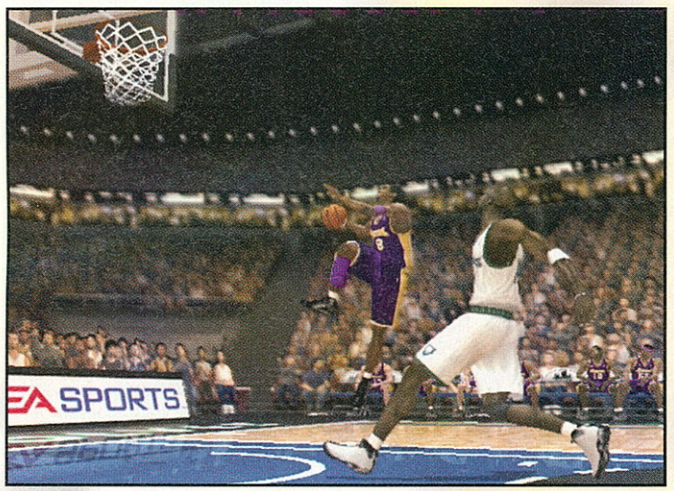


Megjelenés: 2002. negyedik negyedév

NBA 2003

Kiadó, fejlesztő: EA Sports

Végre sokkal realisztikusabb lesz a lepattanózás (ha még emlékeztek, ezzel igen sok gond volt az előző részekben), sokkal folyamatosabb lesz a játékosok mozgása (bár a ragasztott labda megmarad), szebb zsákolások és részletesebb mocap segít abban, hogy az NBA továbbfejlődhessen. Mindemellett újdonság, hogy eredeti pályákon felvett hangeffektek szólnak majd a játék újratervezett hangrendszerében. Állítólag a prakkerolás (alias pakolás vagy levegőben történő szerelés) továbbfejlesztése nagyon látványos lesz, míg bizonyos játékosok valós életbeli mozdulataikra szabott spéci passzolási lehetőséget kapnak. A többi animációt is (labdavezetés, futás, séta) átdolgozták, jobbá tették. Az én kezemben csak 5 másodpercig volt a kontroller, addig is behajítottam Antoine Walkerrel egy 3 pontost az xboxos változatban. Ez egyből szimpatikussá tette az új NBA-t ☺.



Megjelenés: 2002. harmadik negyedév

NHL 2003

Kiadó, fejlesztő: EA Sports

Amikor odabattyogtam az NHL-t bemutató úriemberhez, azt vártam, hogy az NBA 2003-mal legalább megegyező mennyiségű újdonságözönről számol majd be. Sajnos mélységesen csalódnom kellett. Ugyanis a Game Breaker mód, amely tán a legnagyobb újdonság, nem más, mint a Breakaway Cam továbbfejlesztése. A többi változás javarészt kozmetikai jellegű. Például a mérkőzés hangjait egy teljesen valódi NHL-meccsen vették fel, így tuti, hogy autentikus. Állítólag továbbfejlesztették a kapusok mesterséges intelligenciáját. Egyrészt ez már nagyon rájuk fért, másrészt pedig a kinti demón ennek nyomát sem láttam: megint betonportások voltak. Továbbfejlesztés még az EA GameStory 2: ez egyfajta statisztika, amely meccs előtt érdekességeket árul el a sportolókról. Ami valóban újdonság, és magam is láttam, azok a spéci lövőcselek (illetve passzcselek), amelyeknek nyolc új fajtája kerül be a progiba.

Megjelenés: 2002. harmadik negyedév

Operation Flashpoint: Resistance

Kiadó: Codemasters, fejlesztő: Bohemia Interactive

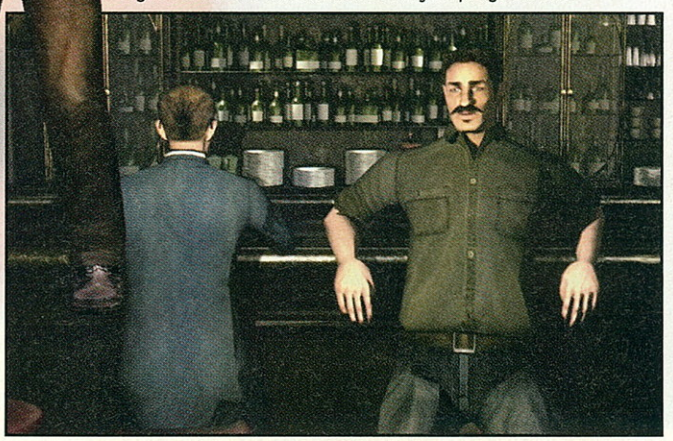
A tavalyi év óriási meglepetése volt az Operation Flashpoint, amely gyorsan a taktikai shooterek királyává nőtte ki magát, és a későbbi Ghost Recon sem tudta egyértelműen letaszítani trónjáról. A hamarosan megjelenő második hivatalos küldetésben az amerikai, majd az orosz fél után ezúttal az ellenállás soraiba állhatunk be. A játék főszereplője Victor Troska, ex-Special Forces ügynök, aki visszavonultan éldegél Nogova szigetén, amely nincs túl messze az első játék eseményeinek a helyszínétől... Amikor a szovjet seregek megzavarják békés nyugalmát, Troska kénytelen-kelletlen fegyvert ragad, és belép a szerveződő ellenállásba, majd annak vezetőjeként szembeszáll a muszkákkal. Mivel komplexitásában és játékmenetében a Flashpoint még ma is a legkirályosabb, ezért ezen nem kellett változtatni, viszont – végre – alaposan feljavították a grafikus motort, amelynek köszönhetően a textúrák sokkal magasabb felbontásúak lesznek, az emberi modellek pedig jóval részletesebbek.

Megjelenés: 2002. június

Post Mortem

Kiadó, fejlesztő: Microids

Hála a franciáknak, nem hal ki teljesen a kalandjátékok műfaja sem. A szintén kiállított Syberiáról már írtunk előzetest, a másik Microids adventure pedig a 20-as évek Franciaországában játszódó Post Mortem. A két háború közti időszakban az okkult tudományok az egész világon elképesztően divatosak, de a tudomány hívei minden erővel megpróbálják a háttérbe szorítani a mágikus hiedelmeket. A Post Mortem sztorija a valóság és a mágia határán játszódik, az „őrület és a józanság között". A főszereplő Gus MacPherson, egy amerikai detektív, akit egy érzéki nő bérel fel, hogy nyomozzon ki nővére és sógora gyilkossági ügyében, akiknek a lefejezett hullájára egy szállodaszobában találtak rá. A darkos hangulatú grafika és sztori mellett teljesen új dialógusrendszert fedezhetünk fel majd a programban.



Megjelenés: 2002 vége

EXTRA

Postal 2

Fejlesztő: Running with Scissors

Emlékeztek még az egykor óriási sikert aratott, Carmageddon című autós progira? Ebben olyan szintű brutalitásra lelt a játékos, amit máshol még sohasem tapasztalhatott. Hasonló érzésben lehetett része annak az ártatlan gamernek, aki kipróbálta a már régebben megjelent, szintén hatalmas visszhangot keltett Postalt. Lényegében egy fix nézőpontos brutalitás volt,

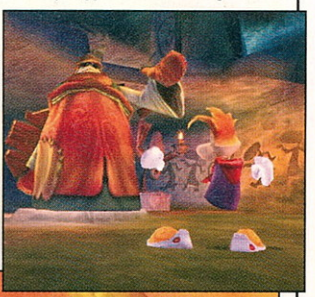
amelyben szinte kizárólag a pusztítás volt a cél. A folytatásban ez mit sem változott. Mi egy brutális, mindenre elszánt sorozatgyilkost alakítunk, akinek egyetlen célja az öldöklés. Egy igencsak felspékelt 3D-s grafikus motor mellett szinte minden létező eszközt felhasználhatunk az öldökléshez. Valószínűleg ezt is több országban betiltják majd, de azért kíváncsian várjuk a megjelenését...

Megjelenés: 2002 ősze

Rayman 3: Hoodlum Havoc

Kiadó: Activision, fejlesztő: Viacom

A francia Ubi Soft a jelek szerint még mindig favorizálja a Rayman játékok kiadását. Ismét az igen nyakatekert és olykor kissé lehetetlen mutatványokra is képes lény bőrébe bújhatunk bele , hogy a veszélyekkel dacolva vészeljünk át minden kalandot. Persze az élet nem olyan könnyű, mint szeretnénk. Kis teremtményünkre több, teljesen új, bizarr monszta is feni a fogát, így nemcsak a feladatokra, hanem saját testi épségünkre is komoly figyelmet kell majd fordítanunk. A játék egy teljesen új grafikus motort kapott: egy eleddig nem látott, nagyon jópofa, rajzfilmszerű világ tárul majd elénk. A fejlesztők elmondása szerint még új, az eddigieknél sokkal szórakoztatóbb módokat is kitaláltak, sajnos azonban egyelőre titkolják ezeket.

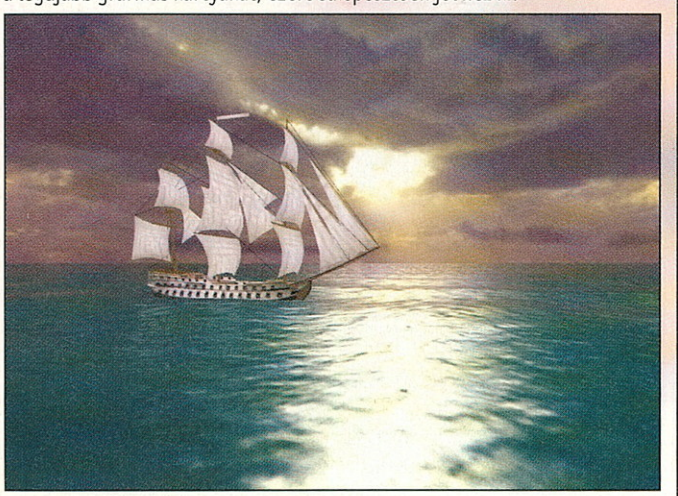


Megjelenés: 2002. november

Sea Dogs II

Kiadó: Bethesda, fejlesztő: Akela

Az Elder Scrolls sorozat mellett a Bethesda másik nagy sikert aratott játéka a Pirates!-et idéző Sea Dogs volt. Az E3-on zárt ajtók mögött mutatták be a folytatást, amely már most nagyon ígéretesnek tűnik. A Sea Dogs II-ben 25 (sajnos megint kitalált ...) sziget lesz, amelyet a jól ismert európai nagyhatalmak birtokolnak: Anglia, Franciaország, Spanyolország, Portugália és Hollandia. A legtöbb város kikötőjét jól felfegyverzett parti erődök fogják őrizni, amelyek azonnal tüzet nyitnak a „huncutkodó" kalózokra. Emellett trópusi szigetek mellett is lehorgonyozhatunk, hogy partra szállva elásott kincsek vagy csempésztanyák után kutassunk.
A kellően nagy populációjú településeken rengeteg emberrel beszélgethetünk, hogy különféle küldetéseket szedjünk össze tőlük. A grafika támogatja a legújabb grafikus kártyákat, ezért elképesztően jól néz ki.



Megjelenés: 2002 vége

Soldiers of Anarchy

Kiadó: Simon and Schuster, fejlesztő: Silver Style Entertainment

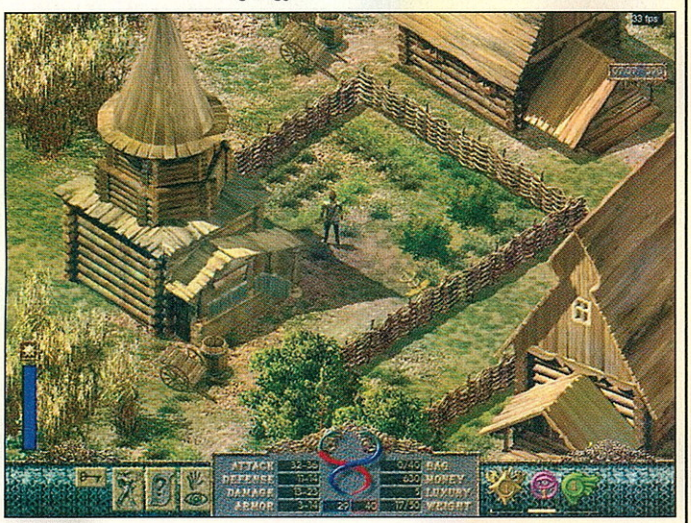
A kicsit elcsendesült Simon & Schuster Interactive a jelek szerint kezd visszatérni a régi kerékvágásba. Folyamatosan jelentik be legújabb portékáikat, amelyek közül a legutóbbi a Soldiers of Anarchy. Lényegében egy 3D-s stratégiai alkotásról van szó, amelyben a játékos egy kis csapat veterán katonát irányíthat. Mint minden stratégiai játékban, itt is gyűjtögetnünk kell a különféle nyersanyagokat a létfenntartáshoz, és természetesen különféle cseles taktikák bevetésével meg kell állítanunk az ellent. A játékban keverték a valós és a körökre osztott stratégiai programok legkedveltebb jellegzetességeit. Küldetéseink sikeres végrehajtásában rengeteg fegyver és különféle jármű is a rendelkezésünkre áll majd. Multiplayerben is megmérkőzhetünk egymással, akár olyan játékmódokban is, amelyek eddig nem voltak jellemzőek (sajnos egyelőre nem árulták el, hogy melyek ezek...).

Megjelenés: 2002. október

Spells of Gold

Kiadó: Russobit M, fejlesztő: Jonquil

A nagy 3D-s dili mellett még mindig sokan szeretik a szépen kidolgozott izometrikus szerepjátékokat. Nekik szeretne kedvezni a Jonquil fejlesztőcsapata. A Spells of Gold érdekessége, hogy nemcsak RPG-s, hanem kereskedős elemeket is tartalmaz. Maga a világ a tradicionális fantasyket idézi: elfek, törpék, élőhalottak és sok más rémség él itt. A bejárható világ hatalmas, és különböző politikai, valamint kereskedelmi egységekből áll. A főhős egy kereskedő, aki különféle mágikus kapukon teleportálja magát, hogy ügyesen sáfárkodva meggazdagodjék. Így vannak ezzel a különféle banditák, korrupt mágusok és egyéb rosszindulatú egyének is, akik hősünk nehezen megszerzett vagyonkájára pályáznak, ezért mágikus és fegyveres csaták tömkelegében kell részt vennünk a végső győzelemhez.



Megjelenés: 2002. ősz

Star Trek: Elite Force II

Kiadó: Activision, fejlesztő: Ritual Games

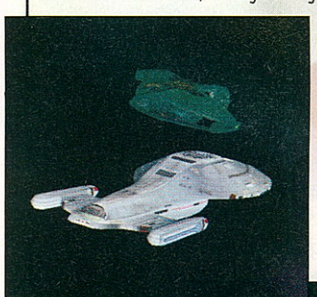
2000 végén készítette el a Ravensoft a Star Trek: Elite Force nagy sikert aratott első részét. A folytatással már nem tudta megbízni a Ravent, mert ők a Soldier of Fortune II-vel és a Jedi Outcasttal voltak elfoglalva, így most a Heavy Metal FAKK 2-ről elhíresült Ritual kezébe került a fejlesztés.
A játék nagy újdonsága, hogy végre nem leszünk beszorítva a Voyager űrhajó falai közé, hanem – hála az Activision-licencjogainak, amely az egész Star Trek-univerzumra kiterjed – ezúttal a Next Generation világában járunk. Jó hír a sorozat rajongóinak , hogy a jó öreg Jean Luc Picard, alias Patrick Steward ismét a fedélzetre lép, és a játék főszereplőjének, Alex Munroe-nak osztja majd az észt. A grafikus motor a Quake 3: Arena jóval fejlettebb változata lesz, és talán megbízhatunk a Ritualban, hiszen a FAKK 2-vel is csodálatos munkát végeztek.

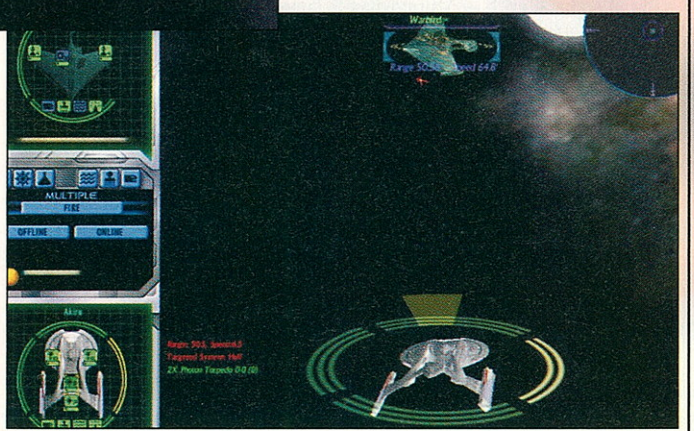
Megjelenés: 2003

Star Trek: Starfleet Command III

Kiadó: Activision

Az utóbbi időben kicsit elcsendesedtek a Star Trek játékok. Egykoron özönlöttek, és bejelentés bejelentést követett. Hamarosan visszatérünk ehhez a helyzethez, és az áradat első képviselői között lesz a Starfleet Command sorozat következő, harmadik epizódja is. Lényegében most is egy stratégiai szimulátorról van szó, amelyben a játékosnak megadatott az a lehetőség, hogy saját űrcirkálóját teljesen egyedire szabja. Az egyjátékos módban több oldalról (Klingon, Romulan és Föderáció) is nekivághatunk a kalandoknak, természetesen mindegyik faj esetében a maga kis előnyével és hátrányával. Különféle multiplayer módokban is próbára tehetjük majd magunkat, ahol természetesen az ellenfelek teljes megsemmisítése az elsődleges cél.



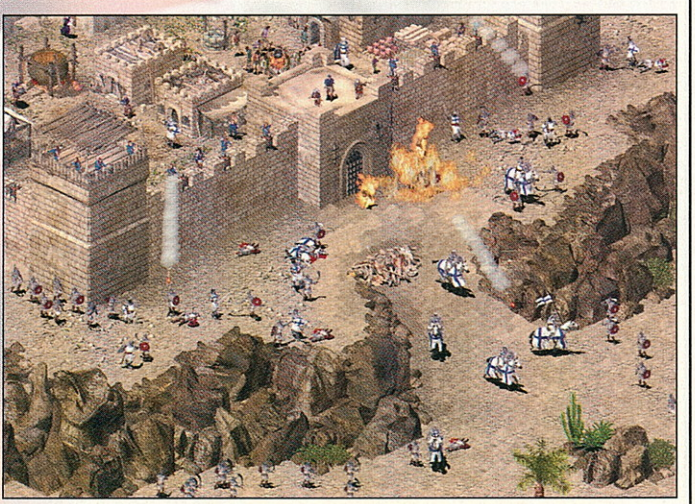


Megjelenés: nincs bejelentve

Stronghold: Crusader

Kiadó: Take 2, fejlesztő: Firefly Studios

Emlékeztek még az érzésre, amikor Ti magatok építhettetek várat? Ugye milyen buli volt? Na most ugyanezt lehet majd megtenni arab környezetben, a kereszteshábórúk idején, ahol választhatunk, hogy európai színekben, vagy valamely helyi hatalmasság oldalán szállunk harcba. Természetesen, mivel kiegészítőről, illetve továbbfejlesztésről van szó, mindig kell valami új. Ezúttal itt 25 eddig nem látott egység szerepel majd: orgyilkosok, lovas íjászok, arab gyalogosok, sőt újfajta ostromgépekkel lehet majd lerombolni az új grafikát. S akkor ez lesz az új várépítő fíling! Természetesen a csata mellett menedzselni kell majd a várost is (remélem, nem úgy, hogy 25 templomot kell építeni, mint az első részben),s mindemellett lehet ostromolni! No ez a lényeg, a népek meg majd csak ellesznek valahogy, amíg mi csatázunk.



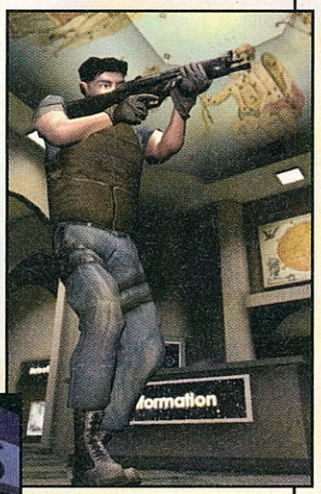
Megjelenés: 2002. ősz

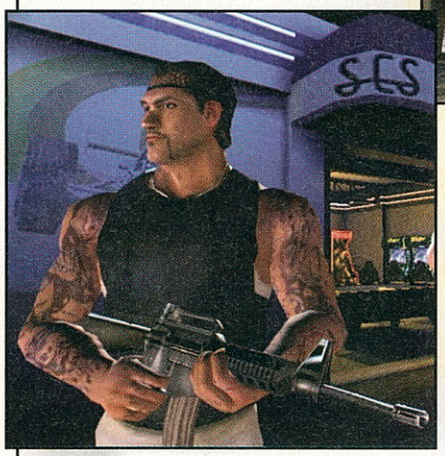
EXTRA

SWAT: Urban Justice

Kiadó: Vivendi, fejlesztő: Sierra Studios

Az idei E3-as játékkiállítás egyik gyöngyszeme a legújabb SWAT volt. Igaz, nem várják annyian, mint mondjuk a Doom 3-at, de az már most biztos, hogy igen jó kis játék lesz ez. A cél lényegében mit sem változott. Feladatunk ismét a jók védelmezése és a bűnözés visszaszorítása az egyre romló városokban. Néhány valós és még több kitalált küldetést kell majd végigizgulnunk, némileg megváltozott jelleggel. Mostantól kezdve akár női karaktert is választhatunk, ami némileg ellentmond a valóságos elképzeléseknek. Fegyverarzenálunk megfelelő





összeállítása és a csapatjáték pontos használata ezúttal is alapkövetelménynek számít, ezek helyes alkalmazása nélkül esélyünk sem lesz. A grafikus motoron rengeteget javítottak, és a játék hangulatát rengeteg apró, ám mégis fontos elemmel dobták fel...

Megjelenés: 2002. szeptember

War & Peace

Fejlesztő: Microids

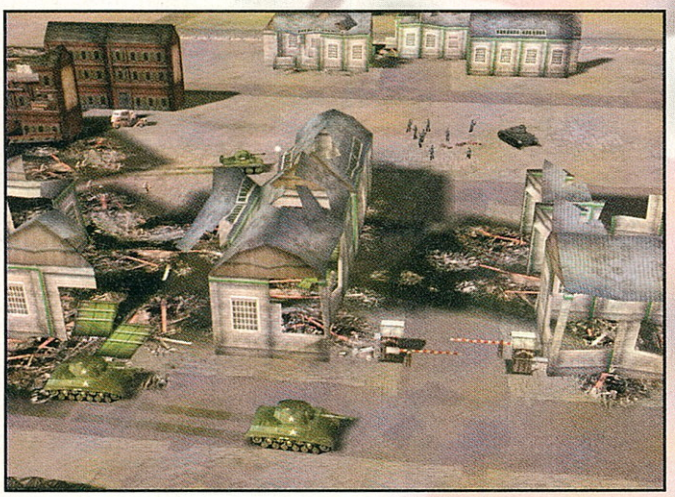
Ez a játék igazi forradalmat ígér (ilyet már láttunk többet). Nem elég, hogy a napóleoni háborúk idején a fél világot el kell foglalnunk (tudom, ez semmiség csupán), mindemellett az általunk irányítható hat ország teljes taktikai repertoárját nekünk kell kézbe vennünk. S ez a politika, a gazdaság, a geopolitika, a diplomácia, a hadsereg és a taktika. Na, ez így már elég komplikáltan hangzik. Szerencsére elég jól néz ki: a bedöntött falú, félig lángban álló városok, a kikötőkben vagy partközeli öblökben találatot kapott és süllyedő hajók, a hadsereg útjába kerülő terepakadályok mind-mind igen látványosak. Arról nem is beszélve, hogy akár a piramisok árnyékában is csatázhatunk. Itt derül ki igazán, ki a legény a gáton, pontosabban a csatamezőn! Egyébként is én vagyok Napóleon!

Megjelenés: nincs bejelentve

WWII: Frontline Command

Kiadó: Codemasters, fejlesztő: Bitmap Brothers

A Bitmap Brothers még a nyolcvanas években C64-en és Amigán kezdte a pályafutását, és olyan klasszikusokkal büszkélkedhet, mint a Xenon, a Cadaver, a Chaos Engine vagy a Z, így nagyon sokat várunk a második világháborút feldolgozó RTS-üktől is. A készítők szerint „ez az első olyan valós idejű háborús stratégia, amely nemcsak steril terepasztalt mutat be, hanem az emberek pszichológiai részére is hangsúlyt fektet." Ez mondjuk kapásból nem

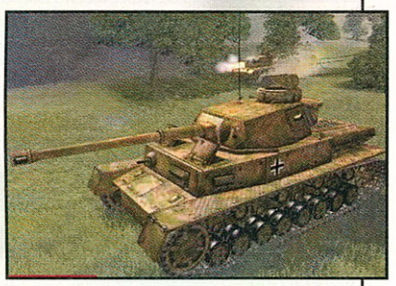


igaz, hiszen a Close Combat sorozat is erről vált híressé, de azért a katonák és tankok valósághű ábrázolása, a nagyon meggyőző 3D-s grafika és a remek kezelőfelület láttán elnéztük nekik ezt a kis „csúsztatást"...
Amúgy 25 küldetésben vehetünk részt, és az 1944-es normandiai partraszállás után kapcsolódhatunk be az eseményekbe.

Megjelenés: 2002. ősz

WWII RTS

Kiadó: 1C, fejlesztő: Maddox Games



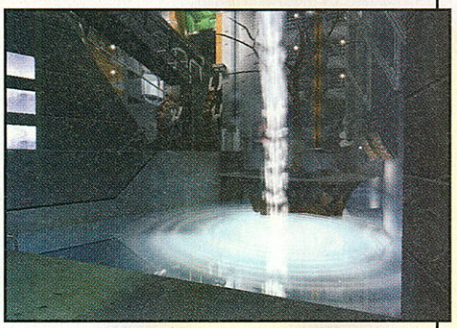
Az orosz 1C és a Maddox Games közös munkájának eredménye ez a játék. A címe még változhat, de már most is egyértelműen megadja az alkotás témáját. Vagyis a második világháború valóságába kerülünk, ahol szinte mindre figyelnünk kell majd, vagyis nemcsak földi, hanem akár légi támadásokat is indíthatunk, ami még valószerűbbé teszi a hangulatot. Remek 3D-s grafikus motor, elfogadható feeling és kiváló játékmenet jellemzi a programot. Az E3-on kipróbált változat még kicsit korai stádiumban volt, és a mesterséges intelligencia bizony csiszolásra szorult. Ez a csapat fejlesztette egyébként a kategóriájában igen nagy sikereket elért IL–2 Sturmovikot is, amelynek már a kiegészítése is majdnem elkészült.

Megjelenés: 2003. második negyedév

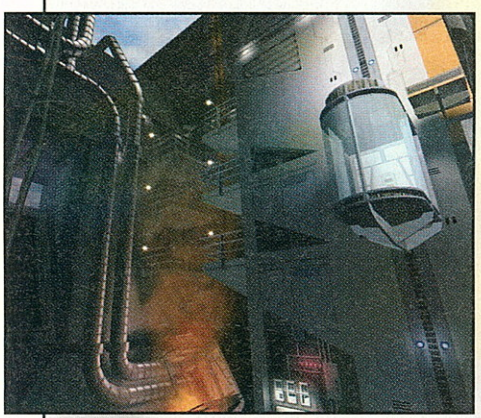
EXTRA

Y-Project

Fejlesztő: Westka Interactive



A német Westka Interactive gondozásában készülő játék volt a show egyik legreménytelibb FPS alkotása. A történet szerint egy, a Földtől igencsak távol lévő planétán vagyunk, ahol legfőképpen a hosszú évek alatt kialakult élővilággal kell megküzdenünk. A játék a legutóbbi Unreal grafikus motorját használja, természetesen a Karma és további remek engine-ek beágyazásával (utóbbi a fizikai motor élethű megalkotásában segédkezik). Különlegessége, hogy a játékos többízben is választás elé kerül, hogy az egyes részfeladatokat miként hajtja végre. A harcias sereg vagy a békésebb tudósok szemszögéből is vizsgálhatjuk majd a kérdéseket, és hamar rájövünk, hogy a két nézőpont mennyire eltérő. Így bizony érdemes lesz többször is végigvinni, hiszen újabb és újabb elemek kerülhetnek elő.

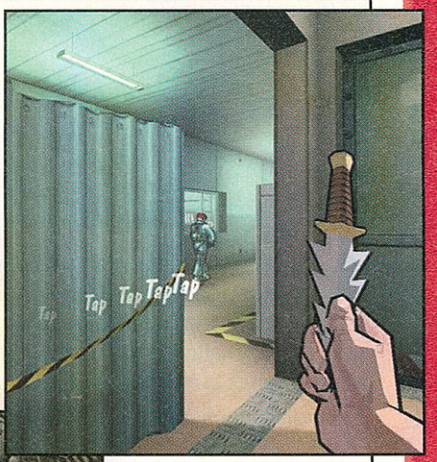


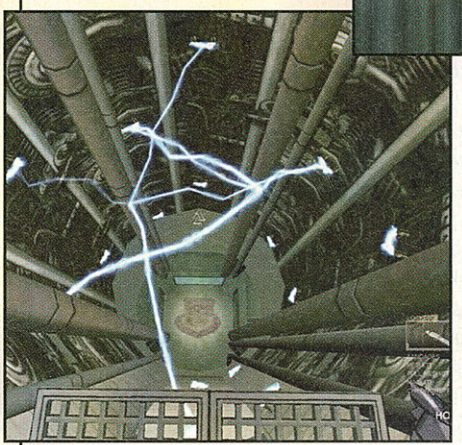
Megjelenés: 2003. március

XIII

Fejlesztő: Ubi Soft

A sok meglepő esetleg furcsa alkotás közül talán ez ugrik ki a leginkább. A XIII egy korábban elterjedt képregényen alapszik, amelyben a játékos a létező legkülönlegesebb helyeken fordul meg, és rengeteg emberrel ismerkedik meg. Az aktuális Unreal grafikus motor igen egyedi megvalósítása ez, hiszen míg maga a játéktér a legtöbbször nagyon szépen, realisztikusan lett kidolgozva, addig a saját, illetve az ellenfeleink karakterei rajzfilmszerűek, vagyis egyszerűek, mégis nagyon ötletesek (kb. úgy kell elképzelni, mint a Dragon's Lair 3D esetében). A program további érdekessége, hogy kalandjaink során minden mozdítható testet fegyverként használhatunk, legyen az egy cserepes növény vagy egy izzó cigarettacsikk...





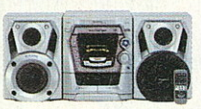
Megjelenés: 2003. január

EXTRA

Gyűjtsd össze (6) barátodat és (2) csomag Panasonic Power Max 3 elem feliratát, hogy nekivághassatok a küzdelemnek! Ha a kivágott feliratokat visszaküldöd az alábbi címre, és megnyered a Panasonic játékának fődíját, barátaiddal **ausztriai raftingtúrán*** küzdhettek az elemekkel.

*a részvétel feltétele: biztos úszástudás, 16 év feletti életkor

A sorsoláson
① db Panasonic **mini-hifi** rendszert,



③ db hordozható **MP3 kompatibilis CD játszót**, valamint

③ db **sétamagnót** is nyerhetsz.

A nyereményjátékban a Panasonic Magyarország Kft. és a Nexus Reklámügynökség dolgozói nem vehetnek részt. A nyerteseket levélben értesítjük.

Sorsolás időpontja: 2002. július 22., 10 óra • **Sorsolás helyszíne:** Bp., 1117 Neumann J. u. 1.• **Beküldési határidő:** 2002. július 15. • **Cím:** 1386 Budapest, Pf. 906 • A borítékra írjátok rá: **Küzdj az elemekkel!**

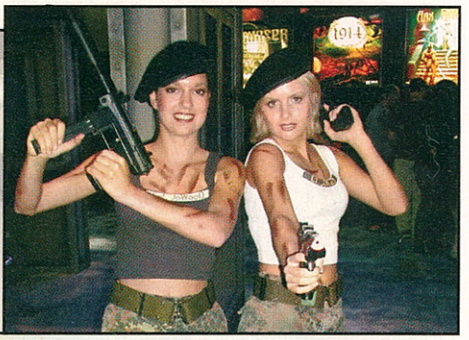
www.panasonic.hu

Panasonic

GameStar

E3-RÁADÁS

AVAGY AMI HELYHIÁNY MIATT (MAJDNEM) KIMARADT



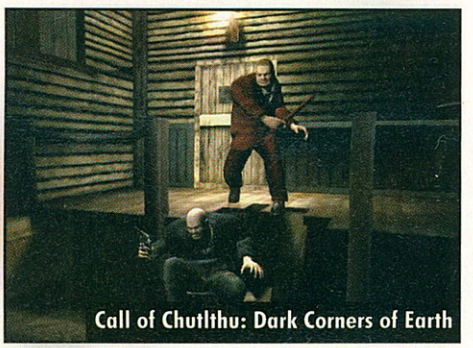
Most pedig néhány szót azon alkotásokról, amelyek valamilyen formában szintén jelen voltak az idei E3-as játékkiállításon, csak vagy hallottatok már róluk, vagy eddig még nem adtak ki elég információt...

Először is tekintsük át az idehaza legnagyobb sikernek örvendő kategóriát, az akciójátékok kifogyhatatlan tárházát. A 2000-es év legjobbnak kikiáltott online alkotásának, a Counter Strike-nak, már egy jó ideje készül a folytatása. Az évek folyamán szinte alig csökkent a játékosok lelkesedése, vagyis még ma is hatalmas sikernek örvend az első epizód. A **Condition Zero** ennél jóval többet ígér, hiszen a kezdetben csak online működő alkotásba immáron egy igen komoly egyjátékos mód is belekerült. Innentől kezdve aztán mindenki próbálkozhat-gyakorolhat, még azok is, akik viszonylag ritkán jutnak internetközelbe. Összesen 75 küldetésben kell majd helytállnunk, amelyek során nem kevesebb, mint 225 alfeladat vár majd ránk. A tavalyi év nagy sikerének könyvelhető el a Serious Sam, amely nem éppen amiatt lett emlékezetes, hogy gondolkodni kellett benne. Ehhez igen hasonló alkotás készül az orosz GSC GameWorld műhelyeiben. A **FireStarter**ben féktelen harcok és villámgyors játékmenet vár ránk. Rengeteg pálya, még több fegyver, ezernyi powerup és lehetőség színesíti majd a játékélményt. Természetesen hálózatban is megmérkőzhetünk majd a többiekkel, a már jól megismert deathmatch és a hozzá hasonló módok bármelyikében. A játékot egy saját fejlesztésű grafikus motor hajtja, amelyről ugyan nem lehet elmondani, hogy tökéletes, mégis nagyon jól néz ki. A már régebben C.O.N.S.E.A.L. néven debütált, szintén akció alkotás is jelen volt a show egy rejtett zugában. Ám némi változtatáson esett át, hiszen a neve mostantól kezdve **K-Hawk: Survival Instinct**. Az alapkoncepció nem változott: vagyis mi egy ügynöknőt alakítunk, akinek különféle feladatokat akasztanak a nyakába. A történet szerint a főhősnő helikoptere egy eleinte lakatlannak látszó szigetre zuhan. Persze hamar kiderül, hogy a helyzet nem ennyire rózsás. Hamarosan rájövünk, hogy muszáj lesz rendet raknunk ezen a helyen... A **No One Lives Forever 2**-ben ismét felvehetjük a harcot a gonosz ellen, természetesen most is Cate Archer, a szexi hölgy szerepébe bújva. Feladatunk tulajdonképpen az életben maradás, hiszen a világ legveszélyesebb bérgyilkosa feni ránk a fogát, akinek egyetlen célja, hogy elpusztítson minket. Végül, de nem utolsósorban jelen volt a **IGI 2: Covert Strike** is, sajnos csak zárt ajtók mögött (ahova azért nekünk sikerült befurakodnunk ☺). Egy taktikai akciójátékról van szó, amelyben az első részhez hasonlóan kell majd cselekednünk. Legfontosabb újítások a grafikus motoron és a mesterséges intelligencián figyelhetők meg. Remek kis program lesz, de valószínűleg nem átütő siker.

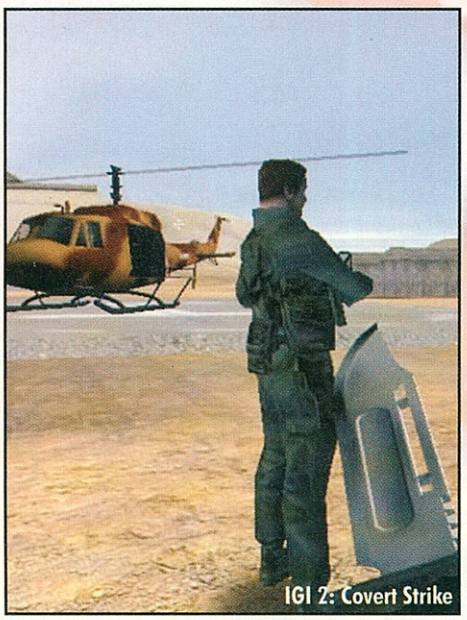
Egy huszáros vágással átevezünk a kalandjátékok egyre szűkülő világába. A **Call of Chutlthu: Dark Corners of Earth**-ről már évek óta lehet hallani. Sajnos, még mindig csak készül, úgy tűnik várnunk kell rá. Olyan ígéretes alkotás ez, amelyben nagy hangsúlyt kapott a félelem. A fejlesztők nem titkolt célja, hogy az eddigi legizgalmasabb horrorprogit alkossák meg, amelyhez az alapot Howard Phillips Lovercraft történetei adják. A show egyik legjobban titkolt, és talán legnagyobb érdeklődésre szert tett kalandjátéka, a LucasArts egykori nagy sikerének folytatása, a **Full Throttle 2**. Még elég sok időnek el kell azért telnie ahhoz, hogy ismét belebújhassunk a borostás motoros

FireStarter

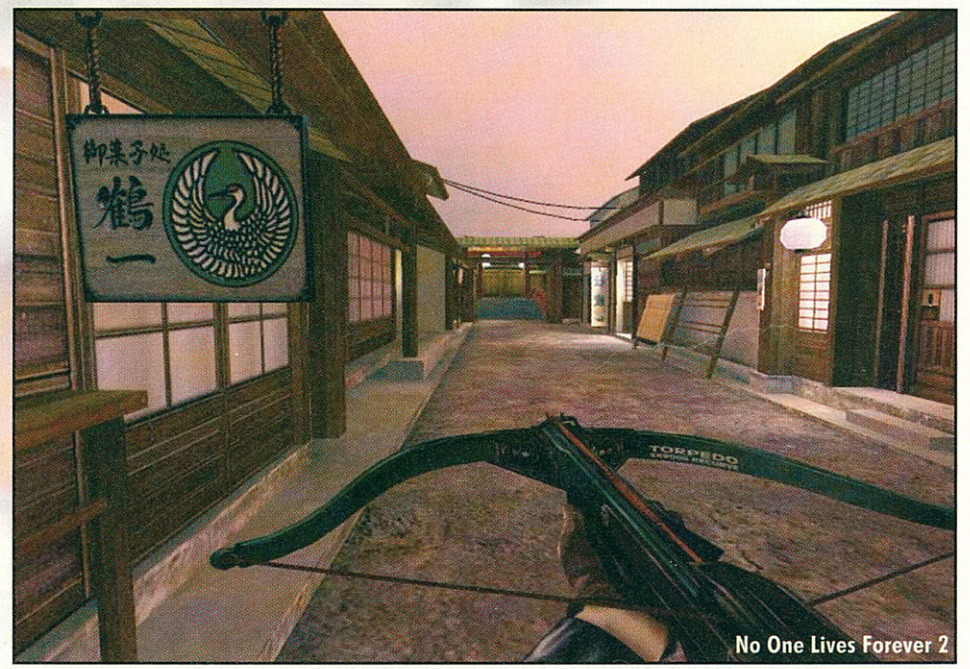
K-Hawk: Survival Instinct



Call of Chutlthu: Dark Corners of Earth

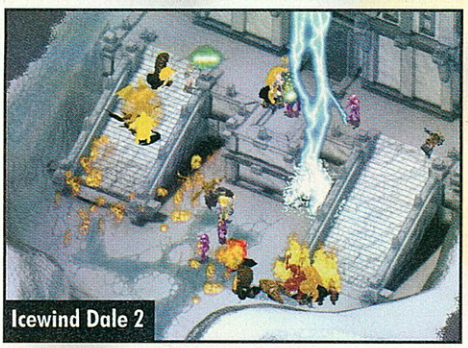


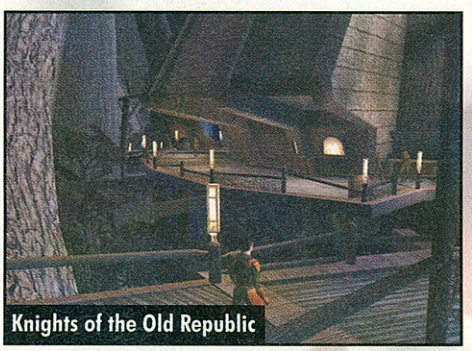
IGI 2: Covert Strike



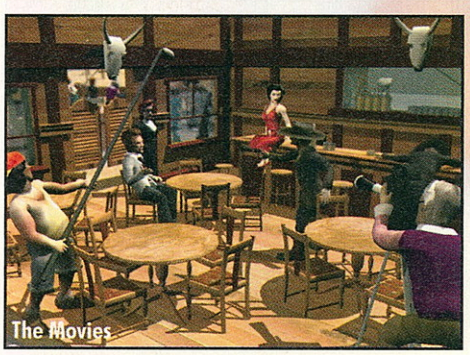
No One Lives Forever 2

Dragon Empires


Icewind Dale 2


Knights of the Old Republic

Mistmare


The Movies

kalandvágyó bőrébe, de megnyugodhatunk... hiszen valóban fejlesztik.

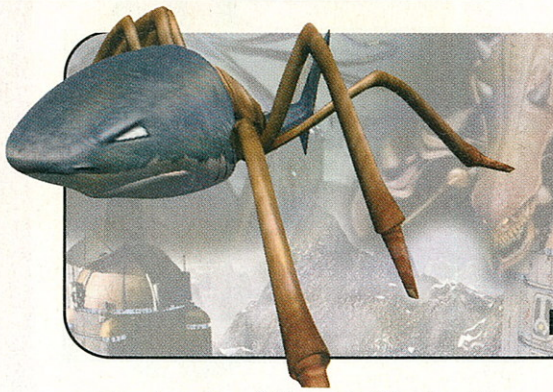
A kalandos programok egyik sokkal komolyabb változatát a szerepjátékok képezik. Ezek is nagy számban képviseltették magukat Los Angelesben. Rengeteg egyjátékos és csak online alkotás is előkerült, ezekből ragadtunk ki néhányat. A Microsoft nemrégiben debütált reménysége, az **Asheron's Call 2**, az elődhöz hasonlóan egy fantasy MMORPG, amelyben a játékos különféle mágikus erők hatására kataszrófáktól vezérelt terepre kerül. Feladatunk tulajdonképpen ennek a titokzatos világnak az „újjáépítése", megismerése. Rengeteg faj, ezernyi küldetés, szinte végtelen lehetőségek és hihetetlenül hosszú játékmenet várja az eddigi és a leendő rajongókat. A rengeteg varázslat és mágia világába vezet el minket a Codemasters első MMORPG-reménysége, a **Dragon Empires.** Egy olyan helyre, ahol a béke rendíthetetlen őrei a védő sárkányok. A mi feladatunk, hogy megakadályozzuk az anarchia kialakulását (persze ez attól függ, melyik oldal mellett tesszük le voksunkat). Csapatokba is rendeződhetünk az ismerős játékosokkal, persze az egy-egy elleni típusú harc is mindennapos lesz. Szerencsére már csak néhány hónapot kell rá várnunk. Az Interplay már régebben megismert szerepjátékának is készül a folytatása: ez nem más, mint az **Icewind Dale 2**. Elődje ugyan sokak kedvence volt, mégsem várhatunk tőle korszakalkotó újításokat, hiszen a már elavultnak mondható, az első részben is használt grafikus motort használja, gyakorlatilag csak új küldetéseket tesznek bele. Természetesen teletűzdelik rengeteg tárggyal, ellenféllel, különféle helyekkel, de ez azért mégsem olyan, mintha egy teljesen új programot kapnánk. A cégnek ennél nagyobb dobása volt a Lionheart, amelyről részletesebb előzetest olvashattatok az előző oldalakon. A Star Wars-rajongók örömére hamarosan ismét elözönlik a világot a különféle galaktikus játékok. Szerencsére ismét úgy tűnik, hogy minőségi progikat kapunk, és nem feltétlenül kell az alig néhány nap alatt megunható klónokkal ügyeskednünk. Egy igen fontos alkotás, a **Knights of the Old Republic** teljesen új szemszögből mutatja meg az általunk ismert SW-univerzumot. A történet szerint 40 ezer évvel az első Star Wars film előtt vagyunk, tehát még véletlenül sem találkozunk Darth Vaderrel vagy sokak kedvencével, Yoda mesterrel

Asheron's Call 2

(igaz, öreg, de azért nem ennyire ☺). Ám az erő két oldala bizony jelen lesz, és a sith-ek, valamint a jedik végeláthatatlan harcát izgulhatjuk majd végig. Rengeteg ismerősnek tűnő karakterrel futunk majd össze, köztük fejvadászokkal és szintén nagy kedvenceinkkel, a wookiekkal. Isadorhoz, az inkvizítor szerzeteshez csatlakozhatsz a **Mistmare** című játékban. Útján bejárja egész Európát, és megpróbálja megkeresni azt a valakit, aki kiterjesztette a személyes harcokat, és akivel közvetlen kapcsolatba hozható a pusztítás. A alkotásban az akció, a kaland, valamint a szerepjátékok egyes elemei is megtalálhatóak. Érdekessége, hogy 80 különféle karakter közül választhatunk; ezek természetesen más és más tulajdonságokkal lettek felruházva. Hozzávetőlegesen fele ennyi ellenféllel kell majd felvennünk a harcot. Nem biztos, hogy kasszasiker lesz, de azért ígéretesnek tűnt. A már említett **Star Wars**-zuhatag, és egyátalán a játéktörténelem eddigi legizgalmasabb SW programjának ígérkezik a **Galaxies: an Empire Divided**. Egy lényegében már jól ismert világban vagyunk, ahol gyakorlatilag mindenkivel találkozhatunk, akiről csak hallani lehetett ebben az univerzumban. Meghódíthatjuk az egész galaxist, és – az erő megismerése mellett – rengeteg küzdelemben lesz majd részünk (elvileg ez év végén).

Maradt még némi hely, hogy néhány érdekesnek tűnő stratégiáról is szót ejtsünk. Egyik ilyen a sokak által etalonnak tartott **Age of Mythology**. Ennek az alkotásnak volt talán a legfigyelemfelkeltőbb standja, amiből azért még nem vonhatunk le pontos következtetéseket ☺. Mindent összevetve egy nagyon reményteli RTS-ről van szó, amelyben a játék hősei (ezek vagyunk mi) mitikus szörnyekkel és legendákkal kerülnek szembe. Őszig még sajnos várnunk kell rá. A világszinten nagy sikereket elért stratégiának is készül a folytatása. A **Cossacks II: Napoleonic Wars**ban megismerhetjük Bonaparte Napóleont és hódító kalandjait. A teljesen új 3D-s grafikus motor kíséretében most már akár 32 ezer (!) egységünk is lehet egyetlen küldetésben. A történet szerint a XVI–XIX. századi háborúkba csöppenünk bele, ahol a harcok mellett a diplomácia is hatalmas szerepet kap. Csak győzzük kivárni. Végül pedig fontos megemlíteni, hogy a játékvilág egyik legismertebb alakja, Peter Molyneux is bemutatta legújabb szüleményét. A **The Movies**ban egy filmstúdió mozgalmas munkájába kontárkodhatunk bele, valamikor az 1920-as évek derekán. Mindenre nekünk kell ügyelnünk, vagyis a forgatásra, a színészek megtalálására, és még sorolhatnánk. Egyelőre csak annyit mertek mondani, hogy 2003 előtt biztosan nem jelenik meg...

Véget ért hát az idei Electronic Entertainment Expo. Sajnos nem tudtunk minden PC-s alkotásról beszámolni, de ami késik, nem múlik. Amint megjelennek, vagy közelegnek a további művek, azonnal írunk róluk, hogy folyamatosan képet kapjatok az aktuális helyzetről!



Microsoft Games / Relic Entertainment

IMPOSSIBLE CREATURES

FAJTALANKODÓ FAJZATOK

Egy viszonylag rövidre szabott teszt erejéig volt szerencsénk kipróbálni a Relic Entertainment legújabb sikergyanús alkotását, az Impossible Creaturest. A jelenleg bétafázisban lévő játékról már most látszik, hogy rengeteget foglalkoztak vele, és valami olyasmit sikerült megalkotniuk, amiről a ma élő, valódi tudósok egyelőre csak álmodhatnak...

Annyit még érdemes tudnotok, hogy ez az első olyan cikk a GameStar történelmében, amely az E3-ra vezető úton íródott. Ettől persze a játék nem lett izgalmasabb, de legalább ezt a pillanatot is megélte lapunk. Akkor hát vágjunk bele, lássuk, mit is „főz" számunkra a Relic lelkes csapata.

Az egyjátékos módban Rex Chance (a macsó, mindig jópofa, bátor felfedező főhős) kalandjait izgulhatjuk végig. Egy szép napon levél érkezik tudós apjától (Dr. Chanikovtól), aki az ifjú segítségét kéri egy bizonyos munkában. Így aztán útra kel a South Pacific szigetek felé, hogy megismerje apja felfedezését, a Sigmát (korábban ez volt egyébként a játék címe, ám jobbnak látták, ha változtatnak). Hamar kiderül aztán, hogy a keresett szülő eltűnt, és a szigeteket egy mániákus vette uralma alá. Ő nem más, mint Upton Julius, akivel bizony jó néhányszor meggyűlik majd a bajunk.

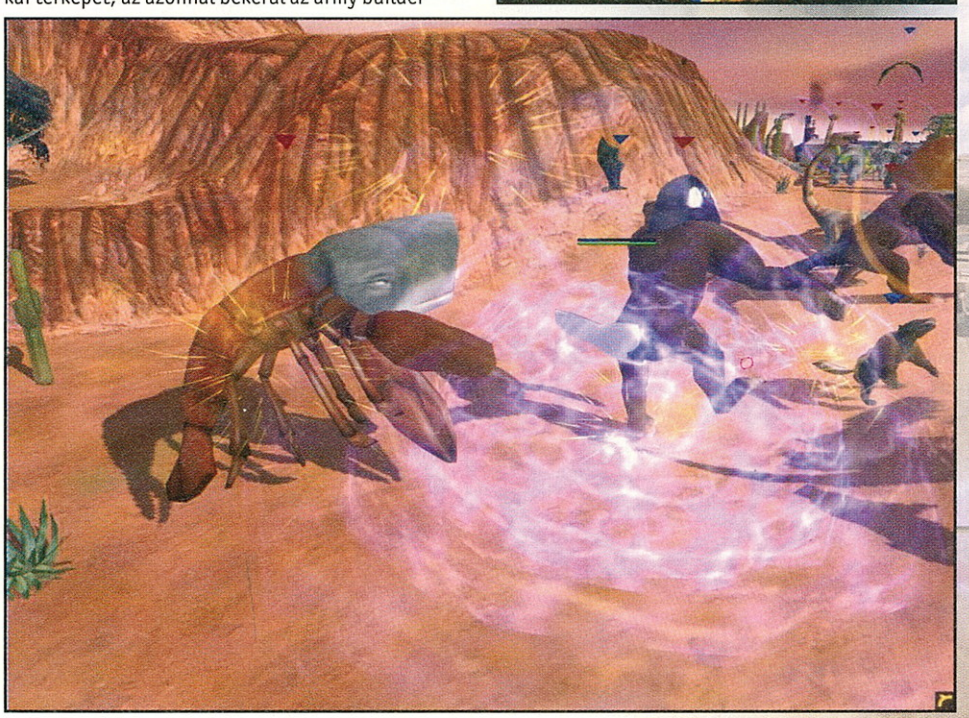
Az alapkoncepció teljesen egyedi. Adott a természet, amiben mi, mintegy „istent" játszva teljesen új állatfajokat alakíthatunk ki, „csak" azért, hogy a túlélésünket biztosítsuk. Figyelmünk és leleményességünk alapból meghatározzák a játék menetét, hiszen nem mindegy, hogy milyen lényeket alkotunk. Az Impossible Creaturest ezért aztán érdemes lesz újra, meg újra végigvinni, hiszen megvan az esélye annak, hogy egy ismételt nekifutás alkalmával teljesen más egységeket alkotunk.

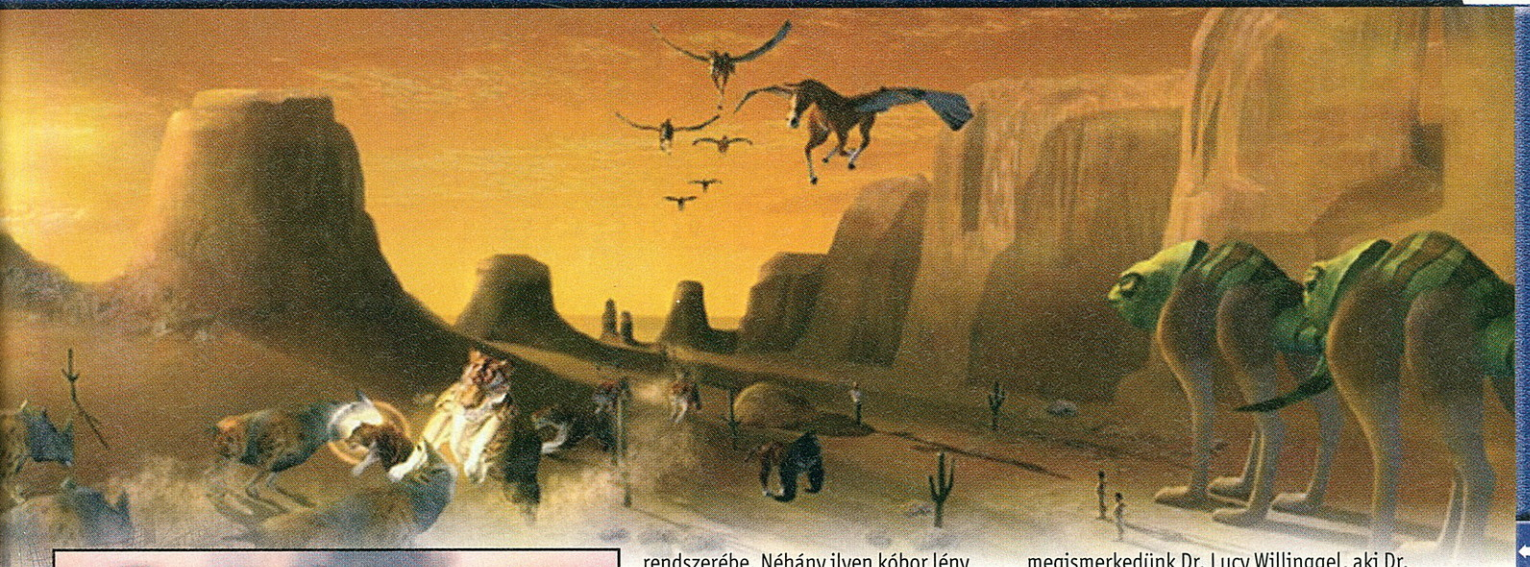
Némi párhuzam vonható a Computer Artworks egykori alkotásával, az Evolvával. Abban azonban az történt, hogy az újonnan megismert lények genetikai adatai beépültek karaktereinkbe, és azokkal mi manipulálhattuk a négy csapattagot (vagyis erősebb fegyverrel, vagy más fontos tulajdonsággal vértezhettünk fel mindenkit). Az IC mégis különlegesebbnek mondható, hiszen jelen esetben ennél sokkal többről van szó.

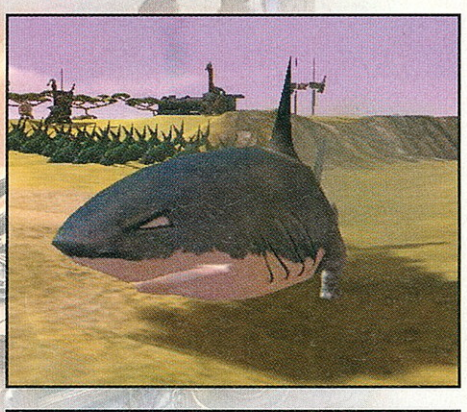
A „hadsereggyáros"...

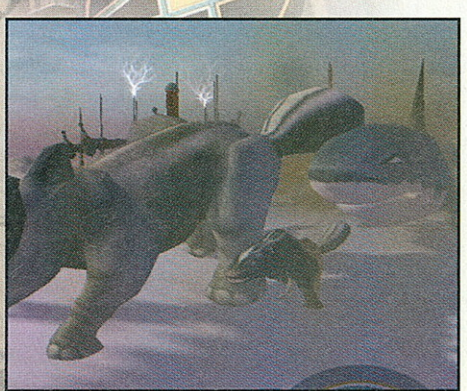
Mint minden valamirevaló stratégiai játékban, a játékmenetet alapból meghatározza egységeink kialakítása. A legtöbb ma ismert RTS-ben rendelkezésre álló katonáink, gépeink teljesen előre definiáltak. Meg van szabva, hogy milyen gépeket, pontosan milyen célokra használhatunk, és legtöbbször alig tudunk ezeken alakítani. Az Impossible Creatures ennél sokkal mókásabb lehetőséget biztosít. Alapjában véve semmiféle előre kitalált járművel vagy gyalogos egységgel nem rendelkezünk. A legjobb esetben adott hozzávetőlegesen 50 különféle állat, ezek remekül megfelelnek majd nekünk (ez a mennyiség a végleges változat eljöveteléig még nőhet!). Az alapkoncepció, hogy a rendelkezésre álló állatokat szó szerint mixelnünk kell, így egy eleddig sohasem látott fajt hozva létre. Ha belegondolunk, ez rengeteg kombinációt jelent, még azzal a feltétellel is, hogy összesen csak két állatot „dolgozhatunk" össze. Ezen tisztes feladatot az úgynevezett army builderben végezhetjük el: itt készülnek a mi kis új lényeink. Amikor megkezdjük a játékot, egyetlen lény genetikai térképével sem rendelkezünk. Ezek begyűjtése a főhősre, Rex Chanche-re vár. Lényegében, mint minden küldetés mondjuk úgy mellékfeladataként, figyelnünk kell a környéken kóricáló élőlényeket. Eleinte ez nem lesz túl nehéz, hiszen kezdetben elég kevés állat mászkál majd a közelünkben. Ha találtunk egyet, azonnal DNS-mintát kell vennünk belőle. Ezt igen egyszerűen megtehetjük, hiszen Rex nagyon távolról is remekül céloz, így egy jól irányzott lövéssel megszerezhetjük, amit akarunk (főhősünknél ugyanis egy speciális fegyver van, amely egy fecskendőt lő ki a „célállatba"). Ezen puskával ugyan támadhatunk is harc közben, ám nem vesszük túl sok hasznát, mivel az ellenséges „mutáns lényeknek" legtöbbször meg sem kottyan a lövés... Miután becserkésztük a legfrissebb áldozat genetikai térképét, az azonnal bekerül az army builder

„A medve harapása és a borz bűze az igazi combo ☺"









rendszerébe. Néhány ilyen kóbor lény „feldolgozása" után indulhat a móka, vagyis a teremtés következő fázisa.
A sereggyárban ki kell választanunk azt a két állatot, amelyek génjeit keverni akarjuk. Ezeket hét különféle „szelet" alapján alakíthatjuk: fej, törzs, mellső és hátsó lábak, farok, és amennyiben adott, szárnyak és a ráknak az ollója. Minden egyes résznek megvannak a maga előnyei és hátrányai. Vegyük példának, mondjuk, egy medve és egy borz keverésének esetét. A medve ugyebár egy igen robusztus, izmos állat. Erős karmai vannak, és igen nagyokat harap, viszont nem elég gyors. A borz ezzel szemben kicsi, villámgyors, és ha úgy tartja kedve, szaglik is (☺). Ha a maci piciny farkát kicseréljük a büdöske hátsó „vezérlésére", akkor bizony egy szinte tökéletes elegyet alkottunk (sajnos azonban ez az egység csak tömegesen alkalmas az ellen leverésére, szemben mondjuk egy elektromos fajtával). Minden állatfajtának megvan a maga elnevezése, és a genetikai módosítás után a program, alapból a két név – olykor igen poénos – keverékét ajánlja fel (ezt a nevet akár át is írhatjuk). Még egy fényképet is készíthetünk újdonsült teremtményünkről, aminek gyakorlati haszna, hogy játék közben, a kezelőfelületen ez látszik majd. Annyit még érdemes tudni a „kisállatokról", hogy a genetikai folyamat lezajlása után méretük sokszor a többszörösére nő. Ezért aztán egy ember szinte csak a lábuk feléig ér (szerencsére egyszer sem taposták el szegény kis Rexet).

Lesz itt akció bőségesen, csak győzzük mindet legyűrni...

A játék eleje elég könnyű lett, de ez szinte természetes, hiszen az ember az úgymond ismerkedő fázisban nem szeret túl nagy nehézségekbe botlani. Fennállhat ugyanis annak a veszélye, hogy a sikertelenség miatt többé soha nem töltjük be a programot. Ez persze csak a legvégső eset. Aztán néhány feladat elvégzése után, amikor már azt hisszük, hogy legyőzhetetlenek vagyunk, beindul az igazi akció, ahol a gépi ellenfeleket csak igen keserves áron nyomhatjuk le. Mint már említettem, mindenekelőtt az a feladat vár ránk, hogy Rexszel begyűjtsük a megfelelő „nyersanyagot". Ezenfelül rengeteg kis alrészküldetésnek kell eleget tennünk. A játékban két erőforrás áll rendelkezésünkre: a szén és az elektromos áram. Mindkettőből gyűjtenünk kell annyit, hogy az egyes épületeket, illetve állatokat legyárthassuk. Mindjárt az első misszió legelején megismerkedünk Dr. Lucy Willinggel, aki Dr. Chanikov egykori asszisztense. Ő nagyon nagy segítségünkre lesz, többek között képes bármit megszerelni, erőforrást gyűjteni, vagy felismerni az újabb technológiákat (ha úgy vesszük, amolyan mérnök szerepet tölt be). Céljaink még gyorsabb elérése végett „toborozhatunk" követőket is (henchmen), akik szintén az ásványgyűjtésben és az építkezésben segédkeznek.

Azért vannak itt még hiányosságok

Még rengeteg mindent tudnék mesélni erről a remek játékról, ám mivel ez még nem a végleges változat, nem akarok minden poént lelőni. Ez alatt a jó néhány álmatlan tesztnap alatt előkerült egy-két olyan dolog is, ami nem igazán volt az ínyemre. Ilyen, mondjuk, hogy a program irányítása egyelőre elég nehézkes. Túl sok gombot kell nyomogatni a 3D-s világ elforgatásához-mozgatásához, pedig egy keményebb csatában bizony nagyon sokat számít, hogy mit is látunk. Legtöbbször nem lesz időnk az állatkák irányítására és a kameranézet korrekt beállítására, ezért ilyenkor bizony elég sok egységet veszítünk. Vagy az is elég idegesítő, hogy maga a kezelőfelület túlságosan terebélyesre sikeredett, így a látható játékrész kicsit a háttérbe szorul. Pozitívum ezzel szemben, hogy az egységek építését, a még ma is nagy sikerű *StarCraft*hoz hasonlóan billentyűkombinációkkal is megoldhatjuk, ami azért jó sokat gyorsít a játékmeneten.
Összességében úgy érzem, hogy már rég nem játszottam ilyen jót. Reménykedem abban, hogy a fejlesztők a még megmaradt hibákat hamar orvosolják. Ha még egy pár jó ötlettel, további humoros átvezetőkkel (amelyekből már most is van dögivel) tupírozzák az alkotásukat, bizony ez lesz az a játék, ami kell nekem, és biztos vagyok benne, hogy neked is.
ZeroCool

Impossible Creatures
www.microsoft.com/games/impossiblecreatures/

MÁR MOST PROFI
- alapötlet
- megvalósítás

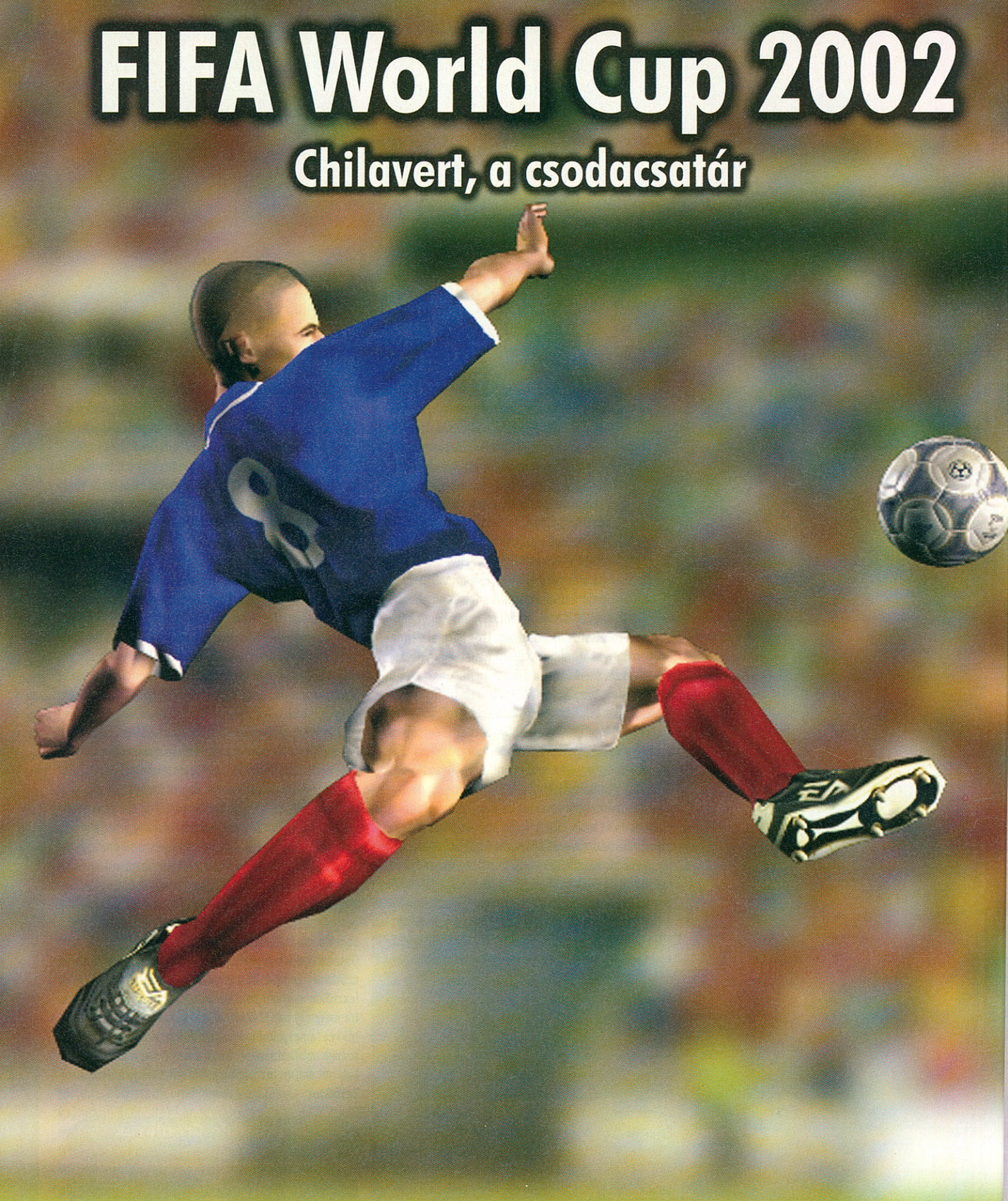
JAVÍTANI KENE
- hangok
- izgalmasabb küldetések

MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: 2003 eleje

FIFA World Cup 2002

Chilavert, a csodacsatár



KATEGÓRIA: Fociprogram
KÖRNYEZET: Foci vb, Japán, Korea
NEHÉZSÉG: Állítható, nehéz
ÚJRAJÁTSZANÁD-E?: Újra és újra...
MULTI LEHETŐSÉGEK: Fejlettek

Ahogy erre előre számítani lehetett, az EA Sports nem állt meg a FIFA sorozat fejlesztésével. S ahogy az lenni szokott, ezúttal nem a szokásos éves folytatás jött ki, hanem egy extra esemény kapcsán jelent meg az új FIFA. Ez pedig nem más, mint a világbajnokság, amelynek már javában zajik, amikor Ti ezt olvassátok. Én is azért írom meg ezt a cikket előre, hogy bámulhassam a meccseket a tévében...

A hónap legfontosabb játéka egy sportjáték, méghozzá egy fociprogram! Ez önmagában is szenzáció, s akkor még egy szót sem szóltunk a körítésről, vagy magáról a progiról. De lesz erről is szó jócskán, ne féljetek!

Kell egy csapat!

Mielőtt bárki a magyar válogatottat keresné, gyorsan szólok: nem vagyunk benne. Ugyanis a FIFA World Cup 2002 csak és kizárólag magára a 32-es döntőre koncentrál. Nincsenek selejtezők, nincsenek zónák, nincs 200 körüli válogatott. Csak 40 körüli van. Felmerül tehát a kérdés, hogy miért is 40, amikor csak 32 csapat jutott be? A válasz kézenfekvő: léteznek olyan piacok, ahol a FIFA sorozat nagyon jól menő név, ahol megőrülnek az emberek a fociért, s hajlandóak kinyitni a bukszát, hogy megvegyék ezt a programot. Ezek közül az országok közül érdemes megemlíteni Finnországot vagy Görögországot, amelyek ugyan elbukták a selejtezőket, azonban a virtuális Japánban és Koreában képviselik hazájuk színeit. Ehhez képest igencsak feltűnő volt, hogy a FIFA hivatalos ranglistáján a 4. helyen álló (magyarán: 29 bejutott csapatot megelőző, ám a selejtezőkön elbukó) Kolumbia csapata nem választható. Hmm... No persze, az üzlet mindenekfelett (lásd a Ferrari esetét az osztrák versenyen), hiszen nem hiszem, hogy Kolumbiában az emberek a boltokat ostromolnák a FIFA legújabb változatáért. (*Csak remélhetjük, hogy nem ez alapján választják a csapatokat az* igazi *vb-n is...* ☺ *Bad Sector*)

„A tűzlabdának igazi funkciója nincs, viszont extra szuper-dögös ☺.”

Mindenesetre egy dolog biztos: aki nem talál magának csapatot, az inkább a vb-t se nézze.

Hűha, ilyet még nem láttam!

Gyorsan essünk akkor túl az újdonságok felsorolásán. Határozottan új elem, hogy a CD-n exkluzív videókat találunk, amelyek magáról a világbajnokságról, az azt övező eseményekről, a körítésről szólnak. A Starplay (sztárjátékosok) funkciót a későbbiekben mesélem el, de az Airplay (légi játék) nevű újdonságról itt mesélnék: ez egy roppant egyszerű, ámde igen látványos újítás. A dolog lényege igen hétköznapi: miközben a labda a levegőben száll, a mesterséges intelligencia eldönti, mi legyen vele, amikor az emberhez ér. Belefejeljen, ollózzon, vagy esetleg mellre vegye? Mindemellett az MI azt is eldönti, merre irányuljon a játékszer és milyen erősen: szerencsére ez nagyon jól működik, és hihetetlenül látványos, nagyon realisztikus.

S most jöjjön a legeslegjobb rész: maguk a játékosok. Rengeteg munkát vállaltak fel a fejlesztők azzal, hogy minden egyes futballista arcát felismerhetően megalkották: ennek legjobb példája az volt, amikor az All-Americas team legényei kifelé sorjáztak a játékoskijáróból, és a kamera kiszúrta egyikőjüket magának, aki nem más volt, mint Verón. S egyből felismertem, pedig nem is tudtam, hogy ő játszik a 7-es mezben. Ugyanez igaz a francia, német vagy portugál válogatottra. Ahogy a kamera végigmegy a meccs elején a nemzeti tizenegyeken, egyesével mindenki felismerhető. Én magam a rendszert mégis egy aránylag ismeretlen játékossal teszteltem. Amikor elkezdtem, a finn válogatottal nyomtam egy-két meccset, s egyik alkalommal sikerült „lefotóznom” a góllövőt. A számomra teljesen ismeretlen finn legény egy angol csapat játékosa, s ennek az egyletnek a honlapján találtam meg a fotóját, amelyet öszhasonlítottam a játékból kiszedett képpel. S láss csodát! Határozottan felismerhető volt! Az egyetlen zavaró momentum, hogy minden mecscset az olasz Collina vezet (vagy legalábbis minden kollégája határozottan hasonlít rá). *(Collina komoly anyagi háttérrel rendelkezhet...* ☺ *Bad Sector)*

Hobbisták és rajongók nagy kedvence, hogy a játékosok végre tudnak dekázni (magában a mérkőzés menetében ez nem hoz nagy változást, ennek ellenére igen jól néz ki). S a legfontosabb: aki megnyeri a világbajnoki címet, bónuszcsapatokat kap. Magyarán érdemes sokszor, sőt mindegyik szinten megnyerni a vb-t.

Hihetetlen a küzdelem, kedves nézőink!

Számomra nagyon kellemes újdonság volt a játékosok egymás elleni csatája. Nem folynak a figurák egymásba, nem mennek át a másikon, hanem testtest elleni küzdelemben egymást lökdösve, rángatva harcolnak a labdáért. Érdemes becsúszással a labda elé vetődni: a játékszert vezető játékos könnyen elakadhat, vagy a passz is könnyedén hozzánk kerülhet. Ugyanígy próbáljunk a gólhelyzetben levő ellenfél elé vetődni, amikor lő, ez a

mozdulat úgyis meghonosodott az utóbbi évtizedekben. A legszebb mégis az, ahogy ezek a neves játékosok átveszik a labdát, ahogy egy hosszú indítás után megtorpannak, miután látják, hogy nem fogják elérni, ahogy kicselezik az ellenfelet, vagy ahogy kezelik a bőrt. Ugyanígy egy fejesnél vagy a mellre vett passznál is csorgathatja a nyálát a szépre kiéhezett focirajongó. Megmondom őszintén: a magyar válogatott tagjai (tisztelet a kivételnek, persze) csak tanulhatnának ezektől a pixelemberektől.

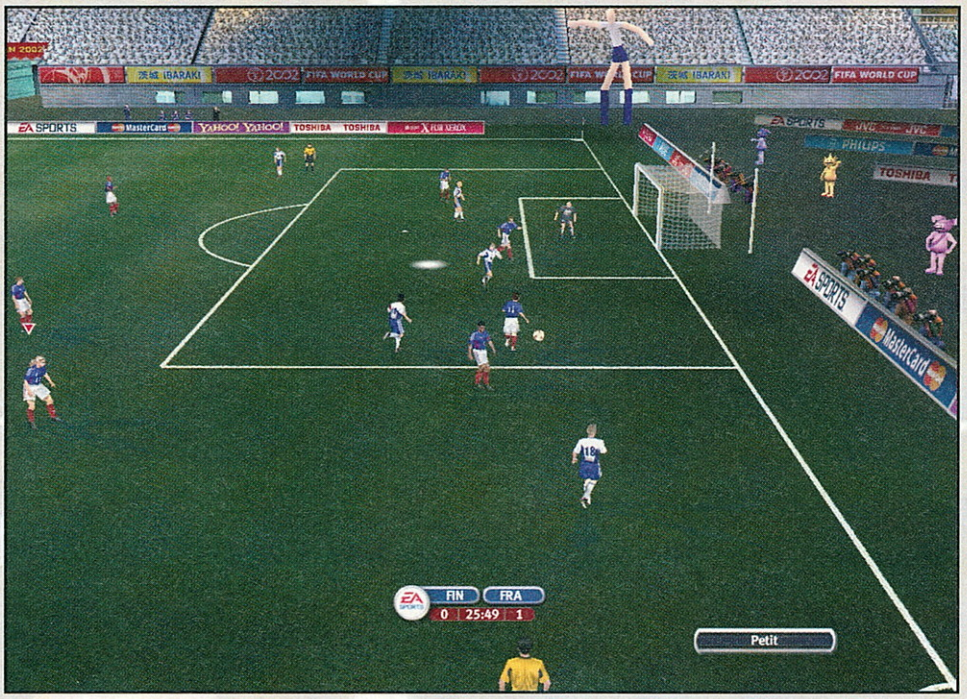
Igazi tűzlabda

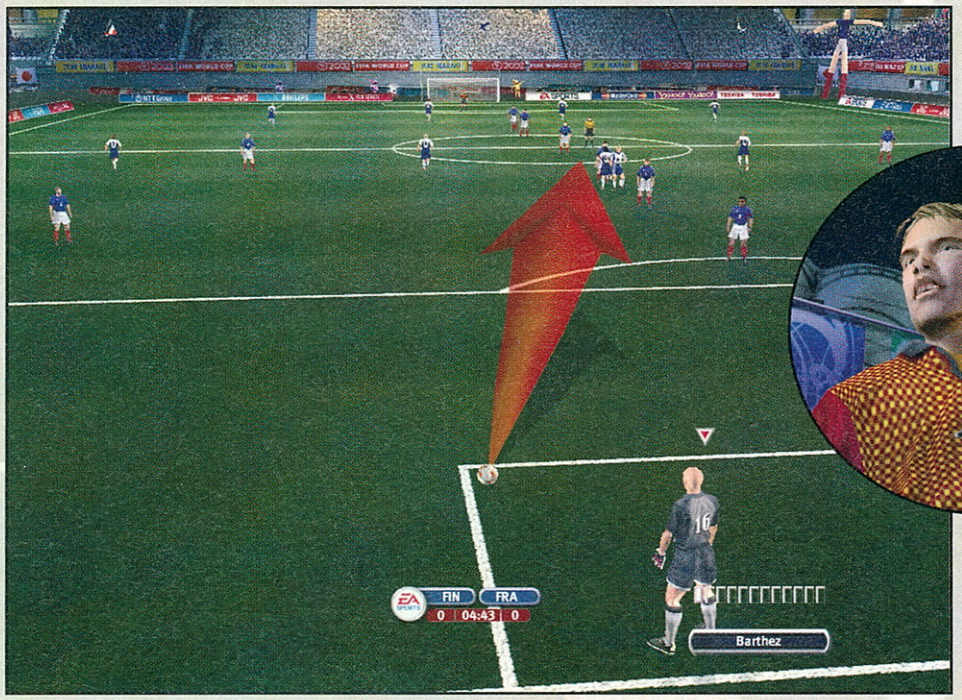
Mielőtt valaki azt hinné, hogy újításként RPG elemeket vittek a FIFÁ-ba, gyorsan el kell mondanom, hogy... félig-meddig igazuk van. ☺ No ez persze nem azt jelenti, hogy lehet szintet lépni (maximum továbbjutás képzelhető el), azonban mégis van köze a fociprogramnak ehhez a világhoz is. Hogyan? Egyszerű: a pályán minden csapatban szerepelnek sztárjátékosok (egy apró csillag van a buksijuk felett, ebből lehet tudni, hogy ők valami extrát tudnak), akiknek a segítségével sokkal többre vagyunk képesek, mint a többi ZeroCool (azaz „mezei") focistával. Ezek a vektorfocisták ugyanis sokkal jobbak: pontosabbak az átadásaik, jobban sikerülnek a cseleik, s némelyikük néhány extra kunsztot is tud, vagy egyszerűen csak villámgyors (ilyenkor csíkot húznak maguk után, mint egynémely szuperhős – végül is azok, ne tagadjuk). Ezek közül a két leglátványosabbat említeném: amikor egy ilyen sztár a kapura tör, s lövésre szánjuk el magunkat vele, akkor a labda harsány tűzgolyót húz maga után (ezt hívják sistergős bombának), miközben a kapu felé száguld. Egyedüli csalódást csak az okoz: ha esetleg bombánk a hálóba csapódik, azt nem gyújtja fel. Pedig micsoda móka lett volna. (*Szvsz, azért jobb, hogy ez a feature kimaradt... Bad Sector*) Szerencsére a viszszajátszáson ez nem látszik. A másik vizuális effektus is ezekhez a sztárokhoz kapcsolódik: amikor passzolunk velük, nem tűzgolyó, hanem valami fehér csíkot maga után húzó bigyó (hívjuk pontos átadásnak) hagyja el a lábukat. Bár nagyon látványos az effekt, azért azt ne feledjük el, hogy sokakat zavarhat, hiszen igazi funkciója nincs, csak szép. Szerintem extra szuper dögös ☺.

S a kapus előretör!

Órákig röhögtem a következő eseten. Magam az All-Americas team irányításával foglalatoskodtam, az ellenfél Görögország volt. Az első félidő közepén 0:0-s állásnál (még nincsenek összeszokva a nagy sztárok) a görögök elvették a labdát, indították csatárukat, aki a kezdőkörben átvette a labdát, majd csodás íveléssel a kapumba továbbította azt. A leesett államat percekig kerestem, s próbáltam rájönni, mi történt. Szerencsére a visszajátszás segített: a képeken jól látható, hogy a kapum tök üres! Mivel ez nem mindennapi helyzet, elkezdtem keresni a hálóőrt. Kiderült, hogy a középkörben kergette a labdát, mintha maga is része lenne a középpályássornak. Hmm, s mivel a kapus kontrollját nem vehetem át (csak akkor ugye, ha hozzá kerül a labda), így aztán esélyem sincs. Gondoltam ez egyedi probléma, így bátran támadtam az egyenlítésért, ami sikerült is (Claudió Lopez bombázott a hálóba). Gondoltam, minden visszaállt a rendes kerékvágásba, amikor a görögök ismét támadni kezdtek, majd a felezőről újra az üres kapuba íveltek. A dolog kezdett igazán komikus lenni. A negyedik ilyen eset után abbahagytam, s elkezdtem hangosan röhögni. Ugyanis az összeállításból kiderült, hogy az én csapatomban, az amerikai All-Starban Chilavert, a paraguayi válogatott hálóőre véd. Ő ugye arról ismert, hogy sok szabadrúgást és 11-est maga végez el az ellenfél kapuja előtt. Ám a mesterséges intelligencia bakija miatt amolyan Higuita-figurát vett fel (a kolumbiaiak legendás kapusa híres volt arról, hogy kiment a mezőnybe 11. mezőnyjátékosként).

Apropó, kapusok: imádni való hiba az, amikor a gépi játékos a felezővonal környékéről hosszan, keresztbe-kasul rohangál, s ha a labda hozzá kerül, akkor is csak tovább passzolja, mert nem tudja, hogy ő kapus. Ezt a hibát a FIFA 2002-ben is megtaláltam, s ha jól emlékszem, a 2001-ben is benne volt. Ez a hiba nem csak a kapusokra jellemző, hanem a mezőnyjátékosokra is, de ők legalább tudják, hogy mezőnyjátékosok, s nem is próbálnak meg kapusként viselkedni.





be íveli előre a labdát. Az én csapatom ügyes kapusa azt hiszi, hogy megszerezheti, így az alapvonallal párhuzamosan oda szalad, ahova az leesne. A játékszert azonban az ellenfél épp arra járó (hogy milyen véletlenek vannak) csatára megszerzi. Kapuvédőnk valahol a szögletzászló környékén kóborol, hátvéd ilyenkor a közelben nincs (mert miért is lenne). A csatár gondosan az üres kapuba passzol, hisz ez a dolga. Nekem mégis az tetszik a legjobban, hogy a kapus a szögletzászlótól hatalmas tigrisugrással próbál visszavetődni a kapuig. Mindig azt vártam, hátha valamilyen bug miatt sikerül is neki. Nem jött össze, sajna. Több csapattal is kipróbáltam ezt a dolgot, ez egyértelműen a mesterséges intelligencia hibája, nem játékosfüggő.

Szerencsére okos emberkék az ini.big file módosításával ki tudják küszöbölni ezt a hibát. Én erre csak annyit kérdeznék: az átlagos felhasználó helyett ezt ki teszi majd meg?

Hol az edzőpálya, tessék mondani?

Ez a kérdés már egy ideje bennem motoszkál. Ugyanis a FIFA 2002-ben sem lehetett már edzeni, illetve gyakorolni, ez pedig igencsak csökkenti az esélyeinket egy tétmeccsen, hiszen egy jó szöglet vagy szabadrúgás gólt jelenthetne, ha igazán be tudnánk gyakorolni. Erre azonban nincs lehetőség, az ellenfelet pedig sehogy sem lehet motiválni arra, hogy barátságos meccseken rúgjon fel bennünket, vagy állandóan mentsen szögletre. Így előadódhat az a helyzet, hogy a világbajnoki döntő 90. percében a kapura törő csatárunkat akasztja az ellenfél, s mi ebből a szabadrúgásból egyenlíthetnénk. Esélyünk nem sok van: egyrészt azért, mert az adrenalin ezerrel fog dübörögni bennünk, pedig ilyenkor józanságra lenne szükség, másrészt azért, mert ugye nem tudtunk edzeni, nem tudtuk gyakorolni a pontrúgásokat. Igaz ez a 11-esekre, a szögletekre és sok más egyéb játékhelyzetre is. Szerintem nagy kár volt ismét kihagyni ezt a lehetőséget, hiszen itt akár a világbajnoki cím múlhat rajta. Mindenesetre, ha kezdő fokozaton játszunk barátságos meccset, és nagyon alázzuk az ellenfelet, a gép illendően gratulál, és felhívja a figyelmünket arra, hogy számunkra a Professional szint sokkal jobb lenne (persze, majd ilyen kapusokkal ☺).

Ez miért ilyen szép?

Őszinte leszek. Odahaza igen jó és gyors géppel rendelkezem, így 1280x1024-es felbontásban játszom. A játék meg se ficcen, folyamatos a mozgás, fantasztikusak az animációk, a vb kabalafigurái játékosan lebegnek a stadionokban, a közönség szerpentineket és konfettit hajigál a találatoknál, a gólöröm egyéni és fantasztikus. Újdonság, hogy minden szabálytalanságnál külön animáció játszódik le: magyarán lehet állandóan parázni, kapunk-e sárgát, pirosat, esetleg egyiket sem. Ugyanígy, ha játékosunk (vagy az ellenfélé) a földre kerül, akkor utána szabadrúgás (illetve büntető) következik. Így történhetett meg az a lehetetlen és egyedi eset, hogy a vb elődöntőjében (Ecuador–Németország) 3, azaz három 11-est ítélt nekem a bíró. Kettőt be is lőttem, így nyertem 4–2-re. Szemben a régi FIFA-kkal, ahol a 16-oson belül, vagy akár bárhol a pályán bármikor felrúghattak, fellökhettek, leüthettek, itt lehet látni, mikor van szabálytalanság, és mikor nincs. A bíró szerencsére konzisztens: szó nélkül kiállítja azt, aki megérdemli: látványos a szabálytalanságok visszajátszása is. Sőt, bármilyen visszajátszás nagyon jó: 99 %-ban sikerült a televíziós feelinget visszaadni, a közvetítés ismét csak szellemes és elegáns, s a lehetőségek szinte végtelenek a 8 kameraállással! Magyarán ennyire látványos FIFA még nem született, amihez a hihetetlen játékélmény is hozzájárul. Ha sikerül a kapusok egynémely hibáját kijavítani, ez maga lesz a tökéletes fociprogram. Talán majd a FIFA 2003-ban, de persze addig is bátran állíthatjuk, hogy játékélményben a FIFA World Cup 2002 verhetetlen! S tanácsolom mindenkinek, aki igazi kihívásra vár, hogy ha Chilavert megszerezte a labdát a félpályán, cselezzék el magukat vele a kapuig, és lőjenek gólt. Az első lelkes játékost, aki elküld nekem egy ilyen lementett visszajátszást, egy nagy tábla csokival jutalmazom. Addig pedig: hajrá, Ecuador!

Gyu

- FIFA WORLD CUP 2002 94%
- FIFA 2002 93%
- FIFA 2001 89%
- FIFA 2000 88%

FIFA World Cup 2002
www.easports.com

PRO
- fantasztikus játékélmény
- felismerhető játékosok
- soha nem látott MOCAP

KONTRA
- bugok a kapussal

HARDVER
Pentium 233 MHz, 32 MB RAM (de ezzel döglassú)

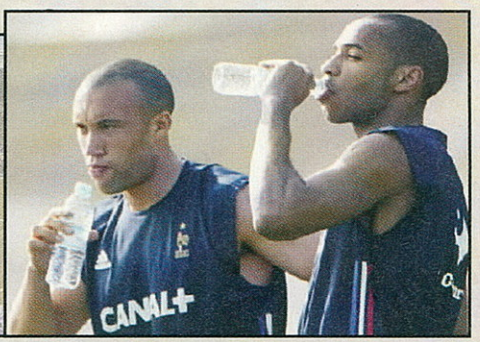
GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

94%

SPORT

TUDTAD-E?

ÉRDEKESSÉGEK A FOOTBALL VILÁGÁBÓL



Természetesen egy játékprogram mögött rengeteg munka és sok-sok ember áll, arról nem is beszélve, hogy maga az esemény, amelyről szól, szintén nyüzsög az érdekességektől. Ezekből szeretnénk Nektek átnyújtani egy nagy csokorral.

Kezdjük magával a játékkal. Tudtátok-e, hogy az utóbbi idők FIFA-iban olyan neves játékosokat motion capture-öltek, mint Lothar Matthaus, Hidetoshi Nakata (AC Parma), Paul Scholes (Manchester United), Thierry Henry (Arsenal), Edgar Davids (Juventus), Gaizka Mendieta (Lazio), Shimon Gershon (Hapoel Tel-Aviv), Sol Campbell (Arsenal), Eddie Pope (D. C. United) és Zack Thornton (Chicago Fire). Nem lehet azt állítani tehát, hogy a mozdulatok, amelyeket látunk, ismeretlen futballistáktól erednének. Viszont az tuti, hogy a kapusoké ugyanattól az embertől származnak, hiszen az előbb felsorolt társaságban csak Zack Thornton hálóőr.

A mérkőzések közvetítéséért ezúttal is John Motson felel (aki a BBC sportriportere, amolyan angol Szepesi György), aki 1971 óta vesz részt körkapcsolásokban, sőt 1979 és 1994 között kihagyás nélkül 29 nagy eseményről (kupadöntők, Európa-bajnokságok, világbajnokságok) tudósított.

Andy Gray, aki neves játékos volt (Dundee United, Aston Villa, Wolves, Everton és Rangers) 1990-ben akasztotta szögre futballcipőjét, ezt követően lett a BBC Five tévéadó kommentátora.

Érdekesség még, hogy a FIFA sorozat Brazíliában rendszeresen helyi kommentárral jelenik meg.

A FIFA World Cup 2002 zenéjét ezúttal szimfonikusok szolgáltatják, méghozzá a Vancouver Symphony Orchestra. Itt Bramwell Tovey zeneigazgató munkálkodása mellett igen neves zenekar működik. Aki többet szeretne megtudni róluk, ide kattintson: *http://www.vancouversymphony.ca/*.

Mindenesetre érdekes, hogy a vb drámai feszültségéhez a filmekben immár divatos szimfonikus elemeket választottak, remélem, nem utoljára.

A 2002-es világbajnokságon (ebbe beletartozik a selejtező kör is) 18 olyan ország is indult, amelyek eddig még nem vettek részt a két évig tartó csatározásokban. Természetesen egyikük sem futballnagyhatalom, csak érdekességképpen néhány név: Zöld-foki szigetek, Mongólia, Csád, Guam, Andorra. Ismerve a magyar válogatottat, lassan ezektől a csapatoktól is félnünk kell ☺.

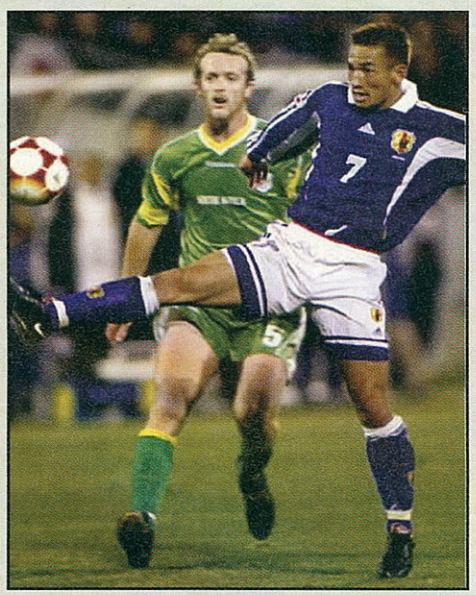
A világbajnokságok történetében selejtező nélkül legtöbbször a brazil válogatott jutott be a döntőbe, méghozzá 8 alkalommal. Akik az első, 1930-as vb-n részt vettek, azok mind selejtező nélkül jutottak el Uruguayba. Külön érdekesség, hogy 1934-ben Olaszország játszott selejtezőt, pedig rendezőként joga lett volna e nélkül is részt venni. Ennek örömére meg is nyerték a 34-es vb-t így legközelebb, 1938-ban is előcsatározások nélkül jutottak be. Ez nekünk, magyaroknak szomorúságot is okozott, hiszen a döntőben 4–2-re győztek ellenünk.

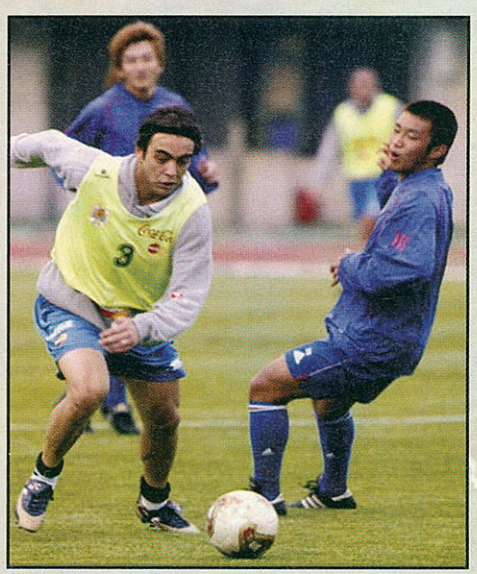
Három olyan ország létezik a világban, amely kétszer is rendezhetett vébé döntőt: ezek Franciaország, Olaszország és Mexikó. Külön érdekesség, hogy míg az első kettő nyert világbajnoki címet, Mexikó még a közelébe sem jutott.

A legnagyobb gólkülönbségű győzelmet a labdarúgó-világbajnokságok történetében a magyar válogatott érte el. 10–1-re győzte le Salvador csapatát 1982-ben Spanyolországban. Ugyanezt a gólkülönbséget érte el a magyar csapat 1954-ben Korea ellen (9–0), s 1974-ben Jugoszlávia ennyire verte meg Zaire-t.

A világbajnokság egyik helyszínén, Koreában 10 stadion épült a nagy esemény tiszteletére. Összesen 2 milliárd dollárba került ezeket felhúzni. Ezzel szemben a kormányzat mintegy 350 ezer új munkahelyet és 8 milliárd dolláros bevételt vár. A vb alatt a szervezők munkáját 16 ezer lelkes koreai segíti majd. Koreában a legnagyobb befogadóképességű stadion a Daegu lesz (65 857 néző), míg a legkisebb

EXTRA





a Daejeon (41024 néző). A legnagyobb méretű pálya a Daejeon (116x79 méter, azaz 9164 négyzetméter). A legkisebb a Jaenju, amely 109x71méter, azaz 7739 négyzetméter. A két pálya mérete között 1425 négyzetméter a különbség, amelyből 20 db 70 négyzetméteres lakás alapterülete is kijönne. A legtöbb parkolóhely, 7523 pont a legkisebb pálya, Jaenju mellé épült, míg a legkevesebb, 657 Busanban található.

A világbajnokságok történetében (beleértve a selejtezőket is persze) a legtöbb pontot eddig a német válogatott érte el (308-at). Ehhez 92 győzelem és 32 döntetlen kellett (18 vereség mellett). A második Brazília (298), harmadik Olaszország (285). Magyarország a tizennegyedik ebben a rangsorolásban, 188 ponttal. A legtöbb gólt is a németek szerezték (349), ebben a felsorolásban Magyarország a hetedik, 245 góllal...

A mérkőzésenkénti pontok számában Brazília az első (2,19), de szorosan követi Dél-Afrika és Németország. A legtöbb gólt, Luxemburg kapta (308-at), míg a legkevesebbet Csád (összesen 1-et, de mindehhez csak 2 mérkőzést vívott). Átlagosan az egy mérkőzésre eső legtöbb gólt Guam kapta (17,5 gól mérkőzésenként), míg a legkevesebbet Tádzsikisztán és Csád (0,5) Tegyük azért hozzá, hogy a felsorolt 3 csapat nem játszott túl sok mérkőzést az idők folyamán. Mi, magyarok átlagosan 2,15 rúgott és 1,44 kapott góllal büszkélkedhetünk mérkőzésenként (összesen 114 meccset vívott a magyar csapat a vb-k történetében, ezzel az örökranglista 15. helyén állunk).

Minden idők legfiatalabb játékosa, aki részt vett világbajnoki döntőben, Norman Whiteside volt, aki 17 évesen és 42 naposan mutatkozott be 1982-ben, Spanyolországban. A legidősebb játékos Roger Milla volt, aki 42 évesen és 39 naposan játszott, ezáltal kényelmesen lehetett volna az édesapja Norman Whiteside-nak. India visszalépett az 1950-es világbajnokságtól, miután a FIFA felszólította őket, hogy futballcipőben játsszanak, ne mezítláb☺.

A világbajnokságok történetében legtöbbször két játékos, Lothar Mattheus (Németország) és Diego Maradona Argentína) játszott a döntőben, mindketten 21 alkalommal.

A világbajnoki döntők történetének leggyorsabb gólját Bryan Robson (Anglia) szerezte Franciaország ellen, 1982-ben. Ehhez 27 másodpercre volt szüksége. A legkésőbb esett gól is egy angol játékos nevéhez fűződik: 1990-ben David Platt talált Belgium hálójába a 119. percben.

A leggyorsabban kiállított játékos az uruguayi Batisda volt, akit 55 másodpercnyi játék után küldött le a játékvezető Skócia ellen, 1986-ban.

A világbajnoki döntőkben mind a mai napig 1753 gól esett, a legutolsót Emmanuel Petit érte el (aki most is ott lesz). Az ezredik gólt a holland Rensenbrink lőtte az 1978-as vébén, Argentínában.

Egy világbajnoki döntőn a legtöbb gólt Magyarország érte el, méghozzá 27-et, 1954-ben. Sajnos a sok gólból nem tartalékoltak eleget a döntőre, így az Aranycsapat hiába volt a világ legjobb válogatottja akkortájt, nem tudott nyerni.

A világbajnoki döntők gólkirályai között Just Fontaine az első, 1958-ban 13 gólt szerzett. Kocsis Sándor 11 góllal a második (1954), míg Gerd Müller a harmadik (10 gól, 1970). Mivel Gerd Müller az 1974-es vébén is szerzett 4 gólt, így ő lőtte a vb döntők történetében a legtöbb gólt, szám szerint 14-et.

Az új hivatalos labda a Fevernova. Apró gömbök, megtöltve gázzal a borítás alatt. Állítólag soha egy játékszer sem volt ennyire precíz. Speciális kilövőgéppel tesztelték, amelyből 1000 alkalommal kilőve mindig ugyanarra repült. A játékosok mindenesetre már előre kritizálják (okosan csinálják ☺), a kapusoknak viszont állítólag tetszik. Szerintem a világbajnokság kezdete után a győztesek szeretni, a vesztesek utálni fogják. Természetesen az új labdának a bőrhöz már semmi köze sincs, háromrétegű szivacs és mikrogömbök biztosítják a pontosságot...

A vb helyszínein 1,6 millió nézőre számítanak, amelynek fele várhatóan Japánon és Koreán kívülről érkezik. A tévénézők számát 2 milliárdra becsülik (én biztos köztük leszek, olyannyira, hogy viszem be a tévét a szerkibe, hogy tudjam nézni a meccseket.) *(Akkor úgy állítsd be, hogy én is lássam! Boe szemben ül velünk, neki majd kommentáljuk az eseményeket... ☺Bad Sector)*

Várhatóan 13 ezer hivatalos vendége lesz a vb-nek, ebből 1730 fő, a csapatok, FIFA alkalmazottak, bírók. A további 11 ezret a hivatalos meghívottak, a szponzorok, a sajtó tagjai, valamint a meghívott híresség teszik ki.

A világbajnokságnak egy magyar résztvevője is lesz, Székely Ferenc asszisztens (partjelző) személyében. Legalább ennek örüljünk, ha már a magyar csapat nem jutott ki.

Gyu

MENNYIRE VALÓS IS EGY FIFA?

INTERJÚ SZKUKALEK IGORRAL

A FIFA sorozat a legismertebb és leginkább elterjedt fociprogram a világon. Ahogy múlnak az évek, egyre szebb és jobb. Az igazi focihoz azonban minden látványelem ellenére sincs túl sok köze. Ezt persze mi magunk nem tudjuk eldönteni, ezért kérdeztem meg a Ferencváros egyik légiósát, Szkukalek Igort, aki maga is lelkes FIFA-rajongó és -játékos.

GameStar: Mennyire hasonlít egy FIFA a valódi focihoz?
Szkukalek Igor: Megmondom őszintén, nagyon távol áll a valóságtól. Az igaz, hogy a játékosok mozgása remek, mozdulataik hasonlítanak a valóságoshoz, de a csapatjáték, a helyezkedés nagyon gyenge. Például a régebbi FIFA-kban a focisták csak le- és felfutottak, nem volt keresztbemozgás, nem segítettek be egymásnak, ha valaki kilépett, nem lépett a helyére másik ember. Ez pedig a mai futballban alapkövetelmény, és akkor még nem is beszéltünk a bonyolultabb taktikákról. Ami a programba be van építve, az csak távolról emlékeztet arra, amit mi a pályán játszunk.
GS: Ennek ellenére mégiscsak futballszerű a játék, miért lehet ez?
SzI: Egyszerű: az akció mindig arra a játékosra irányul, akinél a labda van. Ez a focista pedig nagyon látványos trükköket hajt végre, amelyeket szeretnek a nézők a valódi pályákon is. Szépen fejel, látványosan fut.
GS: Mondtad, hogy a taktikai felkészültség gyenge pontja egy FIFA-nak. Hogyan lehetne ezen fejleszteni?
SzI: Nem vagyok számítógépes szakember, de azt hiszem, nincs az a gép, amely pontosan tudná szimulálni a taktikákat és a mozgásokat. Ezt nagyon bonyolult lenne kifejleszteni.
GS: Azt máris megállapíthatjuk, hogy a látvány mindennél fontosabb a FIFA-ban.
SzI: Szerintem is. A készítők arra mennek rá, hogy a játékosok mozgása minél tökéletesebb legyen, szépen cselezzenek, jól kezeljék a labdát. Ez viszont megint azzal jár, hogy nem valóságos: sosem pattan el tőlük a labda, állandóan a lábához ragad, ami ugye minden, csak nem reális. A csel mindig sikerül, sosem botlanak el, nem rúgnak a földbe, nem rúgnak lukat. Mert hát ezek is benne vannak az igazi fociban, s ha benne lennének a FIFA-ban is, sokkal reálisabb lenne.
GS: Nem hiányoznak a szabadrúgások, a szögletek, bedobások, a tévedések a játékból?
SzI: Azért szoktak lenni szabadrúgások és szögletek is, még ha nem is annyi, mint a valóságban. Jó lenne például, ha a szabadrúgásoknál több variációt lehetne beállítani. Például előreívelném a labdát a hosszú sarokra, ott befutna a játékosom, visszafejelné középre, és ott máris gólhelyzet jöhetne létre. A FIFA-kban nehéz ilyen meglepetést okozni, rálőni pedig kevés sikerrel kecsegtet.
GS: Amikor FIFA-zol, elkap az igazi fociláz?
SzI: Igen, de nem annyira, mint egy valódi meccs esetén. Szoktam kiabálni, üvöltözni meccs közben, de leginkább olyankor, amikor nem a gép, hanem egy másik ember ellen játszom. Barátaimmal szoktunk világbajnokságokat nyomni, s néha nagy a sértődés, ha valaki veszít, és természetesen ugratjuk és cukkoljuk egymást egy-egy meccs után. Azért az adrenalinszint egy FIFA játék esetében is az egekbe szökik. Mert, ugye, győzni nagyon jó érzés.
GS: Szerinted csal a bíró a FIFA-ban?
SzI: Nem, nem csal, csak néha nem egyformán mér. A régebbi FIFA-kban például egy hasonló szabálytalanságnál én sárga vagy piros lapot kaptam, a gép semmit. S ez még bosszantóbb a 11-eseknél. S ez eléggé meg tud viselni, mert igazságtalanság. Remélem, ezt hamar kijavítják.
GS: Magasabb szinteken nem találod a FIFA-t túl nehéznek?
SzI: Mivel fokozatosan kezdek játszani, először amatőr szinten, aztán egyre feljebb haladva, így bele tudok melegedni, ki tudom tanulni a trükköket és a megfelelő mozgásokat, így a legnehezebb fokozaton sem lehet gond. Ha egyből azzal kezdeném, biztos hamar elmenne a kedvem az egésztől.
GS: Az újabb FIFA-kiadásokban nincs tréning. Nem hiányzik ez neked?
SzI: Úgy vettem észre, hogy a tréninget nem szokták kihasználni, s egy „éles" meccs esetében, amikor gyorsan kell reagálni, a tréningnek semmi jelentősége nincs.
GS: Mit szólnál ahhoz, ha Te mint játékos bekerülnél a FIFA-ba?
SzI: Az nagyon jó lenne! S bár így is elmondhatom, hogy ismert focista lettem, de az mégiscsak nemzetközi elismertséget jelentene.
GS: Nálatok a Fradiban kik számítanak nagy számítógépes játékosnak?
SzI: Gerzson (Gera Zoltán) sokat játszik, bár Ő inkább menedzserprogramokkal: Alekszandar Jovics és Marek Penksa nagy játékosok még, s néhány fiatal is sokat nyomja a gépet, bár főleg a PlayStationt.
GS: Szerinted mikor hasonlít majd az igazi focira a FIFA?
SzI: Soha, de az biztos, hogy nagyon szépen fejlődik évről évre...
Gyu

AMIT A GAMESTARRÓL TUDNI KELL!

Kék GameStar

A normál **„kék" GameStar** 2CD-vel, teljes játékkal, 1496 Ft-os áron, minden hó második péntekjén jelenik meg, azaz a következő, 2002/7-es szám július 12-én. Erre a GameStar-ra a szokványos módon lehet előfizetni a lapban található kis kuponnal, és az aktuális lapszámban mindig leírjuk, hogy éppen milyen előfizetői akció vonatkozik az éppen befizetőre, meghosszabbítóra. Csak az vehet részt az előfizetői akciókban, aki a kiadó címére juttatja el az előfizetését!

Azoknak ajánljuk ezt a GameStar-t, akik az újságukat az egyre javuló minőségben, hónapról hónapra örömmel olvassák, és szívesen játszanak a teljes játékokkal is.

Piros GameStar

A piros logóval ellátott **100% GameStar** CD nélkül, 796 Ft-os áron, jelenik meg minden hónap harmadik szerdáján, azaz a következő július 17-én. Az újság tartalma megegyezik a „kék" GameStar-éval. Erre a kiadványra előfizetni nem lehet, valamint a meglévő előfizetések sem cserélhetők le „piros" GameStar-os előfizetésre.

Azoknak ajánljuk ezt a GameStar-t, akik lapját folyton lenyúlják a haverok, és szeretné pótolni a kiadványt, vagy éppen a nyomtatott tartalom érdekli, és nem a CD.

Ezüst GameStar

Az ezüst logóval ellátott **DVD GameStar** 4,7 Gbytos DVD melléklettel, 1896.-Ft-os áron, jelenik meg minden hónap harmadik hetének péntekjén, azaz a következő 2002 július 19-én. A DVD mellékleten található a teljes játék is! A DVD tartalma eltér az újság megszokott CD tartalmától, lévén sokkal több anyagot tudunk rátenni, valamint a DVD a CD-hez képest a későbbi leadás miatt frissebb anyagokat is tartalmaz. Az újság tartalma megegyezik a „kék" GameStar-éval.

GameStar Dupla

A negyedik GameStar a **GameStar Dupla,** amiben két régebbi CD-s GameStar-t csomagolunk össze! Ára 1496Ft. Ez a kiadvány kizárólag újságárusnál kapható.

Előfizetés

DVD GameStar előfizetés:
Azon előfizetők, akik a Kiadónk Ügyfélszolgálati Irodájában minden megjelenéskor személyesen átveszik az aktuális lapszámot, a DVD GameStar 1.327.-Ft-ba kerül megjelenési számonként.

Akik azonban vidékiek, és postáznunk kell nekik a lapot, azoknak 1700 Ft-ba kerül az újság megjelenési számonként. Az ok egyszerű: Minden egyes vidéki előfizetőnknek névre szólóan, *ajánlva* adjuk fel a lapot, mert a mai postai viszonyok mellett másképp nem tudjuk garantálni, hogy mindenki sértetlenül kézhez kapja a DVD-lemezt! Megértéseteket köszönjük!

A régi előfizetéseteket úgy cserélhetitek le, hogy telefonáltok (474-8858, 474-8859), vagy e-mailt küldtök a Terjesztési Irodának. (terjesztes@idg.hu) A régi előfizetésetekből fennmaradó összeget kell kiegészíteni úgy, hogy az eredeti előfizetés időtartamára szóljon a DVD GameStar előfizetés is .

Ügyfélszolgálat

Minden régi és aktuális kiadvány természetesen a Kiadó Ügyfélszolgálati Irodájában is megvásárolható. (1065 Budapest Révay u. 10. fszt.)

Rock Star North / Take 2

GRAND THEFT AUTO 3

GENGSZTEREK SOFŐRJE

KATEGÓRIA: autós szimulátor–akció KÖRNYEZET: kitalált modern nagyváros NEHÉZSÉG: közepes ÚJRAJÁTSZANÁD-E: talán MULTI LEHETŐSÉGEK: nincs

Ha a megfelelő játékot keresnénk a keresztényi szeretet gyakorlásához, akkor a GTA3-nál nem találnánk jobbat erre... ☺ A Rock Star North mesteralkotásában többek között autót lophatsz, ártatlan gyalogosokat gázolhatsz halálra, vagy nemes egyszerűséggel szétverheted a fejüket egy baseballütővel, véres bankrablások sofőrjeként segédkezhetsz, energiád feltöltésére prostikat szedhetsz fel – a gaztettek és amoralitások tárháza szinte korlátlan. Ha pedig már kiélted perverz, gonosz ösztöneidet, akkor nekiláthatsz, hogy az utóbbi idők legfrankóbban kitalált küldetéseit teljesítsd a több szálon futó gengsztertörténeten keresztül!

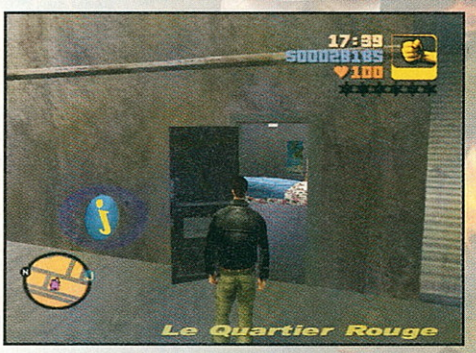
Azt hiszem, Gyuval együtt össze kellett volna gyűjtenünk azt a töménetlen sok levelet, amelyben nemes egyszerűséggel csak annyit kérdeztek lelkes olvasóink: „Mikor jön már a GTA 3?" De a legjobban azon mulattam, amikor egy hazai rádió adásában (tök más témával kapcsolatban!) szerepeltem, és a hallgatók szintén csak ezt az egyszerű választ szerették volna megtudni. ☺ Szóval őrült nagy várakozás előzte meg a Rock Star autós játékát: talán a *Black and White* óta nem volt ilyen. A PC-s verzió utáni vágyakozást csak fokozta az a tény, hogy tavaly október óta minden PS2-es haver erről a progiról áradozott, és mi csak sárga fejjel, irigykedve nézhettünk vissza rájuk. (Eric Cartmannek biztosan előbb volt meg a PS2-es verzió... ☺) A GTA 3 annyira sikeres volt konzolon, hogy több internetes év játéka szavazáson is laza mozdulattal alázta le az olyan nagyágyúkat, mint a Halo vagy a Tony Hawk's Pro Skater 3. Végre-valahára elérkezett a mi időnk is, és a kérdés már csak az: vajon a PC-nket kihasználó sikeres konverzióról van-e szó?

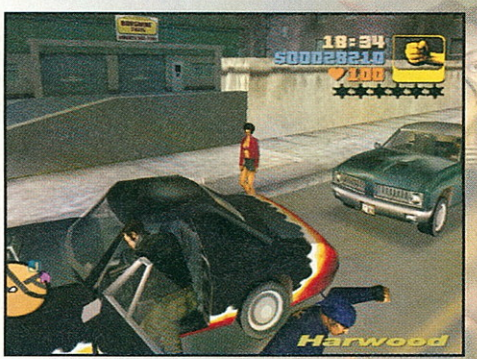
Vigyázz, mert kiátkoz az egyházad! ☺

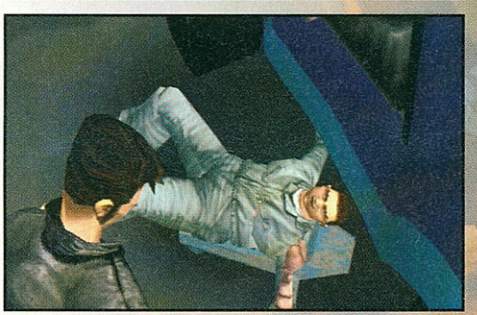
Először is le kell szögeznem, hogy ez a játék tényleg csak az idősebb (és nem finom lelkületűekből álló...) korosztálynak való. Akár a South Park vagy a Beavis and Butthead „figyelmeztető" szövegét is ide másolhatnám: a GTA 3 elképesztően brutális – és messze nem csak amolyan carmageddonos olcsó vérengzős formában. Ebben a játékban szinte minden létező törvényt megszeghetsz, sőt a küldetések sikeréhez szükséged is van erre. Bűnbandákkal kell szövetkezned, korrupt zsarukkal lépsz kapcsolatba. Olyan bérgyilkosságokat kell végrehajtanod, amelyeket elvállalva még Hitman is elsápadna, ugyanis itt nemcsak maffiavezéreket kapsz meg célpontnak (bár lesz olyan feladatod is), hanem gyakran egyszerű, ártatlan polgárok életének végére kell pontot tenned, akik valamiért kiváltották a maffia vagy valamelyik másik megbízód haragját.

Persze eleinte csak kezdő kis sofőrként indulsz, akit haverjai a rendőrség karmai közül szabadítanak ki, miután egy bankrablás során exbarátnőd nemes egyszerűséggel ledurrantott, mert túlságosan pitiáner csávónak tartott, így egy rövid időre a hatóságok szeretető vendéglátását élvezhetted. Az első kötelező küldetés után (egy prostit kell felszedned, és hazavinned a stricijéhez) aztán gyakorlatilag azt csinálsz, amit akarsz: szabadon keringhetsz az utcákon, újabb és újabb autókat, buszokat, teherautókat vagy egyéb járműveket ellopva (az egyik legkirályosabb a töfögő szemeteskocsi ☺). Ha taxit, rendőrautót, tűzoltókocsit vagy mentőt kötsz el, akkor teljesítheted az ő „mellékküldetéseiket" is: embereket szállíthatsz, bűnözőket kapcsolhatsz le, elolthatod a város egyik pontján elharapózott lángokat, vagy sebesülteket vehetsz fel, hogy a kórházba szállítsd őket. Minden egyes jó szolgálatodért valamennyi pénzmagot is kapsz, de persze a főküldikért sokkal zsírosabb a jutalmad, úgyhogy végül is ezekkel csak a poén kedvéért érdemes egy ideig elhülyéskedni.

„Amióta GTA-zom, Budapesten sétálva elkezdtem nézegetni az autóban ülő jó polgárokat, hogy kit rángatnék ki a volán mögül... ☺"

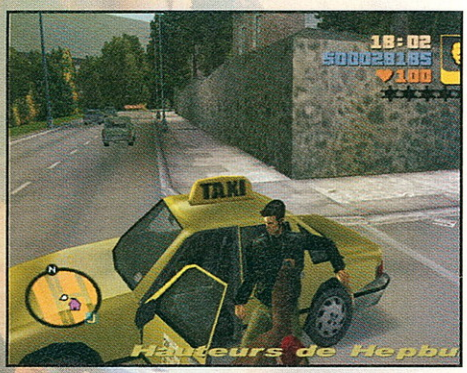


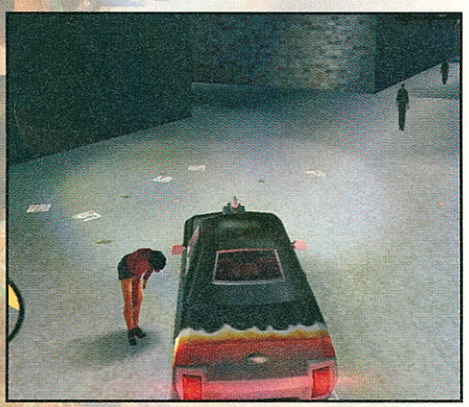




Aljas utcák

Rögtön elsőre fel fog tűnni, mennyire *hatalmas* a játék helyszínéül szolgáló virtuális város.





A *Morrowind* mellett ez a másik program, amelyben iszonytatóan nagy területeket járhatsz be, és a Bethesda RPG-jével szemben itt az utcákon tengernyi járókelő is sétálgat. Annyi fő- és mellékutcán, sugárúton, hídon, sikátorban, parkban száguldozhatsz, hogy eleinte egész biztosan el fogsz tévedni, jóval később pedig, amikor már kiismerted magad, döbbenten tapasztalod, hogy egész eddig csak a város kisebbik részében furikáztál, a többi még hatalmasabb és szövevényesebb! Persze nem csak a méret számít: fantasztikus érzés figyelni, ahogy a „jó polgárok" teszik mindennapi ügyeiket: stricik verik a prostikat, akik máshol az autók mellett állva megbeszélik a leendő klienssel, mennyit kérnek egy menetért (hogy ezt mi hogyan tehetjük meg, azt lásd a Tippek, trükkök rovatban! ☺), a különféle bandák a nyílt utcán véres leszámolásokat rendeznek le, mentőautók száguldoznak, hogy életet leheljenek az áldozatokba, és így tovább. Sam Joe még olyanokat is észrevett, hogy napszakokhoz kötődően járkálnak bizonyos buszok, amelyeket így igazi élvezet és büszkeség a sofőrt kirángatva elkötni.

No igen, a napszakok... Mint az ütősebb RPG-kben (*Morrowind*) itt is lemegy-felkel a Nap, különféle időjárástípusok váltakoznak (sűrű köd van, zuhog az eső, utána szivárvány stb.) – mindezt nagyon szép megjelenítéssel. Emellett a több kilométerre lévő hatalmas gyárak, felhőkarcolók és egyéb gigantikus épületek nemcsak oda vannak festve háttérgrafikának, mint más autós játékokban, hanem ha odaautózol, akkor ott találod őket!

Amikor ezeket az apró részleteket értékelve végre kiismerted magad az utakon, és jó szolgálatokat tettél Liberty Citynek (Aki nem próbálta ki a rendőrjárőrözés, mentőzés, tűzoltózás, taxizás örömeit, az nem GTA 3-azott igazán!) akkor érdemes a főküldiknek nekiesni. Eleinte csak pitiáner, kisstílű bandák és bűnözők feladatait kell végrehajtanod, ahogy viszont egyre nagyobb nevet szerzel magadnak, egyre jelentősebb gengszterek figyelnek fel rád, hogy piszkos kis küldetéseikkel megbízzanak. Minden fontosabb feladathoz egy átvezető animáció is dukál, amelyeket nemcsak profi módon, klasszikus amerikai krimiket idézve írtak meg, de olyan híres színészek szolgáltatják hozzá a hangjukat, mint például Michael Madsen, Kyle McLachlan, Joe Pantoliano és Robert Loggia.

Bár a játékmenet nagy részben nemlineáris, tehát azt csinálsz, amit akarsz, és egyszerre sokféle bűnöző megbízását teljesítheted, mégis zseniálisan köti össze az egészet a filmszerű fősztori. A történet mint olyan egyébként újdonság a GTA játékoknál, és le a kalappal a készítők előtt, hogy ez mindjárt elsőre ennyire fordulatos és mégis koherens. Emellett a mese alakulása befolyásolja a játékmenetet is, ugyanis amikor a gengszterbandák valamelyik oldalán állva teljesítjük küldetéseiket, akkor a riválisok azonnal a kocsinkra eresztik a skúlót, ahogy meglátnak, amikor pedig később egykori szövetségeseink elárulnak, és velük is szembekerülünk, ők sem kímélnek minket! A végén már teljesen elkámpicsorodtam, hogy engem már senki sem szeret? ☺ (Poént félretéve: ilyenkor már nagyon kell vigyázni, és vagy gyors, vagy elég szolid autóval kell száguldoznunk az „aljasabb utcákon".)

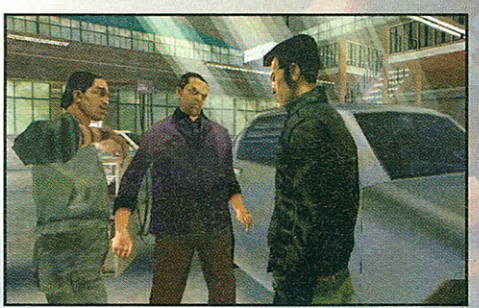
MI-ügyek

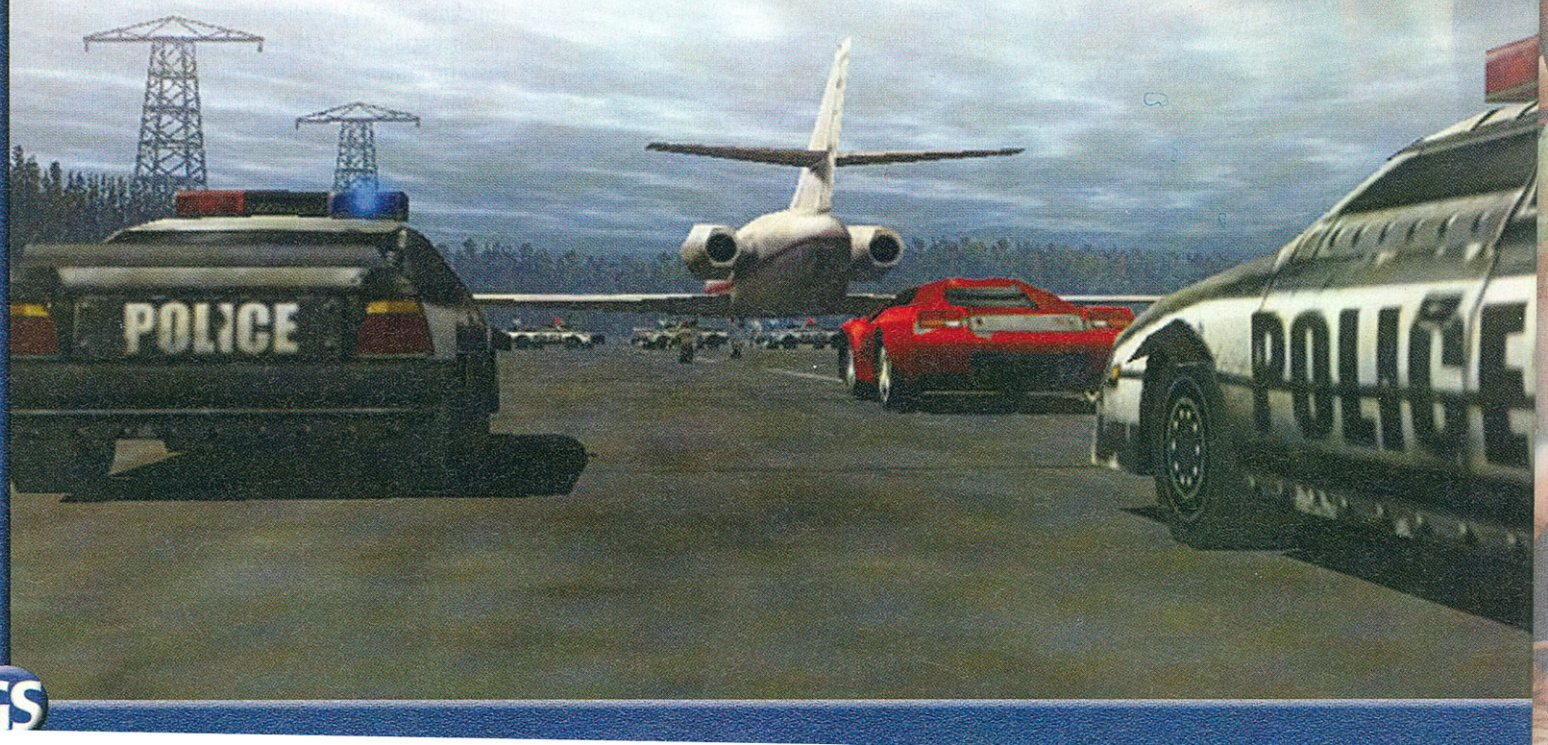
Ezzel pedig a sok pozitívum után elérkeztünk a GTA 3 legjobban vitatott részéhez, a mesterséges intelligenciához... Az MI egyrészrt zseniális: ha rossz fiú vagy, a zsaruk összefogott munkával üldöznek, néha még az is előfordul, hogy szendvicsként közrefogják a géped, és úgy próbálnak elin-

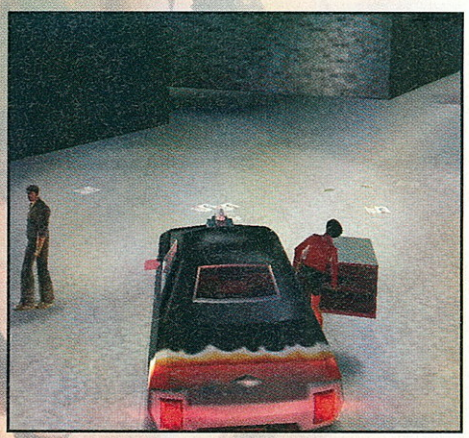
Két férfi, egy eset: autótolvajok és mestersofőrök a filmvásznon

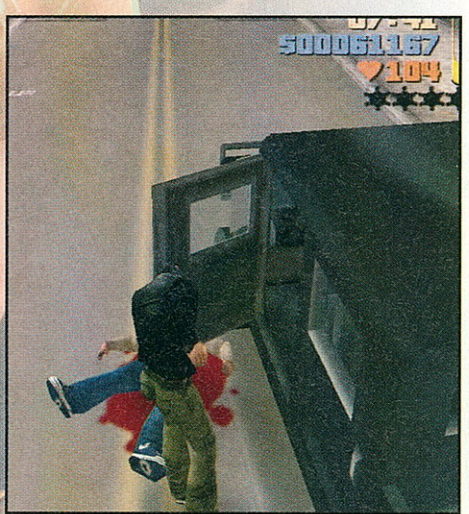
1978-ban készült a *The Driver* (Gengszterek sofőrje), amely a '99-es *Driver* című játékot is megihlette. Walter Hill krimijében Ryan O'Neal alakít egy hallgatag, magányos fickót, aki elég sajátos foglalkozást űz: bankrablások során ő a „Sofőr", aki padlógázt adva képes lerázni a fél New York-i rendőrséget. Még egyszer sem sikerült elkapni, de egy magabiztos zsaru (Bruce Dern) elhatározza, hogy véget vet a Sofőr szerencsesorozatának, ezért szövetkezik egy bandával, amelynek büntetlenséget ígér, ha cserébe segítenek tőrbe csalni hősünket. A Sofőr persze megneszeli a dolgot, és segítséget kér a „Játékostól" (Isabelle Adjani), hogy becsapják a nyomozót... Walter Hillnek ez az egyik legjobban sikerült krimije, még mai szemmel nézve is rendkívül profi és látványos autósüldözésekkel, árulásokkal, pisztolypárbajokkal és gyilkosságokkal.
A két éve vetített *Gone in Sixty Seconds* hasonló témát dolgoz fel: Nicolas Cage is sofőrként, autótolvajként dolgozik, de ő már visszavonult a szakmából, és boldogan éldegélne, ha az öccse nem kerülne bajba, ezért Cage kénytelen újrakezdeni. Sajnos Dominic Sena filmje a közelébe sem ér a Gengszterek sofőrjének, de egyszer azért a téma miatt érdemes megnézni.

tézni. Ha pedig megállsz, vagy túlságosan lelassulsz, akkor a gyalogos rendőrök odarohannak az autódhoz, és kirángatnak az ajtón keresztül, a fejedhez szegezik a pisztolyt, aztán mehetsz a dutyiba. Ugyanígy kiszednek a kocsiból az ellenséges galerik tagjai is, a valamilyen okból feldühített sétálók, vagy azok az egyének, akiktől éppen elraboltad a kocsijukat és elég agresszívak ahhoz, hogy szembeszálljanak veled. Az indiai taxis például nem szokta annyiban hagyni féltett járgánya elvesztését: ha nem tepersz el elég sebesen, akkor kipenderít a volán mellől, és visszaveszi a járgányát!
Mások – épp ellenkezőleg – ordibálva elszaladnak. Azt mondjuk eddig nem tudtam megérteni, hogy egyes prostik miért menekülnek sikítva egyébként elég jóvágású hősünktől...?
Emellett a gyalogosok állandóan beszólnak: akik jól értik az elég szlenges és amerikai akcentusú dumákat, azok remekül fognak szórakozni. (Az átvezetőknél szerencsére lehet feliratoztatni a szöveget.) Másrészt azonban sajnos mégsem lehetek teljesen elégedett az MI teljesítményével, és – részben – egyet kell értenem a különböző internetes fórumokon olvasható kritikákkal... Sokan kifogásolták például, hogy a zsaruk időnként rá se bagóznak, ha az orruk előtt rángatsz ki saját autójából egy szerencsétlen civilt, illetve azzal sem sokat törődnek, hogy gyakorlatilag az *összes* közlekedési szabályt durván megszeged, vagy mások járgányait rongálod meg – ez bizony nem túl reális. Viszont a másik oldalon azzal a védekezéssel is egyetértek, hogy ha *minden egyes* szabálysértésért üldözőbe vennének a rend (amúgy elég korrupt) őrei, akkor pokolian megnehezedne a GTA 3, hiszen állandóan menekülnünk kellene – azért végső soron egy játékról van szó. Azt az ostobaságot azonban én sem tudom elfogadni, hogy amikor éppen hajszolnak, akkor *kizárólag* azzal tudunk megszabadulni a körözéstől, hogy valahol átfestetjük a kocsit. Tehát hiába szállunk át egy félreeső helyen egy *másik* járgányba, megyünk el akárho-









va, ezek nem számítanak semmit, egy egyszerű átpingálás hatására viszont máris elfelejtkeznek rólunk! A komikum csúcsa az volt, amikor a zsaru orra előtt álltam be az autófestőhöz, és miközben ő kint görcsölt, hogy a falnak csapódva is elkapjon, miután kijöttem, más színnel és néhány serifcsillaggal mínuszban, ő nyugodt lelkiismerettel továbbhajtott... A másik bosszúságot az előbb agyba-főbe dicsért gyalogos-MI másfajta megnyilvánulásai okozták. Ezek a szerencsétlen hülyék ugyanis egyszerűn képtelenek normálisan félreállni, vagy ugrani ámokfutásaink, de még normális vezetésünk elől is! (Pedig ez a programozás szempontjából nem egy olyan lehetetlen dolog, lásd még: *Midtown Madness 1-2*...) Időnként ugyan próbálnak menekülni, de általában – még legnagyobb jóindulatom ellenére is – a kerekek alá kenődve, a szélvédőnek vagy a kocsi oldalának csapódva végzik. Jó, OK, persze hogy mókás dolog „Carmageddonozni" (bár ott például sokkal okosabb és életigenlőbb járókelőkkel volt dolgom ezekhez a zombikhoz képest...), de ha például végeztél egy nehéz küldetéssel, és lerobbant kocsival mennél már haza állást menteni (mert csak ott lehet), akkor marhára idegesítő, hogy amiatt kezd el üldözni egy éppen arra járőröző yard, mert elcsaptál valami marhát, aki képtelen arrébb húzni a belét! De a legjobban az húz fel agyilag, hogy még álló kocsiból rádudálva sem képes vigyázni az idiótája! („Komolyan mondom, olyan hülyék, mint a lemmingsek!" üvöltöttem fel egyszer, aztán nagyot röhögtem, mert a DMA Design követte el a *Lemmings* sorozatot is. ☺)

Városi fények és hangok...

Ha valamivel vissza lehet vágni a túlságosan önelégült PS2-tulajoknak, akkor az a GTA3 PC-s grafikája, amely – ha nem is egetrengetően – de szebb lett konzoltestvérénél. *Elvileg* akár 1600x1200-ra is állíthatjuk a felbontást, és a textúrákat is alaposan átdolgozták, így ezek sokkal élesebbek: például minden egyes üzlet táblájáról el tudjuk olvasni a kiírásokat. Sajnos azonban a PS2-nek tudhatjuk be az alacsony poligonszámot, és ez magasabb felbontásnál elég ordítóan látszik például a baltával faragott karakterek külsején.
Maguk az autómodellek végül is elég jól néznek ki, de mondjuk egy *Need for Speed: Porsche Unleashed*nek a közelébe sem érnek. A relatíve egyszerűbb grafikát azonban ellensúlyozza a hatalmas város és a rengeteg mozgó gyalogos, jármű, amely nagyobb poligonszámmal kidolgozva talán még jobban beszaggatna...
Ha pedig már itt tartunk: a GTA3-nak elképesztően durva gépigénye van, úgyhogy akinek a hivatalosan „ajánlott" konfig (700 MHz CPU, 32 MB-os 3D-s videokártya, 128 MB RAM-mal) alatti masinája van, az jobban teszi, ha be sem tölti, mert diavetítés lesz az egészből – még minden részletet minimumra állítva is. Az viszont nevetséges, hogy egy jóval erősebb gépen is komoly problémák jöhetnek elő: nálam az újonnan beszerzett 1800+-os Athlonnal, 512 MB 333 DDR RAM-mal, és ATI Radeon 8500-zal is durván belassult a játék helyenként, pedig még a híresen vad gépétvággyal rendelkező *Morrowind*et is sikerült ezzel a konfiggel megszelídítenem (lásd a *Morrowind* cikket).
Amellett, hogy néha nagyon szaggat a GTA3, még

TIPP

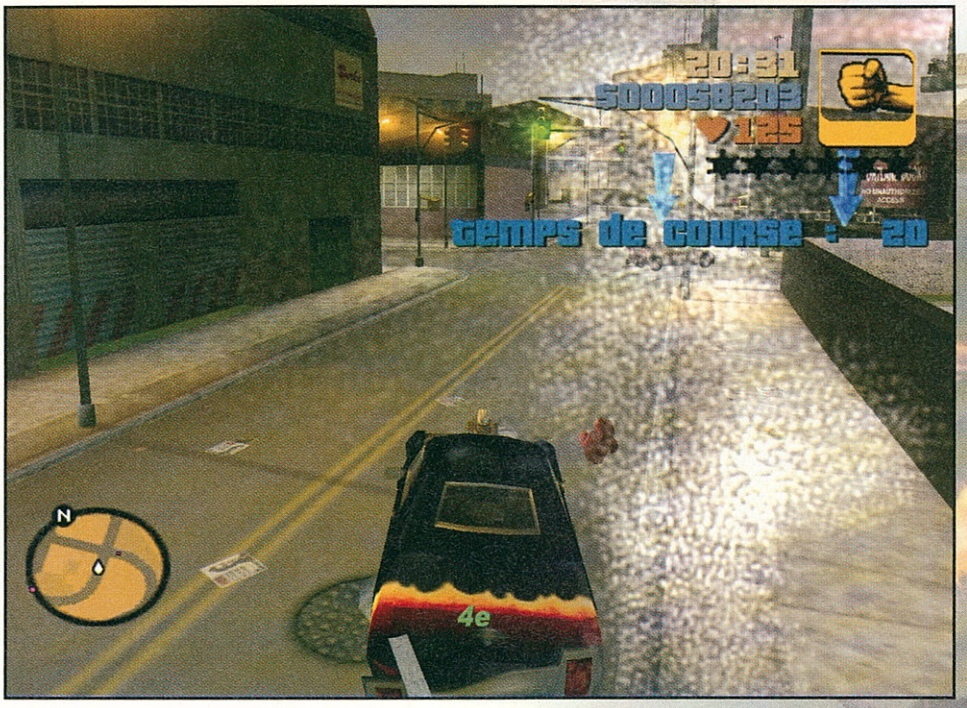
- GRAND THEFT AUTO 3 93%
- DRIVER 82%
- GRAND THEFT AUTO 80%
- GRAND THEFT AUTO 2 78%

AKCIÓ

SZTRÁJK!
Sam. Joe másvéleménye a GTA3-ról

Gyanítom, hogy Bad Sector kolléga kellően cizellálja majd a játék erényeit, ezért nem pazarolnám a rendelkezésre álló kevéske helyet erre. Csupán annyit mesélnék el, hogy két napig hanyagoltam miatta mindennemű munkát. Aki ismer, az tudja mekkora szó ez nálam. Bad arra is megkért, hogy írjak az irányításról, és valami a hangjában azt súgta, hogy neki „nem jön be". *(Rosszul értelmezed a hangom mellékzöngéit, az irányítással semmi bajom. ☺ Bad Sector)* Aztán láttam, hogy TRf kolléga is úgy megy az úton, mint a villám – minden fába belecsap –, úgyhogy magamban kell keresnem a hibát, mert nekem semmi bajom vele! A régi GTA-kat is tudtam kezelni, ezzel sincs bajom. A trükk az, hogy nem kell állandóan nyomni a gázt, és a kanyarodáshoz sem szükséges a billentyűn felejteni az ujjunkat! Negatívum? Nos, ijesztően ultra-reálnaturális! Szemtanúja voltam, amikor éppen a járda mellett parkoltam a frissen lopott autómmal a piroslámpás negyedben, hogy egy prosti és az... öö... és az ő futtatója összeverekedett. Rémítő, hogy nem sok következménye van annak, amikor csokorba gyűjtöm a gyalogosokat a motorháztetőn, kétségbeejtő, hogy a rend őrei békésen majszolják tovább a fánkjukat miközben én egy öreg anyókát rángatok ki a kocsijából. Srácok! Ez játék! Lécci ne próbáljátok ki ugyanezt a való életben! Köszi!

igen húzós grafikus bugokkal is találkoztam: a kikötőben például a víz kockahullámokat vet, máshol pedig textúra-összeillesztési hibák jöttek elő. (Csak úgy próbaképpen visszaraktam a régi GeForce2 GTS-em, de így még izmosabb hibákkal találkoztam, úgyhogy maradtam az ATI-nál. ☺)
Állítólag különféle állítgatásokkal, nem hivatalos patchekkel ezt a játékot is helyre lehet pofozni, de most még nem volt lelkierőm szenvedni vele...
A látványos, de problémás grafika mellett nagyon királyságosak a játék zenéi és hangeffektjei is. A muzsikát tulajdonképpen virtuális rádióadók szolgáltatják, amelyek között állandóan kapcsolgathatunk. A rádiók változatos stílusokat ölelnek fel: van itt a „jajderasztagyerekvagyok" hip-hop zenétől kezdve a nyolcvanas évek diszkóslágerein át egészen a klasszikusokig szinte minden. Akinek azonban mégsem sikerülne lefedni a zenei ízlését, az saját mp3-ait bemásolva a megfelelő könyvtárba, azokat is hallgathatja. Zene mellett van még egy „Chatterbox" nevű beszélgetős, betelefonálós rádió is, amin jókat lehet röhögni. A hangok is ott vannak a szeren, és a játék elég sok 3D-s hangkártyaszabványt támogat ahhoz, hogy mindenki megtalálja a sajátjának megfelelőt.



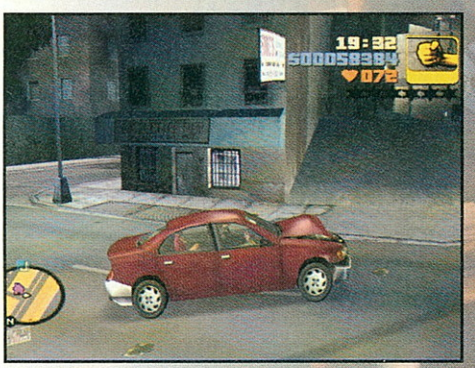
A „Sofőr" és Max Payne egy személyben

Az autók irányíthatósága mindig nehéz ügy a PC-s autós programoknál... A pocsék kezelhetőség már nem egy nagyon szépen kinéző játékot tett gallyra, elég a nemrég megjelent *Rally Trophy*ra gondolnunk. Kicsit féltem, hogy mi lesz a helyzet a GTA 3-mal, de szerencsére ezen a téren nem voltak nagy gondjaim. Sidewinder Pro gamepadem ragyogóan kezeli a játékot, és ha nem lenne ez az időnkénti grafikus beszaggatás, akkor a GTA 3 lenne számomra a legtökéletesebben vezethető autós progi.
Nagyon tetszett, hogy a különféle verdák közti különbség tökéletesen érzékelhető: a „nagy seggű" teherautók, a szintén nehézkesen mozgó buszok, kamionok, a jól rugózó „Patriotok", a villámgyors Banshee-k (a játék első felében ez a leggyorsabb járgány), illetve később a még csodásabb versenyautók mind-mind másképp pörögnek. (Amikor a játék egy bizonyos pontján átkerülsz a város egy nagyobb, gazdagabb negyedébe, akkor sokkal több új kocsival fogsz találkozni.) A botkormánnyal rendelkezőknek viszont rossz hír, hogy a program sajnos nem támogatja herkentyűjüket – remélhetőleg később egy patch formájában ezt a lehetőséget is beleteszik.
Amikor emberünk kiszáll a kocsijából, akkor a külső nézetes akciójátékokhoz hasonlóan irányíthatjuk, mint például Max Payne-t – hősünk külsőleg is hasonlít rá. Ha van nála valamilyen fegyver, akkor egy célkeresztet láthatunk, és ilyenkor szerencsére nem szaggat be a játék, úgyhogy az ellenség lemészárlása ritkán szokott gondot okozni. Annyit azért hozzá kell tennem, hogy sofőrünk mozgása darabosabb Payne-éhez képest, és az egész külső nézetes akció rész összességében nem ér fel a nagynevű third person shooterekkel, de ne legyünk telhetetlenek, hiszen itt alapvetően két játéktípust találunk egyegytlen programban.

„Humoros, brutális, szabad szájú, cinikus – és nagyon szórakozató!" ☺

Summa summarum: nagy átok számunkra ez a „konzolátirat" nevű betegség, de szerencsére a GTA 3-at a lehető legkisebb mértékben fertőzte meg. A brutális gépigény sajnos adott, az egyéb technikai problémákat pedig különféle állítgatásokkal talán orvosolni lehet, illetve reménykedjünk, hogy a Rock Star hamarosan kidob egy hivatalos javító patchet. Találunk a játékban apró ostobaságokat is: nem igazán értettem, hogy milyen szerepe lehet annak a hatalmas vagyonnak, amelyet a küldetések során bezsebelek: OK, hogy fegyvert lehet venni, meg néha kórházra, kocsijavításra, átfestésre, „hancúrozásra" és egyéb kisebb költségű ügyekre kell költenem, na de mit kezdjek azzal a zsíros bankszámlával, amelyből lassan az egész játékbeli maffiát megvásárolhatnám? Azért az apróbb bakik ellenére a játék igazán király: a hatalmas város, a rengeteg lehetőség és a krimiszerű sztori miatt a szerkiben sokan ott ragadtunk a GTA 3 előtt, hogy agyunk távoli sarkába zavarjuk a lapleadással kapcsolatba hozható mindenféle „csip-csup" ügyeket.
Azt hiszem, a Rock Start (most már a DMA-t is így hívják) már csak a névhasonlóság okán is érdemes lenne a GameStar tiszteletbeli tesójának kinevezni ☺: GTA 3 rox foreva!

Bad Sector



Grand Theft Auto 3
www.gta3.com

PRO	KONTRA
▪ hatalmas beautózható városterület	▪ konfigurációs problémák
▪ kötetlen játékstílus	▪ húzós gépigény
▪ egy játékon belül rengeteg altípus	▪ nincs multiplayer
	▪ MI-ügyek

HARDVER
Pentium III 800 MHz, 256 MB RAM, gyors 3D-s kártya

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

93%

THE SETTLERS IV
GameStar
Ha július 15-ig egy évre előfizetsz a GameStarra, nyerhetsz egyet a 30 Settlers IV játék közül!
*Az akció – a sorsoláshoz szükséges adatok feldolgozhatósága miatt – csak azon új és megújító előfizetőinkre vonatkozik, akik az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.-nél fizetnek elő!
Újszelek
Újszelek
Újszelek
Újszelek

Ubi Soft / Red Storm Entertainment

THE SUM OF ALL FEARS

KEZDŐKNEK SEM KELL FÉLNI

KATEGÓRIA: küldetésorientált taktikai FPS **KÖRNYEZET:** jelenkor **NEHÉZSÉG:** közepes **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** már megtettem ☺ **MULTI LEHETŐSÉGEK:** fejlett

A filmek játékadaptációinak korát éljük, ami természetesen nem elítélendő: ki ne szeretne a moziban látott világban kicsit barangolni, lehetőség szerint „belenyúlni" a történetbe? A briliáns szerzők tollából születő remekművek játékátiratai különösképpen kecsegtetőek, hiszen az ellenfelek pusztítgatása közben garantáltan izgalmas történetben lehet részünk. Tom Clancy legújabb regényének filmes debütálása jogán, „szövetkezve" házi játékfejlesztő csapatával, a Red Storm Entertainment-tel, elkészítette nekünk a legújabb taktikai FPS-ét, a The Sum of All Fears-t.

Az azonos című Clancy-film május 31-i megjelenése előtt 3 nappal dobták piacra a játékot, amely teljes mértékben a könyvre és a mozira építkezik, legalábbis történeti szempontból. Ezúttal Ben Affleck alakítja Jack Ryant, akinek karakterére ráfért a fiatalítás, hiszen az előző két film óta Harrison Ford felett elszállt az idő (szegény, nemhiába fél attól, hogy „lemarad" a következő Indiana Jonesról is). Az író regényeinek állandó főszereplője lesz az eligazítónk a játékban, igaz, végig csak a hangját halljuk – ez egy koncepció a készítők részéről. Nem akarják megtörni Clancy sorozatukat olyan dolgokkal, mint pl. amikor az ember szembesül a moziban a harmadik Ryannel. ☺ A játék egyébként tovább sulykolja belénk ezt a manapság igen divatos elméletet: egy volt szovjet kisváros piacán bárki vehet magának egy csinos kis atombombát – kemény valutáért, vagy akár két doboz konzerv lecsóért, főtt kolbásszal. Na jó, természetesen a helyzet Tom Clancynél nem ilyen egyszerű, akit érdekel a teljes történet, annak melegen ajánlom a könyvet. Tudva viszont, hogy a többség csak a játék mellett dönt ☺, leírom vele kapcsolatos eddigi tapasztalataimat.

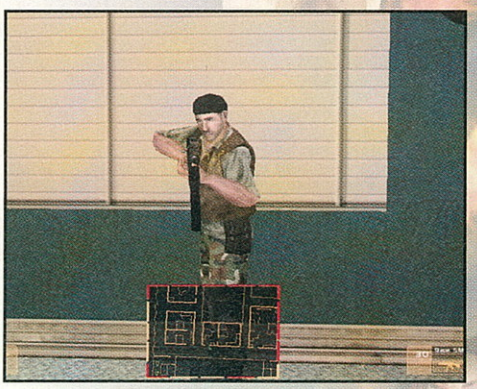
Nyakunkon az atomterrorizmus

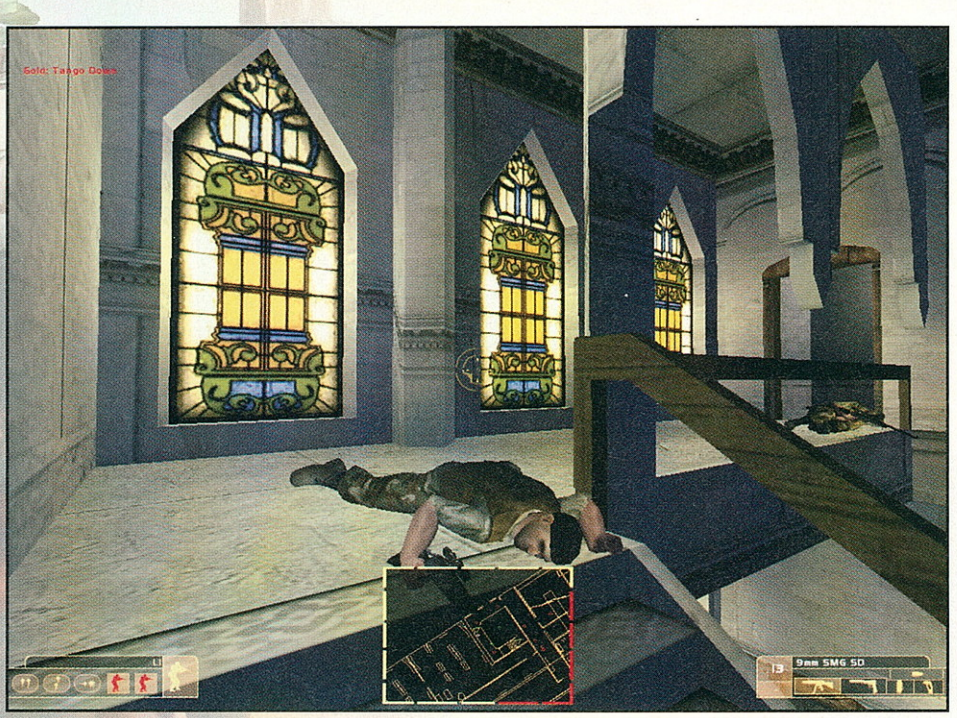
2001. december 31. Izgalmakkal teli pályafutásunkat mint mezei elit túszszabadító egység kezdjük (a királyi többes arra vonatkozik, hogy bár egyszerre egy embert irányítunk, csapatunk másik két tagjának bőrébe bármikor „átugorhatunk"), és a közeli tv-állomáson túszokat szedő Mountain Men terrorbanda semlegesítése lesz első küldetésünk célja. Az USA saját maga „szülte" terrorista csoportjainak száma napjainkra maroknyira olvadt: éppen ezért egy-egy ilyen felgöngyölítésre az FBI szívügye. Miután gondoskodtunk a szilveszteri buliról, és kiszabadítottuk a túszokat, akár boldogok is lehetnénk... Sajnos azonban ismeretlen zord arcok egy atombombát robbantanak fel Baltimore szívében, a dugig megtelt Super Bowl sportcsarnokban! A CIA is azonnal bekapcsolódik az ügybe, ahol Jack Ryan a legjobb embereket akarja az igen kényes szituáció operatív megoldására: minket. A nagy kaland az egész világon át tartó hajszába torkollik, megfordulunk Libanonban, Dél-Afrikában és Ausztriában is, mire elérjük a rút atomakció értelmi szerzőjét.

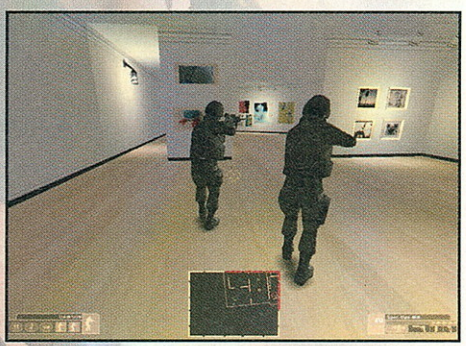
Kommandós állás – akár gyakorlat nélkül is – azonnali kezdéssel

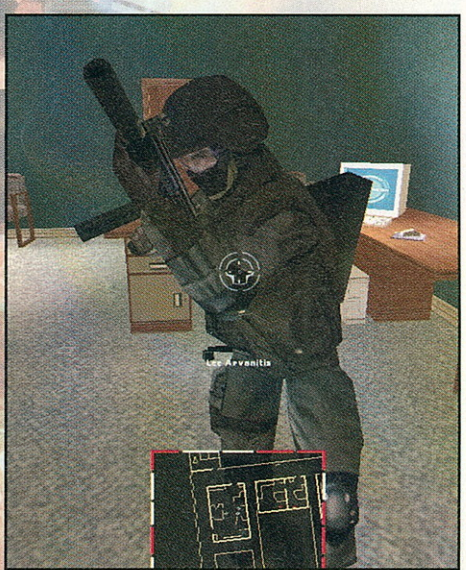
A játékról azonnal kiderül, hogy ezúttal a készítők egy olyan réteget is szerettek volna megfogni, amelyik nem kimondottan kőkemény kommandós őrült, aki nem álcaháló alatt alszik, és még a pizsamája sem terepszínű. Ez nem jelenti azt, hogy nincsenek meg azok a lehetőségek, amelyek bekapcsolásával a profik is kihívásnak találják a Tsoaf-ot, de alaphelyzetben, alapbeállításokkal bárki bátran nekivághat. A játék célja az említett terrorcselekmény értelmi szerzőjének levadászása, amelynek nagyobb részét magunkra vállalva mi végezzük az információgyűjtést és a piszkos hentesmunkát is. Apropó hentesmunka: senki ne számítson kifröccsenő agyvelőre, vagy lövéseink nyomán leszakadó végtagokra, mert a készítők – szintén a szélesebb körű fogyaszthatóság végett – ezekkel a közkedvelt fícsörökkel nem szerelték fel a progit. Kampány módot választva máris belecsöppenünk a cikk elején vázolt történetbe, ahol Jack Ryan lényegre törő eligazításait hallgathatjuk végig az elkövetkező akcióról. Itt, a küldetések előtti menüben juthatunk hozzá némi háttér-információhoz az üggyel

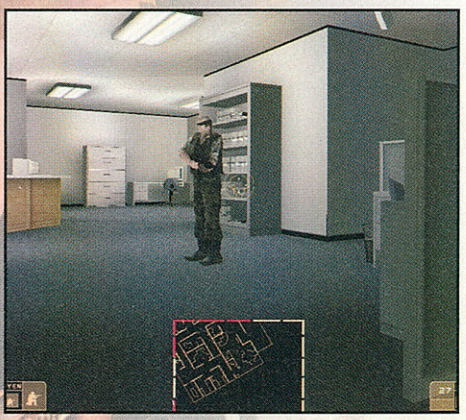
„Senki ne számítson kifröccsenő agyvelőre, vagy lövéseink nyomán leszakadó végtagokra"











kapcsolatban: a szorgos-CIA kezek gondos aktákat vezetnek mindenről és mindenkiről... Nagyszerű poén, hogy itt láthatjuk az akcióink után a helyi sajtóban megjelent cikket az esetről: szembesülhetünk, milyen tehetségesen takarítja is el fedett akciók után a nyomokat titkosszolgálatunk, pl. egy két hete kirúgott és mostanra bekattant alkalmazottra fogva a titokzatos vérengzést... ☺

Durr bele a közepébe!

A Tsoaf menedzselési részét nagyban leegyszerűsítették egy *Rogue Spear* komolyságú programhoz képest, ami természetesen még nem megy a játék rovására. Ahelyett hogy külön-külön összeválognánk a fegyvereket, itt speciálisan típusfeladatokra szabott, előre összeállított „készletek" közül választhatunk. Attól függően, hogy a küldetésben az a cél, hogy csendben belopódzzunk, és ne riasszuk az őröket, vagy hogy hetedíziglen felszámoljunk egy terroristasejtet, széles skála áll rendelkezésünkre. Ennek alapján van, hogy hangtompítós fegyverekkel, gránátvetővel felszerelt géppuskákkal (nyílt téri nagy harcokhoz), vagy mesterlövész-puskával vágunk neki a feladatnak, amikor is a csapat három tagjából egy birtokolja többnyire a speciális hardvert. Ezek alapján nem adhatunk mindenkinek olyan cuccot, amit szeretnénk, de a felszerelés jól van összeállítva, így csak az igen szőrös szívűek fogják ezt felróni a játéknak. Hosszas taktikázás sincsen a küldetések előtt, hogy minden csapat minden emberének az útvonalát mi jelöljük ki: az akciót a főparancsnokság a hírszerzési adatokra támaszkodva megtervezi, és kijelöli számunkra a legoptimálisabb behatolási útvonalat. Ezt a játék közben látjuk a térképen, nem kell bolyonganunk tehát fel-alá pl. a dél-afrikai gyémántbányában. A kisegítő csapatok (őket ki lehet kapcsolni a menüben, ha csak magunkra akarunk hagyatkozni) pedig jól szervezetten, egyéb alternatív útvonalakon fogják megtámadni a célobjektumot. Az egyszerűségnek olyan hátrányai mindenképpen vannak, hogy pl. embereink nem fejlődnek, nem is rendelkeznek tulajdonságokkal, célzóértékkel, ilyesmikkel. Kaphatunk viszont szép kitüntetéseket 50 % feletti találati arányért, amik jól mutatnak a statisztikai lapunkon. ☺

Mennyire erős terroristát szeretne?

Easy fokon a játék nagyban a segítségünkre lesz: a célkereszt automatikusan rááll az ellenfélre, ráadásul a magunknál hordott szívverésdetektor miatt a minimapen láthatjuk, hogy hol is tartózkodnak. Érdemes hardon játszani tehát, így jóval izgalmasabb egy-egy előrenyomulás, szobába való behatolás, és nincsen *Tomb Raider*-féle déja vu érzésünk, hogy csak húznunk kell a ravaszt, mindegy, merre nézünk. ☺ Akkor az igazi a kihívás, ha kikapcsoljuk a támogató csapatokat (support team) és a játék közbeni mentés lehetőségét! Mindezen nyalánkságok mellett több rosszfiú van a terepen, és a legváratlanabb helyekről bukkannak fel, vagy éppen a messzeségből orvlövészkednek. Az egy lövés – egy halál realisztikus élménye hamar meg fog ragadni minket, de ha túl is élnénk egy lövést, az okozott „sokk" miatt karakterünk azt sem tudja, hol van, nem bírjuk elvonszolni a tűzvonalból. Az eredmény maximum három találat után ugyanúgy a csúfos vég...

- OPERATION FLASHPOINT 90%
- SWAT 3 86%
- GHOST RECON 80%
- THE SUM OF ALL FEARS 79%

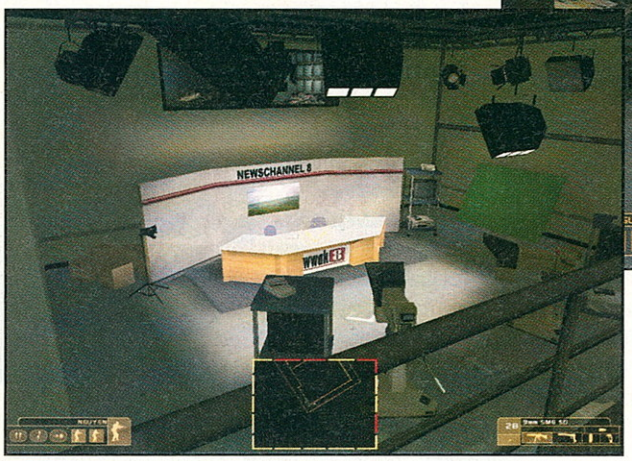
Okos, jól képzett gonosztevő vagy, fiam!

Az AI-re nem volt sok panaszom (alacsony nehézségi szinten persze tökhülyék az ellenfelek, de nem az a mérvadó), de hát ez a rész mindig is erőssége volt a Red Stormnak. Ha betörik egy ablak, rögtön ketten rohannak megnézni, mi a gáz, hát még, ha egy társukat a közelben ölik meg! Habozás nélkül és jó százalékkal lőnek ránk, de gyanítom, énjükből és kiképzésükből fakadóan amúgy is mindenre, ami mozog... ☺ Nagyon jól van megoldva az is, hogy amikor rálövök valakire, akkor az fedezékbe rohan, és onnan céloz ránk, nem ront fejjel a géppuskám csövének. Hangtompítós fegyverrel rájuk tüzelve lekushadva keresik, hogy honnan jöhetett a támadás, nagyon realisztikus hatást keltve ezzel. Említettem, hogy nincsen bokáig vérben gázolás, az összeeséseknek viszont megszámlálhatatlan variációit modellezték le, és ültették bele a játékba. A sérülések testrészspecifikussága szinte már természetes, a meglőtt emberek odakapnak a találati helyre, esetleg szédelegnek egy picit, mielőtt összeesnének. Vigyázni kell viszont, mert attól, hogy valaki megtántorodik, lehet, hogy még nem halt meg (golyóálló mellény rulez), és szépen a képünkbe durrant egy sorozatot.

A hang-ulat tökéletes

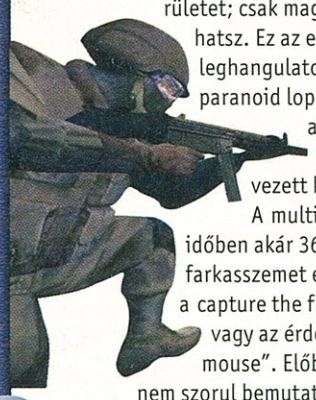
A grafika nem formabontó, és a *Medal of Honor*t sem fogja a sárga irigység kerülgetni, de a Tsoaf a *Ghost*

Recon minden szépségével rendelkezik. Ellenfeleink változatos arcokat öltve rontanak ránk, csak a járművek (nem vezethetőek, de nincs is rá szükség amúgy ☺) kinézetétől borsózott a hátam. Azt hittem azért a nyolcszögletű kerekekkel ellátott, öt poligonból felépített autók kora lejárt... Ezzel szemben a hangok fantasztikusak. A kihulló töltényhüvely a talajtól függően más és más hangot ad földet éréskor, a lopakodás pedig nem csak humbug: lépteink messzire visszhangoznak, könnyen odacsalva az őröket. A sok apró dolog nagyon realisztikussá és elképesztően hangulatossá teszi a Tsoaf-ot, mint pl. amikor hallod a sarok mögött békésen fütyörésző ellenséget, és próbálsz mögé kerülni, anélkül hogy riasztaná a többieket. Erre még rátesz egy lapáttal a dinamikus, mozifilmbe is beillő zene, amely a menükben szólal meg: akár ha egy Jack Ryan-filmben szerepelnél!

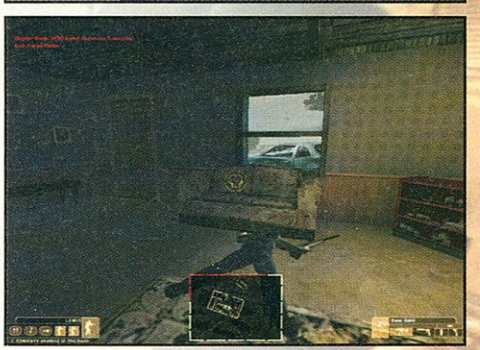


Még, még, még valamit!

A játékot a harmatos hosszúságú kampány mellett, amely csak 11 küldetést tartalmaz, számos ötlettel dobták fel a készítők. Erre nagy szükség volt, mert éppen kezdtem belejönni a dolgokba, amikor hirtelen végére értem a sztorinak (a fene sem gondolta, hogy ilyen könnyű elkapni egy nemzetközi atomterroristát ☺), én pedig csak nyomtam volna tovább. Végigjátszva a történetet, az összes addigi és számos jutalompályát szabadíthatunk fel, későbbi csatározásaink helyszínéül. Easter egg, hogy ezek között megtalálhatjuk a Red Storm irodájának tökéletes mását, amit a tesztek elején mint próbaszintet digitalizáltak be. A küldetéseket végigjátszhatjuk újra, nehezítésekkel, vagy a „firefight" vagy „Lone Wolf" módot választva. A firefight-ban egységeddel együtt át kell verekedned magad a kivonási zónáig, mindenféle egyéb cél nélkül, csak az utadba kerülők likvidálására kell ügyelni. Lone Wolf – magányos farkas – játékot játszva egyedül kell elérned a kijutási területet; csak magadra hagyatkozhatsz. Ez az egész játék egyik leghangulatosabb része, igazi paranoid lopózássá változtatva a kampány módban amúgy jól megtervezett küldetéseket.



A multiplayer mókában egy időben akár 36 játékos is nézhet farkasszemet egy pályán, ahol a capture the flag is választható, vagy az érdekes „cat and mouse". Előbbi szerintem már nem szorul bemutatásra, utóbbinál az egyik játékos az egér, a többi a macska, azaz mindenki egy ellen. Ha valaki lelövi az egeret, rögtön az lesz az egér – az győz, aki több embert fektet ki, legyen az egér vagy macska.



Értékelve a helyzetet

Összegezve, számomra kicsit olybá tűnik, hogy amúgy „itt a film, adjunk már ki egy játékot is" dolog járhatott a készítők fejében. Ez nem nagy gond (az vesse rájuk az első követ, aki nem ezt tenné), mert, aki rámoccan a mozira, annak tetszeni fog ez is, és ráadásul még nem is fogja az első küldetés harmadánál félredobni, hogy nem tudja kezelni a taktikai részt. A játék igazi hátránya, hogy az egyéni kampány iszonyú rövid, hard nehézségen sem tart tovább három délutánnál! Az egyéb játékmódok alatti újrajátszás, a multiplayer pályák nyúzása a haverokkal mind-mind nyújthatják ugyan a játékidőt, de azt hiszem, mindenki egy kicsit többet szeretne kapni ettől a kiadott pénzéért. A *ubi.com*-on játszott online játékok között a friss megjelenés ellenére máris a harmadik legnépszerűbb a *Ghost Recon* és a *Black Thorn* után, de nem hiszem, hogy letaszítaná őket a csúcsról. Nagyon jó kis hangulatos játék a The Sum of All Fears, ami Rogue Spear-őrülteknek kötelező, de kezdőknek is ajánlott kipróbálni.

Sam

The Sum of All Fears
http://sumofallfears.ubi.com/

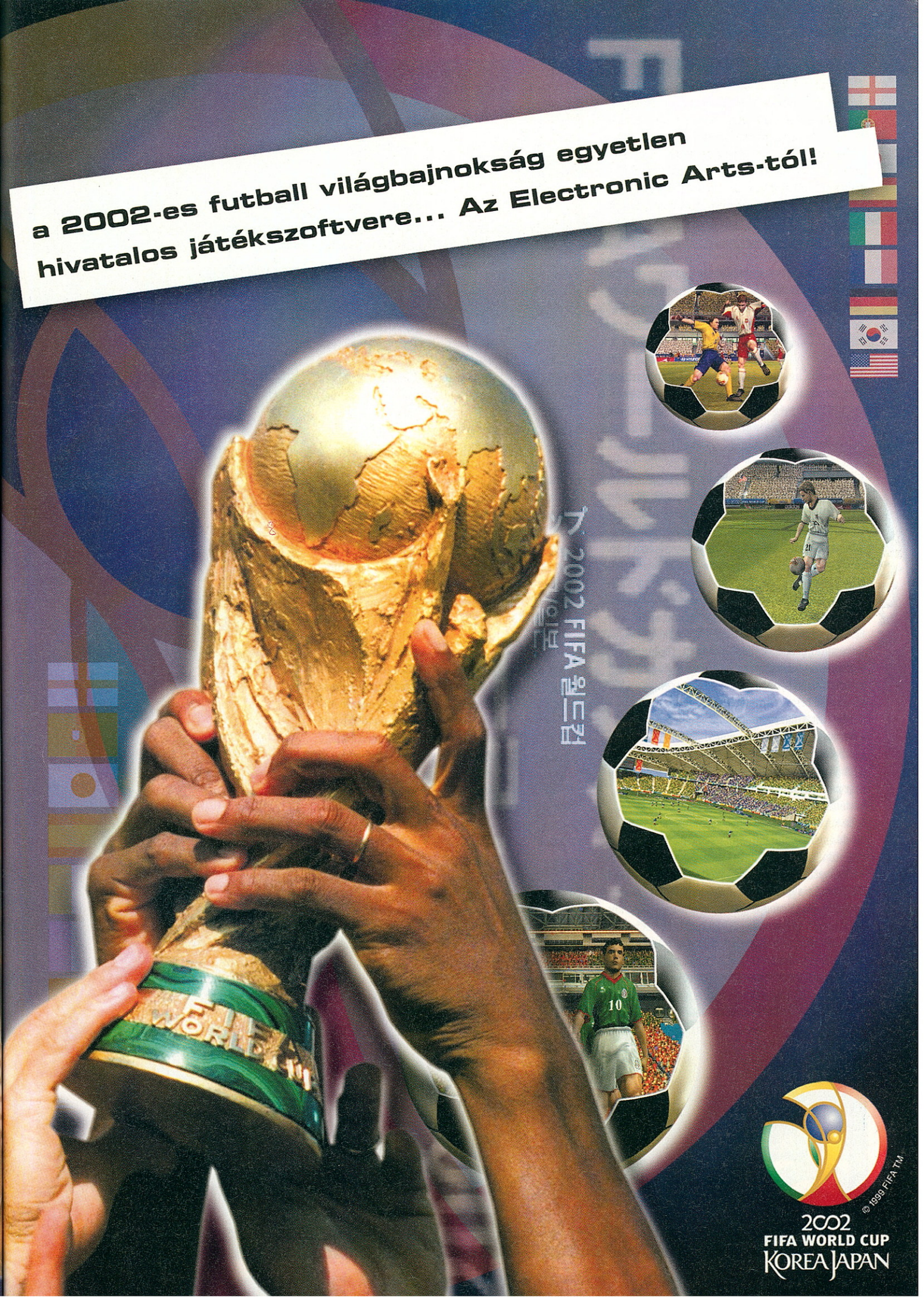
PRO	KONTRA
▪ hangulatos ▪ Lone Wolf mód ▪ kezdőknek is bejöhet	▪ rövid, rövid, rövid

HARDVER
Pentium II 450 MHz, 128 MB RAM, VGA: 16 MB (a Voodoo nem támogatott!), HDD: 1 GB

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

79%

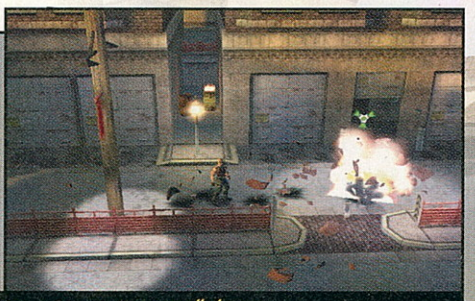
a 2002-es futball világbajnokság egyetlen
hivatalos játékszoftvere... Az Electronic Arts-tól!



3D Realms / Sunstorm

DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

KIS PÉNZ, KIS JÁTÉK



KATEGÓRIA: platform KÖRNYEZET: napjaink ☺ (Duke világa) NEHÉZSÉG: állítható ÚJRAJÁTSZANÁD-E: talán MULTI LEHETŐSÉGEK: nincs

A sok várakozás meghozta gyümölcsét! Igaz, ez is inkább csak amolyan „magyar narancs". Hiszen se nem történetorientált, se nem FPS a program, de legalább Duke a főszereplő. A kiadó pedig kevés munkával biztosan szép pénzt kaszál.
S mi marad nekünk, játékosoknak? Megesszük ezt a kicsit savanykás, rikító sárga narancsot. Hovatovább talán még ízleni is fog... Egy biztos: Duke itt van, a világ és a nők újra veszélyben, és a disznókat még mindig utáljuk.

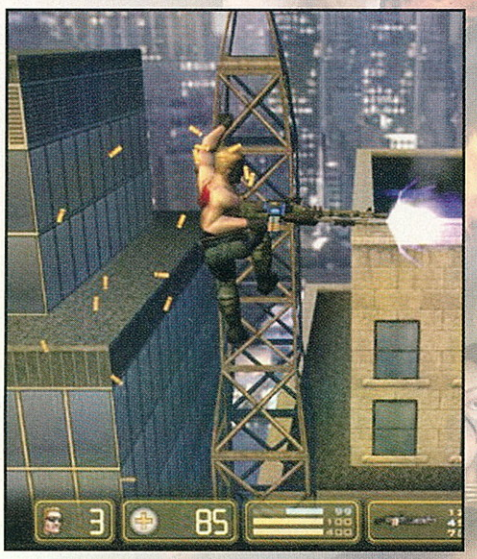
Azt, hogy a fent említett kaptafa elég a győzelemhez, szerintem a cikk végén virító százalék jól mutatja. Mégis egy kicsit magyarázatra szorul az értékelés, hiszen az, hogy valaki nem azt kapja, amire számít, még nem azt jelenti, hogy rossz is az a hozzávágott program.

Disznóvágás, hanyatt vágás...

Bizony elég keményen a kupámra sózott a 3D Realms, amikor bemutatta az első képeket a készülő Duke pótlójukból. Mindent gondoltam volna, de azt legmerészebb álmaimban sem hittem, hogy Duke egy platformjáték képében kezdi meg reinkarnált létének első tétova lépéseit. Sajnos (?) ezt kaptuk.
Kezdeti letargikus hangulatom ellenére azért bizton állíthatom, hogy a progival eltöltött idő alatt nagyon jól szórakoztam.

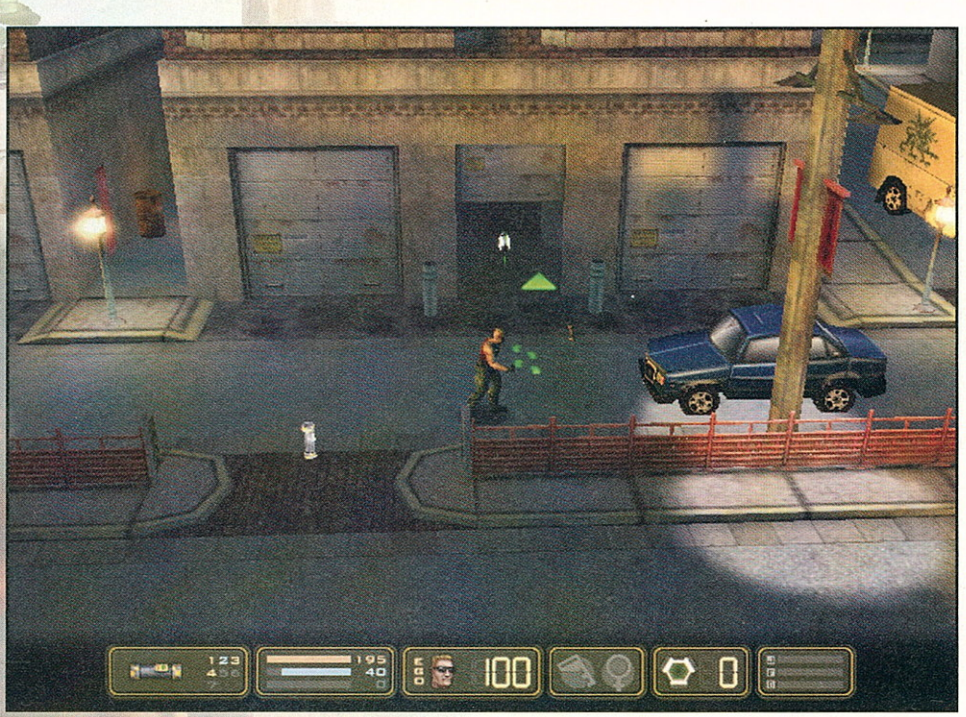
„Come, get some?"

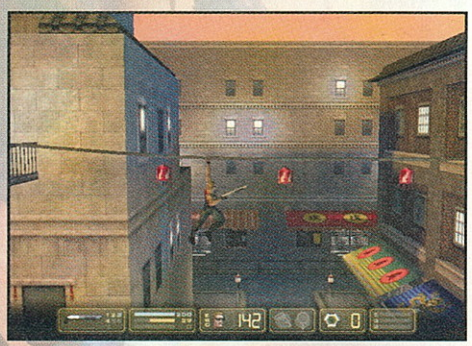
Hisz mit is kapunk ettől a budget kategóriába illő játéktól? Felhőtlen szórakozást sok-sok órán keresztül. Hiszen a nyolcszor három pálya leküzdése körülbelül harminc-negyven órácskát rabol el életünkből, normál fokozaton.
A történettel nem sokat vacakoltak a készítők. Röviden: újra itt a gonosz, most éppen Manhattanben, mi pedig annak rendje-módja szerint mindenkit kiirtunk, vagyis megpróbálunk kiebrudalni erről a helyről. A cél minden pálya végén azonos, ki kell szabadítanunk egy bombába csavart nagy mellű szőkeséget (barnaságot, pályánként változó), valamint meg kell találnunk a kivezető ajtóhoz a kulcsot.
Ez így leírva nem tűnik túl érdekfeszítőnek (hiszen nem is az), de mégis, valahogy oda sem figyel az ember ezekre az apró részletekre, hiszen úgy tele van minden pálya gonosz ellennel, hogy nem lesz időnk azon siránkozni, hogy már megint ugyanazt a banyát szabadítottuk ki. A változatosság fokozása érdekében minden hármas pályacsokor végén meg kell mérkőznünk egy főellenséggel.
Körülbelül ennyi a játék lényege. Ja, majdnem elfelejtettem, hogy hasonlóan a régi *Mario*hoz (öreg +4-es, meg nintendós game, béke poraira) itt is pontot érő (Nuke-nak nevezett) dolgokat gyűjthetünk össze. Amennyiben nekünk sok, barátunknak meg kevés pontja van, akkor boldogok lehetünk, feltéve, ha ez az egyszerű tény nagy elégedettséggel töltheti el szívünket. S a végén igazi csemege (ezt a különlegességet eddig csak öttrillió-huszonhat játékban láttuk), hogy vannak olyan titkos helyek, ahol tápos fegyvereket vagy sok életerőt vehetünk magunkhoz. Szóval a játék nem más, mint egy egyszerű platform ugri-bugri, annak minden kliséjével és bájával együtt. Egyszerű kis disznóvágás, ahol kellően sokat lehet siratni a malacot...

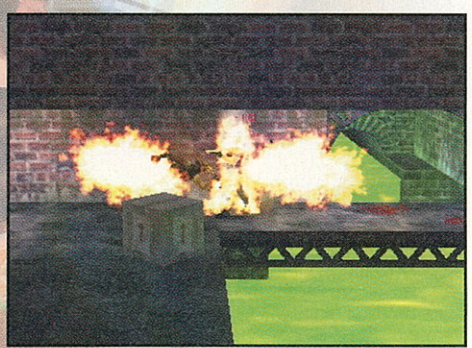


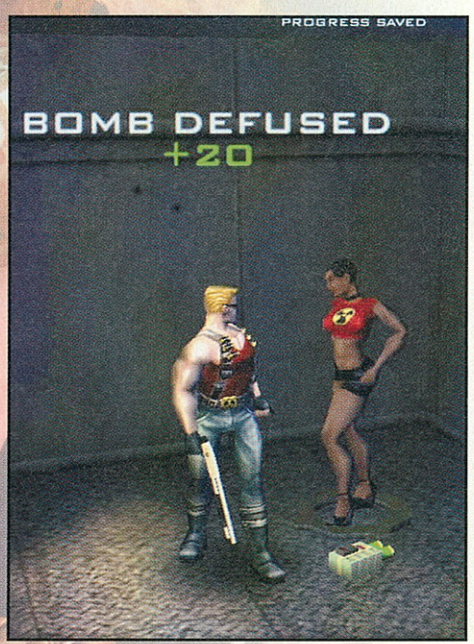
Fényezés és tényezés

A kicsit megkopott alapokra azért sikerült egy eléggé tűrhető kis programot összekalapálni a fejlesztőknek. Az első, ami a játék első két percében a szemünkbe ötlik, az az elég jól összetákolt grafikus motor. A textúrák kellően részletesek, és a karakterek animációi is egész tűrhetőek, igaz, a ninják mozgása szerintem elég „furcsára" sikerült, de még ezt is el lehet viselni. A pályacsoportok pedig tényleg elég változatosak, így az embert arra ösztönzik, hogy mind tovább és to-









kusoknak is sikerült egy-két Duke Nukem Forever plakátot elrejteniük a legképtelenebb helyeken.

Fegyvert a kézbe, aztán végezzünk

Egy ilyen jellegű platformjátéktól azt várja az ember, hogy minimum húsz-harminc gyilkolóeszköz közül válogathasson. A játékban azonban összesen csak nyolc fajta eszközzel végezhetjük ki az ellent. Ez meglehetősen kevés, főleg ha levonjuk az időzített gránátot, amely igazából csak falak és egyéb építmények lebontására alkalmas. Sajnos ezt a számot még tovább csökkenti, hogy a program több mint nyolcvan százalékában a shootgun az egyetlen használható fegyver. A többi, ha nem is csak dísznek van, de mindenképpen úgy érzem, hogy a fejlesztők fordíthattak volna több időt a jobb elosztásra, hiszen így a vége felé már eléggé unalmassá válik a hentelés.

Sajnos ezt a monotóniát még a hangok vagy a zene sem nagyon akarja feloldani. Az egész játék során három-négy dallamot hallunk, szépen folyamatosan ismételve. Gondolom, a programozók azt hitték: aki Duke-kal játszik, az süket.

DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT 73%
ACTION MAN: JUNGLE STORM 62%

Duke nem kell minden áron

Most lehet, hogy a Duke-rajongók megköveznek, de nekem akkor is az a véleményem, hogy a 3D Realmsnek nem kellene mindenképpen ezt a projektet erőltetni. Inkább fejezzék már be a lassan öt éve készülő *Duke Nukem Forevert*, és ne holmi pótlókkal próbálják meg csillapítani a rajongók Duke-vágyát. Igaz, lehet, hogy csak egy kis pénzmagot szerettek volna gyűjteni a nagy fejlesztés befejezéséhez. Ha így van, akkor talán meg is bocsátom.

Ezt a játékot a fent említett dolgok miatt elég nehéz mindentől elvonatkoztatva szemlélni, de ha mégis megpróbálom, akkor azt kell mondanom, hogy platformjátéknak jó-jó, de azért elég soványka. Nincs benne semmi igazán új ötlet, a sztori siralmas, a Duke-feeling pedig csak morzsákban található meg benne. Amire mégis jó a program: talán néhány óra önfeledt szórakozásra, amely inkább csak az ujjakat mozgatja, mint az agysejteket. Szép volt, jó volt, de köszönöm, ennyi! Talán a következő kicsit időtállóbb lesz, és nem holmi kacat.

Szittyó

vább verekedje magát az előtte tornyosuló akadálytömegen. Magamban a pályaszerkesztőnek adtam is egy ötöst, egészen a tizenkettedik pályáig, ahol sikerült az autosave-nek olyan helyen állást mentenie, ami után fele életerőről kapásból meghaltam, anélkül hogy bármit is tehettem volna. Még szerencse, hogy be van építve egy replay funkció, így „csak" azt a terepet kellett újrajátszanom. Remélem, a nemrég előkerült javítás ezen problémákat is orvosolja, és nem a legtáposabb szörnyek közvetlen közelébe helyezi el az automatikus mentést.

Szabályozott interaktivitás, cenzúrázott beszólások

Az első, még FPS Duke igazi hangulatát az adta, hogy Duke minden „földi" dologgal tudott valamit kezdeni, emlékszem mennyit röhögtünk anno azon, amikor egy nagy jelenet után Duke-kal lehúzattuk a klotyót.

Sajnos ez a dolog szinte teljesen kiveszett ebből a progiból, és azt hiszem, ezt tényleg nem foghatjuk a játék stílusának sajátosságára. Egyszerűen arról van szó, hogy a fejlesztők meglehetősen ötletszegények voltak. A csöngő és felvehető telefonokon vagy az ütögetésre életerőt adó italautomatákon kívül talán tíz perc gondolkodással és húsz perc programozással még egy-két dolgot el lehetett volna helyezni. (*Bakker, a Duke Forevert már 5 éves gondolkodással sem sikerült összehozni... Ezek után mit vársz még tőlük...?* ☹ *Bad Sector*)

Sajnos, ugyanez mondható el Duke beszólásairól is, amelyek ugyancsak meglehetősen sablonosak és erőtlenek. Valahogy úgy érzi az ember, mintha a cenzor nem a durva szavakat, hanem a frappáns megfogalmazásokat húzta volna ki a szövegből. Annyit azért felhozok a „monológ"-író mentségére, hogy az egész játék során volt azért három jó poén. Továbbá a grafi-

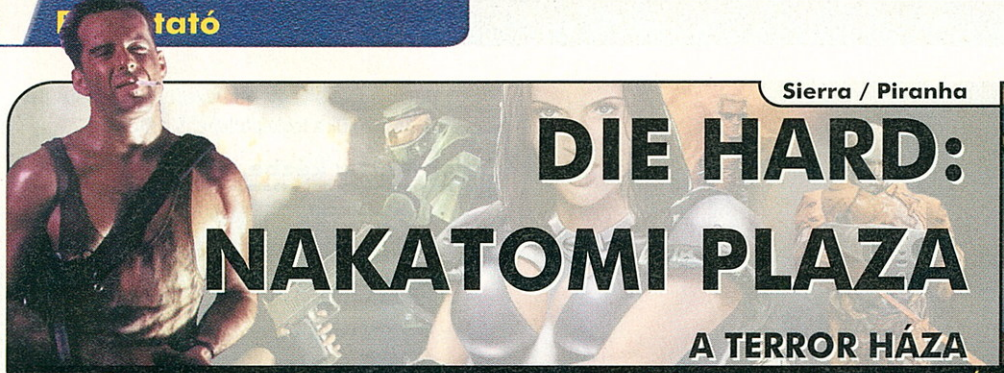
Duke Nukem: Manhattan Project
www.dukenukemmp.com

PRO	KONTRA
▪ könnyed szórakozás ▪ csili-vili grafika	▪ ... és semmi több

HARDVER
Pentium 500 MHz, 128 MB RAM, 32 MB-os 3D-s kártya

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

73%



Sierra / Piranha

DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

A TERROR HÁZA

KATEGÓRIA: arcade FPS **KÖRNYEZET:** Nakatomi torony, LA, 1988 **NEHÉZSÉG:** állítható, átlagnál könnyebb **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** soha! **MULTI LEHETŐSÉGEK:** nincs!

Az *Aliens vs. Predator* sikerét látva, úgy tűnik, a Sierra hosszú távú együttműködésre szánta el magát a 20th Century Fox filmstúdióval. A sci-fi klasszikus nemrégiben megjelent második része után ugyanis nem átallotta megvenni a Bruce Willis nevével fémjelzett Die Hard sorozat „megjátékosításának" jogait. A fejlesztést ugyan nem az AvP esetében kétségtelenül mesterművet alkotó Monolith-ra, hanem a Piranha Software-re bízta, a recept többi alkotóeleme azonban így is jó mókát sejtetett.

A Die Hard: Nakatomi Plaza az akció műfajban annak idején külön „szakágat" létrehozó „Drágán add az életed"-et adaptálja szőröstül-bőröstül a PC-k világára –szereplőivel, helyszíneivel és főbb történéseivel együtt – ugyanis a játék során magát a filmet kell végigjátszanunk! Jól hangzik, ugye? Bizony...

Persze, aki látta a mozit, abban rögtön felmerülhet a kérdés, hogy az eredeti cselekmény „végigjátszását" jelentő másfél-két óra képes-e kielégíteni egy jól megtermett PC-s játékos szükségleteit. A válasz egyértelmű, s ennek tükrében a Piranha Software-nek sem volt más választása, mint hogy itt-ott kitoldozgassa a történetet (megdobva így a játékidőt), hogy elkerülje a dühödt felhasználók általi meglincselés borzalmait. Itt kezdődtek a problémák...

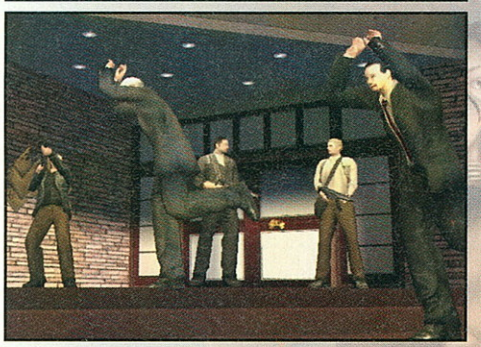
„Ellenfeleink néha megszánnak bennünket, ilyenkor megállnak fegyverünk előtt, és megvárják, amíg lelőjük őket"

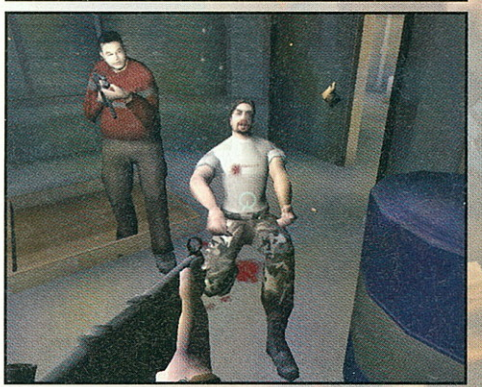
„Extra a DVD-n: 10 órás rendezői változat!"

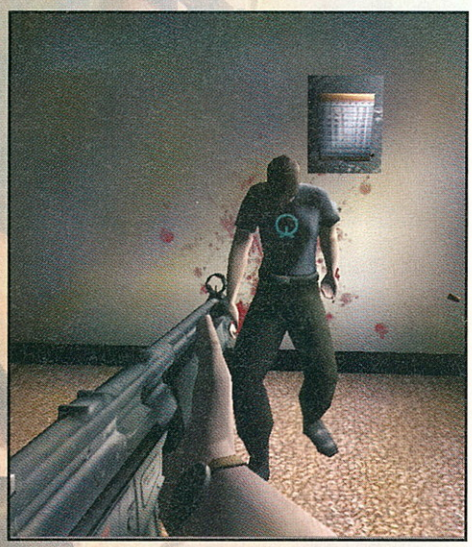
A fent említett sztoribővítés ugyanis annyira jól sikerült a piranhás srácoknak, hogy szinte rá sem lehet ismerni az eredeti cselekményre. Persze, ahogy játszunk, szép lassan belebotlunk ismerős helyszínekbe, arcokba és mozzanatokba, de ezek olyan ritkán fordulnak elő az „idegen" helyzetekhez képest – a filmben például hősünk nem találkozott elkóborolt túszokkal, sem SWAT alakulattal, nem kellett a vállalat Kutatás és Fejlesztés részlegének fejesét megmentenie stb. („Drágán *add a Fél Életed", mi? ☺ Bad Sector*) –, hogy egy idő után törvényszerűen belefásulunk a játékba. Persze a küldetés, az küldetés, akármilyen progiról légyen is szó, s azért még nem feltétlenül rossz valami, mert nem kapcsolódik szervesen a mozifilm történéseihez – gondolhatnánk.

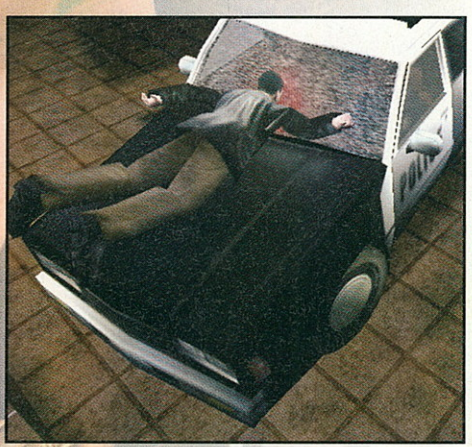
A DH: Nakatomi Plaza azonban rendelkezik két hatalmas hátránnyal a többi küldetésorientált FPS-hez képest: egyrészt a feladatok egész idő alatt egy helyszínhez vannak kötve (változatosság kilőve), másrészt az eredeti film kétórás sztoriját leszámítva (ami önmagában véve sem egy túlbonyolított dolog) a játéknak nincs klasszikus cselekménye – a töltelék küldetéseknek pedig így gyakorlatilag semmilyen jelentőségük nincs, szereplőiket nem ismerjük, nem jutunk közelebb a megoldáshoz, egyszerűen csak úgy vannak maguknak. Mi meg megoldjuk őket... Az x-edik után ez pedig nagyon unalmas, higgyétek el. Ráadásul ezen mellékepizódok miatt a *hangulat* szép lassan olyan messzire kerül a hamisítatlan Die Hard-feelingtől, mint a trójai faló az epsoni diadaltól.

Éppen ezért messiásként várunk majd a filmből ismerős jelenetekre, s katartikus mámorban élünk meg minden ilyen pillanatot: ahogy a székre kötözött (bár nem általunk összeeszkábált, hanem odakészített ☺) C4-et lelökjük a liftaknába, és látjuk, ahogy a detonáció után a lángtenger kúszik fölfelé, majd bődületes erővel kirobban a liftajtón, vagy amikor kidobjuk Al kocsijára az egyik hullát, hogy jelezzünk neki, az isteni jó! És pont emiatt annyira kiábrándító ezek után ismét „nekiállni dolgozni": menni, lőni, izzadni, csak azért, hogy eljussunk a következő örömadagig – kicsit ahhoz tudnám ezt hasonlítani, mint amikor valakit sokáig éheztetnek, aztán adnak neki egy kis kaját. Tisztességtelen módszer, mégis az a legfurcsább az egészben, hogy ennek a szerkezetnek köszönhetően a játékos állan-









dó késztetést érez a folytatásra. Ha az volt a szándékunk a fejlesztőknek, hogy így szögezzék monitor elé az egyszeri gamert, hát bejött nekik. Csak ettől még nem lett jó a játékuk.

Drágám, add az életed!

Annál is inkább, mert a hibás koncepció miatt elnyújtott szerkezet szül még egypár visszásságot a játékmenetben. Itt vannak például az ellenfelek. Feketék, fehérek, tarkák, de akkor is csak terroristák! Oké, hogy ez a Die Hard, itt nem harcolhatunk Godzillával, de ez még nem mentség! Amerre csak a szem ellát, terroristák! És rengetegen vannak! (A film szerint egy platós kisteherautóval érkeztek, nem pedig nyerges vontatóval!) A legborzasztóbb pedig az, hogy az alapfegyvernek számító MP5-ösünkből legalább egy tárat bele kell eresztenünk mindegyikbe, hogy bevégezzék sorsukat (bár lehet, hogy ez a tény fegyverünk feltűnő pontatlanságából származtatható, nem pedig a rosszfiúk ellenálló képességéből – legalábbis erre utal, hogy a nagyobb hardverekből elég 1-2 jól irányzott lövés). Mellesleg, leszámítva az MP5-ös idegbeteg rázkódását és kvázi kezelhetetlenségét, a fegyverekre egy rossz szavunk sem lehet: a SWAT egységektől zsákmányolható M16-os, az M60-as nehézgéppuska és a Styer Aug is eltérő karakterisztikával, illetve sebzési jellemzőkkel bír. Kár, hogy alig van hozzájuk munició, így nagyrészt az MP5-össel való nyüglődésre leszünk kárhoztatva. Egyetlen szerencsénk, hogy ellenfeleink néha megszánnak bennünket, ilyenkor megállnak fegyverünk előtt, és megvárják, amíg lelőjük őket. Sajátos módja ez a játékmenet kiegyenlítésének, de azért nem hibázik mindig ekkorát az MI – van ugyanis, amikor a másik végletbe csap át, és az előbbi példa gyökeres ellentettjét viszi véghez! Egyes terroristák ugyanis példás módon reagálnak támadásunkra: elbújnak, a fedezék mögül kihajolva (!) tüzelnek, nem mozdulnak el onnan, védik pozíciójukat. Rendszert nem sikerült felfedeznem ezek váltakozásában, véleményem szerint egyszerű bugról van szó a bambán bámuló önkéntes halálbrigádok esetében.

Amik megmentik a citromtól...

Mielőtt azonban végleg a sárga földig rombolnám szegény Nakatomi Plazát, elmondanám, hogy – természetesen – vannak benne kifejezetten ötletes húzások is, amelyek azért pozitív irányba tuszkolják az összképet. Ilyen volt az előhúzható rendőrjelvény, amellyel a berezelt túszok előtt igazolhatjuk magunkat (persze az már más kérdés, hogy a SWAT egység tagjai csak akkor hajlandóak figyelemre méltatni csillagunkat, ha az a sztori szerint elő van írva nekik), az olyan részek, amikor az egyre terjedő tűz elől kell menekülnünk irodákon át, vagy amikor az egyik ajtón benyitva egy hatalmas ventilátor kezd magába szívni bennünket (az óvatlan terroristát be is darálja – szegénynek nincs quickload gombja), illetve amikor bezárnak minket a slozira, és ránk gyújtják az egész kócerájt. Tetszett, hogy a készítők figyeltek az olyan apróságokra is, mint hogy az emlékezetes „shoot the glass" jelenet után (amikor a filmben a mezítlábas Bruce Willis körül a gonoszok az összes törhető üvegfelületet szétlőtték) ropognak a talpunkba állt üvegszilánkok a padlón, és folyamatosan csökken az életerőnk, vagy hogy kötszereket csak olyan helyeken találhatunk, ahol az elsősegélyládák a valóságban is előfordulhatnak (gépház, szerelőszoba, WC). Érdekes újítás még a mentális állapot („agy" ikon a bal alsó sarokban) és a szufla („tüdő" ikon ugyanott) változásának bevezetése, bár igazándiból előbbinek nem sok értelmét láttam, utóbbi pedig némely helyzetben kifejezetten idegesítő volt. Jah, és jópofa az is, hogy Hans Gruber arcát egészen addig nem látjuk, amíg nem találkozunk vele (akik látták a filmet, azok értik ezt is ☺).

DIE HARD TRIOLOGY 76%
DIE HARD: NAKATOMI PLAZA 62%
DIE HARD TRIOLOGY 2 41%

Try Harder...

Ez a néhány pozitívum azonban nem tudja megakadályozni, hogy a játék a fentebb sorolt indokok miatt egy közepes, semmi extrát nem kínáló, helyenként jól kivitelezett, ám teljes egészét tekintve meglehetősen egysíkú, unalmas FPS-sé váljon. Véleményem szerint sokkal jobban jártunk volna, ha a Piranha Software fejlesztői teljesen másképp közelítik meg a Die Hard film problémakörét: készíthettek volna egy csak a mozi eseményeire hagyatkozó *Max Payne*-klónt, bullet-time-mal, ökölharccal, bujkálással, ugrálós akciórészekkel és a film összes többi elemével – töltelék nélkül. Lett volna rövid, de végig élvezetes, fokozatosan nehezedő, újrajátszható, mint maga a *Max Payne*... Sajnos azonban *ez* a Die Hard – egy ideig még biztosan – szép álomkép marad csupán.

Boe

Die Hard: Nakatomi Plaza
www.sierra.com/games/diehard/

PRO
- korrekt grafika
- foszlányokban fellelhető Die Hard-hangulat

KONTRA
- sivár és élettelen
- egyhangú és unalmas
- buta és fantáziátlan

HARDVER
Celeron 600 MHz, 3D-s videokártya 16 MB RAM-mal, 550 MB HDD, 64 MB memória

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

62%

AKCIÓ

Infogrames / Kamehan Studios

TACTICAL OPERATIONS: ASSAULT ON TERROR

BUSH BÁCSI KEDVENCEI

KATEGÓRIA: multiorientált taktikai FPS KÖRNYEZET: jelenkor NEHÉZSÉG: állítható ÚJRAJÁTSZANÁD-E: biztosan MULTI LEHETŐSÉGEK: fejlettek

Bizonyára mindenki emlékszik a nagy sikerű Unreal Tournamentre és a vele közel azonos időben kitört, világszerte elharapózott mániára, amit Counter Strike néven emlegetnek. Adott volt ez a két játék: az egyik realisztikus játékmenetével, a másik pedig dinamizmusával és káprázatos grafikájával tette rabjaivá rajongóit. Kézenfekvő volt az ötlet: mi lenne, ha egy játékban ötvöznénk a kettő előnyeit? Ez ihlette a Kamehan Studios tagjait, hogy a Half-Life alapokat használó CS-ot átültessék a sokkal ígéretesebb Unreal grafikus motorra.

Az Eredetileg *SWAT* néven induló projekt később Tactical Operations néven futott tovább mint az *Unreal Tournament* egyik ingyenes kiegészítője. Később a csapatot felkarolta a nagynevű Infogrames kiadócég, és végül sok javítás és fejlesztőmunka után megszületett a Tactical Operations: Assault on Terror.

A játék meghatározása önmagában is nehéz feladat, mivel itt a *CS*-kal ellentétben a pörgő akcióra helyezték a hangsúlyt, de mindezt realisztikus fegyverekkel és élethű környezetben, valahogy úgy, mint a legkeményebb akciófilmben, csak itt megállás nélkül pörögnek az események, na és a gépfegyverek...☺

Az alapfelállás ugyanaz, mint a *CS*-ban: a „jóságos" elitalakulat és a „gonosz" terroristák harcolnak egymással. Mindkét félnek pályánként változó küldetése van, amit végre kell hajtania a győzelemhez. Lehet ez pl. túszok kiszabadítása, egy bázis védelme, szökés vagy éppen bomba telepítése, de nyerhetünk úgy is, ha likvidáljuk az ellenséges csapat összes tagját. Minderre általában körönként 4 perc áll rendelkezésre, és ha az idő lejárt, a védő csapat kapja a pontot. De ne rohanjunk így előre, nézzük meg egy kicsit részletesebben, hogyan is működik „valójában" egy ilyen progi!

„Akár a rabló a pandúrt..."

Miután beléptünk egy pályára (gondolom, egy kis logikával és némi Unreal Tournament-es tapasztalattal ez igazán nem lehet probléma a magunkfajta veterán harcosnak!) el kell döntenünk, hogy melyik oldalon fogunk küzdeni: speciális alakulat (a „jófiúk"), vagy terroristák (a „rosszfiúk"). Ez után válasszuk ki az alkalomhoz illő öltözetünket, és máris kezdődhet a tánc! Miután elolvastuk csapatunk feladatát, irány a „fegyverdiszkont"!

„Két M-16-os egy százasér'! ☺"

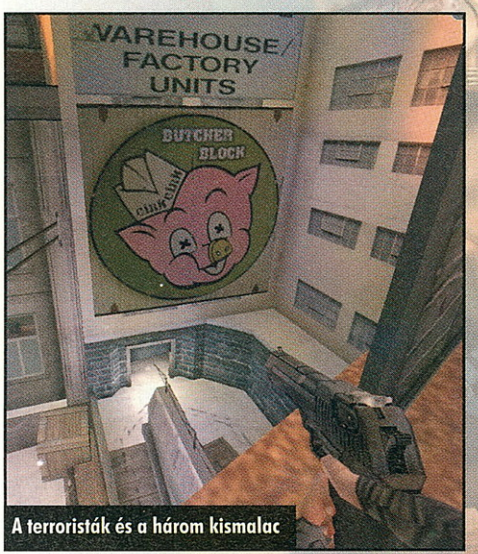
A jól bevált felszerelkezési rendszer is *CS*-örökség; a körök elején a „vásárlás menüben" tudjuk lecserélni fegyvereinket, feltölteni a muníciót, vagy golyóálló „munkavédelmi" felszerelést venni ropogós amerikai dollárokért. Minden nyert menet végén egyre több pénzből gazdálkodhatunk, így jobbnál jobb fegyverekhez jutva, magasabb hatásfokkal szolgálhatjuk az ügyet.

Négy fegyverosztály található a játékban: Az első és talán legegyszerűbb a *Pisztolyok*. Itt van többek között a híres Black Hawk, amit pl. Smith ügynök is előszeretettel használt a Mátrixban. Ha a konzervatív stílus hívei vagyunk, kipróbálhatjuk Charles Bronson „Bosszúvágy"-ból ismert hatlövetű Magnumját. A második csoportban a *Könnyű Gépfegyverek* közül választhatunk, mint pl. az UZI, a hangtompítós MP5SD, vagy persze a jó öreg Shotgun. Ezt az osztályt követi a *Gépkarabélyok* csoportja, ahol a legsokoldalúbb fegyverarzenált találjuk, kezdve a már klasszikusnak számító M–16-tól, a különféle sniperpuskákon keresztül, egészen a hevedertáras golyószóróig – tudjátok, amilyennel Rambo aprított, miután kiszerelte a helikopterből. ☺ Végül, de nem utolsósorban különféle *Gránátokat* is beszerezhetünk: a két „hagyományos" kézigránát mellett találunk itt „kamu" gránátot (Flash Bang) – ami olyan, mint egy vaktöltény a puskában, kiválóan alkalmas a figyelem elterelésére, de tudunk vásárolni füstgránátot is, ami igen hasznos, ti. az ellen sűrűjébe hajítva azok néhány másodpercig nem látnak majd semmit!

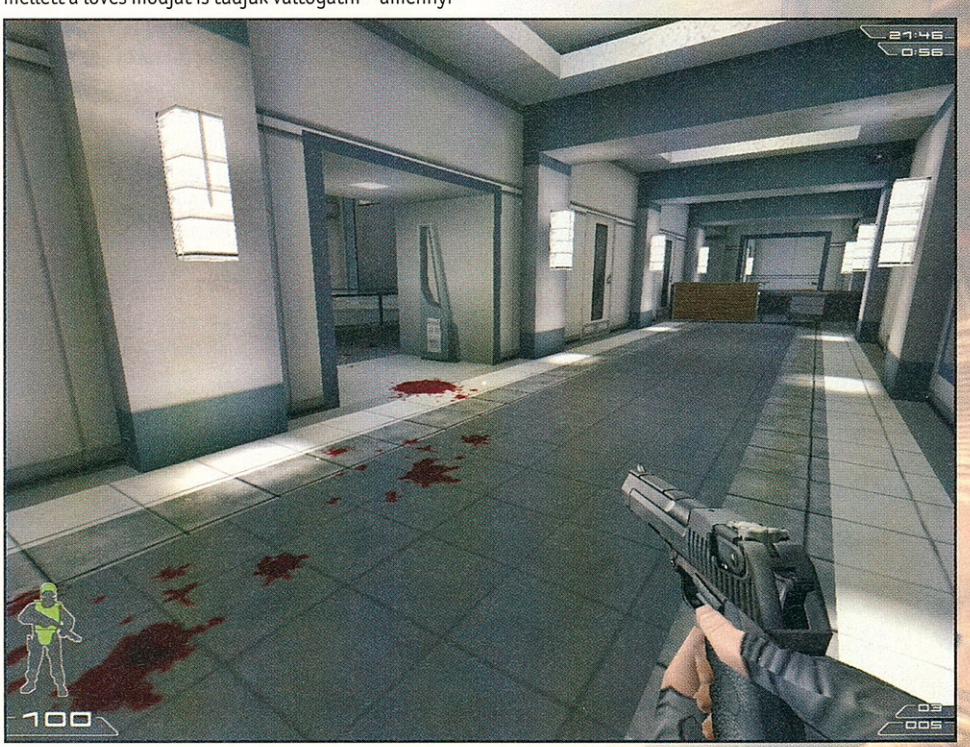
„...mint a legkeményebb akciófilmben..."

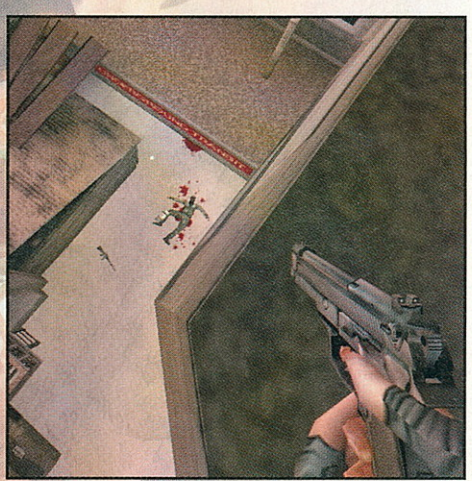
A négy fegyverosztály bármelyikéből vásárolhatunk, de csoportonként maximum egyet vihetünk magunkkal.

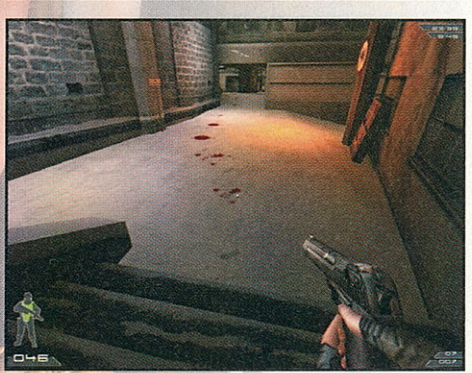
Fontos megemlítenünk, hogy a másodlagos tüzelés mellett a lövés módját is tudjuk váltogatni – amennyi-



A terroristák és a három kismalac







ben persze maga a „hardver" ezt lehetővé teszi. Ez többek között az egyes tüzelés, hármas rövid sorozat vagy a full automata. Mivel kellően élethűre sikerült a fegyverek viselkedése, kimondottan jól jöhet az üzemmódváltás, ha mondjuk egy M–16-ossal távoli célpontra vadászunk, ilyenkor ugyanis nem érdemes rajtafelejteni az ujjunkat a ravaszon, mert a folyamatos lövés felfelé viszi el a célkeresztet, de rövid sorozatokkal elkerülhetjük a „kacsavadászatot". ☺

„A világot, mint ólomgolyót megkapod..."

A programban 33 nagyon jól kitalált pálya van, szerencsénkre nem spórolták az időt és az energiát a srácok, ugyanis majd minden terep egy-egy mestermű. Tudták a fejlesztők is, hogy egy FPS játék leginkább a hozzá szerkesztett mapokon áll, vagy bukik. A legnehezebb olyan térképet alkotni, amelyen akár egyedül is élvezettel bóklászunk, de szerencsére a TO fejlesztőgárdája ebből a szempontból is elkényeztetett minket. Személyes kedvencem a GlasgowKiss, ahol Glasgow koszos iparnegyedében bujkálhatunk. Nemrég volt szerencsém élőben is megismerkedni a szépnek korántsem, de hangulatosnak annál inkább nevezhető angolszász külvárosokkal, és ez a pálya nagyon jól tükrözi azt a zsúfoltságot, amit ott tapasztaltam.
A pályaszerkesztőket dicséri az is, hogy nemcsak a kijelölt, egyértelmű utakat választhatjuk, hanem, ha akarunk – na és persze, ha tudunk! – felmászhatunk a tetőkre, bebújhatunk a szellőzőjáratokba, vagy éppen, ha nincs tériszonyunk, kiülhetünk egy világítótorony tetejére is. A legtöbb terepen ennek köszönhetően az ellenfél ész nélküli lerohanása nem vezet túl sok eredményre. Ehelyett, a fedezékeket és a búvóhelyeket kihasználva, leginkább átgondolt taktikával nyerhetünk.
Az csak hab a tortán, hogy ha eltaláltak minket, akkor vércseppeket hagyunk magunk után, vagy például a hóban sem tudunk nyomtalanul elsomfordálni. Ezek az apró elemek nagyon technikássá és rendkívül élvezetessé teszik a játékot!

„Nem vak ez, csak bátor!"

Mivel a játék csak multiplayerben játszható, ezért hálózat nélkül robotokkal tudunk edzeni. Az *UT*-ben megszokott módon beállíthatjuk, hogy menynyire legyenek buták (direkt használtam ezt a szót, mivel sajnos okosabbak nem lesznek, még Godlike fokozaton sem, legfeljebb ügyesebbek... „Csaló banda!!!" ☺), hányan legyenek stb. Sajnos az AI igen gyengére sikerült, ugyanis általában ugyanazon az útvonalon fognak támadni. Egy bizonyos értelmi szintnél lejjebb olyan „extrém" helyzet is gondot okozhat nekik, mint kijönni egy üres szobából, nyitott ajtón keresztül. Elgondolkodhatunk ilyenkor, hogy szegényeknek vagy teljesen elment az eszük, vagy kötélből vannak az idegeik...☺
Mindezek ellenére mindenképpen hasznos jószágok, mivel segítségükkel kipróbálhatjuk a fegyvereket, végigjárhatjuk a helyszíneket. A pályaismeret ebben a programban különösen nagy szerepet kap, mivel taktikánkat az ellenfél lehetséges útvonalai szerint kell kialakítanunk.

Másfelől, aki már játszott effajta FPS-t, az tudja, hogy nincs idegesítőbb, mint amikor az utolsó túlélő teljesen eltévedve, össze-vissza bolyong, a többiek egyre szúrósabb pillantásaitól kísérve.

COUNTER-STRIKE 96%
GLOBAL OPS 87%
TACTICAL OPS 85%

„Eksön!"

A program nincs könnyű helyzetben a *Medal of Honor* és a *Wolfenstein* árnyékában, de fölösleges is összehasonlítani velük, mivel teljesen más környezetben játszódik, és más a hangulata is.
Grafikája a mai igencsak erős versenyben is megállja a helyét, igazán csak azt sajnálom, hogy nem egy korszerűbb grafikai motorral „szerelték" fel.
A hangok jól illeszkednek a dinamikus játékmenethez, és az *Unreal*ból örökölten a legtöbb 3D szabványt is támogatják (A3D, Sensaura, EAX).
Hálózati része nagyon komfortos, még az IRC chatprogramot is beleépítették a játékba, így nem kell kilépni, ha szeretnénk csevegni a bajtársakkal, megbeszélni a taktikát, vagy üzenni a barátnőnknek, hogy ma is „túlórázunk", úgyhogy későn érünk haza. ☺
Összességében elmondható, hogy a Tactical Operations: Assault on Terror nagyon élvezetes játék, igaz, nem az élethű szimulációt keresve kell vizsgálnunk. Itt egy volt a cél: a pörgős, tömény akció, erős taktikai elemekkel fűszerezve, és ezt sikerült is elérniük az alkotóknak. Mindenkinek csak ajánlani tudom, akinek a *CS* vagy a *Global Operations* nem volt elég!
Lethal Gene

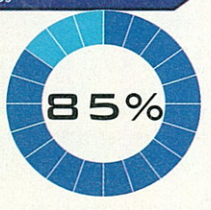
Tactical Operations: Assault on Terror
www.tactical-ops.to

PRO
- rendkívül dinamikus, változatos játékmenet
- szép grafika
- hatalmas pályák

KONTRA
- elsőre szokatlan kezelés
- az Unreal motor már nem mai gyerek...

HARDVER
450+ MHz-es processzor, 128 MB RAM, 16 MB-os 3D-s videokártya, DSL vagy kábelnet

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

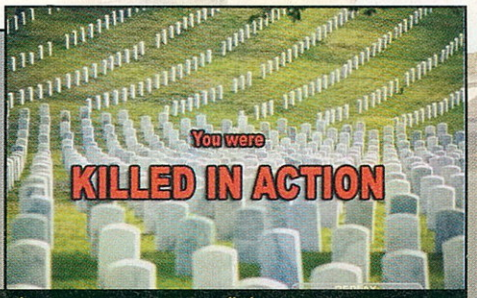


AKCIÓ

Legacy Interactive / Alpine Studios

COMBAT MEDIC: SPECIAL OPS

CARTER DOKI ANGYALBŐRBEN



KATEGÓRIA: orvosi akció-szimuláció KÖRNYEZET: napjaink NEHÉZSÉG: közepes, állítható ÚJRAJÁTSZANÁD-E: talán MULTI LEHETŐSÉGEK: nincs

Talán nem tévedek túl nagyot, ha kijelentem, hogy a Vészhelyzet-féle orvosi sorozatok képesek a mezei állampolgárok komoly részét erős izgalmi állapotba hozni. Nem tagadom, engem is lebilincsel az a hatalmas tudás és felelősség, amely egyszerre van jelen a műtőben. Már azt sem tudom felfogni, hogyan lehet ekkora teherrel boldogulni nap mint nap? Azt pedig már végképp nem értem, hogy lehet mindezt harctéri körülmények között végezni? A választ ugyan nem adhatja meg erre egy játékprogram, de a katonaorvosok többszörös értelemben vett élethalálharcába azért bepillanthatunk a Combat Medic segítségével.

Emlékeimben kutatva találtam néhány ködös foszlányt műtéssel, orvostudománnyal kapcsolatos programokról, de harctéri körülmények között zajló életmentésre, ha minden igaz, még nem adódott lehetősége egyetlen játékőrültnek sem. A téma tehát abszolút új, s ez ugyebár egyszerre kecsegtet elsöprő sikerrel és teljes bukással egyaránt. Hogy a Combat Medic miért nem sorolható egyik szélsőséges kategóriába sem, nos, arról szól ez a rövidke bemutató.

Őrmester! Fedezzen, amíg elkötöm ezt az ütőeret!

Nem sokon múlt, hogy ez a cikk megszületett, ugyanis az ismerkedés első néhány percében ért trauma miatt majdnem idejekorán csaptam a kilépés gombra. A sokkot a Neander-völgyi korszakot felidéző látvány, a lövéseket szimuláló csíkok és egyéb brutalitások váltották ki. Tény, hogy a felülnézeti képernyő színvonala erős versenyben van a még C–64-es korszakomból felsejlő *Ikari Warriors* nevezetű akciócsodával. Szerencsére, a türelmem kitartott az első sérült katonáig. Ettől a ponttól kezdve a progi egy teljesen új arcát mutatta meg. Egészségügyi szempontból hátrányos helyzetű bajtársunk finoman kidolgozott, 3D-s sziluettje ugyanis minden tekintetben megfelel a kor követelményeinek. A hangeffektek egyértelműen pozitív módon járulnak hozzá a nem túl vidám hangulat megteremtéséhez. Példának okáért említhetem az amputálás procedúráját, amikor is elfelejtettem bemorfiumozni a jobb sorsra érdemes delikvenst. Volt ott üvöltözés ezerrel...

Jobb kéz! Bumm... Mondom, JOBB! Bumm... Mondom, KÉZ!

Nos igen, eme morbid poén – rossz esetben – többszörösen újraélhető a Combat Medic segedelmével. Természetesen a készítők nem kizárólag sebészek otthoni levezetésének szánták a játékot, ezért bármikor kaphatunk segítséget, ha az artikulálatlan üvöltözésből és a mellkason tátongó véres lyukból nem tudnánk felállítani a helyes diagnózist. Könnyű fokozaton ez teljesen „ingyenes", ám profi szinten már minden egyes fülesért pontlevonás jár.
Aki azt gondolja, hogy semmi kihívás nincs abban, ha minden beavatkozás előtt kikérjük a számítógép segítségét (hej, ha Vágónál is így lenne...☺), annak ajánlom, hogy próbáljon meg másodpercek alatt stabilizálni egy súlyosan vérző, lélegezni képtelen sérültet, miközben a rosszfiúk minden oldalról szorongatják. Sajnos, ez utóbbi probléma megoldása is nagyrészt ránk marad, hiszen mezei katonaként szolgáló bajtársaink a legritkább esetben tudnak lepuffantani valakit. A vicc az, hogy eligazításnál a küldetések összes pontját (úgymint: robbantsunk fel valamit, lőjünk le valakit stb.), mint teljesítendő feladatot sorolja fel a kedves felettes haderő. Értem, de akkor minek jönnek a többiek? A különleges feladatokat azért csak-csak megoldják a kollégák, de a sérültek védelmére már vajmi kevés energiájuk marad.

„Bármikor kaphatunk segítséget, ha az artikulálatlan üvöltözésből és a mellkason tátongó véres lyukból nem tudnánk felállítani a helyes diagnózist."

Talán ezt kompenzálandó, jelentős engedményeket tesz a program. Például hiába fekszik valaki a porban két vérző lábcsonkkal hosszú percek óta, elvérezni csak akkor kezd – igaz, akkor viharos sebességgel – amikor megérkezünk a helyszínre, s kegyeskedünk inspekció alá venni.
Gyermeteg körítés, az alapötlet professzionális kivitelezése, számtalan apró értelmetlenség, hiba. Így együtt, ez a Combat Medic teljes diagnózisa; ez hosszú távra nem sok jót ígér, de ennek ellenére, az új ötlet önmagában megér egy kalapemelést.

-csonti-

Combat Medic: Special Ops
www.legacyinteractive.com

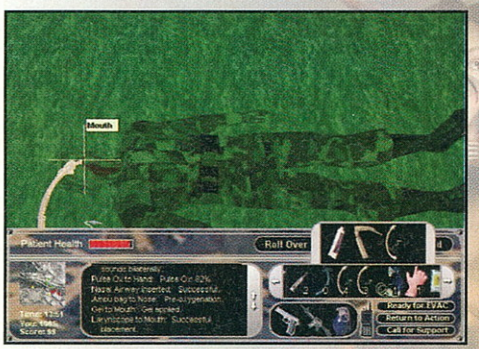
PRO
- kiváló ötlet
- pergő játékmenet

KONTRA
- a környezet gyenge kidolgozása
- rövid

HARDVER
Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 3D-s videokártya

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

77%



TE

MILYEN

LEGENDÁT

TEREMTESZ?

WARCRAFT III
REIGN OF CHAOS

©2002 Blizzard Entertainment. Minden jog fenntartva. A Reign of Chaos védjegy, a Blizzard Entertainment és a Warcraft a Blizzard Entertainment védjegyei vagy bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban. Minden egyéb védjegy a megfelelő tulajdonos tulajdonát képezi.

VALÓS IDEJŰ STRATÉGIA
ÚJ ALAPOKON.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

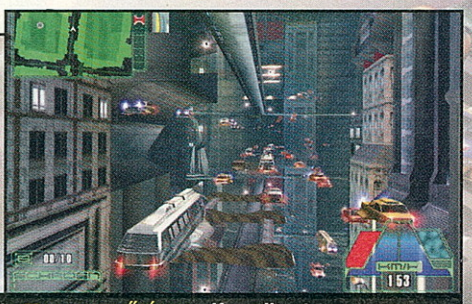
www.blizzard.com

Magyarországon kizárólagosan forgalmazza az N-TEC Kft. www.ntec.hu További információ: www.warcraft3hivatalos.hu

Fishtank / Similis

BEAM BREAKERS

SZÁRNYAS FEJVADÁSZOKAT ADUNK VÁGYAINAK



KATEGÓRIA: futurisztikus autóverseny **KÖRNYEZET:** sci-fi **NEHÉZSÉG:** nehéz **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** talán **MULTI LEHETŐSÉGEK:** elfogadható

Autóversenyek: csikorgó fékek, füstölgő gumik, elsuhanó táj. Ugratások, veszélyes kátyúk, út mellett álló nézők. Na, ebben a játékban ilyesmivel NEM fogunk találkozni! Az események ugyanis pár száz méterrel magasabban történnek, s az eddigi kétdimenziós ámokfutás hirtelen háromdimenzióssá válik. A vonalvezetésre már nem nagyon kell figyelnünk, ugyanis bárhol mehetünk – az út maga a levegő.
„S a feeling, az milyen?" – kérdezhetitek jogosan. Na, az ott van rendesen, úgyhogy uraim – indítsák be a motorokat!

Pár hónappal ezelőtt két dolog történt. (Több is, de most ezekre koncentráljunk ☺) Teszteltem egy „ötödik elemes" autóversenyt, ami ritka gyengére sikeredett – el is sírtam, mi mindent lehetett volna másképp csinálni. ZeroCool kolléga pedig e játék előzetesében morgott arról, hogy ideje lenne már valami újítást bevezetni az autóversenyek terén. Jelentem, mindkettőnk orcája kipirosodhat az örömtől, mert a Beam Breakers megvalósította kívánságainkat!

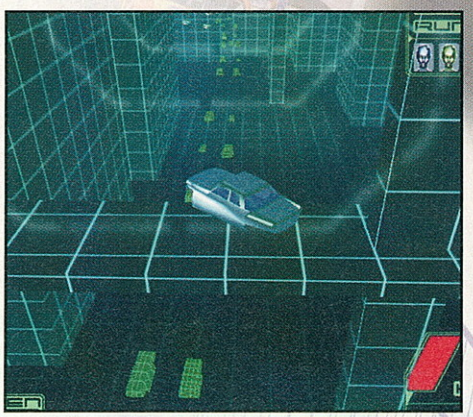
„Itt valóban van magasság és mélység, amit igénybe is fogunk venni."

Várnak a fellegek

A helyszín Neo York, pár száz méterrel a föld felett, ahol az emberek kilométer magas kunyhókban tengetik életüket, s a helyváltoztatáshoz lebegő járműveket vesznek igénybe. Hősünk éppen megszerezte a jogsiját, van egy lerobbant járgánya, és nagyon vágyik már valami balhéra. Szerencsére nem kell sokáig unatkoznia, mert találkozik egy figurával, aki némi versenyzés után fel is veszi a cégéhez. Nos, első feladatunk nem a világ megmentése lesz – aki ilyet szeretne, az szóljon a készítőknek, hogy adjanak ki egy Bruce Willis-szimulátort is, ahol Lilut kell megmenteni – (*A világ nem elég, nekem Lilu kell! ☺ Bad Sector*), mindössze pizzákat kell kivinnünk a sok éhező szájnak. Később a pizzaszállítás mellett már marad időnk egy étterem szétverésére, autók ellopására, illetve a konkurencia elüldözésére is. Hogy ez nem szép dolog egy pizzafutártól? Hát igen, mint láthatjuk, a tésztakészítés mellett más ipart is űz „cégünk". Főnökünk, a Don, egyre elégedettebb teljesítményünkkel, ezért újabb és újabb feladatokkal bíz meg minket, sőt: mi képviselhetjük a családot az illegális autóversenyeken is...

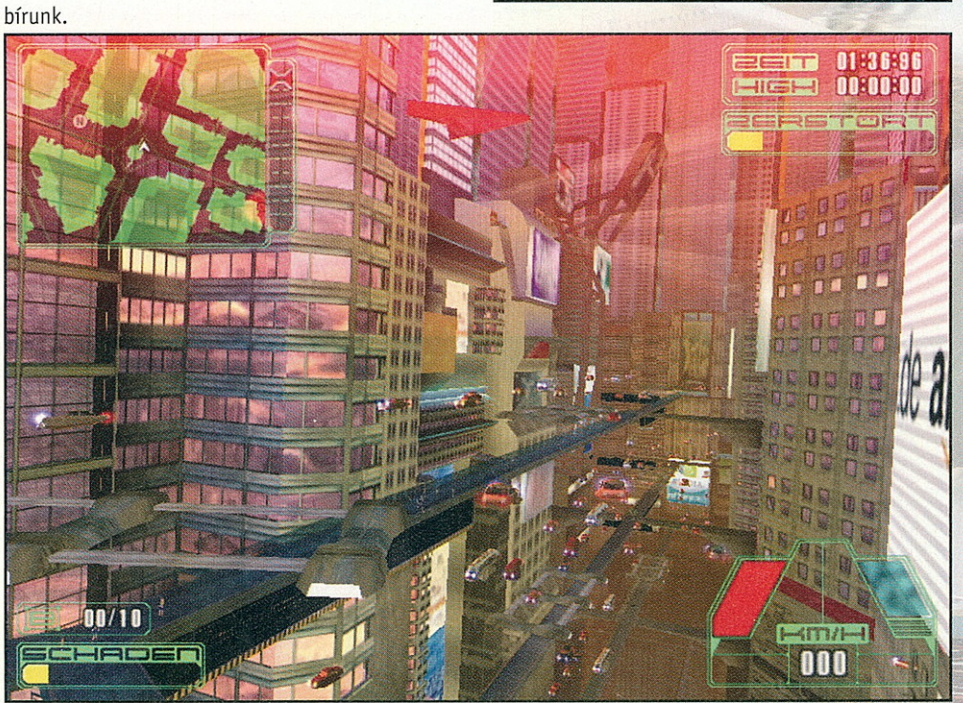
Zsúfolt légi folyosók

Mint látható, sikerült a fejlesztőknek egy szimpla autóversenynél valamivel komolyabb dolgot összeütniük. A különbség már az irányítással kezdődik, itt ugyanis – a *New York Racer*rel szemben – valóban van magasság és mélység, amit igénybe is fogunk venni. (*X-Wing* és *Tie-Fighter* játékosok előnyben! ☺) Ez nem jelenti azt, hogy a végtelenségig tudunk függőlegesen föl-le száguldozni, de jelentős változatosságot hoz a versenyzésbe a harmadik dimenzió megjelenése. A város is éli a maga életét – hatalmas a forgalom, ami itt valódi autók, buszok tömegét jelenti. Jobb esetben ránk dudálnak, és kikerülnek, de ha gyorsan jövünk, akkor bizony összekoccanunk. Más kérdés, hogy egy kevéske sérülésen kívül nem sok bajunk történik, ami azt jelzi, hogy sajnos maradt a játékban némi arcade jelleg. Ilyen az is, hogy a küldetések, versenyek közben különböző cumókat szedhetünk föl (javítás, turbó, illetve zsarumegtévesztő), amelyek egyszerűen csak lebegnek a semmiben, nekünk csupán el kell kapnunk őket.

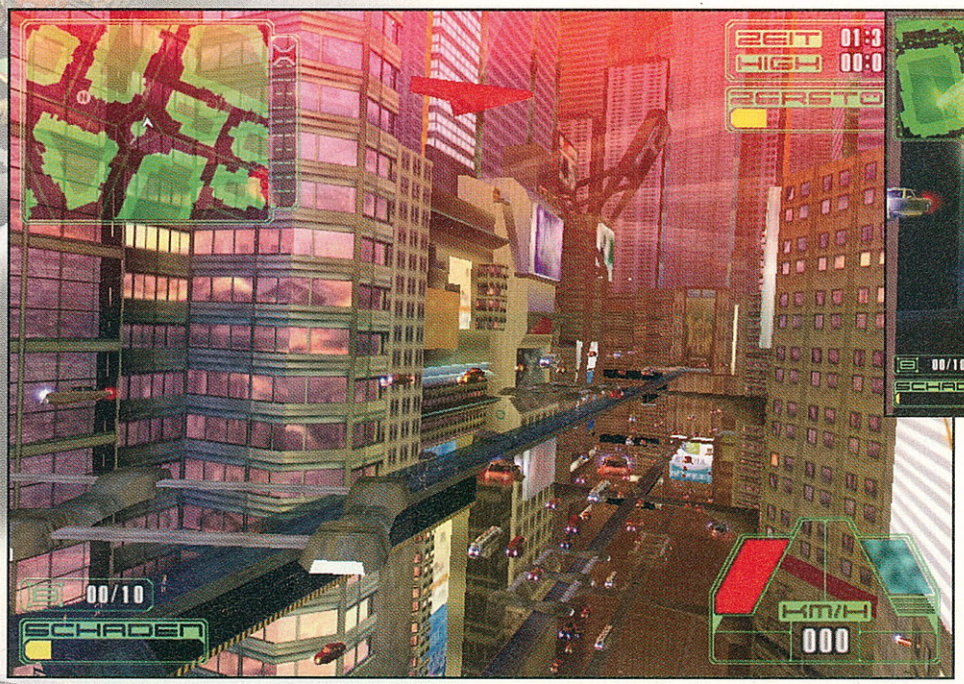


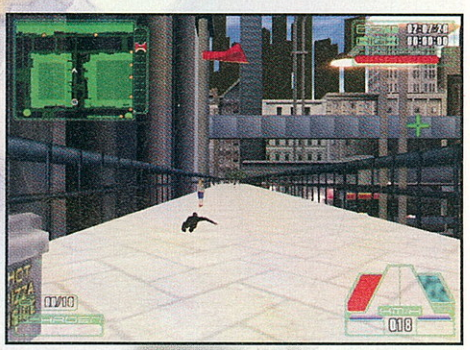
Rendet tartanak FENNT (Érted? ☺)

A zsarukkal különben igen egyszerű dolgunk van: vagy elkapnak minket, vagy nem. Persze ez logikus, csak míg az *NFS*-sorozatban vidám kergetőzéseket lehetett ezen a címen rendezni, itt annyira erősek az egyenruhások, hogy semmiféle móka nem fér bele. Ha pl. elkötünk egy kocsit, akkor rögtön ott vijjognak, és elektrofegyverrel gyors ütemben amortizálják gépünket. Ilyenkor, ha szerencsénk van, el tudunk pucolni, de hiába rázzuk le őket, ha lelassítunk, ismét ott nyüzsögnek körülöttünk. Ezért az egyetlen megoldás, ha gyorsan hazamegyünk, és befejezzük a küldetést. A rendőrök erejét mi sem mutatja jobban, mint hogy a 'Survival' játéktípusban, ahol a rendőrök elől menekülés a cél, már nyerésnek számít az, ha 30-60 másodpercet kibírunk.



SZIMULÁTOR





A legkisebb pizzafutár meséje

Szerencsére azonban sok jó dolog is akad a BB háza táján. Mindenekelőtt a történet. Jó, senki ne várjon egy *Half-Life/Max Payne* szintű sztorit, de mindenképpen dicséretre méltó a fejlesztők igyekezete. A legelső küldetés előtt még egy rövid bejátszást is láthatunk, amelyben egy tragikus közlekedési baleset apropóján ecseteli egy tv-riporter, hogy milyen veszélyesek ezek a BeamBreakerek. (vagyis mi ☺) Apróság, de megdobja a hangulatot. Összesen 6 nagy fejezetre van osztva a történet: ha sikerül egyet teljesítenünk, továbblépünk egy következőbe, ahol újabb küldetések várnak ránk. Ezek közül nem is kell az összeset megcsinálni: nyugodtan ki is hagyhatunk egyet-egyet, ha nem boldogulunk, mert bizony a feladatok igen nehezek lettek! Bár a következő epizódba jutáshoz elég az utolsó három verseny megnyerése, csak akkor van esélyünk a sikerre, ha előzőleg jól teljesítettük az egyéb feladatokat is.

Kicsi ez a hangár kettőnknek!

A küldetések teljesítésekor ugyanis általában jobb kocsit vagy kiegészítő felszerelést kapunk. Kicsit kár, hogy ezt nem fejlesztették tovább a készítők – egy idő után már egy halom járgány áll a garázsban, de el nem adhatjuk őket, és venni sem vehetünk új cuccokat gépünkhöz, így idővel lanyhulni kezd a lelkesedés. Igaz ez a küldetésekre is: egy darabig érdekes a pizzakihordás és a vendéglőrombolás, de sokkal változatosabb feladatokat nem kapunk – legfeljebb nehezebbeket. Unalmasnak nem mondható, de annál dühítőbb a misszió elvégzése utáni hazavergődés is: mivel időre mennek a dolgok, hajtunk, mint a mérgezett, aztán a „bázis"-nál elvérzünk, mert olyan hülye helyen van a bejárata... na ezt kihagyhatták volna! Máskülönben a játékmenettel nincs baj, s bár a küldetések alatt nem menthetünk, akárhányszor újra próbálkozhatunk.

„Neo Yorkban, sej, szép az élet..."

Mindez persze semmit sem érne a grafika nélkül, ami a BB-ben valami gyönyörűre sikerült: úgy érzem, szinte teljesen visszaadja az „Ötödik elem" taxis-üldözéses városi jelenetének varázsát. Az épületek hatalmasak, az ablakok csillognak, az emberek sétálgatnak az utcán, hatalmas a forgalom. Ugyanazt a pályát több napszakban is láthatjuk, és nekem úgy tűnt, még eső is esik néha Neo York légi folyosóin. A kellemes apróságok itt is előtűnnek a házak között keresztbe kifeszített dróthoz száradó ruhaneműk képében, vagy abban, hogy a táblák egy részét, illetve az utcai lámpákat is össze tudjuk törni (az már persze hiba, hogy randalírozásunk nem zavarja a rendőrséget). A sétányokon mászkáló emberek szépen kidolgozottak – bár nincs sok fajta belőlük – és ha a közelükbe repülünk, akkor lehasalnak a földre.

BEAM BREAKERS 85%
NEW YORK RACER 63%

Majdnem elég

A zene is erősíti a program előnyös tulajdonságait, még ha nem is tökéletes, a hanghatások már inkább az átlagos kategóriába tartoznak. Nem mellékes a hálózati üzemmód sem: szerintem minden autóverseny-kedvelőnek érdemes kipróbálnia, mennyire mókás Neo York hatalmas felhőkarcolói közt egymást üldözni. Bármennyire tetszik is azonban a játék, mégsem vagyok elégedett. A küldetések egy idő után nagyon egy kaptafára mennek, és emiatt már nem motiválóak. A történetet sem sikerült elég „beleélősre" megcsinálni, ugyanis a feladatok nincsenek semmilyen összefüggésben egymással. Úgy érzem, ez a játék nyugodtan elbírt volna még akár egy *Elite* típusú taxizgató-kereskedő-harcoló játékmenetet is. Ennek ellenére, már csak a futurisztikus világ, az újfajta autóverseny-élmény és a hangulatos hálózati versenyek miatt is érdemes foglalkozni a BB-vel, amely bár nem lesz etalon, mindenképp jó programként vonul be az autós játékok közé.

Uhu

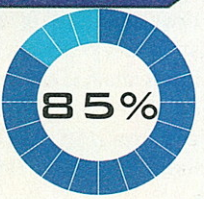
Beam Breakers
www.similis.com

PRO
- újfajta vezetési élmény
- gyönyörű grafika
- szépen kidolgozott világ

KONTRA
- nincs igazi történet
- ellaposodó küldetések
- gyenge rendőrségi rész

HARDVER
Athlon 900 MHz, 128 MB RAM, 47 MB HDD, 32 MB-os 3D kártya

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG



Ubi Soft / Bethesda

Hónap játéka
GameStar
www.gamestar.hu

ELDER SCROLLS III: MORROWIND

VÉGTELEN TÖRTÉNET

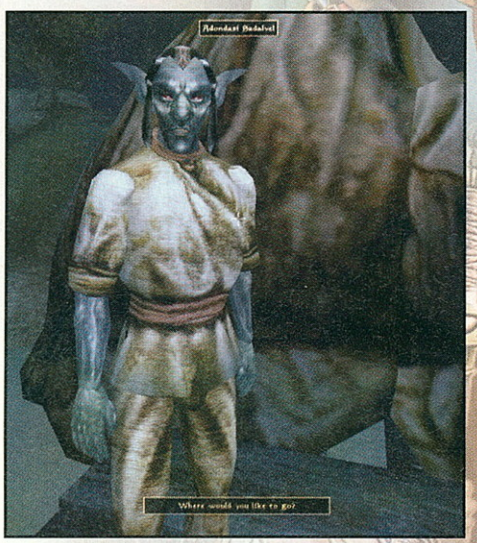
KATEGÓRIA: nemlineáris RPG KÖRNYEZET: klasszikus fantasy NEHÉZSÉG: közepes ÚJRAJÁTSZANÁD-E: biztosan MULTI LEHETŐSÉGEK: nincs

Tisztelt Uram! A Robinson Tours feldolgozta az Ön levelét, amelyben azt kérdezte, többéves Lakatlan sziget nevű, akciós utazásunkhoz milyen számítógépes játékot ajánlhatnánk Önnek. Olyan RPG-t keresett ugyebár, amelybe teljesen belefeledkezhet, hatalmas városokat járhat be, hosszan kígyózó, úttalan utakon vándorolhat, miközben a teljesen nyitott játékmenetnek köszönhetően – akár a fő sztorivonaltól eltérően is – bármilyen küldetést elvállalhat, és karakterekét is teljesen szabadon, kötöttségek nélkül fejlesztheti? Nos, a játék átvételéhez új kollégánk hamarosan felveszi Önnel a kapcsolatot – előző munkatársunk sajnos több hónappal ezelőtt eltűnt: akkor láttuk utoljára, amikor elvitte kipróbálni a szóban forgó Morrowind egyik példányát „egy röpke félórára"...

Egyes programok dobozán, figyelmeztetés gyanánt szerintem azt is fel kellene tüntetni, hogy hány órát, napot, hónapot (évet? ☺) rabol el a játékos életéből, hogy barátait, szeretteit, munkáját – teljes szociális életét – elveszítve ott ragadjon a virtuális világban. A Morrowind bizony ilyen program: aki tényleg komolyan akar foglalkozni vele, annak a nyitott játékmenet és a rengeteg felfedezhető lehetőség, véghezvihető küldetés miatt elképesztően sok időt kell belefektetnie, hogy egyáltalán végigvigye a játékot *csak* a főmissziókra koncentrálva. A legtapasztaltabb RPG-seknek még így is egész biztosan több mint száz óra kell a befejezéshez, de a Morrowind nem az a játék, ahol bárki is meg tudná állni, hogy az Elder Scrolls világában gyönyörködve ne vesszen el a részletekben...

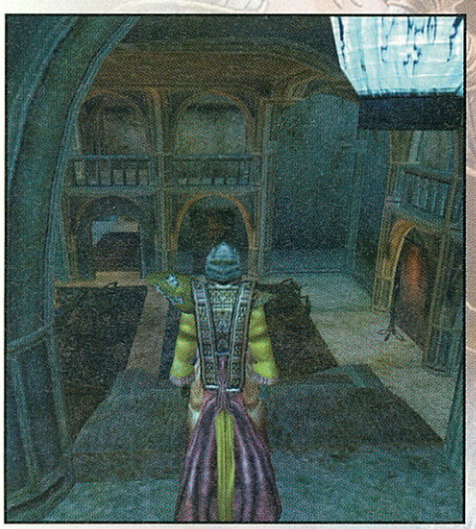
Hős születik

Már az első lépések sem a szokásos, unalomig ismert karaktergeneráló lappal kezdődnek. Hősünk egy rabszolga-kereskedő hajón ébred sebhelyes arcú társával egyetemben. Őt valószínűleg jó pénzért értékesítik majd, míg minket – valamilyen rejtélyes hatalmasság közbenjárásának köszönhetően – Vvardenfell egyik szigetén, az aprócska Seyda Neenen szabadon eresztenek. A hajó gyomrából kikerülve előbb egy császári tiszttel, majd egy fontoskodó bürokrata hivatalnokkal tárgyalva adhatjuk meg karakterünk származását, külsejét, fontosabb tulajdonságait, és így tanulhatjuk meg gyorsan az irányítás rejtelmeit is. (Eleinte persze csak a szánkat fogjuk tátani az elképesztően részletgazdag és gyönyörű grafika láttán – de erről majd később áradozom... ☺)
Hasonlóan az előző Elder Scrolls játékokhoz, itt is választhatunk a között: mi magunk szabjuk-e meg, milyen kasztot indítsunk, vagy inkább a különféle kérdéseken keresztül, saját jellemrajzunknak megfelelően a program számolja-e ezt ki nekünk, illetve, ha van hozzá türelmünk, akkor saját magunk is összeállíthatjuk teljesen egyéni hősünket. A „személyiségteszt" jópofa ötlet (nem hiába használják a valós világ fejvadász irodái is...☺), de sajnos maguk a felvázolt szituációk elég felszínesek, és nehezen lehet kitalálni, hogy milyen karakter születéséhez vezetnek. A legjobban szerintem az jár, akinek világos elképzelése van karakterével kapcsolatban, és ezek alapján saját maga állít össze teljesen egyéni osztályt. Érdemes azért alaposan átnyálazni a kézikönyvet, és végiggondolni, milyen hőst akarunk magunknak, ugyanis a faj, a nem, a születési jegy és persze a képességek mind-mind (jelentős!) befolyással vannak arra, hogy később eljövendő életünk során miként tudunk érvényesülni.

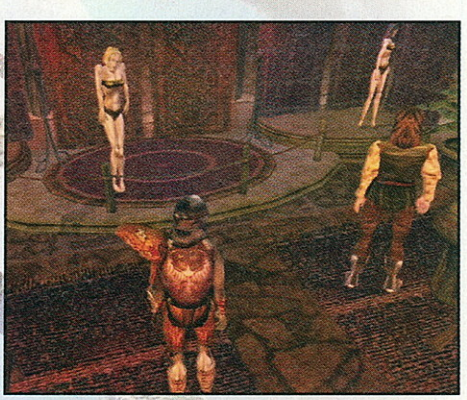


„Azt csinálok, amit akarok!"

Nehogy azt higgyétek azonban, hogy az AD&D-hez hasonlóan itt is szigorú kötöttségek befolyásolják embereink karrierjét! A mágusok, ha akarják, nyugodt lélekkel viselhetnek páncélokat, mindössze az elején kicsit nehézkesen mozognak és védekeznek benne, de ha makacsul ragaszkodnak hozzá, akkor szép lassan megtanulják hordani. Az „izombenő" harcosok sem kizárólag a kardcsattogtatás művészetében jeleskedhetnek: akár azt is megtaníthatjuk nekik, hogy miképpen érvényesüljenek



„Az egyszerű megoldást választom: elmentem a fickóhoz, szépen köszöntem neki, majd elővettem kardomat és kíméletlenül lemészároltam."



tolvajkulccsal vagy tűzlabdákat hajigálva az ellenség nyakába. A megkötés mindössze annyi, hogy a választott karakterek „nem jellemző" (másodlagos és harmadlagos) tulajdonságai eleinte nagyon alacsony szinten vannak, és csak pokolian sok gyakorlat, illetve az oktatásba ölt pénzmag után növekednek jelentősen. Jómagam egyébként egy sötét elf bérgyilkost indítottam, de már az elejétől egyszerre fejlesztgettem a rövid és hosszú kardban (attól függően, melyikből találtam valami táposabbat...), valamint a destruction mágiaosztályban való jártasságát. Amikor kifogyott a tűzlabda hajigálása miatt a varázserőm, akkor azonnal előkaptam az éppen aktuális szablyámat, és azzal végeztem ki az ellenséget. Összesen huszonhétféle képességet lehet felvenni, kezdve a különféle súlyú és védelmű páncéloktól, fegyverektől a támadó varázslatokig.

Szó sincs azonban arról, hogy a Morrowind hack'n'slash, gyepálós RPG lenne! Többek között óriási jelentősége van a különféle lezárt ládák, ajtók és szekrények tolvajkulccsal való buherálásának is, hiszen ezekben találjuk a legdrágább vagy legfontosabb tárgyakat. Ha (relatíve...) gyorsan meg akarunk gazdagodni, akkor bizony félre kell tenni a morális megfontolásokat, és lenyúlni minden értékesebb eszközt, ami nincs odaszögezve. Vigyázzunk azért, mert a tulajdonosok vagy a gyakran a boltokban strázsáló őrök nem nagyon szeretik az enyves kezű tolvajokat, és a törvény szigorával élve azonnal lecsapnak emberünkre. Persze szembeszállhatunk, de ha esetleg győznénk, a gyilkosság csak súlyosbítaná helyzetünket, és ne csodálkozzunk, ha ezek után minden városban mi leszünk az első számú közellenség. Érdemesebb tehát okosan csórni, úgy, hogy ne lássanak meg minket. Sajnos a realizmus azért odáig nem terjed, hogy a boltosok ne engednének be nyugodt lélekkel, szó nélkül a belső szobáikba, lakásukba (ez már az *Arcanumban* is zavart...), így pedig gyakran a legféltettebb kincseiket orozhatjuk el gond nélkül. Aki tehát elég türelmes, és végigjárja a boltokat, az elég szép kis szajrét szerezhet... Pofátlanságom határtalanságát tesztelve kipróbáltam azt is, hogy a lopott cuccát magára az eladóra próbáltam rásózni (mint régen, az *Ultima 8*-ban, ahol az ékszerészt teljes készletétől szabadítottam meg, majd könnyedén újra elpasszoltam neki ☺): na itt erre azért figyeltek, és rögtön visszavették tárgyaikat. (Az árusok egyébként még békésebbek, de amikor az egyik templomból elemelt kegytárgyakat és könyveket a papoknak kínálgattam, azonnal üvöltözve nekem rontottak. ☺) A gyors vagyonszerzésre vágyók emellett próbálkozhatnak még zsebtolvajlással is, de persze ehhez is szükség van a lopakodás és a security képességeinek elsajátítására.

Amennyiben „tisztességesen" próbálunk megtollasodni és érvényesülni, érdemes fejleszteni a „mercantile" és „speechcraft" tulajdonságokat is. Előbbi nagyjából a kereskedelmi főiskola képesítésének felel meg, míg utóbbival a beszélgetőpartnereink hozzánk való viszonyulását befolyásolhatjuk. Amikor még csak ismeretlen „senkiháziként" kóborlunk, a jó polgárok és egyéb NPC-k kutyába sem vesznek, és megvetően szólítanak meg, ha viszont sikerül őket meggyőzni, hogy milyen marhára jó fejek vagyunk, akkor tiszteletteljes, sőt néha alázatos hangon üdvözölnek. (Ennek jelentőségéről a Tippek, trükkök rovatban olvashatsz!)

Szép, új, nagy világ

Ha már itt tartunk: hogy a játék világa mennyire komplex, azt mi sem jellemzi jobban, mint hogy a járókelők még a ruhánk minőségére is odafigyelnek! Amikor a legelején szakadt szerkómban kitámolyogtam az utcára, néhányan pikírt megjegyzéseket tettek, mások pedig azt javasolták, hogy sürgősen vegyek jobb göncöket. Később Balmirában kinyírtam valamilyen gazdag kereskedőt (izé... végül is egy bérgyilkos sötét elfet alakítok... ☺), és magamra öltöttem a méregdrága, elképesztően elegáns ruháit – ezután már mindenki azzal fogadott, hogy „ilyen elegáns sötét elffel még nem találkoztam!" ☺ (A legnagyobb poén azonban az volt, amikor, egy női karaktert indítva, a lányt levetkőztettem, és így penderítettem ki az utcára: a férfilakosság azonnal rászabadult. ☺)

Hősünk amúgy idegennek számít Morrowind világában (a történet szerint éveken keresztül egy messzi börtönben senyvedett, míg egy titkos parancsra ki nem eresztették, és ide nem került), így eleinte az emberek nem nagyon fognak kedvelni és küldetésekkel „zaklatni" minket. Bár szabadulásunkkor kapunk ugyan valami elég halovány missziót egy császári kapitánytól, de amikor kikerülünk az utcára, akkor csak azt közli a program, hogy „most már magadra hagyunk, sok szerencsét!" Más szerepjátékokkal ellentétben mégcsak túlságosan konkrét célunk sincs, úgyhogy eleinte ott állunk egy faluban, ahol a kutya sem ismer, mi meg csak a fejünket vakarjuk, hogy „na most aztán mi legyen?" – ez pedig a hagyományos RPG-hez szokott játékosnak elsőre nagyon szokatlan lehet. Talán csak azok érezhetik rögtön elemükben magukat, akik már a májusi DVD-nken fent lévő *Anarchy Online*-t huzamosabb ideig próbálgatták.

A Morrowind ugyanis bizonyos szempontból egy single player

MMORPG-re emlékeztet, ahol eleinte egyszerű, mezei karakterként hatalmas városokat kell bejárnunk, és az NPC-k közül senki sem ismer minket. (Bár van valaki, aki azért tisztában van a képességeinkkel, különben soha nem szabadultunk volna ki.)

Viszont a csak online szerepjátékokkal ellentétben a Morrowind történeti háttere, világa sokkal kiforrottabb, a nem játékos karik sokkal kidolgozottabbak, úgyhogy a progi egyszerre örökölte a single és multis RPG-k pozitív tulajdonságait!

Persze a nyitott játékmenet szép dolog, de nem mindenki boldog attól, ha egy – mégoly részletesen is kidolgozott – hatalmas világban teljesen magára van hagyatva, ahol csak véletlenszerűen kaphat küldetéseket. Szerencsére már rögtön az első nagyobb városba, Balmirába kerülve különféle szövetségekbe léphetünk be (Morrowind világában összesen tizenhárom van belőlük), és mindegyikben különféle missziókat kell teljesítenünk a ranglétra megmászásához, és persze némi pénzmag beszerzéséhez. Zseniális húzás a készítőktől, hogy ezek a szervezetek nincsenek városhoz kötve, hanem majdnem mindegyikükben találunk egy „kirendeltséget", ahol már rangunkhoz mérten üdvözölnek minket. Így egyrészt sokkal olcsóbban vásárolhatunk és adhatunk el cuccokat, másrészt sokkal több a párbeszédlehetőség, sőt van, ahol még bónusz varázstárgyakat is kapunk.

A szövetségek között három fontosabbat találunk (Redoran, Hlaatu és Telvanni): ezeket „nagy házaknak" hívják, és itt kellően magas rangon már saját kastélyt is építtethetünk!

A „nagy házak" közül egyszerre csak egybe léphetünk be, viszont a kisebbek közül akárhányat szolgálhatunk. (Ez pedig például a *Planscape Torment*-tel összehasonlítva különösen tetszett, ahol szintén voltak ilyen szövetségek, de ha egy újba akartál kerülni, akkor ahhoz előbb ott kellett hagyni a régit.)

Figyelnünk kell azért erre is, mert más organizációk vagy egyes NPC-k is esküdt ellenségei bizonyos csoportoknak, és ha pont az egyik ilyennek vagyunk oszlopos tagjai, akkor minket is – érthető módon – rühelleni fognak. Emellett kaphatunk még olyan missziókat is, ahol egy adott (rivális) frakció egyik tagját kell likvidálni – ha majd valamikor oda is be is be szeretnénk lépni, akkor ez galibákat okozhat.

Kveszt Elek

Ha ügyesen kavarsz, könnyedén bekerülsz néhány szervezetbe, és kezded kiismerni magad Morrowind világában, akkor a beszélgetések során csak úgy ömlenek majd a különféle választható feladatok. A készítők szerint több mint négyszáz misszió van a játékban, amelyekből per pillanat fogalmam sincs hányat teljesítettem (hogy miért nem, azt mindjárt ecsetelem...), de a progi nagyságát tekintve kétségek nélkül elfogadom tőlük ezt a számot.

A megbízatásokat egyrészt a szervezetektől kapjuk, másrészt magánemberek is felbérelhetnek minket – persze jó pénz fejében. Biztosan azt gondoljátok, hogy a mennyiség a minőség kárára ment, és a legtöbb misszió borzasztóan tré – szerencsére szó sincs erről: többek között különféle személyeket kell megmentenünk, épületeket felhúzatnunk, varázslatokat megtanulnunk, másokat meggyőznünk, vagy átvernünk, fontos tárgyakat (növények, könyvek, stb.) megtalálnunk, és persze a tolvajok szövetségébe lépve ellopnunk, vagy egy NPC-t egyik helyről

a másikra elkísérnünk. Magukat a kitűzött célokat is sokféleképpen érhetjük el, de ez néha befolyásolja a jutalmat is! Az egyik küldetés során például egy kereskedőtől vagy a szolgájától kellett volna valahogy megszereznem a lakáskulcsát. Mivel az én karimmal akkor még nem nagyon ment a zsebtolvajlás, ezért némi tanakodás után úgy döntöttem, hogy az egyszerűbb megoldást választom: elmentem a fickóhoz, szépen köszöntem neki, majd elővettem a kardomat, és kíméletlenül lemészároltam. Mivel nem volt szemtanú, gyorsan leszedtem a ruháit (igen, ő volt az a szóban forgó kereskedő, akiről már írtam ☺), majd eltüntettem a hullát. Szerencsére nem lehetett túl népszerű, mert a kutya sem hiányolta (a gyilkosság után óvatosan kérdezgettem az embereket, hogy mit tudnak róla ☺), viszont a tolvajok szövetségének vezetője elégedetlen volt a vérontás miatt, ezért sajnos pénzjutalmat nem kaptam. (De legalább a ranglétrán feljebb jutottam.) A főküldetés útja egyébként nem egyértelmű, és sokat kell hozzá fejlődni, mire egyáltalán eljutsz odáig, mert sokkal nehezebb, komplexebb, mint a mellékmissziók. Az a legnagyobb poén az egészben, hogy mint a régi SSI RPG-kben, amikor az előbbivel végeztél, akkor sem fejeződik be a játék, hanem folytathatod a félbehagyott, régi kisebb küldiket, vagy felfedezhetsz újakat. Az igazi quest-imádó szerepjátékosnak a Morrowind maga a mennyország!

Napló rossz gyermekeimnek

Sajnos ezzel elérkeztünk a játék legbosszantóbb hiányosságához is. Egyszerűen nem tudom felfogni, hogy egy ennyire profi módon kidolgozott szerepjátékban, amely komplexitásában két vállra fekteti a *Baldur's Gate 2*-t, vagy a *Planescape Torment*et is, hogyan voltak képesek ilyen „nagyvonalúan" elba... elbaltázni a napló részt?! Remek dolog ugye a több mint négyszáz küldetés, de az ember a fejét veri a falba, amikor a könyvecskéjében a megoldandó, vagy megoldott megbízatások *semmilyen* sorrendbe nincsenek rakva, sőt még külön helyen sem szerepelnek, csak egy hipertextes folyamatos naplószövegben lapozgathatunk. OK, emellett van még ABC-rendes struktúra is, de azért lássuk be, hogy ez kb. annyit ér, mint kilőtt golyóval szemben az integetés. ☹

Ez a hipertextes megoldás a párbeszédeket is jellemzi, amely sajnos a progi másik elszúrt része. Hiába van ugyanis tömérdek sétálgató vagy otthonülő többé-kevésbé fontos NPC (tegyük gyorsan hozzá, hogy azért kevesebb, mint a *Baldur's Gate 2*-ben...), ha a párbeszédek során, egy megadott témára klikkelve mindegyikük ugyanazt szajkózza. Nyilván túl sok munkába került volna az egyedi válaszok megfogalmazása, de akkor már jobban járunk, ha a *Baldur's Gate*-ekben bevált rendszert másolják le valahogy, mert így elvész az NPC-k önálló személyiségének varázsa, ami pedig nagyon fontos egy szerepjátékban (is).

„Agresszív diplomácia"

Bár a Morrowindet még a legcinikusabb élőszerepjáték-rajongó és számítógép-ellenes egyének sem titulálhatják hack'n'slashnek, azért a konfrontációk zömét itt is az ellenség kiiktatásával fogjuk tölteni. (Magyarán: lehet azért sokat gyakni, ne aggódjatok! ☺) A készítők képzelőerejét dicséri, hogy végre sikerült eltérni a szokásos zombi és csontvázharcos hegyektől (bár ilyenek is vannak), és igen változatos, eredeti rémeket kaszabolhatunk. Magát a harcot szerencsére nem bonyolították túl. Minden fegyver fel van osztva kétfajta vágás („chopping" és „slashing") és döfés („thrusting") értékekre, ezeket a speckókat pedig úgy lehet végrehajtani, hogy csapás közben a jobbra-balra irányokat nyomjuk, ha pedig sokáig lenyomva tartjuk az egér gombját, akkor erősebben fogunk odacsapni. Az *ARX Fatalis*hoz feltűnően hasonló rendszerről van szó, viszont ez a Fishtank játékánál az általam tesztelt béta- és demó verziókban valahogy flottabbul és értelmesebben működött. Itt végül is bekapcsoltam azt az opciót, hogy automatikusan a leghatékonyabb

Nyereményjáték!

ütést lehessen bevinni, úgyhogy annyira azért nem zavart ez az ügyetlenség. Az ütésvisszatartás itt is jól működik: a nagy erejű emberek hatalmas csapást tudnak így mérni, a lopakodó tolvajok pedig jól hátbaszúrják az ellent. Emellett az íjászatot is nagyon jól kidolgozták: biztonságos helyen kempelve szép kényelmesen sorozhatjuk nyílvesszővel a buta és agresszív szörnyeket. Nem mintha az MI gyenge lenne, inkább IQ-jához mérten, teljesen realisztikusan harcol: a nehezebb felfogású lények mesterségesen hülyén viselkednek, az okosabb humanodiok viszont remekül védekeznek és támadnak.

Sajnos a Morrowind a harc terén mégsem tökéletes. Egyrészt tisztára „anti-*Soldier of Fortune*" ☺, abból a szempontból, hogy teljesen mindegy, a monszta melyik testtájékára célzol, ugyanakkorát és ugyanolyan módon sebződik. Másrészt – és ez sokkal bosszantóbb –, sehogyan sem tudjuk felmérni, mekkora sebet ejtettünk rajta, mert a program nem írja ki: ha eltraláltuk, akkor csak egy vörös vérfelhőt látunk, semmi mást. Az odáig még oké, hogy nem látjuk rajtuk a sebeket (ilyen grafika mellett erre nem panaszkodik az ember...), de legalább valamilyen számérték lehetne a fejük felett, hogy lássuk, mire számíthatunk. Reméljük, a Bethesda fejlesztői is aktív GameStar-olvasók ☺, és egy patch segítségével ki fogják javítani ezt a buta bakit.

Állvédőket felcsatolni!

A küllem említésével el is érkeztem a cikk legkellemesebb részéhez, ahol a megjelenítés gyönyörűségeit ecsetelhetem. Azt hiszem, túlzás nélkül kijelenthetem, hogy a Morrowindben az eddigi legkiválóbb grafikát láthatjuk, ami valaha is PC-re elkészült. Amikor Boe-vel és Malachittal együtt egy mezei GeForce2 GTS-es gépen megnéztük, már akkor is csak döbbenten pislogva meredtünk a monitorra, de a játék igazi szépségét egy pixel shadert használó, jobb nVIDIA-s (GeForce3-4), vagy még inkább egy ATI Radeon kártyán mutatja meg. A bump mappinget is használó falfelületek textúrái szemet gyönyörködtetően részletesek, a gazdagon hímzett szőnyegek rojtjait szinte ki tudjuk tapintani, és alig lehet elszakadni a teljesen élethűen hullámzó, csillogó, pixel shaderes vízfelületetek mellől.

Ezek a gyönyörű helyszínek emellett hatalmasak, elképesztően változatosak és részletgazdagok is. Minden egyes tárgy, a gigantikus gombáktól, tornyoktól vagy kastélyoktól kezdve egészen az egyszerű kavicsokig vagy aprócska cipókig, teljesen 3D-s. Bármerre vándorlunk, ugyanezt a vizuális orgazmust fogjuk átélni: a városokban, falvakban rusztikus házakkal találkozhatunk, a tengerek mélyén hajóroncsokra, igazgyöngyökre lelhetünk, a szabadban pedig dús vegetációt láthatunk. Morrowind világa emellett több mint háromszáz (!) dungeont rejt, amelynek mélyén szörnyek ezrei várnak minket tárt karokkal. A katakombák gyakran többszintesek, és régi civilizációk romjait rejtik, úgyhogy ezek sem válnak soha egyhangúvá.

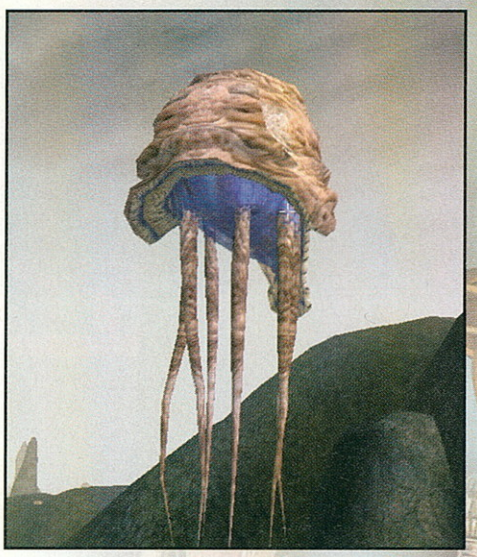
Az épületek emellett elképesztően részletes belső szobákat, termeket is takarnak. A falakat, padlókat gyönyörű festmények, szőnyegek fedik, és mindenhol gazdag bútorzatot találunk. Sajnos ezeket nem lehet elmozdítani, így például nem tudjuk elbarikádozni velük az ajtókat, vagy a polcokat széttörve nem lelhetünk rejtett járatokra, mint más RPG-knél. A kisebb tárgyakat viszont (például: üvegek, tányérok, evőeszközök és így tovább) az *Uitimá*khoz hasonlóan mind lenyúlhatjuk, vagy ledobhatjuk a földre.

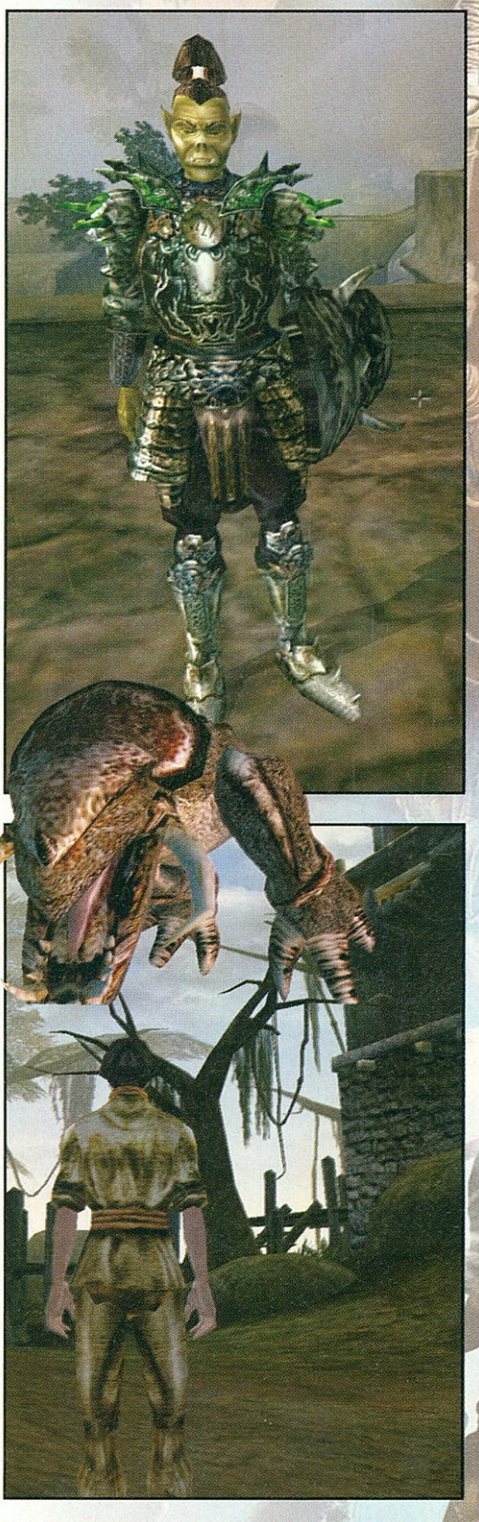
Ha már itt tartunk: a készítők nagyon igyekeztek, hogy megpróbálják a valós világ fizikáját a programba préselni. Ezt ötvözték karakterünk mozgáskultúrájának fejlesztésével: minél jobban növekszik az „acrobatics" képességünk, annál jobban tudunk iparkodni, nagyobbakat ugrani stb. (Lásd még: Tippek, trükkök!) Sajnos azért szó sincs arról, hogy *Black and White* szintű fizikával lenne dolgunk.

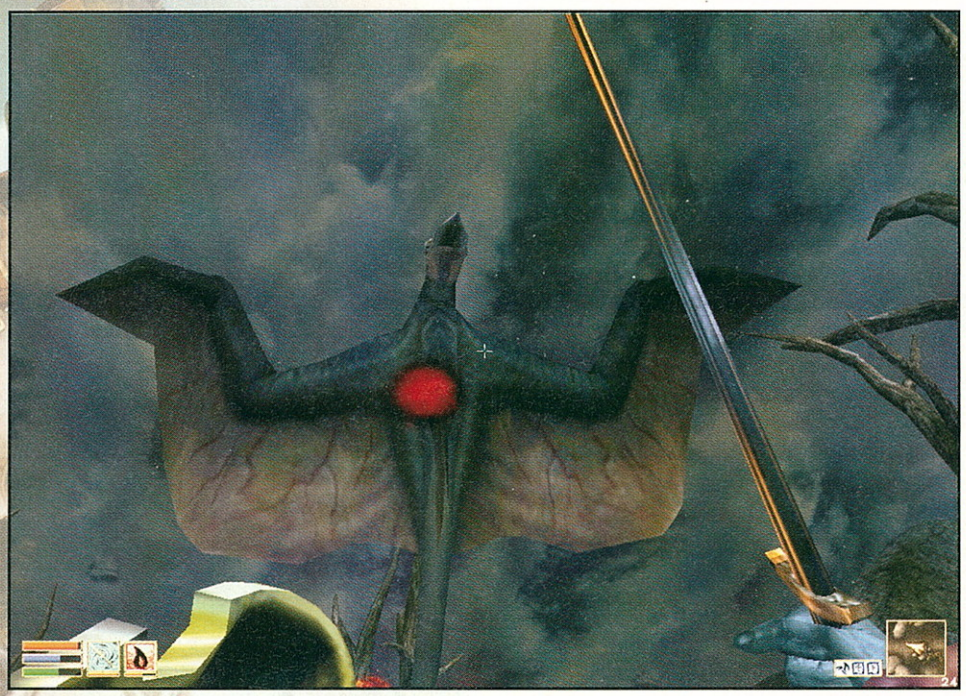
A program egyik legizmosabb bugja, hogy amikor szűk helyekre beragadva ugrálunk, karakterünk „begerjed": ide-oda pattog a falak között, mint egy gumilabda. Reméljük, a készülgető patch majd orvosolja ezt a súlyos idegproblémát...

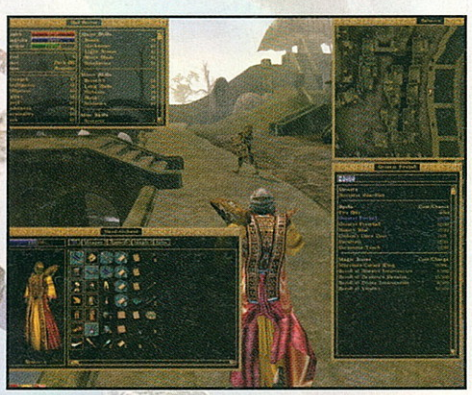
A másik bajom a külső és belső világ „szinkronjával" volt. Talán furcsa, hogy az előző számunkban „ledurungolt" *Might and Magic IX*-et hozom fel most... pozitívabb példának. A *M&M IX* ugyan szörnyen rondára sikeredett, mosógépben ottfelejtett épülettextúráival, idétlen formájú karaktereivel, és a többi rémséget most nem is sorolnám fel, viszont egy dologban mégis ráver a Morrowindre: a külső és belső terek ki-be járásakor egyrészről nem töltöget a progi, másrészről a külvilág napszakai az épületekből is láthatóak voltak: besütött a nap, megvilágította a bútorokat, és így tovább. Sajnos a Morrowind belterei teljesen immunisak a kinti világ változásaira: akár nappal van, akár éjszaka, zuhogjon az eső, legyen ragyogó napfény, vagy esetleg hatalmas homokvihar süvítsen: bent ebből soha semmit sem érzékelünk, mindig ugyanaz a kép fogad. Nem mondom, a szemkápráztató grafika, illetve az említett időjárási elemek megvalósítása ezért bőségesen kárpótol, de hát mi, játékújságírók a kukacoskodóbb fajtából vagyunk. ☺

A különféle lények külseje megkapóan részletesre sikeredett, az igazi már csak az lett volna, ha a fontosabb NPC-k eltérnek a mezei (bocs, ZeroCool ☺) járókelőktől, kereskedőktől, mert például eléggé sokkolt, amikor Caius Cosades szakasztott másával találkoztam egy könyvárusnál...









Végül az is zavart egy kicsit, hogy a városok utcái elég kihaltnak tűnnek. Bár viszonylag sok NPC van a játékban, de úgy látszik, ezek nagy része elég otthon ülő típus, mert sohasem hagyják el házukat. A nem játékos karakterek egyébként sem túl „élénkek": az is sokat levon a realizmusból, hogy napszaktól függetlenül mindig nyitva van minden üzlet (pedig a *Daggerfall*ban ezt meg tudták oldani...), és a klubokban, szövetségekben is mindig ott lóg mindenki. De más szempontok miatt is élettelen az egész. Például a kocsmákban nincs se zene, se tánc, se jól dekoltált felszolgálólány, se sörözgető egyének, mindenki csak álldogál, vagy járkál fel-alá, és semmi több.

Első küldetés: menj Paksra, és vegyél egy atomerőművet!

Térjünk át a gépigényre: azt ugye mindenki sejtette, hogy nagyon durva lesz? Nos, a „mindenki" nem tévedett, de arra talán nem számítottunk, hogy *ennyire* komoly a helyzet... Az épületek belsejében még nincs nagy gáz: egy GeForce2-vel felszerelt PIII-as gépen 30-50 FPS-t tudunk elérni, ami egy ilyen játéknál tökéletesen elegendő. Gond csak akkor van, amikor kilépsz az ajtón, és az FPS úgy 5-10-re leesik: ez ugye már igen durva beszaggatást eredményez... Ilyenkor szokott az ember kétségbeesetten a felbontáshoz és a különféle egyéb kapcsolókhoz nyúlni. Nos, ennél a játéknál ez sem sokat segít: a Morrowind a balmirai folyóparti főtéren az említett konfigurációjú gépemen a legjobban lebutított beállításokkal is durván szaggatott. Ekkor döntöttem el, hogy így nem élet az élet: gépújításokat kell eszközölni! Egy új ASUS A7V333 alaplap, 1800-as AMD Athlon, egy ATI Radeon 8500-as és 512 MB 333-as DDR RAM beszerzése után elégedetten dőltem hátra, hogy most aztán az egekbe szökik majd az FPS-mutató. Nos, amikor az említett helyen az eredmény elsőre *ugyanaz* lett, méregetni kezdtem a szobámban a csillárt: ha felkötöm rá magam, vajon elbírja a súlyomat? Aztán nagy nehezen összeszedtem magam, és utánanéztem egyes internetes fórumokon, mit lehet itt tenni...
Először is: akinek Radeonja van, szedje le a legfrissebb drivert, mert az nagyjából rendbehozza a dolgokat: nálam ettől kezdve már a kritikusabb helyeken is *általában* 25-30 FPS volt a képfrissítés. (Belső helyeken pedig akár 70-120 is lehetett, ami azért elég vicces kontraszt.)

Elég komikus módon a legdurvább teljesítményű GeForce4 4600- (igen, jól olvastátok!) tulajok sem jártak sokkal jobban... Hiába gyorsabb (és drágább...) egy ilyen kártya a Radeonnál is, a Morrowind kutyába sem veszi: a hivatalos fórumán már létezik is egy „5-10 FPS kint GeForce Ti 4600-assal!" című topic. A témát indító delikvensnek ugyan „csak" egy 1000-es PIII-asa van, de egy másik, 1,8 GHz P4, 256 MB RAM, GeForce4 Ti4600 konfigot használó emberke is mindössze 11-15 FPS-t ér el a városokban (Legfrissebb driverek stb.)! Szóval általában nem szoktam a gépigény miatt pampogni, mert hát „valamit valamiért", „a szebb grafikához vas kell", „éljen a haladás!" és így tovább, de azért ez tényleg nagyon erős! Szerény véleményem szerint Bethesdáéknál azért kellett ilyen gyorsan, még az XBoxos verzió előtt piacra dobni a progit (elvileg pont fordítva lett volna), mert rajtunk, szerencsétlen PC-seken tesztelték, a leghalványabb optimalizálás nélkül. Rosszmájú megjegyzésként erre csak annyit mondanék, hogy nem tudom, mire számítanak ezeknél az említett gépeknél jóval gyengébb hardverű konzolnál, de ha nem kapják össze magukat, az XBox-verziónál nagyon szép diavetítést nézhetnek majd a „boldog" játékosok...

GameStar Tipp

- BALDUR'S GATE 2 96%
- MORROWIND 94%
- GOTHIC 91%
- WIZARDRY 8 89%
- PLANESCAPE TORMENT 86%

Hatalmas klasszikus, kisebb hibákkal

Mégis, sirámaim ellenére el kell ismernem, hogy a Morrowind minden idők egyik legösszetettebb és legfinomabban kidolgozott szerepjátéka. Ha rákattansz, és felfedezed a szépségeit, egyszerűen nem tudsz tőle elszakadni, annyira magával ragadó, gyönyörű, stílusos és változatos a világ, annyira élvezetes a tömérdek küldetés teljesítése. A karakterfejlődés pedig az eddig látott RPG-k közül talán a legjobban kidolgozott és legkomplexebb: az AD&D-t használó programokét (pl.: *Baldur's Gate 2*) messziről kenterbe veri. Mindössze egy bivalyerős gépet kell szerezned, egy kicsit szórakoznod a beállításokkal, driverekkel, és a Morrowind maga a Nirvána!
Már csak annyit tennék hozzá, hogy azért arra a bevezetőben említett lakatlan szigetre a modemet vigyétek magatokkal az internetkapcsolathoz: szükség lehet rá a patchek miatt...☺

Bad Sector

Morrowind
www.elderscrolls.com

PRO
- hatalmas szabadság
- elképesztően látványos grafika
- rengeteg jól kidolgozott küldetés

KONTRA
- ezt milyen gépre szánták???
- pocsék naplózás
- unalmas, ismétlődő párbeszédek

HARDVER
Pentium III 800 MHz, GeForce2 GTS, 256 MB RAM, 1,2 GB HDD

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

94%

Infogrames / Innonics

DIGGLES – THE MYTH OF FENRIS

–FENRIS ÉS A HÉT TÖRPE

KATEGÓRIA: menedzselős stratégia KÖRNYEZET: fantasy NEHÉZSÉG: közepes ÚJRAJÁTSZANÁD-E: talán MULTI LEHETŐSÉGEK: nincs

Fura népség a törpe nép. Titokzatos, elbújik a maga vájta tárnák mélyébe, csak ha veszélybe kerül a világ, akkor jön, némi noszogatás után a felszínre. Hupikék színű rokonaik pedig tv-sorozatban vállalnak fellépést. Játékunk hősei nem tartoznak egyik fajtához sem: ők nem rendelkeznek a fantasy világ törpéinek hordós testalkatával, harcias hangulatával, és médiasztárok sem szeretnének lenni. Viszont ők is imádnak a föld alatt furkálni, remek humoruk van, és igen szemtelenek. Ismerkedjünk meg velük!

A törpék a teremtés koronái (legalábbis őszerintük ☺). Őket alkotta utoljára Odin, az istenek királya, a királyok istene. Vannak még ugyan a faery névre hallgató repkedő micsodák is, de övelük nem kell foglalkozni – bár tudnak repülni, de buták, mint a kő (szintén törp vélemény). Odin igazából mindig is a törpéket szerette, ezt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy amikor egy kisebb gondja támadt, akkor is hozzájuk fordult. A királyuknak elmondta, hogy elveszett a „kiskutyája" – ami nem is olyan kicsi, nem is igazán kutya, de legalább harap. Meg karmol. Meg egy brutális szörny. Ez utóbbi tényről ugyan nem szólt Odin, de talán jobb is ez így, mert a király még erre az egyszerű feladatra is csak jutalom ellenében volt hajlandó vállalkozni.

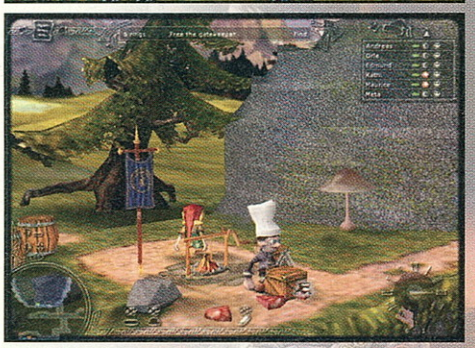
Induljon a törpzáj

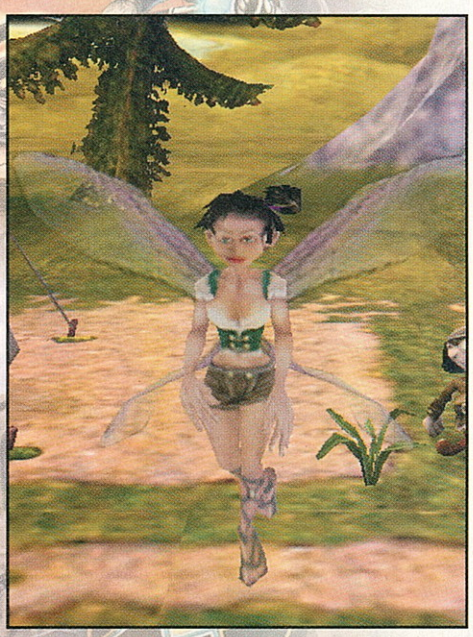
Természetesen a főnök nem foglalkozhat ilyen csipcsup ügyekkel, ezért a mi klánunknak jutott a megtiszteltetés, hogy megoldja a problémát. Később kiderül, hogy első lépésben 6 gyűrűt kell összeszednünk (Hmm... Honnan ismerős ez a téma? ☺), amelyek majd egy lánccá állnak össze. Erre lehet felfűzni Fenrist, Odin háziállatkáját. Csapatunk eleinte csak néhány főből áll, de annál lelkesebb – vagy izé... annyira nem is lelkes, de legalább érti a dolgát. Na jó, ez sem teljesen igaz, mert kezdetben még elég zöldfülűek a fiúk, lányok, de legalább vidámak és jókedvűek. Nekünk nincs is más dolgunk, mint időnként jóleső cseverészésüket, szundikálásukat megzavarni, és némi feladattal ellátni őket. Mint említettem, a cél a 6 gyűrű megszerzése, de ez annyira mégsem egyszerű. A kezdeti nehézségeken egy csinos faery vezet keresztül, aki nem megy a szomszédba egy-egy csipkelődő tréfáért, de a mieinket sem kell félteni: ők is megmondják neki a frankót. A fairy később is velünk tart, és ha kell, elejt néhány segítő megjegyzést. Első feladatunk egy verseny megnyerése, amivel méltóvá váltunk a gyűrűk keresésére. Miután ez sikerült, neki is kezdhetünk táborunk kiépítésének. A Diggles ugyanis egy stratégiai játék – a készítők furfangosan összemixelték a *Dungeon Keeper*, a *Lemmings* és a *Settlers* elemeit, és egy teljesen egyedi hangulatú, építkezős, menedzselős valós idejű stratégiát raktak össze. Bámulatos, hogy kezdetben fel sem tűnik, mennyi mindent kell figyelemmel kísérnünk: irányítani a gombakitermelést, a hörcsögök befogását, később tenyésztését (hogy ne haljanak éhen törpjeink). Később táborhelyet, sátrat, műhelyt kell építtetnünk mélynövésű lényeinkkel, ha sikeresek akarunk lenni a gyűrűvadászatban. Használati tárgyakat, fegyvereket kell készíttetnünk, sőt erjesztetnünk, és még rengeteg egyéb feladatot elvégeztetnünk, ha nyerni akarunk.

„Törpének lenni jó..."

Akik imádják az ilyen stílusú menedzselős játékokat, nem fognak csalódni, de jó hír, hogy a többiek számára is tartogat örömöt a játék. Bár mindenféle feladat elvégzésére kell küldözgetnünk törpjeinket, ez egy cseppet sem tűnik fárasztónak. Mivel nem egy hadseregnyi alattvalót kell mozgatnunk, hanem csak pár félnótást, sokkal átláthatóbb (egy darabig...) a pálya. Ráadásul minden egyes szereplő önálló személyiség, aki a többiekkel együtt egy kis közösséget alkot. Szerencsés esetben manóink összeismerkednek a másik nem egy képviselőjével, és ettől kezdve együtt élnek. Időnként össze is bújnak, aminek mi is rendkívül örülhetünk, mert ennek hamarosan egy kis törp lesz az eredménye, aki jelenlétével növeli csapatunk létszámát. Minden egyes kis lénynél látjuk, ki a párja, kinek a gyermeke, illetve kik az ő le-

„A szabad időt törpjeink beszélgetéssel, evéssel és alvással – néha a párjukkal (☺) töltik."





származottai. Csapatunk tagjai nem éjjel-nappal robotoló rabszolgák: szükségük van pihenésre is. Ha kedvünk tartja, beállíthatjuk, hánytól hányig tartson munkaidejük. A szabad időt beszélgetéssel, evéssel és alvással – néha a párjukkal ☺ töltik. Mielőtt lesöpörnénk ezeket a felesleges és tunya ténykedéseket, azért vegyük figyelembe, hogy ha törpéink nem beszélgetnek, rossz lesz a kedvük, ha nem alszanak, fáradtak lesznek, az evés hiányára meg ki se térek. Lehetőségünk ugyan van szabad idejükben is munkára serkenteni őket, de ezt jobb, ha csak akkor tesszük, ha tényleg sürgős a dolog. A fent említett tevékenységek egyébként igazi vidám, bensőséges atmoszférát varázsolnak a játékba. Néha úgy érezzük magunkat, mintha egy mese közepébe csöppentünk volna, ahol lehetőségünk van meglesni a kis teremtmények életét. Pedig nem csak figyelhetjük, de irányíthatjuk is a rosszaságokat!

Kicsi a törpe, de erősen kacagtató

Törpjeink fejlődnek, tapasztalatot gyűjtenek – persze mindig csak az a képességük fejlődik, amelyet gyakran használnak. Néha találnak egy-egy könyvet is a tárnákban, amelyeket elolvasva gyorsabban növekszik tapasztalatuk. A képességek közé tartozik az ételkészítés, a fával való munka, a kőmegmunkálás éppúgy, mint a fegyveres szakértelmek – kardvívás, kung-fu vagy a kétkezes harc is. Töpjeink ugyanis gonosz lényekkel is összetalálkoznak a tárnákban való áskálás során. Őket kisebb, alapvetően automatikusan lejátszódó csatában tudjuk elintézni. A küldetések elég változatosak: található köztük egy másik klán tagjának kiszabadítása, egy öreg, egyedülálló törp megsegítése is. Később, a történet előrehaladtával már komolyabb konfliktusokba is keveredünk: rivális klánt kell elűznünk, vagy elvennünk tőlük a gyűrűt, amit ők már felhappoltak. A sztori néha meglepő fordulatokat tartogat, de aggódnunk nem kell – a humor végigkísér utunkon. A varázslatos atmoszféra mellett ez a másik kiemelkedő pontja a Digglesnek. Már a bevezető moziban is jókat kuncogunk egy törp lezser és szemtelen megjegyzésein, vagy – urambocsá. – az esetlen megjelenésén. A történet folytatásában pedig sokszor fogunk jókat kacarászni: nekem már az is nagyon tetszett, amikor a főisten, Odin megbízza a királyt a küldetéssel. Ő azonban nem túl lelkes, inkább visszafekszik aludni! (Nesze neked világmegváltó hősök ☺) Végül, némi jutalom felemlegetésével sikerül a főnököt rávenni a feladatra... (*Hmm... Mintha csak Uhut látnám cikkírás közben... ☺ Bad Sector*)

A tárnák homálya

Van azonban egy-két kellemetlen dolog is. Talán legelsőnek az elrémisztő gépigényt kell megemlítenem. A 900-as Athlonomat reggelire felfalta (vagyis szaggatott), ez alatt nem is ajánlatos próbálkozni. Az ideális proci 1,3 GHz körül kezdődik... Pedig annyira azért nem különleges a grafika. Szép, de semmi különös: zoomolhatjuk, forgathatjuk a kamerát, ahogy egy 3D-s játékban illik. A zene, amikor éppen szól, igazán kellemes, a hangeffektek átlagosak. Gond még a játékmenettel akad – túl vontatott. Rengeteg ideig tart, mire egy folyamat végére jutunk, ami később – amikor már népesebb lesz a csapatunk, több lesz az épület – már fárasztóvá és egy picit unalmassá válik. Törpjeink irányítása is problémákat vet fel: sokszor nem csinálják meg, amit kérünk tőlük, vagy csak jóval később kezdenek hozzá. Nem lehet láncba fűzni a parancsokat sem, ami szintén körülményessé teszi a menedzselést. A pályák kiterjedt mérete sem előnyös: nem kellemes a különböző tárnák, alagutak tömkelegében kutatni törpjeink után. Ezek a negatívumok nem húzzák mélyre a játékot, de azt is megakadályozzák, hogy a dobogó felsőbb fokán végezzen. Véleményem szerint mindenkinek ki kell próbálnia a demót (fent van a weboldalon), és megízlelnie ezt a csodálatos, meseszerű hangulatot, amit ez a progi áraszt. Hosszú távon pedig azoknak, akiket nem fáraszt a menedzselés, és megbarátkoznak a fenti hibákkal – amik nem tragikusak – érdemes beruházniuk a Digglesbe.

Uhu

- DUNGEON KEEPER 2 94%
- CULTURES 92%
- TROPICO 91%
- DIGGLES 84%
- THE NATIONS 80%

STRATÉGIA

Diggles – The Myth of Fenris
www.innonics.com

PRO
- varázslatos atmoszféra
- jó adag humor

KONTRA
- irreális gépigény
- vontatott játékmenet

HARDVER
Athlon 900 MHz, 256 MB RAM, 1GB HDD + 600 MB Swap, 32 MB-os 3D-s videokártya

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

84%

JoWood / Enlight Software

HOTEL GIANT

NÉGYCSILLAGOS SZÁLLODA

KATEGÓRIA: hotel manager KÖRNYEZET: napjaink NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen MULTI LEHETŐSÉGEK: nincs

Szállodában lakni jó. Frissen vetett ágy, rendezett környezet, minibár(☺), szobapincér s megannyi egyéb kényelmi funkció. Hogy micsoda...? Ja igen, pénzbe kerül, néha nem is kevésbe, de manapság alig akad olyasmi, amiről nem mondhatnánk el ugyanezt. És egyébként is, ha annyira jó biznisz a szobáztatás (hmm...), miért nem vágtok bele Ti magatok? ... Na persze, indulótőke nélkül nehezen megy, de tudok egy kompromisszumot. Invesztáljatok be a Hotel Giant egy példányába, s a legvadabb álmaitokat is valóra válthatjátok! Néhány napos kemény „munka", és Jacko, Stallone, meg a többiek repesve fizetnek dollár százezreket, csakhogy a Ti szállodátok felső szintjét bérelhessék ki – természetesen csak játszásiból...

A JoWood német ajkú brigádja nem először próbál vezető szerepet kiharcolni a gazdasági programok kategóriájában. *Traffic Giant, Industry Giant 1-2* – címek, amelyek mögött meglehetősen stabil, ám messze nem tökéletes minőségű próbálkozások húzódnak. A legifjabb óriással ezúttal a hoteltulajdonosok dolgos hétköznapjaiba pillanthatunk be. Az ötlet tulajdonképpen eredetinek nevezhető, hiszen emlékeim között kutatva a mostanra talán százas nagyságrendűvé hízott tycoonok és menedzserek tömegéből sem tudtam felidézni hasonlót. A program meglehetősen grandiózus kereteket jelölt ki önnönmagának, mert a vázák elhelyezésétől kezdve a reklámkampány részletekbe menő megtervezésén át egészen a személyzet szakmai fejlődéséig, minden a mi kezünkben összpontosul.

Sim Hotel

Mielőtt elmerülnénk a részletekben, tudjuk le a kötelező köröket a grafikai megjelenítés és a zenebona tekintetében. Előbbiről röviden elég lenne annyit közölni, hogy a Hotel Giant nem más, mint egy felturbózott Sims. Annál azonban több munkájuk fekszik a grafikusoknak ebben a játékban, hogy ennyivel el is intézzük a látványelemeket. Már csak azért is, mert kifejezetten jól végezték a dolgukat. Hotelünket kívülről és belülről egyaránt szemrevételezhetjük, közelről, távolról, felülről, oldalról, egyszóval bármilyen kameraállásból. Vendégeinket, a személyzetet, valamint magukat a berendezési tárgyakat is gazdasági programot megszégyenítő részletességgel ábrázolták. Ezenfelül az animációkra sem lehet panasz, bár megjegyzést érdemel, hogy egy idő után meglehetősen unalmassá válik a vendégek vizslatása. Ez azért van, mert nagyon kevés aktivitást programoztak a szerencsétlenekbe. Esznek, tévét néznek, alszanak, zuhanyoznak, de például sehol egy jó kis veszekedés a nászutasok között. Hol itt a realitás? ☺

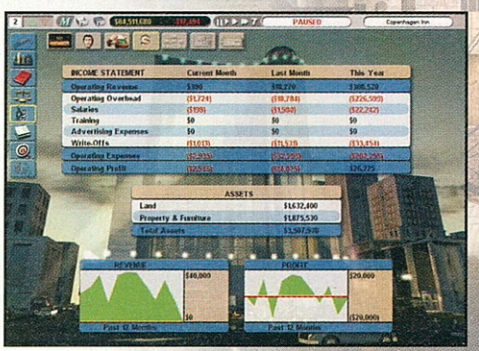
Apropó, zuhany! Az élelmesebbek talán már lélekben fel is készültek, hogy nonstop kukkoló üzemmódban fogják működtetni a programot. Számukra van egy jó, meg persze egy nem annyira jó hírem. A jó: a HG-ben szereplő hölgyek szinte mindegyike meglehetősen attraktívra sikeredett. Sehol egy elhízott amerikai turista vagy egyéb esztétikaromboló tényező. A rossz: a játék világában mindenki fürdőruhában zuhanyozik, és szoknyában végzi „folyó ügyeit".☹

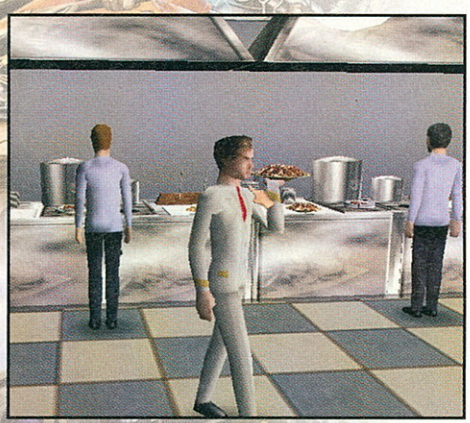
A zenéről viszont jót egyáltalán nem tudok mondani. Az még csak bocsánatos bűn, hogy (egészen óvatosan fogalmazva) középszerűre sikerültek a betétdalok. Az viszont kifejezetten idegesítő, hogy az amúgy is nagyon rövid számok közötti váltásoknál másodpercekre lemerevedik a program, miközben a nyomorult CD-olvasó megtalálja az új nótát. Elsőre azt gondoltam, csak nekem van ilyen buta gépem, de miután más forrásból is hasonló problémáról érkezett hír, végérvényesen a programozók lelkére raktam a dilettantizmus bélyegét.

„Esznek, tévét néznek, alszanak, zuhanyoznak, de például sehol egy jó kis veszekedés a nászutasok között."

Dekorálj okosan!

Ami miatt mégis mindenki számára kipróbálásra ajánlom a HG-t, az a szobák megtervezésének páratlan élménye. Az alapterület meghatározása után szó szerint mindennel elláthatjuk a lakosztályokat.





Emeletes ágy, szék, bőrfotel, tükör, festmény. Bármit bárhova rakhatunk. Ha nem tetszik, átfesthetjük a falakat, átrendezhetjük a fürdőszobát, vagy akár elölről is kezdhetjük az egész műveletet. Órákat töltöttem azzal, hogy két (értsd: 2 db) szobát kialakítsak. S ami a legmókásabb, jobban élveztem, mint egy közepesen jó akciójátékot, pedig csak arról kellett döntenem, hogy falilámpát, netalán plazmatévét függesszek a falra.

Egy kis alapterületű, olcsó szobát legalább akkora kihívás megfelelően berendezni, mint a háromszáz négyzetméteren terpeszkedő királyi lakosztályt. Vendégeink ugyanis néhány alapvető szükségleten kívül számtalan extrára is igényt tartanak, s nem könnyű feladat a telefontól a széken át a szemétvödörig mindent belezsúfolni egy zsebkendőnyi területre. Tovább nehezíti a helyzetünket, hogy a progi néha érthetetlenül merevvé, mondhatni vaskalaposá válik. Az imént említett szemetesnek például nem elég egy 25 centiszer 25 centis helyet találnunk, ugyanis csak abban az esetben „installálhatjuk" a kukát, ha mellette van egy négyszer akkora üres tér, ahonnan a kedves lakó kényelmesen bele tudja dobni a szemetet. Ez egyrészt jogos kitétel, ugyanakkor a tervezés során annyi ilyen megkötés lehetetleníti el a munkánkat, hogy néha kedvünk támad érdeklődni a fejlesztők kedves mamáinak hogyléte felől.

Hibának tartom, hogy a programhoz nem jár tucatnyi előre elkészített szobavariáció. A küldetésekkel játszva elmenthetjük az azokban szereplő elképzeléseket, de ez egyrészt körülményes, másrészt még így is szegényes alapkínálatot eredményez. Gondolom, idővel számtalan elrendezést lehet majd letölteni a netről, mégis sokkal elegánsabb megoldás lett volna mindezt a kész játékkal együtt adni.

Játék... határokkal

Belülről szépen kicsinosított szállodánkat kívülről is körbejárhatjuk, ám ez utóbbi kinézetén már nem áll módunkban változtatni. Sőt, az épületet sem bővíthetjük, sem széltében, sem hosszában. Aki terjeszkedni kíván, s ezt az adott pálya lehetővé teszi, az új telkek vásárlásával bővítheti birodalmát. Ha már a küldetéseknél tartunk, megemlítem, hogy nem fogunk ugyan elmerülni a lehetőségek tengerében, ellenben a néhány előre elkészített pálya legalább változatosra és játszhatóra sikerült. Hol a semmiből kell egy prosperáló láncot létrehoznunk egy forgalmas útszakasz mentén, hol meg egy sokemeletes komplexumot kell annyira feltupíroznunk, hogy ne csak a (holt) lelkek, de a turisták is hálni járjanak belé.

A HG gazdasági vetülete kifejezetten összetettnek mondható. Sajnos, túlságosan is. Dicséretes, hogy a készítők a valós élet minél több elemét próbálták becsempészni a játékba, de ennek inkább nyögés, mint öröm lett a vége. A számtalan apró feladat, tennivaló közül nehéz megmondani, melyik váltotta ki a forgalom változását, s éppen mivel lehetne még egy kicsivel jobb eredményt elérni. Persze az apróságok között igazi gyöngyszemeket is találhatunk. A szolgáltatáscsomagok összeállítását mindenképpen ide sorolnám. Ez alatt azt kell érteni, hogy meghatározhatjuk, bizonyos számú eltöltött éjszaka fejében milyen kedvezményekkel kedveskedünk a hotel vendégszeretetét élvezőknek. Például egyhetes tartózkodás mellé adhatunk még két napot grátisz, de ingyenes vacsora a szálloda vendéglőjében vagy éppen konditerem-bérlet is kiutalható.

GameStar

THE SIMS 94%
HOTEL GIANT 81%
CAR TYCOON 71%
ZOO TYCOON 68%

Étel, ital, egyebek

Bizony-bizony, egy jól menő hotelben nemcsak szobák, hanem étterem, bár, fürdő, könyvtár s ezer egyéb szolgáltatás is helyet kap. Nem feledkeztek meg ezekről a kiegészítésekről a fejlesztők sem, így lehetünk egyszerre szállodások, vendéglősök, játéktermesek és konferenciaközpont-üzemeltetők is egy személyben. A szolgáltatások árait természetesen szintén mi határozzuk meg. Itt kéretik figyelembe venni közönségünk anyagi helyzetét, valamint az általunk kínált szolgáltatás minőségét is. Igen, kérdeznetek sem kell, ez utóbbi is beállítható.

Sajnálatos módon a program legjobb része, a tervezés kifejezetten időigényes folyamat, ezért az elkövetkező kánikulai napokra nem is tudom jó szívvel ajánlani a HG-t. Persze, aki ilyen napos időben sem képes három méternél messzebbre menni a képernyőtől, annak ez nem jelenthet gondot. Meg ott vannak a nyári záporok is... Egyszóval azért érdemes szeptember előtt is kipróbálni a játékot, hátha nem késő pályát módosítani!☺

-csonti-

Hotel Giant
http://hotel.jowood.de

PRO
- stílushoz képest gyönyörű grafika
- kész belsőépítészeti program
- korrekt kihívás

KONTRA
- túlságosan is sokrétű, összetett
- a kezelőfelület nem problémamentes

HARDVER
Pentium II 350 MHz, 128 MB RAM
700 MB HDD, 16 MB-os 3D-s videokártya

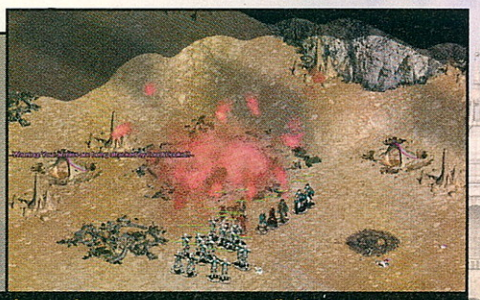
GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

81%

LucasArts / LucasArts

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS: CLONE CAMPAIGNS

SZTÁRT VÁRSZ? BUKTAD...



KATEGÓRIA: RTS küldetéslemez KÖRNYEZET: Star Wars, második rész NEHÉZSÉG: nehéz, állítható ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem MULTI LEHETŐSÉGEK: jó

Bár a kritikák megoszlanak róla, szerény véleményem szerint a Klónok támadása – főleg a kiábrándító Baljós árnyak után – nagyszerűen sikerült darabja a Star Wars sorozatnak. Éppen ezért adtam még egy esélyt a szörnyen lapos Battlegrounds kiegészítő lemezének: ha már sem a játékmenet, sem a grafikus megjelenítés tekintetében – finoman fogalmazva – nem sikerült maradandót alkotni, legalább a küldetéslemezen egy kicsit megmagyarázhatják a bizonyítványt azzal, hogy Obi-Wan Kenobival, Anakin Skywalkerrel, Mace Winduval vagy a másik oldalon Dooku gróffal nyomulhatunk a küldetések során. Sajnos még ez az öröm sem adatott meg...

Pedig – amint az (el)várható volt – a küldetéslemezben a filmben szereplő két ellenséges fél hadjáratai közül választhatunk: az egyik a Szövetséges Bolygók Konföderációja (aki még nem látta a filmet: nagyon szimpatikus nevük ellenére ők a „rosszak"), a másik pedig a Galaktikus Köztársaság. A hadjáratokon túl természetesen a multiplayer játékokban is választhatjuk bármelyik felet – bár mondjuk elég hülyén fest a későbbi birodalmi sereg harca a jóval korábbi klónokkal, de mindegy...

Elsőre furcsának tűnhet az is, hogy mindkét hadban eléggé erőteljesen képviseltetik magukat a fehér páncélos trooperek és mech robotok, de ez a hasonlóság igaz a felhúzott épületekre is, mégis, a film ismeretében végső soron elég nagy a változatosság a két fél között.

Egyszer, régen egy távoli... blablabla

Maga a Battlegrounds olyan, amilyen, úgyhogy azon már nem húztam fel magam agyilag teszteléskor, csak a küldetéslemez erényeire és hiányosságaira koncentráltam. Az első rossz pontot a miatt vétem be a játéknak, hogy a „választható" két hadjárat valójában nem is választható, először ugyanis muszáj végigvinni a Konföderációét ahhoz, hogy a Köztársaságéval nyomulhassunk. Ez egész pontosan azt jelenti, hogy először bizony meg kellett tapasztalnom az Erő sötét oldalát, mielőtt kedvenc jedi hőseimet irányíthattam volna. Vagy legalábbis arra számítottam, hogy legalább a film főbb szereplői (Anakin, Obi-Wan, Padme) hadseregem speciális egységeiként érvényesülnek! Sajnos később kiderült, hogy helyettük a jedik oldalán már *megint* a teljes Battlegroundsban is szereplő, eléggé lamoid Echuu Shen-Jon nevű jedit (minden elismerésem annak, aki Echuu nevét – helyesen kiejtve – úgy tudja kimondani, hogy ne köpje le véletlenül mellette álló felebarátját...), illetve a Konföderációnál a Sith-es Sev'Rance Tannt irányíthatjuk. (Valószínűleg a Lucasfilm nem engedélyezte a második rész hőseinek szerepeltetését, mert azt nem bírom elhinni, hogy a LucasArtsnál *ennyire* lámák legyenek...)

Még ezt is elviseltem volna, ha legalább e két figurán, és Echuu („egészségedre!" ☺) két padawanján kívül újabb – eddig ismeretlen – figurák is felbukkantak volna, az összes küldetés azonban körülöttük zajlik (kivéve egyet, a Return of the Jedi után játszódó bónuszmissziót, ahol Luke Skywalker is tiszteletét teszi.)

Némi újdonság...

Egy kicsit izgalmasabb a küldetéslemez az új egységek terén. Az egyikük a Power Droid, amely mozgó generátorként működik, így könnyedén állíthatunk fel fontosabb stratégiai helyeken új bázisokat.

A másik szuperegység az Air Cruiser, amely rendkívül lassú és nagyon sérülékeny is, viszont hatalmas kárt tud okozni az ellenségnek. Két új, civilizációhoz kötődő gépnek is boldog birtokosai lehetünk: az A-Winget, gondolom, nem kell bemutatni (itt gyenge, viszont gyors egységként szerepel), a Klónok támadásából ismert Jedi Starfighter viszont igazán kellemes meglepetés: nagyszerűen lehet kombinálni benne egy átlagos vadászgép tűzerejét a jedik technológiájával.

„Nem bírom elhinni, hogy a LucasArtsnál *ennyire* lámák legyenek..."

Erőtlen

Sajnos ez a pár új egység sem tudta feldobni a Battlegrounds alapvető egyhangúságát: a csaták már megint hosszan tartó, fantáziátlan események, ahol az *Age of Kings*től eltérő világ és egységek ismét azt az érzést keltik, mintha csak „átfestették" volna őket. A Star Wars iránti fanatizmuson kívül nehéz más indokot találni, hogy ezt a szürke, unalmas és elavult motorú *AOE*-klónt („Klónok támadása" ide, vagy oda ☺) válassza bárki is, amikor olyan 3D-s sci-fi RTS-ekkel lehet már nyomulni, mint a *Dune: Emperor* vagy egyik teljes játékunk, az *Earth 2150*. ☺ Ja, hogy erre Star Wars-mázt pingáltak? Bocs...

Bad Sector

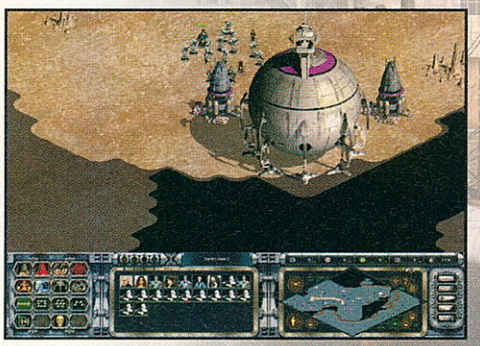
SWB: The Clone Campaign
www.lucasarts.com

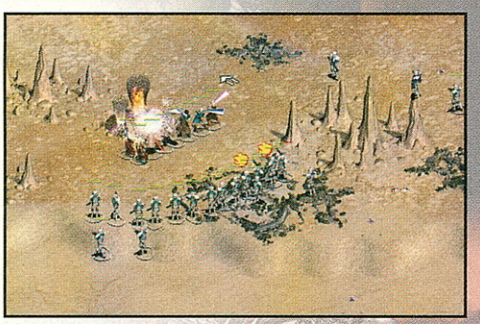
PRO	KONTRA
▪ néhány jópofa új egység ▪ multiplayer ▪ a robbanások szebbek... ☺	▪ egysíkú, unalmas, fárasztó küldetések ▪ még a filmből ismerős fontosabb karakterek sincsenek benne

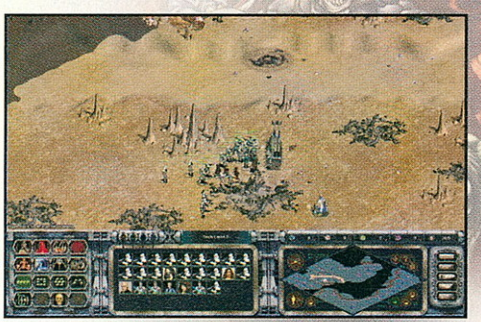
HARDVER
Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM

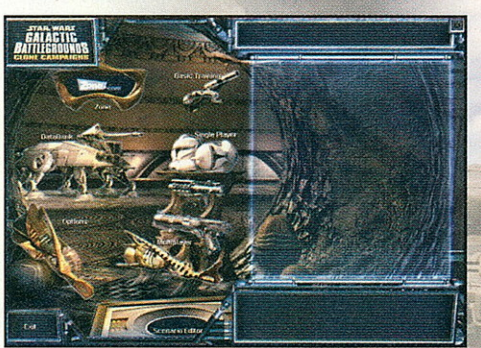
GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

62%









Dreamcatcher / Lemon Interactive

PROJECT EARTH

FÖLDHÖZRAGADT PROJEKTEK

KATEGÓRIA: űr RTS KÖRNYEZET: sci-fi NEHÉZSÉG: nehéz ÚJRAJÁTSZANÁD-E: soha! MULTI-LEHETŐSÉGEK: gyenge

Mostanában már csak a kis kiadókban és fejlesztőcsapatokban bízom, hiszen a nagyok mind beálltak a sorba, és csak ontják a klisésebbnél klisésebb alkotásokat. Az ilyen kis bandák, mint pl. a Dreamcatcher pedig néha egész egyedi programokkal rukkolnak elő. Valami hasonló dolgot vártam a sokáig Starmageddon munkacím alatt futó, első látásra amolyan *Homeworld*-klónnak tűnő űrstratégiától. Mivel a fejlesztők minden szépet és jót ígértek, nagy reményekkel kezdtem bele. Titokban arra gondoltam, hogy a tavaszom maga lesz a gyönyör, hiszen jön az *IGIII*, majd a Project Earth, és e két programmal biztosan jól elleszek nyárig.

Aztán az *IGIII*-at bizonytalan időre elhalasztották, a Project Earth pedig távolról, sőt csukott szemmel nézve sem az, amire gondoltam.
Meg kell, hogy valljam, régen csalódtam ekkorát egy programban. Pedig higgyétek el, én mindent megpróbáltam, hogy megleljem azt, amiért érdemes ezzel a „művel" játszani, de sajnos semmit nem találtam. Úgyhogy okulás végett hadd tárjam fel előttetek megcsalásom történetét.

Gépfejlesztés projekt

Minden kezdet nehéz, mondja a programhoz hasonló, klisészerű mondás. A mostani esetre ez különösen igaz, hiszen a játék elindítása után rögtön be kellett látnom, hogy az otthoni gépem felett bizony elszállt az idő, és a 600 MHz-es procim és Geforce2 MX200-as kártyám elég gyengus ehhez a progihoz. Kicsit ugyan furcsállottam a dolgot, hiszen a *Dungeon Siege* remekül szaladt ezen a konfigon, de hát jó gamához jó gép kell – gondoltam ekkor naivan.
Miután beszereztem egy 700-as processzort és egy Gef3-at, akkor azt gondoltam, hogy enyém a világ. Hát erősen tévedtem.
A tutorial küldetés alatt még minden rendben volt, kivéve azt, hogy ekkor tudatosult bennem: a program nem több mint egy egyszerű űr RTS.
A fejtágító küldetés végeztével, hosszas töprengés után a két szemben álló fél közül az embereket választottam. A sztori a szokásos, így nem is fárasztalak vele titeket, gondolom ti is ki tudjátok találni, hogy egy démon–ember konfliktusból mi sülhet ki.
Na sebaj, legalább a játék saját engine-jét szemrevételezhettem a sztori mesélése közben. Az államat nem kellett a földön keresni a látványtól, de a kellemesen egyszerű, könnyen emészthető külső kapott egy elfogadható pipát a tesztnaplómban. Így pár perc unalom után már türelmetlenül vártam az első küldetést.
Aztán türelmetlenül vártam a második, majd a harmadik missziót, de később sem jött egyetlen olyan pálya sem, amely egy kicsit változatosabb lett volna. Gondolom, a készítők azon örömükben, hogy a játékos biztos nagyon szívesen végigcsinálja ötször-hatszor ezeket az „érdekfeszítő" feladatokat, természetesen csak a missziók végére tettek be mentési lehetőséget. Bravó!
Borzasztóan örültem, hogy az utolsó tíz másodperc miatt – amikor egyszerűen nem tudtam kontrollálni egységeimet, mert úgy szaggatott a fent említett konfigon a program – kezdhettem elölről a röpke 25 perces küldetésecskét.
Türelmem egészen három-négy óra hosszan tartott, a hetvenhetedik alkalommal azonban már nem volt erőm végigvárni azt a tízpercnyi szüttyögést sem, amíg a program betöltöttet az előző pálya végét, és „végre" kezdhettem mindent elölről.
Az eleinte élvezetes űrstratégia széttöredezett, darabjaira hullott előttem, a rosszul optimalizált grafikus motor, a mentés hiánya és a teljesen unintelligens gépi ellenfelek miatt.

„...csak fásultan bámultam a 3 frame-mel vánszorgó egységeimet"

Sajnos a démonok hadjáratáról is csak ugyanezt tudom elmondani. Az első három-négy pályát élveztem, a későbbiekben azonban már csak fásultan bámultam a 3 frame-mel vánszorgó egységeimet a monitoron.

Kuka projekt

Hogy mi hiányzik ebből a programból? Talán egész egyszerűen megfogalmazva maga a játék. Látszik, hogy sokat dolgoztak rajta, hiszen a két fajt remekül kiegyensúlyozták. A világ és a grafika is megfelelően hangulatos lenne, ha sikerült volna ezen előnyös tulajdonságokat egy kicsit jobban egybegyúrni. Ja, esetleg nem ártott volna valami eredeti ötlet sem. Hiszen ilyen csúnya dobást még a tömegtermelésre szakosodott nagykiadók is csak ritkán engednek meg maguknak, a kicsiknek pedig életveszélyes.
S mi lesz velünk, kedves jövendőbeli űrkapitányaim? Várunk tovább reménykedve, hátha a *Haegemonia* bepótol minden elfecsérelt pillanatot, amelyet ilyen projektekre fordítunk.

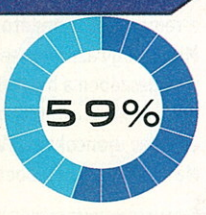
Szittyó

Project Earth
www.dreamcatchergames.com/projectearth/

PRO	KONTRA
▪ eleinte élvezetes	▪ nincs hangulata ▪ nincs benne eredeti ötlet ▪ nagy gépigény

HARDVER
Pentium III 700 MHz, 256 MB RAM, GeForce3 Ti. 200

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG



Electronic Arts / EA Sports

F1 2002

ÚJ MOTOR – ÚJ KIRÁLY?

KATEGORIA: autóverseny KÖRNYEZET: modern kori versenypályák NEHÉZSÉG: közepes, állítható ÚJRAJÁTSZANÁD-E: sokszor MULTI LEHETŐSÉGEK: megfelelő

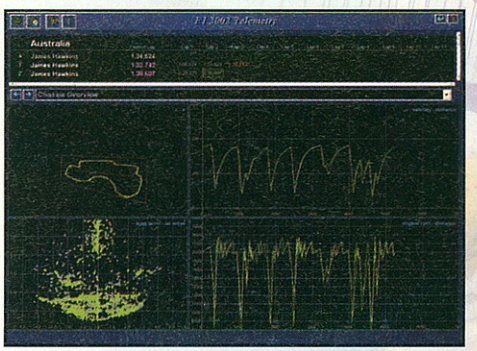
Megszokhattuk már, hogy az EASports fejlesztői minden évben előrukkolnak jól ismert sportjátékaik legújabb változatával. A FIFA vagy az NHL sorozat jó ideje etalonnak számít a maga kategóriájában, az F1 azonban mind ez idáig csak a „toplistás" helyeknek örülhetett, a GP3-nak ugyanis minden verzióval szemben sikerült megőriznie elsőségét. Az F1 2002-vel talán új korszak kezdődik...

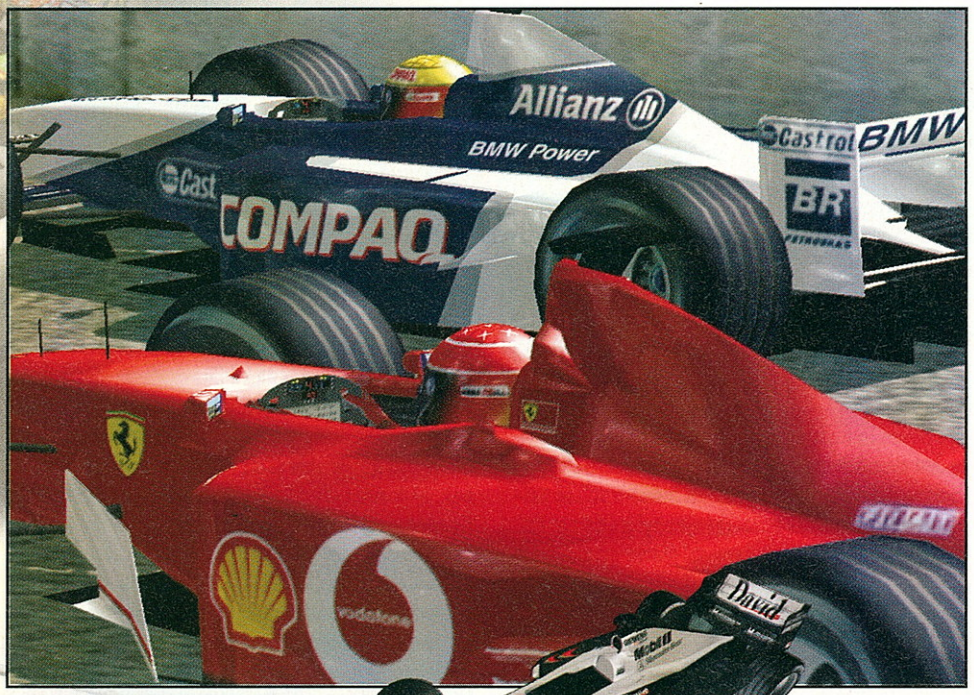
Az igazat megvallva rettegtem a program elindítása előtt, annyira éltek bennem az *F1 2001* keserű tapasztalatai. Nem mintha az egy rossz játék lett volna, szó sincs erről, mindössze kellemetlen szembesülni a ténnyel, hogy már megint gépet kellene fejlesztenem. A 2002-es verzió telepítése után – az előítéleteket némileg elnyomva magamban – beállítottam a jól megszokott 1024x768-as felbontást, és azon melegében nekiugrottam a monacói pályának – „jobb a sokkon minél előbb túllenni" jeligére. A házak eszement jól néznek ki, a kocsik szintúgy, bitang lassú lesz ez – gondoltam magamban. A lámpák elaludtak, Frentzen autója hatalmas füstöt eregetve kacsázott előttem, én félve léptem a gázpedálra, és ekkor... igen, ekkor csoda történt: meglódultam. Hiába a gyönyörű erkélyes házak, feliratok és tuják az út szélén, hiába a 22 autó és a zuhogó eső, mire észbekaptam, már én is ezerrel száguldottam a kaszinó tér felé. Semmi döcögés vagy akadás, no és persze a grafika is szédületes – már ekkor látszott, hogy nem csupán egy újabb „rókabőrrel" van dolgunk...

„A szép grafika miatt félve léptem a gázpedálra, és ekkor... igen, ekkor csoda történt: meglódultam."

Felvezető lányok és villámok

Az új 3D-s motoron kívül persze más is változott, igaz, a jól bevált alapokhoz – okosan – nem nyúltak hozzá a fejlesztők. A választható játékmódok között még mindig nincs karrier lehetőség, viszont továbbra is megmaradt az előző részben debütált „Driving School". A többjátékos üzemmódban – a Gamespy közreműködésével – a neten keresztül is versenyezhetünk, bár a dolog igazi érdekessége mégis inkább abban a speciális „Ladder" rendszerben rejlik, amelynek segítségével időről időre rangsorolják a regisztrált szimulátorpilótákat.
Mint ahogy azt már megszokhattuk, az F1 2002 teljes egészében a hivatalos FIA 2002-es szezonra épül. Minden pilóta a megfelelő autóban ül, beleértve az újoncokat is. Versenyezhetünk Filipe Massával, Mark Webberrel vagy éppen Allan McNishsel, hogy csak néhányat említsek az új nevek közül. Mint ismeretes, utóbbi versenyző kétszeresen is újonc, hiszen vele együtt csapata, a Toyota is első évét tapossa a Forma–1-ben. S természetesen a pályák is stimmelnek, vagyis az F1 2002-ben előbb próbálhatjuk ki például az átalakított hockenheimi pályát, mint Schumacherék (megjegyzem, elég rendesen tönkrevágták a szép hosszú egyeneseket...). Az útszéli reklámok és a közvetítéseknél megszokott körítés is a megszólalásig az eredetit idézi (még a formás felvezető lányokat is láthatjuk), ráadásul autóink nemcsak kívülről büszkélkedhetnek hirdetésekkel, hanem végre a pilótafülkék és kormányok is eltérőek, és az igaziak mintájára készültek.
A verseny közben dinamikusan változó időjárás nem újdonság, az már viszont annál inkább, hogy egy-egy kiadósabb eső (és villámlás!) után az ideális ív szép lassan felszárad, így aztán azzal is taktikázhatunk, hogy kimenjünk lecserélni a vizes gumikat, avagy megkockáztassuk a kintmaradást. Persze a kiállásokat igazán kár lenne kihagyni, hiszen a kerékcserénél végignézhetjük, ahogy a csapat új papucsokat szerel a paripára, némi naftát tölt a kiszáradt tankba, vagy lecseréli szekerünk menet közben némileg leamortizált első vezetőszárnyát. Az ütközésfigyelésen is csiszoltak a fejlesztők, és ez jelen esetben nem kizárólag abban nyilvánul meg, hogy egy nagyobb bukfenc után hány darabra bír szétesni a gépünk. Lassabb kanyarokban például komolyabb sérülés nélkül megúszhatjuk, ha kereikeink egy másik autóéihoz koccannak, illetve az is előfordulhat, hogy sikeresen leszakítjuk egyik





versenytársunk kocsijának orrát, és nekünk mégsem kell nagyjavításra a depóba állni. A fizikai sérülések mellett a program nyomon követi a motor és a fékek állapotát is, szerencsére a boxból mindig beszólnak rádión, ha kicsit vissza kell vennünk a nagy száguldásból. Apropó, rádió! Végre igazi, értelmes kommunikációra számíthatunk, a csapat technikai igazgatója folyamatosan tájékoztat a verseny állásáról, kivel mi történt, ki áll az élen, ki futotta a leggyorsabb kört, illetve hogy a pálya mely szakaszán történt baleset, hol kell jobban figyelnünk. Megdicsérnek egy-egy szép előzés után, és az autó állapotáról is rendszeresen kapunk információkat. Persze azt is megértem, ha valaki kizárólag a motorok duruzsolását szeretné hallgatni, hiszen a Ferrari, BMW, Mercedes és Honda erőművek mind egyedi – és persze valósághű – hangokkal szolgálnak az ínyenceknek. Öröm hallgatni, ahogy az egyik visít, a másik pedig szinte dorombol – még a visszaváltások hangja sem egyforma.

Hol van itt a kuplung?

A program három előre definiált kameraállást kínál fel, de persze a rengeteg érdekesen elhelyezett külső nézet bármelyikéből megpróbálhatjuk pályán tartani a gépet. Sokan – amolyan játéktermi módon – kívülről, hátulról, felülről szeretik terelgetni a csodamasinát, de az igazi szimulátorrajongók a nehezebb irányítás ellenére is maradnak a belső nézeteknél. Kompromisszumos megoldást jelenthet a pilóta feje fölé helyezett kamera, így ugyanis picit jobb a rálátásunk a pályára, de azért ez még közel sem „arcade" nézőpont. Akárhogy döntsünk is, minden esetben kiírathatjuk a legfontosabb versenyinformációkat a képernyő tetejére, és így aztán tényleg nem maradunk le semmi olyasmiről, amit versenyzők normál esetben csak kormányuk LCD kijelzőjéről olvashatnának le.

Az irányítás amúgy nagyon jó, köszönhetően egyfelől a rengeteg beállítási lehetőségnek (a program igény esetén még egy külön kuplungot is tud kezelni), másfelől a több lépcsőben beállítható segítségeknek. Egy hangyányi kormányrásegítés vagy a minimálisan megnövelt stabilitás például több nagyságrenddel emelheti a játékélményt, de ez persze nem kötelező; ha valaki a zabolázatlan fenevadat szereti érezni maga alatt, ám legyen, ezt is megteheti.

A „telemetrikus szoba" rejtelmei

A cél persze nem az, hogy mindig a kavicságyban legyünk, így természetesen adott a lehetőség, hogy autónkat a végletekig saját elképzeléseink szerint módosítsuk. A megfelelő beállítások eltalálásához segítségül hívhatjuk a telemetriát, amely ezúttal olyannyira komplex lett, hogy a fejlesztők egy független kis programocskát eszkábáltak hozzá. Ezt aztán bármikor meghívhatjuk a garázsból, utána pedig csodálkozhatunk, hogy mi mindenre képes a drága. Grafikonhegyek várnak a lelkes kísérletezőkre, köztük néhány olyan változat is, amit eddig egyetlen más progiban sem láttam. A kezelése is összetettebb az átlagnál, mellékeltek viszont hozzá egy kellemesen hosszú leírást, így aztán adott a lehetőség, hogy igazán mélyen elmerülhessünk az F1-mérnökök munkájában. A végére maradt a mesterséges intelligencia kérdése. A pilóták agresszivitását és a verseny nehézségét százalékosan adhatjuk meg, akármit is állítunk azonban be, nem jellemző, hogy ész nélkül belénk rongyolnának a nagy előzési lázban (de ettől persze még tolnak rendesen). Rendszeresen követnek el ugyan hibákat, elfüstölik a motort, vagy összetörik magukat, de egy biztos – csak azért, mert lassabban megyünk, még nem löknek ki a pályáról...

F1 2002 92%
F1 2001 91%
F1 RACING CHAMPIONSHIP 78%
FORMA 1 WORLD GRAND PRIX 2000 61%

Az új Király?

A fentiek után mi mást is mondhatnék az F1 2002-ről, mint hogy szó szerint zseniális. A játék sebessége már egy közepes P3-as gépen is kifogástalan, döccenés nélkül hasít mindenütt. Bámulatos a részletek iránti elkötelezettsége mind a látvány, mind pedig az egyéb összetevők terén – személy szerint soha nem élveztem még ennyire a hosszabb távú versenyeket. Őszintén merem állítani, hogy az F1 2002 mérföldekkel jobb bármely más, a piacon fellelhető F1-szimulátornál. Egy biztos, a hamarosan megjelenő *Grand Prix 4*-nek nagyon jónak kell lennie, ha vissza szeretné szerezni a sokat emlegetett képzeletbeli koronát, mert ezúttal bizony kétség sem férhet hozzá, hogy trónfosztásra került sor. Kíváncsian várom, hogy Geoff Crammond és csapata mivel rukkol elő – addig is hajrá, Bernoldi...☺

Del

F1 2002
www.ea.com

PRO
- látvány
- sebességérzet
- igényesség, részletesség
- 2002-es szezon

KONTRA
- nincsenek pályamunkások
- visszajátszásnál mintha csúsznának az autók

HARDVER
Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, GeForce2

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

92%

...HÍG A LEVE?

Ha a „egyet fizet, hármat kap" akcióval találkozik az ember, akkor két ellentétes előjelű dolog juthat azonnal az eszébe. Egy: milyen jó, hogy egy áráért három cucchoz is hozzájutok! Kettő: szükségem van nekem a másik kettőre? Én is ezen vacilláltam, amikor megláttam a JoWood stratégiai, logikai programjait rejtő csomagocskát. Végül elhatározásra jutottam: nem morfondírozom tovább, inkább megnézem közelebbről a korosodó delikvenseket.

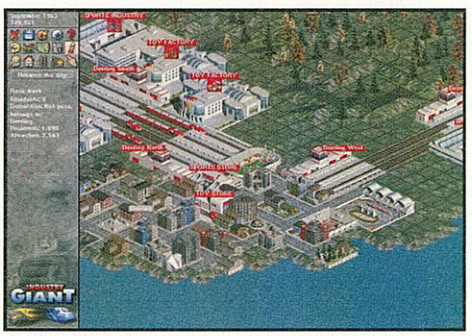
Alien Nations

A *Settlers 3*-láz még alig-alig csillapodott, amikor feltűnt egy klón, amely annyira jónak hirdette magát, hogy rögtön le is kívánta alázni a telepesek nagy öregjét. Ez azért nem jött össze, de számos tekintetben mégis értékmérővé vált az Alien Nations.

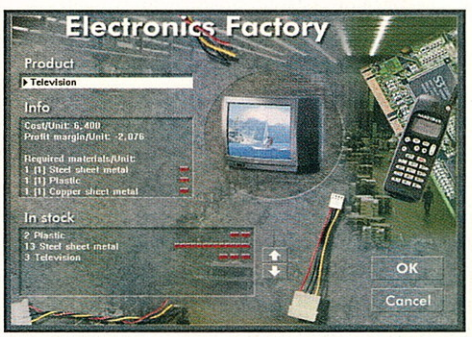
Ezek közül első helyen említendő a grafika. A három játszható faj mindegyike számtalan különböző, aprólékosan dekorált épületet kapott a magasságos grafikusoktól. De nemcsak a házikók, hanem maguk a lények is tucatnyi variációban tűnnek fel a képernyőn. Mindez persze mostanra már nem hat akkora varázserővel, de ne felejtsük, a játék kiadásakor még épp hogy áthajtottuk a naptárt a 2000-es évre! A játékmenet azonban csúnyán zátonyra futtatja az AN-t. Számtalan apróbb, és sajnos nem egy komolyabb hiba miatt teljesen szétesik a progi. Borzalmasan nehéz elegendő élelemmel ellátni fejlődő kolóniánkat, amelynek határait ráadásul meglehetősen (egészen pontosan irreálisan) költséges módon tudjuk csak kijjebb tolni – centiméterekkel... Szintén nem túl szerencsés, hogy – habár három teljesen különböző fajjal játszhatunk –, mégis, az épületek elnevezésén és kivitelezésén kívül játéktechnikai szempontból egyáltalán nincs eltérés a népek között. Hacsak azt nem vesszük annak, hogy az amazonok a csokitortára, míg a rovar kinézetű sajkhik a lárvaszivarra buknak. Ez, azt hiszem, kevés.

Industry Giant

Más néven Industriegigant, hiszen ez a program egyike volt azon keveseknek, amelyek az angol nyelvű kommunikáció tantárgyból biztos buktára voltak ítélve. Bizony, az osztrák boszorkánykonyha első nekifutásból csak a német nyelvterületű piacot gondolta jólakatni egy egészséges gazdasági menedzserrel. Történt aztán, hogy olyannyira jól fogyott az áru, hogy messzi földről jelentkeztek: „Kiadnánk ezt az óriást az Óperenciás-tengeren túl is. Lehet?" És lehetett.



Az Industry Giant nagy elődök biztonságosan kitaposott csapásvonalán halad. Nem tartalmaz semmi különleges blikkfangot. Alapvető közgazdasági tételeket követve kell elérnünk, hogy a végjátékhoz érve a tőzsdén a mi részvényeinkért tapossák egymást a kisbefektetők. Gyárakat telepíthetünk, áruházakat húzhatunk fel a belvárosban, majd megfontolt módon kiépített szállítóflottánkkal kell fenntartani e két pont között a folyamatos áruáramlást. A feladat korántsem annyira egyszerű, mint elsőre hinnénk. Tudnunk kell, mikor mit kinek és természetesen mennyiért lehet elsózni. Sajnos a többjátékos üzemmód nem említhető a program erősségeként, ezért még elszomorítóbb, hogy a gép komoly kihívásokkal küszködik, már ami a játéktudását illeti.



A korához képest szép grafikus felülettel rendelkező Industry Giant e negatívumok ellenére is bátran ajánlható a stílus megszállottjainak, valamint azoknak, akik most szeretnének megismerkedni a virtuális adok-veszek sajátságos világával.

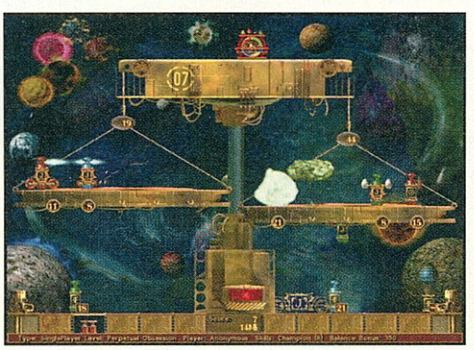
Keep the Balance!

Logikai programok körülbelül olyan rendszerességgel tudnak legalább a piaci érdeklődés határmezsgyéjéig eljutni, mint amilyen sűrűn hazai falábúink képesek lelépni egy átlagos kvalitású ellenfelet. No hát ezért annyira örvendetes a Keep the Balance! újbóli kiadása.

A játék alapötlete már-már banálisan egyszerű. Mindössze annyi a teendőnk, hogy egy mérleget egyensúlyban tartsunk különböző súlyú (tömegű? – a fizikát mindig is utáltam ☺) tárgyak, állatok, miegymások fel-, illetőleg lerámolásával. Mindössze... A helyzet azonban, minél mélyebbre ásunk a részletekért, annál jobban „fokozódik". Nem elég, hogy a nehezékként funkcionáló elemek meglehetősen gyorsan közlekednek a mérleg alatt elhelyezkedő futószalagon, de emellett kéjes élvezettel ténykedik a kártyapaklik fenegyereke és a játék házigizdája, Joker. Ha már nagyon jól állunk, akkor ökegyetlensége feltűnik a színen, és nemes egyszerűséggel lerugdos valamit a majdnem vízszintbe izzadt mérlegünkről.

Aki nem riad vissza a kemény kihívásoktól, annak agytornára, reflexei fejlesztésére, munka utáni levezetésre egyaránt bátran ajánlhatom ezt a remek játékot. Jelige: nem csak mazochistáknak!

Ára: 5 990 Ft.



Alien Nations

PRO
- gondosan megrajzolt
- zoomolható környezet

KONTRA
- bosszantó hibák
- gyenge játékélmény

HARDVER
Pentium 233 MHz
32 MB RAM

66%

Industry Giant

PRO
- könnyen betanulható
- szép környezet

KONTRA
- apróbb kezelési problémák
- egysíkúvá váló játékmenet

HARDVER
Pentium 233 MHz
32 MB RAM

79%

Keep the Balance!

PRO
- új, egyszerű, játszható ötlet
- érdekes képi világ

KONTRA
- nehézre sikeredett

HARDVER
Pentium 300 MHz
32 MB RAM, 2 MB VRAM

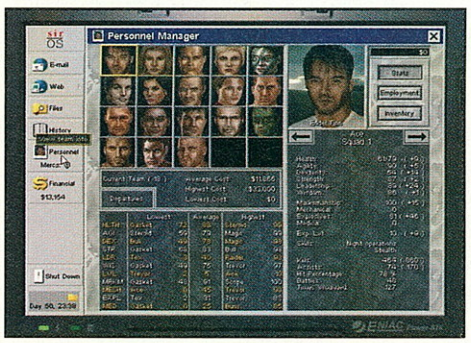
87%

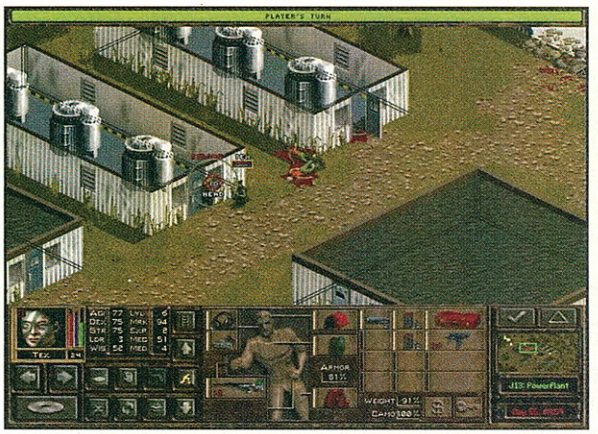
Jagged Alliance 2 – Unfinished Business

Nálam minden a *Laser Squad*del kezdődött. Sacc per kábé 15 éve. Akkoriban láncolt a jó öreg 64 elé ez a mai szemmel végtelenül ronda, de annál izgalmasabb játék. Az LS egyenes ági leszármazottjának tekinthetjük a Jagged Alliance 2-t is, amelynek kiegészítő epizódja – elérhető áron – mostanság került a magyar boltok polcaira.

A JA sorozat legnagyobb erénye, – s különösen igaz ez a második részre –, hogy okos egyensúlyt alakítottak ki a tervezők a stratégia-, a kaland- és a szerepjátékelemek között. Nem csoda, hogy kategóriájában a JA2 több választáson is besöpörte a legjobb programnak járó díjat. Ez történt 1999-ben. Aztán hosszú, néma csend, majd 2001 elején derült csak ki: akad még egy elintézetlen ügyünk.

Az UF története meglehetősen bárgyú, olyannyira egyetlen szálon fut, hogy ehhez képest egy pénzfeldobás már a lehetőségek végtelen tárházának tűnik. Szóval, miután a JA2-ben Arulcót sikerült demokratikus pályára állítanunk, szépen fogtuk a cókmókunkat, s új kihívások után kutatva elhagytuk a vérrel öntözött banánültetvényeket. Csak azért, hogy néhány hónap múlva csörögjön a mobilunk. Enrico barátunk kér szépen, hogy ugyan legyünk már szívesek visszatérni pár jó fej haverral, és szétrakni a szomszédos diktátor frissen felállított rakétasilóit.





Sajnos a sablonos sztori mellett játékmenetében is egy megcsonkított, lebutított JA2-t kapunk a pénzünkért. Kicsi a bejárható terület, kevés szereplővel folytathatunk hasznos párbeszédet, nincs szükség komplex stratégiai tervezésre. Az egész játék nem más, mint kőkemény tűzpárbajok egybefüggő folyama.

Az UB ebben a tekintetben visszatért a gyökerekhez, s még a *Laser Squad*et is megszégyenítő mértékben sikerült durvára. A nehézségi szint takaréklángra állításával persze normalizálható a helyzet, de a veterán stratégák szemét igencsak csípi, ha kezdő fokozaton kell üzemelni.

Nagyon szerettem volna legalább annyi pozitívumot felhozni a mostani kiadással kapcsolatban, hogy a kevés szöveg, amennyi a játékban szerepel, az legalább szeretett anyanyelvünkön olvasható/hallható. Nem így van. A magyar forgalmazótól mindössze egy kézikönyvre tellett. Ráadásul a szöveg hemzseg az elgépelésektől és (sajnos) a helyesírási hibáktól.

Még egy jó pontot szerezhetett volna a kiadó, ha a JA2 eredeti verzióját is hozzácsomagolta volna az Unfinished Business korongjához. Az ugyanis még ma is egy játszható, izgalmas program. Szomorú, hogy néha az idő múlása egyenértékű a visszafejlődéssel. Persze azért nem ilyen végletesen rossz a helyzet. Minden hibája ellenére az Unfinished Business is képes úgy rabolni el napokat az életünkből, hogy erre csak az után jövünk rá, hogy barátnőnk közölte: többet nem kíván találkozni velünk.☺

-csonti-

JA2: Unfinished Business
Ára: 4 490 Ft

PRO
- sok fegyver
- jól kidolgozott harcrendszer

KONTRA
- rövid
- nehéz
- egysíkú

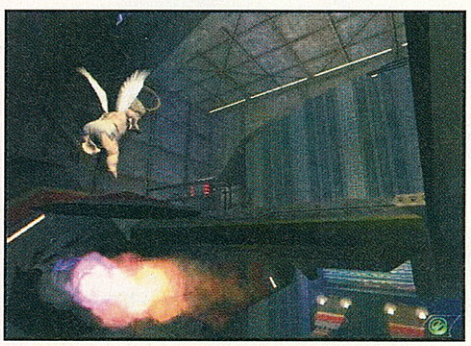
HARDVER
Pentium 133 MHz
32 MB RAM

64%

Messiah

2000 legbotrányosabb akciójátékában egy olyan kis angyalt irányíthatsz, akit legtöbbször csak a karácsonyfára aggatva szoktál látni. Bizony, kis puttónk, Bob nem is olyan „angyali", mint amilyennek látszik: mások testébe költözve és fegyvert ragadva kegyetlenül irtja/irthatjuk ki a velünk szembeszegülőket. Isten persze azért küldte a Földre, hogy megtisztítsa a sok szennytől – és a Sátántól is –, de ki hallott már olyat, hogy egy angyalka emberek testébe költözik? ☺

A főszereplő karakter szerintem zseniális, és a sötét, depressziós cyberpunk milió is nagyon ott van a szeren. A hitech, züllött nagyvárost korrupt zsaruk, prostituáltak, bűnözők és mutánsok lepik el, és hősünkkel egyik testből a másikba ugrálva, fegyvert ragadva, a ránk támadókat lemészárolva kell megpróbálnunk életben maradni. Ez bizony nem könnyű feladat, mert ha társaink észreveszik a „megszállottságot", akkor rögtön a szóban forgó delikvensre (ránk) támadnak, elhalálozás esetén pedig azonnal „kiesünk" a testből, Bob viszont önmagában csak egy védtelen kis (repkedő) csecsemő. Figyelnünk kell a különféle csoportosulások közti ellentétekre is: ha például rendőri vagy katonai bőrben kerülünk egy mutánsokból álló banda közelébe, akkor nagy valószínűséggel „gazdatestünk" nem éli túl a találkozást, ugyanis az erőszakszervezetek és ezek a lázadó, vérszomjas lények egymás esküdt ellenségei. A háttérsztori nagyon jó: mielőtt a Sátánnal megvívnánk a végső összecsapást, Bobbal jó néhány mellékküldetést és feladatot kell végrehajtanunk, miközben furcsa alakokat fogunk megismerni.



A Shiny anno külön grafikus motort készített (éveken keresztül...) a játékhoz, amely „dinamikusan" váltogatta a karakterek részletességét, hogy a gyengébb gépeken futva se szaggasson a játék. Manapság erre, a jobb hardverek miatt már nincs szükség, ezért szerencsére eltűnt az a „hullámzás", amely olykor elég zavaróan előjött. Így a grafika mai szemmel nézve is kellemes, bár a Quake 3: Arena engine-jével persze nem veszi fel a versenyt, és az állandó sötétség kicsit nyomasztó lehet. Egyes konfigurációkkal gondok adódhatnak: állítólag egy ATI Radeonnal és Windows XP-vel felszerelt gépen sehogy sem akart elindulni a progi, de lehet, hogy ez csak egyedi eset.

Összességében a Messiah-t érdemes azoknak beszerezni, akik a sok sablonos Tomb Raider-klón mellett végre valami eredetiségre vágynak, a testbe költözés pedig akkora ötlet, amelyet azóta sem aknázott ki ilyen mértékben egyetlen játék sem.

Bad Sector

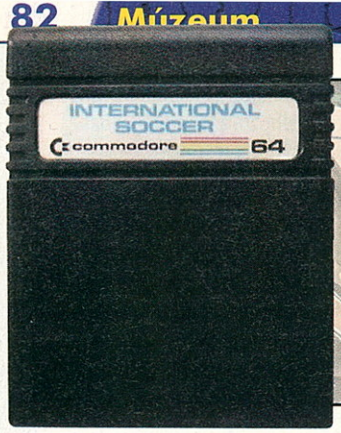
Messiah
Ára: 4 490 Ft

PRO
- eredeti, cyberpunkos miliő
- zseniális főszereplő figura
- testbe költözés

KONTRA
- egyes konfigurációkon nem (jól) működik
- rövid (hol van a folytatás? ☹)

HARDVER
P entium II 300 MHz,
64 MB RAM, 8MB-os 3D-s kártya

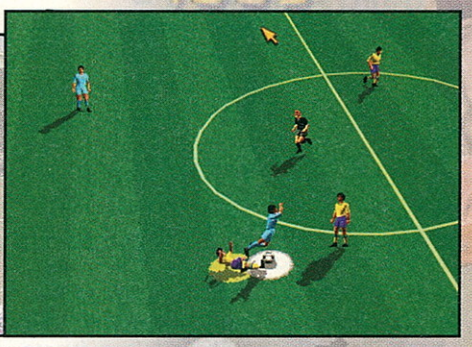
89%



GameStar

„KELL EGY CSAPAT...”

RÉGI IDŐK FOCIJA



Mire Ti ezeket a sorokat olvassátok, már teljes lendülettel beindult a labdarúgó világbajnokság (gy.k. a foci vb), amely a sportért dobogó szívű rajongókat biztosan a képernyők elé szegezi. S mivel ez az év sportesemménye, így a mi kis játékuniverzumunkban is érdemes arról a játéktípusról írni, amely a mai napig az egyik legnépszerűbb a világon: a fociprogramokról.

Azoknak akik valaha is fociprogrammal akartak játszani, sosem kellett panaszkodniuk arra, hogy nincs választék: csak C–64-en több mint 150(!) fociprogram jelent meg a történelem során. S akkor hol vannak még a többiek? Magyarán: ha visszanézünk a múltba, van miből meríteni.

A kezdőrúgás

Talán még néhányan emlékeztek arra (s akik ilyenek, azok bizony jó öregek lehetnek), amikor az első gépek megjelentek a játéktermekben, illetve az otthonokban. Akkoriban focinak azt nevezték, amikor egy sötét képernyőn 2 vagy 4 „ütő” próbálta a kapuba juttatni a labdát. Szerencsére ez a korszak nem tartott sokáig, ugyanis egy Andrew Spencer nevű fiatalember úgy döntött, ő biza készít egy fociprogramot. Ismerős a név? Commodore 64-tulajok még mind a mai napig használják az *International Soccer* című programot, amely szinte elsőként pszeudo-3D-s környezetbe helyezte (a játékosok oldalnézetben látszottak – iszonyú pixelesen – de a térben befuthatták az egész pályát) ezt a stílust. Büszkén állítom, hogy annak idején 1987-ben összkolumbiai bajnokságot nyertem ezzel az egyedülálló programmal. Ugyanis aki megtanulta a trükkjeit (fejelgetés, megfelelő helyről kapura lövés stb.), az verhetetlen volt. Aki pedig a gépet akarta alázni, az 9 fokozaton tehette. No persze a Spectrum rajongói és programozói sem ültek a babérjaikon, s nem sokkal később megszületett a *Match Day*, amely hónapokig vezette az eladási listákat. Ekkor még egyáltalán nem volt divat, hogy valódi csapatok és játékosok nevei legyenek jelen egy programban, maga az élmény is elég volt. Természetesen a két vezető cím mellett rengeteg próbálkozás született (például a *World Cup Soccer*, amelyben egyszerűen meg kellett szerezni a labdát, majd ki kellett cselezni mindenkit cikázó futással, és ott volt a gól).

Szórványos próbálkozások

Mielőtt továbbhaladnánk, érdemes a fociprogramok egynémely vadhajtásáról beszélni. Hiszen manapság számunkra természetes, hogy a modern programok mindent tudnak; szépen kidolgozott stadionokban játszhatunk teljes csapatokkal, amelyek tagjai között világsztárokat találunk. De ez annak idején nem így volt. Jó példa erre néhány igazi „vadhajtás.”

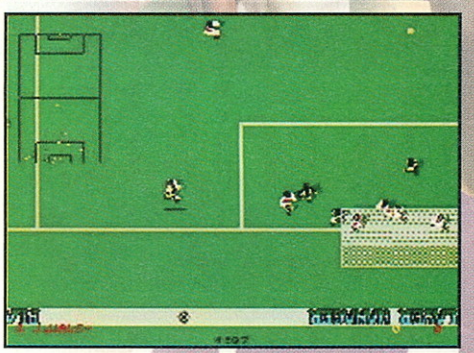
Peter Shilton's Handball Maradona : micsoda botrány volt! Két legenda, a zseniális Diego Maradona és a kapus-hérosz Peter Shilton 1986-ban a vb-n kissé furcsa helyzetbe került, hiszen az argentin válogatott 10-ese kézzel ütötte be egyik gólját az angolok hálójába. Angliában persze nagyon nehezményezték ezt a dolgot (az argentinokkal egyébként is csak bajuk van mindig). Ez megihlette a Grandslam csapatát, és elkészítették a világ első kapusszimulátorát. A játékos feladata a hálóőr kizárólagos irányítása volt. Szerencsére a helyzetek előbb-utóbb ismétlődtek, így meg lehetett tanulni, mikor mi történik. Nehezebb fokozatokon azért megizzasztotta az embert.

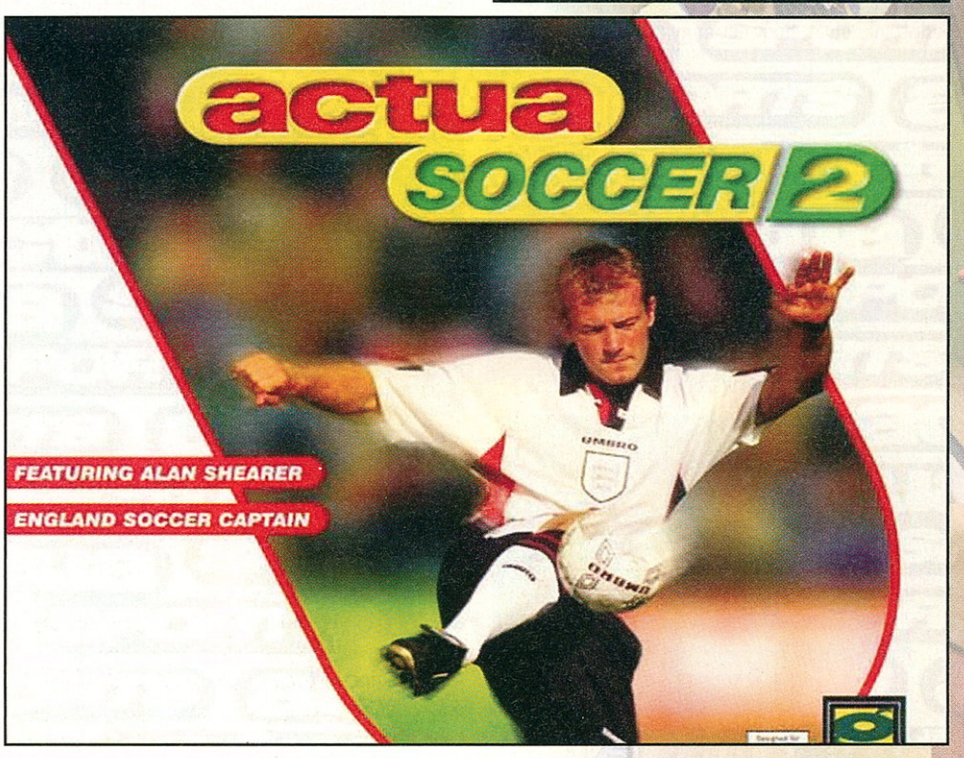
Footballer of the Year: aki nem kapus, hanem befejező csatár akart lenni, annak eljött a megfelelő idő! Semmi más dolgunk nem volt, mint az előttünk adódó gólhelyzeteket belőni, ezzel csapatunkat az élre vezérelni, és elnyerni az év játékosa címet. Gólkártyák és egyéb véletlen események javították a játék élvezhetőségét. A *Footballer of the Year II* jócskán továbbfejlesztett változat volt, ennek ellenére sosem érte el az első rész sikerét.

Penalty Soccer: ebben a játékban csak tizenegyeseket kellett lőni, illetve védeni.

Wheelchair Soccer: Az International Soccer alapjaira építve ebben a változatban kerekes székes játékosokkal kellett egymás ellen küzdeni.

Five a Side: ez csak egy kiemelt cím, hiszen a teremfocival foglalkozó programokból is rengeteg készült. Ezekben a progikban a teremfoci 5-5 elleni szabályai alapján lehetett játszani, méghozzá úgy, hogy palánk is volt.





Talán azért, mert minden egyes alkalommal a jogokat megszerző kiadó új és új engine-t próbált fejleszteni, s nemcsak a megjelenítés, hanem a játszhatóság is katasztrofálisra sikeredett.

Fantáziátlan mezőnyjáték

Elérkeztünk tehát a 90-es évek közepéhez. Egyrészt az Amiga és Atari ST népszerűsége gyorsan csökkent ekkortájt (arról nem is beszélve, hogy megjelent a *Kick Off 3*, amely bizony rémületes volt, s Dino Dini régóta várt, nagyon erős PR-ral támogatott programja, a *Goal!* sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket), a PlayStation még nem jelent meg, így a PC-kre várt a feladat, hogy a focis játékok hírnevét öregbítsék. Ezt akkortájt egy felülnézetes Sensible Soccer-konverzió tette meg, de persze várható volt, hogy előbb-utóbb 3D-s foci is megjelenik majd.
A Gremlin Actua Soccere és az Electronic Arts FIFA '96-ja között folyt ekkor a verseny (külön érdekesség, hogy az EA FIFA-licence már évek óta létezett). Amigán is megjelent egy NES-konverzió, bár szerintem elég rémes volt. A FIFA '96 izometrikus nézetű, nehezen irányítható programnak bizonyult. Természetesen a fejlődés nem állt meg, hiszen az Euro '96 (újrakiadott Actua Soccer) és a FIFA '97 újabb javításokat hozott. Ez utóbbinál álljunk meg egy pillanatra. Annak idején hihetetlen szépségével tűnt ki, ám őszintén megmondom, a játszhatósággal igen komoly gondok adódtak. Tudták ezt a Gremlin emberei is, és az Actua Soccer 2-vel akarták lenyomni a konkurenciát. Azonban sem addig, sem azóta nem született egy olyan focis játék, amelyben ennyire sötét idióták lettek volna a kapusok. Ez szinte az egész Actua sorozat bukását jelentette. A 90-es évek vége felé a Sensible Soccer készítői is rájöttek, hogy itt az ideje egy 3D-s kiegészítésnek, ami meg is született, nem sok sikerrel.
A World League Soccer '98 és a Kick Off '98 is visszhang nélkül múlt el, így elérkezett az évezred vége, amikorra PC-n már csak egy legény maradt a gáton: a '98-ban igen lényegi változásokon átesett FIFA sorozat, amely mind a mai napig megdönthetetlenül ül a fociprogramok trónján.

Góóóóóól!

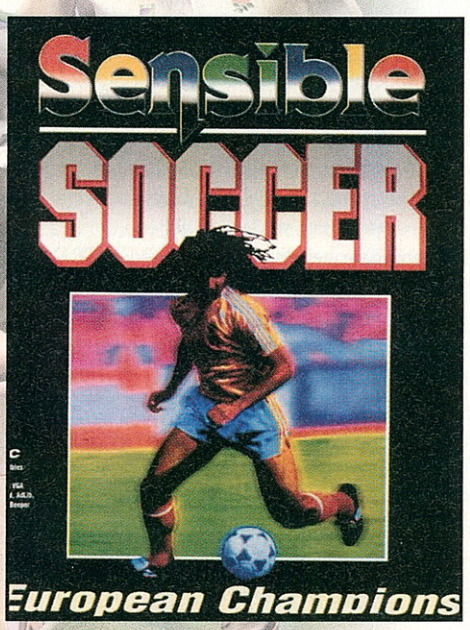
Nem Dino Dini megbukott programjának címe, hanem a stílus sikere az, amelynek ennyire lehet örülni. Mert igaz, hogy rengeteg próbálkozás született, érdekes vadhajtások jöttek létre (ezeket mindenféle emulátorokkal érdemes kipróbálni), de ami a lényeg: a foci „véletlenszerűsége", az, hogy két meccs sosem ugyanolyan, s egy-egy szép trükk, hálószaggató bomba vagy csak a győzelem mámora immáron sok-sok éve szögezi a fociprogramok rajongóit gépük monitora elé. S ez így van jól!

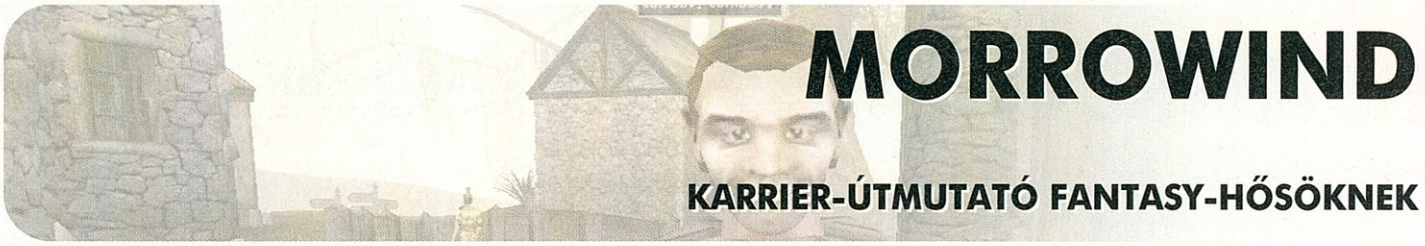
Gyu

Football Manager: a Spectrumról 64-esre átkerült zseniális menedzser program mind a mai napig tartó őrületet indított el, ami miatt még ma is milliók irányítanak focicsapatokat. Ennek a játéknak nagy előnye volt a grafikus megjelenítés (a gólhelyzeteket végig lehetett izgulni), de sajnos még mindig nem tartalmazott valós ligákat.

Gólhelyzet

Ahogy telt és múlt az idő, egyre inkább fejlődtek a fociprogramok is. A *Match Day 2* már C–64-en is megjelent (nemcsak Spectrumon), sőt egy újabb futballhős, Dino Dini kezdte bontogatni szárnyait. Ez az ember készítette a *Kick Off* című kultuszprogramot (figyelem, ez már az Amiga-, Atari ST-korszak), amelyben felső nézetben lehetett játszani a mérkőzést, s mindez nagyon nagy fun volt (magyarán bazi élvezetes). Sokan próbálták ennek a programnak a sikerét másolni, s ezek közül is hihetetlen nagy sikert aratott a *Sensible Soccer*, amely világújdonságot hozott: végre „valódi" ligával és „valódi" játékosokkal lehetett nyomulni.
S mindemellett évről évre jöttek a kiegészítő lemezek, amelyek egy új szezon vagy bajnokság adatait tartalmazták. Szerencsére, aki akarta, át is írhatott mindent. Sosem felejtem el, amikor 1992–93-ban rengeteget sensiztünk Sasával (aki nem tudná, Ő a fő versenytársunk szerkesztője). Természetesen a Kick Off 2 tovább emelte a színvonalat, így a 90-es évek elején fantasztikus játékokkal nyomulhattunk, és bátran halomra törhettük a joystickeket. Ebben a korszakban már eléggé csökkent a 64-es népszerűsége, ennek ellenére még jelentek meg a '94-es vb-ről játékok, ahogy Amigán is, bár érdekes módon az ilyen licencek elég rosszul sikerültek.





MORROWIND

KARRIER-ÚTMUTATÓ FANTASY-HŐSÖKNEK

Persze, hogy a Morrowindben azt csinálhatsz, amit akarsz, de azért néhány jó tanácsunkkal megkönnyíthetjük a játékot azok számára, akik még kezdők az Elder Scrolls világában...

Mi leszek, ha mágus leszek?

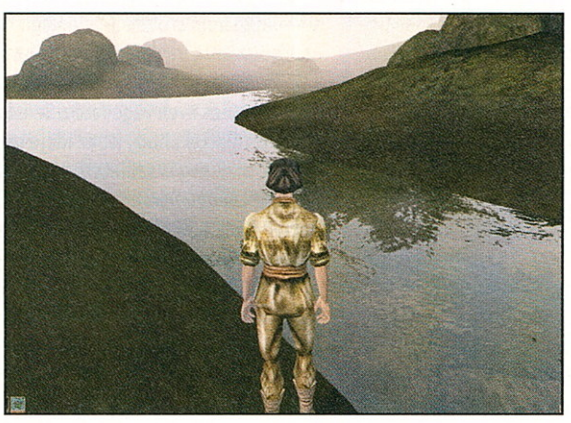
1. tipp: Már a faj kiválasztásánál is nagy jelentősége van, hogy milyen karaktert szeretnél, mert egyesek ügyesebbek egy adott foglalkozásban, mint mások. Ha például mágusra vágysz, akkor a breton népet érdemes megfontolni, mert nekik nagyon magas a „magicka" szintjük, velük született tulajdonságuk a mágia elleni védelem, és Dragon Skint tudnak magukra varázsolni naponta egyszer. Válaszd mellé az „apprantice" születési jelet: ez ugyan pont lenullázza a mágia-ellenállást, viszont még jobban növeli a magickát, így mindjárt az elején brutálisan erős varázslót kapsz.

„Csináld magad" kari

2. tipp: Szerény véleményem szerint a legjobban akkor jársz, ha saját foglalkozást indítasz, és nem az előre megadottak között mazsolázgatsz, vagy a „személyiségteszt" alapján fogadod el az így kialakultat. Ilyenkor ugyanis bármilyen tulajdonságot vagy mágiaosztályt beállíthatsz, sőt még a kaszt nevét is te választod meg!

Kommunikációs és kereskedelmi szak

3. Tipp: Akármilyen karaktert indítasz is, mindenképpen érdemes a „speechcraft" és a „mercantile" képességet magasra emelni (ha általad generált hőst indítasz, akkor ezt könnyen meg is teheted). A magas speechcraftú emberek ugyanis mindjárt az elején nagyon jól tudják győzködni a kereskedőket hízelgéssel, add hozzá ehhez a jó kereskedelmi érzéket, amitől egyrészt eleve magasabb áron tudunk eladni és olcsóbban vásárolni, és az alkudozás is sokkal könnyebben megy! Ha ez a két tulajdonság az elsődlegesek között van, akkor a sikeres tranzakciók és tárgyalások nyomán sokkal gyorsabban is fejleszthetjük őket! Ebben a játékban pedig iszonyúan fontos a pénz, mert további tulajdonságokat tudunk tápolni vele!



Csempészbarlang

4. tipp: Ugyan nem kötődik hozzá konkrét küldetés, de mindjárt az elején érdemes kipucolni a Seyda Neen mellett található barlangot a csempészektől, mert rengeteg stuffot találunk itt, és persze tapasztalatot is szerzünk.

Mire gyúrjunk?

Fuss, kakukk!

5. Tipp: Ha a városban vagyunk, és nincs a közelben rossz arcú, az automata futást hagyjuk bekapcsolva ([Caps Lock] gomb), mert ez folyamatosan növeli az „acrobatics" képességünket. Ha ellenséges terepen járunk, akkor viszont ne használjuk, mert a legyengült karaktert pikk-pakk lenyomják! Az acrobatics növeléséhez ugrándozzunk még sokat, ettől is fejlődik.

„Tanulni, tanulni, tanulni!"

6. tipp: A megszerzett pénzt nem érdemes fegyverekre elverni, mert úgyis találunk jobbakat, mint ilyeneket az árusoknál lehet kapni. Helyette inkább keressünk tanítómestereket, akik anyagi ellenszolgáltatás fejében növelik a kiválasztott képességeket. Előtte mindig győzzük meg őket, hogy milyen jó arcok vagyunk (a „hízelgés" a legjobb), aztán ha már nem sikerül feljebb nyomni a szimpátiájukat a visszatöltés után, akkor taníttassuk magunkat.

Kincset érő szakkönyvek

7. tipp: A másik módszer, amellyel képességeinket javíthatjuk, az a drágább könyvek olvasása. (Csak klikkelni kell magunkon, a könyvvel a kezünkben.) A száz feletti értékű köteteket tanulmányozva mindig növekszik eggyel valamilyen képességünk. Ha kiolvastuk, akkor suvasszuk zsebre, aztán egy velünk szimpatizáló könyvesboltosnál jó pénzért szabaduljunk meg tőle, mert többet már nem lesz rá szükségünk, csak a helyet foglalja.

Vámpírok bálja

8. tipp: Vámpirizmus... Bizony, a Morrowindben az éjszaka hegyes fogú rémévé is válhatsz, ha Vvardenfellben megharap egy másik vámpír. Bár véletlenül nem fogsz rálelni, hacsak nem keresed szánt szándékkal, de nagyon megéri, ha mégis sikerül! Hogy miért? Nos, a harcosok számára a két legfontosabb tulajdonság is (erő, gyorsaság) drasztikusan növekszik, de az igazán elképesztő változást néhány skillben fogjuk tapasztalni: lopakodás, kézitusa (hand-to-hand) és a destruction varázslatfajta. Emellett elképesztően védetté válsz a normál fegyverek ellen, a vampire touch varázslat segítségével pedig mások életerejét szívhatod magadba. A vérszívó élőhalott gyakorlatilag legyőzhetetlen lény a Morrowindben... Ha pedig ez nem lenne elég: még vámpírklánokba is beléphetsz, és küldetéseiket is elvállalhatod. Sajnos az éj rémének jól ismert nehézségei ebben a progiban is jelentkeznek: nappal nem mehetsz ki, mert megéget a fény, az emberek félelemmel vagy utálattal tekintenek rád, sőt a legtöbben neked esnek, és rengeteg klánba nem léphetsz be rút külsőd miatt. Így pedig a főküldetés teljesítése is pokolian nehézzé válik... de hát: valamit valamiért☺...

Isten nem ver bottal, csak lassú hardverrel

Mutasd az FPS-ed, te galád!

9. tipp: A Morrowindnek bizony brutális gépigénye van, és ha mindenfélét állítgatunk, vagy új hardvert veszünk, nem árt, ha tisztában vagyunk a frame/sec sebességgel. Az FPS-t úgy tudjuk kiíratni, ha a morrowind.ini-ben a „Show FPS=0" sornál a 0-t 1-re állítjuk.

Bad Sector

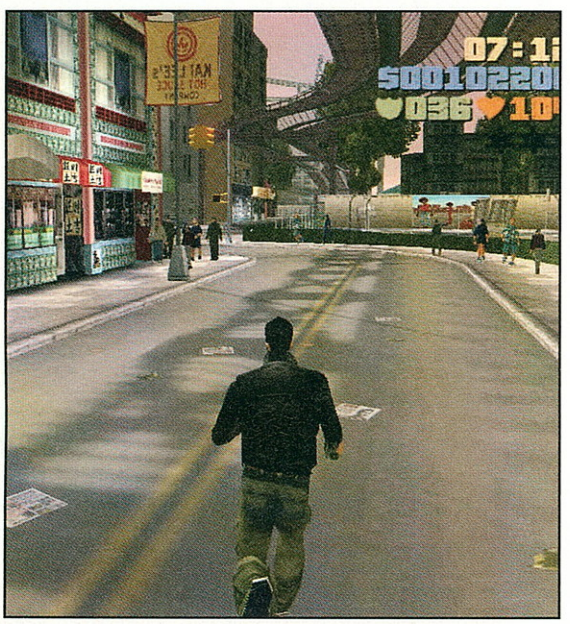
JÓ TANÁCSOK A „SOFŐRTŐL”

GTA 3-TIPPEK

Megkaptad az első kocsid, és csak körözöl, de nem tudsz mást kezdeni? Világéletedben betartottad a közlekedési és egyéb szabályokat? Itt a segítség, hogy megtanuld, hogyan lehetsz rosszfiú! ☺

Tégy jót (is) a városnak!

1. tipp: Ha már felfedezted a várost, akkor érdemes kipróbálni a „közügyekkel” foglalkozó járműveket: a taxit, a rendőr-, mentő-, és tűzoltóautókat. A taxiból kirángatva az indiai csávót, gyorsan húzz tovább, és máris szállíthatod az embereket! A numerikus billentyűn a [„+”] gombot lenyomva kapod meg az első csápoló utast, aki mellé hajtva, az beszáll az autóba, és már fuvarozhatod is a megadott helyre. Itt a sebesség a lényeg: ne törődj a kliens lelkivilágával, gázolj el, amennyi embert akarsz (csak a zsarukkal vigyázz...) – a lényeg, hogy minél gyorsabban az adott helyszínre érj. Hasonlóan működik a többi közalkalmazotti járgány is: a mentővel a sebesülteket kell felvenned és a korházba szállítanod (ha nagyon rázkódik a mentőautó, azért pénzlevonás jár!), a rendőrkocsival a bűnözőket kell lekapcsolnod stb. Mindenért (elég kevés...) pénzt kapsz, de hát ebben a játékban van zseton dögivel, úgyhogy csak a poén kedvéért is érdemes ezeket kipróbálni...



A világ legősibb mestersége...☺

2. tipp: Gondolom, ez a tipp sokatokat érdekel...☺ Szóval a prostikkal való hancúrozás nemcsak remek móka, de feltölti az energiád egészen 125 pontig! (Tovább sajnos nem.) Úgy tudod az éjszaka pillangóit (és itt a nappalét is) felszedni, ha megállsz a közelükben, erre odahajolnak a kocsid ablakához, és megbeszélhetitek az anyagiakat. Ha megegyeztetek, akkor a csajszi beszáll a kocsiba, és már csak egy nyugis helyre kell elhajtani.
A legbiztosabb a lakásod melletti rész: itt parkolj le, és várj egy kicsit. A kocsid rázkódásából hamarosan rá fogsz jönni, hogy mi történik ott bent...☺ Folyamatosan csökken a pénztárcád tartalma (azért nem vészesen) és végül egyetlen hatalmas lökés után a csaj kiszáll, te boldog vagy és még az energiád is alaposan feljebb ment. Bulesz. ☺ (Ezer köszi Sam. Joe-nak a tippért!)

Rázd le a zsernyákokat!

3. tipp: Ha valakit a zsaruk orra előtt gázolsz el, vagy egyéb rázósabb bűntettet hajtasz végre, akkor *általában* kapsz egy seriffcsillagot, és üldözni kezdenek. Minél több ilyened van, annál agresszívabbak a zsernyákok. Egyetlenegy csillagnál még egyszerű arrébbhajtással lerázhatod őket, többnél viszont már nem szabadulsz meg tőlük ilyen könnyen. Egyetlen megoldás a lerázásukra az autó átfestése, amit a város egy adott sarkában lévő garázsban tehetsz meg. Egyes küldetéseknél ez jelölve is van a térképen, de egyébként nem, úgyhogy jól jegyezd meg, pontosan merre is található! „Szerencsére” (és nem túl reális módon...), ha éppen a zsaru orra előtt állsz be a festőgarázsba, akkor sincs gáz, mert a mázolás után már nem fognak üldözni.

Autójavítást vállalunk

4. tipp: Ha már nagyon leamortizáltad a verdádat, és meg szeretnéd tartani, akkor kétféleképpen javíthatod meg. 1. Hazaviszed, és játékállást mentesz. 2. Elmész a festőműhelybe.

Futapest

5. tipp: Futás közben mindig tartsd nyomva a [Shift] gombot! Így nemcsak hogy jobban iparkodsz, hanem egy idő után még gyorsabb leszel!

Kit szeressünk?

Küldetések

6. tipp: Ahogy az első maffiózó misszióit teljesíted, szép lassan elkerülsz a másodikhoz, aztán a harmadikhoz, és így tovább. Egy idő után „eltűnnek” régi megbízóid, de van, hogy egyszerre többük küldetését is vállalhatod. Tulajdonképpen teljesen mindegy, éppen kinek dolgozol, egy idő után úgyis elérsz a legfontosabb gengszterhez. Egyes helyeken csöng a telefon, ha itt megállsz, és felveszed a kagylót, akkor újabb megbízásokat kapsz. Fontos, hogy küldetés előtt mindig ments állást, és relatíve ép kocsival indulj neki, mert van, hogy nagyon ki van számítva az időd, és egy ronccsal karambolozva elszúrhatod az egészet. Ha egy adott kocsiba kell beszállnod, akkor nagyon vigyázz az épségére, mert ha felrobban, akkor a feladatnak annyi!

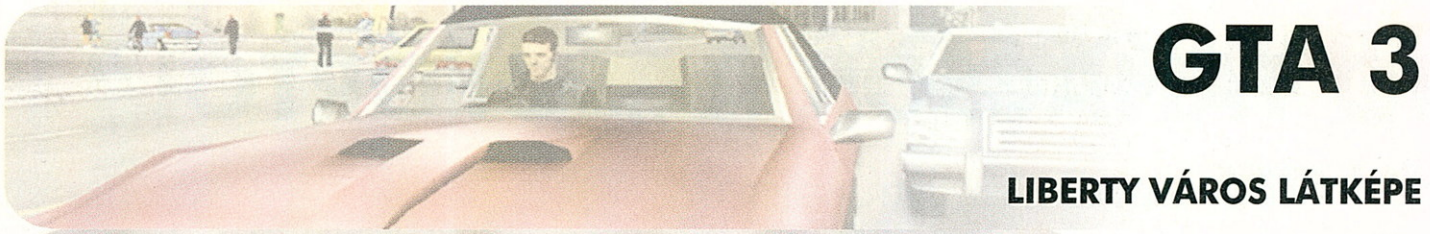
Banda háborúk

7. tipp: Ha magadra haragítottál valamilyen bandát, akkor ne csodálkozz, ha felségterületükre érve össztüzet nyitnak rád! Próbáld kerülni ezeket a helyet, de ha nem megy, semmiképp se lassíts, mert egyesek kirángathatnak a kocsiból, hogy agyonverjenek. Általában egyszerű odébbszáguldással vagy gázolással meg lehet oldani a dolgot (csak zsaru ne legyen ott...). Később viszont olyan brutális tűzerővel lőnek rád, hogy felrobbanthatják a gépedet. A megoldás: szerezz páncélozott autókat! Ezeket bizonyos küldetéseknél kaphatod meg, de sajnos néha visszaveszik tőled, vagy nem lesz többé golyóálló a misszió után. Kivétel a Raytől szerzett „Marked Man” küldetés, ahol a golyóálló Patriot a tiéd marad. El Burro „Turismo” küldetésénél próbáld meg felfordítani az egyik „Cheetah” kocsit, és told be a garázsodba!

Hogy mindegyik ujjad megmaradjon...☺

8. tipp: A yakuzáknál lesz egy olyan küldetés, amelyet elég nehéz teljesíteni... Egy halom maffiózót kell elintézned a város különböző pontjain. Nagy szükség lesz a mesterlövészpuskádra, úgyhogy ha egy kórházi ápolás miatt elveszítetted, akkor vegyél egyet a fegyverboltban. Az első adag talján gyereket a parkban szedheted le a távcsövessel– ezzel még nem lesz gond. Másodszorra a kombiban parkolókkal érdemes leszámolni (persze nem muszáj ebben a sorrendben...). Őket sorozd meg kézigránátokkal: ha jól dobod, akkor rögtön fel is robbannak, ha nem, akkor kiszállnak, és uzival vagy puskával kell kinyírnod őket. Végül a többemeletes bérház erkélyein álló maffiózókat *csak* úgy tudod elintézni, ha felrohansz a szemben lévő szálloda legfelső teraszára, és onnan szeded le őket!

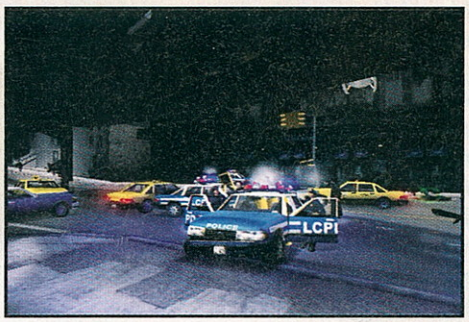
Bad Sector



GTA 3

LIBERTY VÁROS LÁTKÉPE

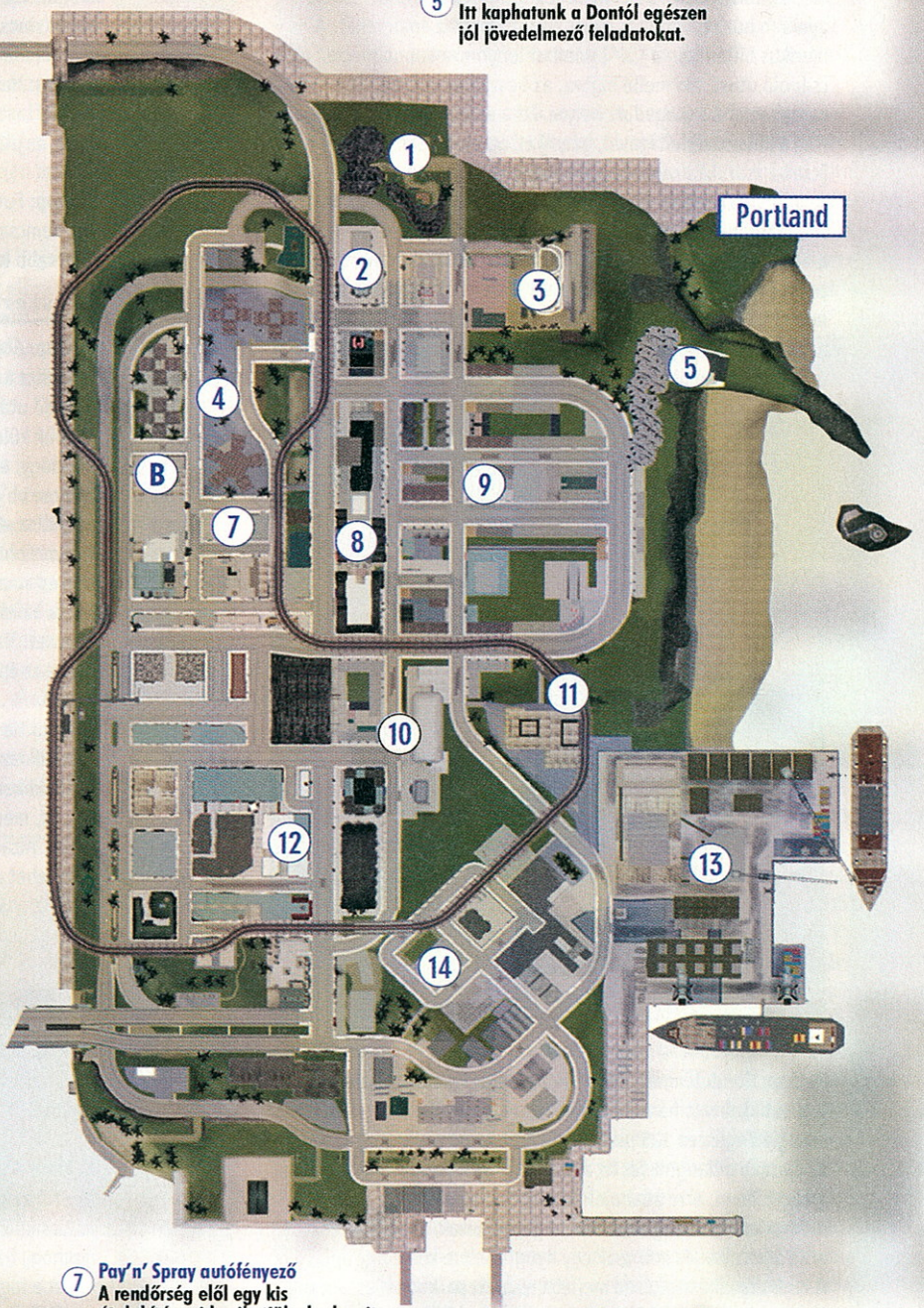
1 Szemétsajtoló
Itt tüntethetjük el nem nagyon szeretett ellenfeleink autóit



10 Rendőrőrs
Az elcsent rendőrautóval autófeltörő vadászatra indulhatunk

13 Kikötő
A kikötői dokkok között egy igencsak érdekes, piszkos misszió vár minket

14 Joey műhelye (Joey's)
Joey-tól autóval teljesíthető missziókat és megbízásokat kaphatunk



B Búvóhely:
Csak itt tudunk állást menteni. Valamint itt helyezhetünk el magunknak tartalék autót, ami mindig megjavul, ha itt hagyjuk egy kis időre.

2 Tűzoltóság
A tűzoltó autóval innét indulhatunk tüzek oltására.

3 8-Ball műhelye
Itt a barátságos úriemberrel (8 Ball) bombát szereltethetünk a járgányba.

4 El Burros telefonja
Itt kaphatunk megbízásokat Diablos-tól.

5 Don Salvatore's Gentlemen Club
Itt kaphatunk a Dontól egészen jól jövedelmező feladatokat.

7 Pay'n' Spray autófényező
A rendőrség elől egy kis átalakításra ide vihetjük el a kocsit.

8 Sweeny General korház
Amennyiben az életerőnk nullára csökken, itt éledünk újra. Valamint a rosszabb esetekre itt találunk két gyógyító csomagot is.

9 Toni Goterelli
Toni ebben az éttermében közli velünk azokat a dolgokat, amelyeket meg kell tennünk neki.

11 Pályaudvar
Innét indulnak a vonatok. ☺

12 A Triad halpiac
A kínai maffia, a triádok fő területe.

Liberty City három központja hatalmas területen fekszik. A térképen megmutatjuk, hogy hol találod a missziókhoz kapcsolódó fontos helyeket, a különösen érdekeseket pedig a képeken is láthatod.

B **Búvóhely**
Egy újabb búvóhely Shoreside Vale-ben.

1 **Körgát**
Játékos csapda a gyilkos kommandónak.

2 **A kolumbiai kartell fő körzete**
Veszélyes, drogban utazó ellenfelek.

3 **Pay'n' Spray autófényező**
A rendőrség elől egy kis átalakításra ide vihetjük el a kocsit.

4 **Hood találkahelye**
Itt kaphatunk megbízásokat Hood-tól.

5 **Francis International Airport**
Innét indulnak a repülőgépek.

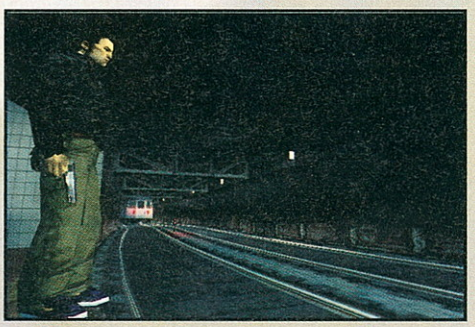
B **Búvóhely**
Egy újabb búvóhely Staution Island-ben.

3 **Yardies találka helye**
Itt kaphatjuk el Yardies-t a drogdílert.

6 **Rendőrségi központ**
Itt található az igencsak veszélyes rendőrségi helikopter felszállója.

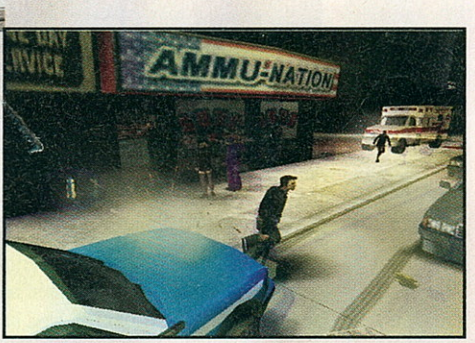
7 **Donald Loves médiaközpont**
Mr. Love egy sikamlós fickó – csak el vigyázatosan a túlzottan sima küldetésekkel!

1 **Liberty Memorial Coliseum**
Egy missziónk vezet ebbe az impozáns stadionba, ahol hasznos extrák vannak elrejtve



2 **Metróállomás**
Metróval közlekedve gyakran gyorsabban végrehajthatunk egy-két missziót, mint kocsival

4 **Emelőhíd**
A lezárt hídon a későbbiekben véres lövöldözésbe keveredünk a rendfenntartókkal



5 **Ammu-Nation**
A helyi fegyverkereskedés

RÖVID TIPPEK, CHEATEK

Desperados

Lőszerutántöltés épületben

1. tipp: Lehetőségünk van arra, hogy épületben is – ahová üldözőink elől visszahúzódtunk – tudjuk fegyverünket utántölteni. Klikkeljünk a stopperórára, amelyik a gyors akcióért felel. Ezután már kényelmesen betárazhatjuk a golyókat és folytathatjuk a rosszfiúk móresre tanítását.

Állítsuk fel a madárijesztőt

2. tipp: Ha az ötödik küldetésben, „Doc kunyhójánál", a stég végén, a botok mellett felállítjuk a madárijesztőt, egy aranyos kis utalást fogunk látni a „Csillagok háborújá"-ra.

Használjuk a kést a főgonoszon

3. tipp: Az utolsó küldetést lényegesen könnyebbé tehetjük, ha figyelmesen nézzük az átvezető animot. Nem kell mást tennünk, mint, újra használatba vennünk azt a kést, amit Cooper a székre hajított. Ennek a segítségével már nem fog gondot okozni a főgonosz likvidálása.

Csalás

4. tipp: Nyomjuk meg játék közben egyszerre a [SHIFT] és az [F11] billentyűt. Ezután a következő csalásokat alkalmazhatjuk:

Cheat	Hatás
HOLLOW MAN	láthatatlanság
CLINT	megnyerjük a küldetést
SHOW ME ALL	minden tárgy láthatóvá válik
POWERMAN	új fegyver
JACKAL	lőszer
ZEUS	ráklikkelünk az ellenfélre, és az meghal
MEDIC	tippek megmutatása
SCHNEIDER	küldetés befejezése
TIMELESS	megáll az idő
FIDEL CASTRO	párbeszéd
EPITAPH	győzelmi feltételek
SUPERSONIC	hangerő

Dungeon Siege

Csalás

1. Tipp: Játék közben tenyereljünk az [ENTER]-re. A kód előtt beírt [+] aktiválja a csalást, míg egy [–] deaktiválja azt.

Cheat	Hatás
zool	sebezhetetlenség
chunkey	splat mód bekapcsolása
superchunkey	splat mód kikapcsolása
version	játék verziószáma
drdeath	minden karakterérték 150-re nő
sixdemonbag	6 erős varázslat
loefervision	köd kikapcsolása
xrayvision	átlátunk a falon
minjooky	a hősök összezsugorodnak
maxjooky	a hősök megnőnek
checksinthemail	9999999 arany
sniper	az íjak maximális távolságra visznek
movie	másodpercenként 30 screenshotot csinál (Na ilyen kéne nekünk, cikkíróknak☺!)
rings	a választás gyűrűi aktivizálódnak
potionaholic	3 szupergyógyitalt és 3 manaitalt kapunk

Aliens vs. Predator 2

Csalás

Az idegenek és a ragadozó visszatértek! Aki túl nehéznek találja a játékot, az nyomja meg játék közben az [ENTER]-t, írja be azt, hogy "<cheat>", üssön egy [SPACE]-t, majd pötyögje be a lent található kódok bármelyikét:

Cheat	Hatás
mpcanthurtme	sérthetetlenség
mpschuckit	fegyvereket és lőszert kapunk
mpsmithy	teljes páncélzat
mpkohler	teljes lőszer
mpstockpile	teljes lőszer
mpbeamme	a pálya legelejére ugrunk
mpsixthsense	átjárás a falakon
mpicu	third person nézet
mptachometer	kijelzi a sebességünket
mpsizeme	kijelzi a méretünket
mpgrs	kijelzi a forgásunkat
mpgps	kijelzi a pontos helyzetünket
mpfov	FOV (látószög) megadása
mplightadd	világítás erejének megadása
mpmorph [karakter]	átalakulás más karakterré (lásd lejjebb)

Az „mpmorph" csalással a következő modelleket választhatjuk ki:

alien, apesuit, chestburster, combatsynth , convict, drone, droppilot, drunkardtechmale, eisenberg, exosuit, facehugger, femalelabsynth, femalelabtech, grenadier, guard, guard1, guard2, guard3, guardofficer, harrison, hazmat, heavypredator, laboror, lightpredator, malelabsynth, malelabtech, marine, marine duke, mccain, meanguard, merc1, merc2, merc3, merc4, mhawkpredator, minigunner, obrian, officer, pocguard, pocofficer, praetorian, predalien, predator, pulseriflegirl, pulserifleguy, queen, railgunner, runner, rykov, rykovjr,

sadargunner, scientist, scientist1, scientist2, scientist3, scientistchief, smartgunner, smuggler, tamiko.

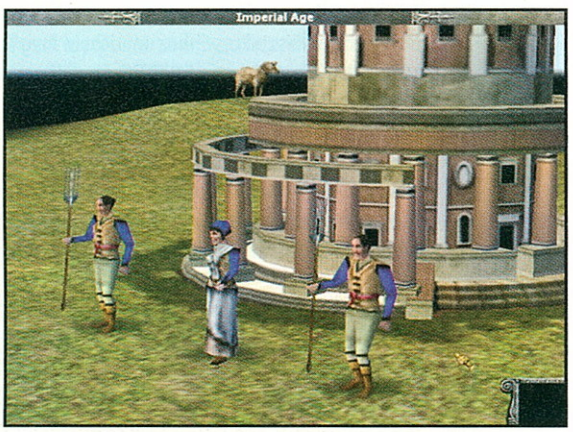
Empire Earth

Világcsodát a szövetséges területre építsünk

1. tipp: Amennyiben torkig vagyunk azzal, hogy egy világcsoda felépítése után azonnal lerohan az ellenfél, építsük a csodát egy szövetségesünk területére. Ő majd bátran és türelmesen fogja védeni városát, és vele együtt a csodát, míg mi egyéb fontos dolgokra – például egy támadás megszervezésére – tudjuk fordítani energiánkat.

Csalás

2. tipp: Ha nagyon elakadnánk e stratégia-eposzban, csak semmi pánik: mentsünk állást, majd lépjünk ki a játékból. Menjünk a \DATA\SAVED GAMES könyvtárba, majd másoljuk az előbb elmentett állást a \DATA\SCENARIOS könyvtárba. Nevezzük át a .EES kiterjesztést .SCN-né. Ez után töltsük be a küldetésszerkesztő programot, és módosítsuk a küldetést kedvünk szerint (pl. sok nyersanyag a raktárunkba, vagy ellenfelünk legyengítése), majd nevezzük vissza eredeti kiterjesztésére a módosított fájlt. Másoljuk vissza a \DATA\SAVED GAMES könyvtárba, és máris kezünkbe pottyan a győzelem kulcsa☺.



Carnivores: Cityscapes

Csalás

Játék közben az [F1] vagy a [~] gomb megnyomásával lépjünk be a konzolba, ahol az alábbi kódokat használhatjuk:

Cheat	Hatás
please god	sérthetetlenek leszünk
please giveall	minden tárgyat megkapunk
please killall	minden ellenséget megöl
please open	minden ajtó kinyílik
please fly	repülés
please ghost	átjárás a falakon
please invisible	láthatatlanság

Gilbert Goodmate

Keressünk az egérkurzorral

1. tipp: Nagyon sok használható tárgy szinte észrevehetetlenül pici, ezért, hogy elkerüljük a felesleges összevissza mászkálást, minden új helyszínen módszeresen vigyük végig az egérkurzort az egész képernyőn. Ahol pirosan kezd világítani, ott van egy babrálható cucc.

Gyűjtsünk minden tárgyat

2. tipp: Egyes rejtvények megoldásához keresztül-kasul kell utaznunk Phungoriát, hogy a szükséges tárgyakat összegyűjtsük. Ezt elkerülhetjük, ha mindig magunkkal visszük az összes megtalált tárgyat. Ez legtöbbször elég is a feladat megoldásához.

Beszéljünk mindenkivel – sokat!

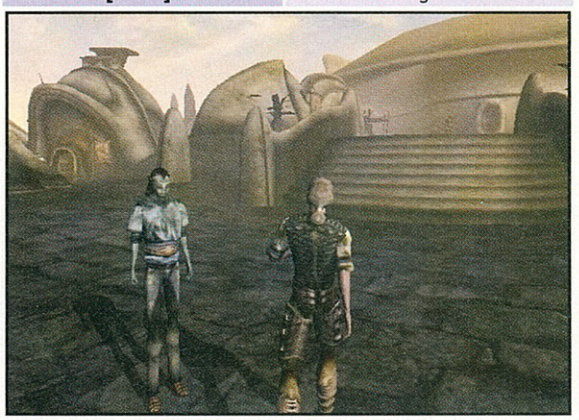
3. tipp: Bár a városlakók mindegyikéből dől a szó, ez ne rettentsen el, és használjunk ki minden lehetőséget a beszélgetésre. Egyes helyszínek ugyanis kizárólag akkor válnak elérhetővé, ha szóba elegyedünk különböző emberekkel. Ha már nagyon unjuk a szócséplést, egy [ESC] lenyomásával megrövidíthetjük szenvedéseinket.

The Elder Scrolls III: Morrowind

Csalás

Játék közben a [~] gombbal hívjuk elő a konzolt, ahol a csalásokat a következő formában kell beírnunk: „player->[kód]". A használható kódok egy része a következő (a maradékot a „help" paranccsal mi is megnézhetjük :

Cheat	Hatás
TMG	sérthetetlenség bekapcsolása/kikapcsolása
help	kilistázza az összes használható kódot és hatásaikat
SetFlying 1	repülés bekapcsolása (0 = kikapcsolás)
SetSuperJump 1	szuperugrás bekapcsolása (0 = kikapcsolás)
SetWaterWalking 1	vízen járás bekapcsolása (0 = kikapcsolás)
SetWaterBreathing 1	víz alatti lélegzés bekapcsolása (0 = kikapcsolás)
SetLevel [szint]	karakterünk a megadott szintű lesz
AddItem „Gold_100" [érték]	megadott mennyiségű aranyat kapunk
SetFatigue [érték]	állóképességünk megadása
SetMagicka [érték]	mágiapontjaink megadása
SetHealth [érték]	életerőnk megadása



Hidden & Dangerous

Átjutás a drótkerítéseken

1. tipp: A drótkerítéseknek nem kell mindig legyőzhetetlen akadályt jelenteniük. Váltsunk át FPS-nézetbe, és menjünk közvetlenül a kerítés mellé. Egy ügyes oldalgurulással a legtöbbször átjuthatunk alattuk. Némi gyakorlással ez a trükk majdnem minden helyen sikerre vezet, ami nagyban meg fogja könnyíteni a dolgunkat, egyes elérhetetlen helyen álló őrök elnémításában.

Csalás

2. tipp: Ha úgy érezzük, túl erős az ellenség, írjuk be valamelyik menüben, hogy „IAMCHEATER" (egyes verzióknál az „IWILLCHEAT" működik). Ez után bármikor használhatjuk a kódokat. Ha jól írtuk be őket, akkor egy klikket hallunk.

Cheat	Hatás
GAMEDONE	küldetés sikeres befejezése
NOHITS	halhatatlanság
ALLITEMS	az összes fegyvert megkapjuk, feltöltve
GOODHEALTH	makkegészség
KILLTHEMALL	minden ellenfelünk meghal
OPENALLDOOR	minden ajtó kinyílik
RESURRECT	emberünk visszatér a halálból
ENEMYF	minden ellenfél láthatóvá válik előttünk
ENEMYB	minden ellenfél láthatóvá válik mögöttünk
FUNNYHEAD	nagy fejek
SHOWTHEEND	meglátjuk a játék végét
PLAYERCOORDS	megkapjuk a koordinátáinkat
QUICKLOAD	betöltődik az utolsó mentett állás
LARACROFT	másfajta egyenruhát kapunk

Jane's Attack Squadron

Mindig mi legyünk magasabban

1. tipp: Figyeljünk arra, hogy mindig ellenfelünk fölött legyünk. Ha valamilyen okból kifolyólag mégis nálunk nagyobb magasságban kerülne elő egy ellenséges gép, biztos távolságban addig csináljuk a köröket, míg a megfelelő szintre nem érünk.

Óvatosan a torpedóval

2. tipp: Torpedóvetésnél mindig ügyeljünk arra, hogy megfelelő távolságból ejtsük a vízbe szeretetcsomagunkat. Ha túl közel dobjuk le, a torpedónak nem lesz ideje felrobbanni, és elvétjük a célt.

Egyenként győzzük le ellenfeleinket

3. tipp: Légi harcnál mindig csalogassuk el ellenfelünket az egységétől, mert egyedül sokkal könnyebben végezhetünk vele.

Grandia II

Csalás

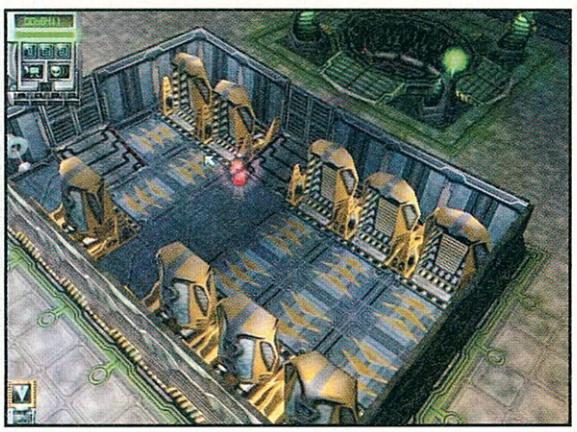
Kimentett állásunkat támadjuk meg egy HEX editorral (a FAR Manager pl. tartalmaz ilyet).

Cheat	Hatás
65535 arany:	a 0000 0040-es címre írjunk FFFF-et.
65535 SC:	a 0000 0044-es címre írjunk FFFF-et.
65535 MC:	a 0000 0048-as címre írjunk FFFF-et.

Startopia

Halottat a konstrukció részlegbe

1. tipp: Ha meghal egy lakos, beameljük (sugározzuk) át a konstrukció részlegbe, majd tegyük a két tudóst az analizátorhoz. Cserébe megismerjük a halott boncolási jegyzőkönyvét.



Bűnözők ellen zsilippel védekezzünk

2. tipp: A negyedik küldetésben, ha túl sok rab tűnik el, ne kezdjünk aggódni, hanem várjuk meg, amíg megfelelő számú bűnöző kerül az állomásra. Amikor ez megtörtént, gyorsan bontsuk le a zsilipet – így nem tud több rosszfiú elmenekülni, a rendőr-scuzzer pedig kényelmesen összegyűjtheti és rács mögé dughatja őket.

Bevételnövelés

3. tipp: A \MISSIONS alkönyvtárban találunk MISHXXX.TXT nevű fájlokat, ahol az XXX helyén az adott misszió sorszáma van. Nyissuk meg a kívánt fájlt, majd keressük meg (a szövegszerkesztő keresőparancsával) a „set energy" beírást, és változtassuk meg az értékét kedvünk szerint. Figyeljünk arra, hogy ez a beállítás több helyen is jelen lehet a szövegben – ekkor mindenhol ugyanarra az értékre kell módosítanunk. Ez után mentsük el a fájlt, majd indítsuk el a játékot. Ha jól csináltuk, mostantól sokkal több zsetonnal gazdálkodhatunk.

Csalás

4. tipp: A következő cheatek aktiválása egy kicsit bonyolultabb lesz a szokásosnál. Folyamatosan nyomva kell tartanunk az [F11]-et, és közben kell beírnunk a következőket:

RSHIFTSPEEDUP>	felgyorsítja a játék sebességét
RSHIFTSPEEDUP<	lelassítja a játék sebességét
RSHIFTSPEEDUPL	visszaállítja az eredeti értékre
TOMFDIGSMANGA	rajzfilm ikonok
CLIVEROOLZ	pixel mód

Ha jól írtuk be a kódot, akkor VAL egy véletlen üzenetet küld.

Freedom Force

Csalás

A Grandia II-höz hasonlóan itt is a kimentett állást kezeljük egy HEX editorral. A 0000 1068, 0000 1069, 0000 106C és a 0000 106D címekre helyezzünk egyaránt FF-et. Ennek eredményeképpen 65535 presztízspontunk lesz.

Star Wars: X-Wing Alliance

Csatahajókat csak közelről torpedózni

1. tipp: Ha a feladatunk egy nagyméretű hadihajó megtámadása, rögtön válasszuk ki a célt, és adjuk parancsba csapatunknak, hogy ne tüzeljen. Csak, ha már 800 méterre csökkent a távolság, akkor adjuk ki az ukázt, mert különben az összes protontorpedó elfüstöl a csatahajó elhárítótüzében.

Utolsó küldetés megoldása

2. tipp: Az utolsó küldetésnél, amikor a kamera gépünk belsejébe kapcsol, azonnal állítsuk a hajtóművek teljesítményét nullára. Az összes minket követő gép elhúz mellettünk, egyesek még belénk is jönnek, de ennek nincs jelentősége. Amint a Tie Fighterek elénk kerülnek, szedjük le őket. Ezután már marad elég időnk a Halálcsillag reaktorához repülni, és azt felrobbantani.

Új hajótípusok kiválasztása

3. tipp: Akit nem elégít ki a 25 hajóval való repülés élménye, kibővítheti a választékot. Ehhez mindössze meg kell nyitnunk az \ALLIANCE könyvtárban a SHIP.TXT nevű állományt, és a „NONFLYABLE" szót „FLYABLE"-ra módosítani. Mentsük el a változtatásokat, majd indítsunk egy új játékot. Most már kedvünkre szállhatunk a kiválasztott típussal.

Csalás

4. tipp: Ahhoz, hogy aktiváljuk a cheat módot, írjuk be játék közben a következőt: „IMACHEATER".

Cheat	Hatás
EWOKSRULE	sebezhetetlenség
MASTERYODA	végtelen lőszer
HYPERMETOxx	pályaugrás az xx küldetéshez
THETASTEOFVICTORY	a pálya győzedelmes befejezése
KILLMENOW	küldetés elvesztése

Casino Mogul

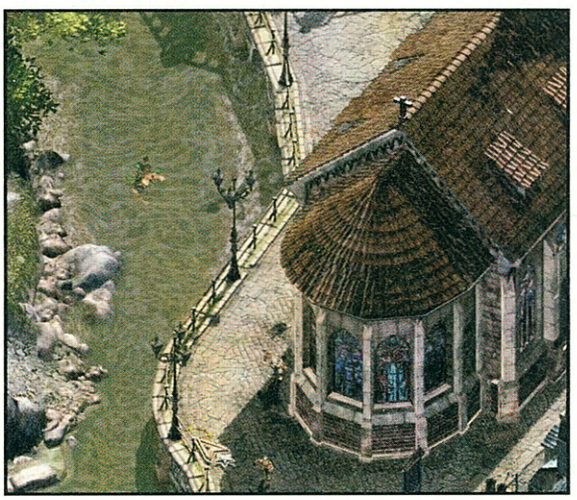
Csalás

Turkáljunk egy kicsit a játék mappájában, és kukkantsunk be a „Casino Mogul\Data\Objects" helyre. Itt egy text editorral szabadon szerkeszthető fájlokat találunk, amelyekkel a játék szinte minden paraméterét átállíthatjuk.

Commandos 2

A megkötözöttet vetkőztessük le

1. tipp: Ha egy ellenséges katonát megkötözünk, őt később bajtársai ki tudják szabadítani. Hogy ezt a szituációt elkerüljük, vegyünk le áldozatunkról minden ruhát. Ezek után, ha megtalálják a bajtársai, a szerencsétlen szégyenében kimenekül a világból (de legalábbis a térképről). Ilyenkor csak arra kell figyelnünk, nehogy összetalálkozzunk vele, mert szégyen ide, vagy oda, azért még riadóztatja a többieket.



Civilization 3

Városok eladása

1. tipp: Van egy remek lehetőség arra, hogyan nyerjünk extra jövedelmet ellenfeleinktől, mindenféle csalás nélkül. Építsünk telepeseinkkel városokat a lehető legrosszabb adottságú területeken, majd adjuk el őket jó borsos áron más országoknak. A befektetés busásan meg fog térülni. A másik, kicsit lassabb, de még nagyobb nyereséget produkáló módszer, ha birodalmunk belsejében építünk egy új települést, és ezt adjuk el. Figyeljünk arra, hogy a vevő alacsonyabb kultúraértékkel rendelkezzen, és ha mi szorgalmasan növeljük a környékbeli városokban a kulturális építményeket (amire amúgy is szükség van) előbb-utóbb még vissza is áll hozzánk a pénzzé tett város.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Trükkök kombinálása

1. tipp: Vadul kombináljuk a különböző trükköket, amíg a levegőben vagyunk. Egy Fliptricket legalább egy Grabtrick kövessen, vagy fordítva. Minél többet pörgünk, annál több pontot kapunk a mutatványért.

Hosszú grindek

2. tipp: A grindek és special-grindek egyszerűen és gyorsan szereznek nekünk pontokat. A legfontosabb ezeknél, hogy ne szakítsuk meg, hanem manualokkal „töltsük fel" a mutatványt. A rail végén ugorjunk egy manualba, addig, amíg tovább nem grindelhetünk. Hogy közben ne unjuk el magunkat, csináljunk még egy Fliptricket, majd ismét landolhatunk manualban. Minél több trükköt hajtunk végre, annál jobban nő a pontszorzó.

Pontok maximalizálása

3. tipp: A pontozóbírók változatosságot követelnek: ha mindig ugyanazokat az akrobatamutatványokat mutatjuk be, egyre kevesebb pontot kapunk értük. Miután egy kombóval már taroltunk, verjük át a zsűrit: miután megvolt az értékelés, állítsuk meg a játékot, és menjünk a Trick-editor menübe. Cseréljük le kedvenc mutatványunkat egy másikra, majd tegyük vissza jól bevált mozdulatsorozatunkat. Ez után a bírók teljesen elfelejtik a korábban látottakat, és ismét úgy osztályoznak, mintha még egyik trükkünket sem látták volna.

Gyorsan fölállni

4. tipp: Ha egy túlságosan merész mutatvány után eltaknyolunk, gyorsan nyomogassuk a [FÖLFELE NYÍL]-at sokszor egymás után. Ha így teszünk, deszkásunk pillanatok alatt lábra áll, és nem veszítünk el olyan sok időt a földön való fetrengéssel.

A revert-trick használata

5. tipp: A revert-trick a legfontosabb újítás a Tony 3-ban. Ennek segítségével a ramp-trickeket (vagyis Grabokat, Lipseket és Flipseket) könnyedén kombinálhatjuk talaj-trickkel anélkül, hogy meg kéne szakítanunk a kombót. A következőképpen csináljuk: miután befejeztünk egy ramp-tricket, nyomjuk meg kevéssel a leérkezés előtt a revertet, és ugorjunk egy manualba. Ebből aztán nyomhatunk egy talaj-tricket, grindelhetünk a következő Railhez, vagy egy másik Rampot vehetünk szemügyre anélkül, hogy megszakítanánk mutatványunkat. Némi gyakorlással ezen a módon brutális pontmennyiségeket szerezhetünk.

Testsúly-elmozdulás kijavítása

6. tipp: A grindeknél figyelemmel kísérhetjük Tony testsúlykilengését. Ha a csík az egyik irányba túlságosan elmozdul, az analogstickkel finoman a másik irányba navigáljunk, hogy ezzel kiegyensúlyozzuk az elhajlást. A hangsúly a finom mozdulatokon van, mert ha hevesek vagyunk, pillanatok alatt a földön találjuk magukat.

Teendők gázolásnál

7. tipp: Normál esetben, amikor elütünk egy gyalogost, mi is leesünk a deszkáról. (Milyen felháborító húzás a készítőktől☺!) Amennyiben viszont az összeütközés-veszély észlelésekor idejében leguggolunk (Ollie-pozíció), akkor megúszhatjuk a dolgot.

Növeljük a sebességet

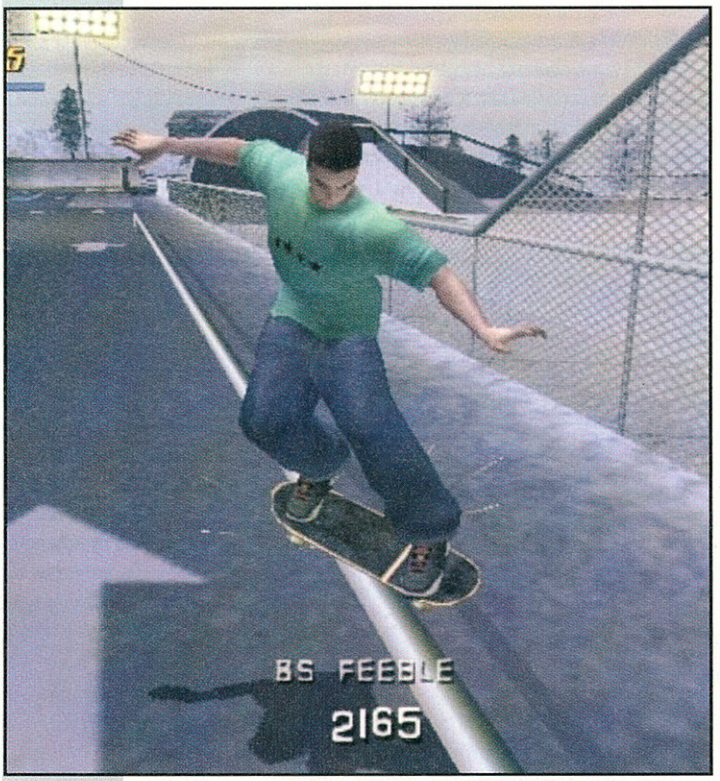
8. tipp: Ha nagyobb sebességet – és a trickekre több időt – szeretnénk elérni, nyomjuk meg a halfpipe-ból vagy a quarterpipe-ból való kiugráskor a [FÖLFELE NYÍL]-at és az Ollie-gombot egyszerre, amivel egy Beanplantot, vagy egy Fastplantot csinálunk. Így felgyorsulva, a 900-asok véghezvitele sem jelent problémát, ami különösen a versenyeken kifizetődő.

Figyeljünk a törhető dolgokra

9. tipp: Guruljunk mindig figyelmesen a pályán: nézzük a dolgokat – melyek azok, amelyek törhetőnek tűnnek (deszkák, falécek, faoszlopok), mert ezeket könnyen legázolhatjuk, és legtöbbször valami rejtett cucc rejtőzik mögöttük.

A sick-score begyűjtése

10. tipp: Az összes küldetés teljesítéséhez meg kell döntenünk a highscore-listákat is. A sick-score az utolsó pályán 500 000 pont, amit ráadásul két perc alatt kell összegyűjtenünk! A kombós pontesőhöz menjünk a specialszegélyre, és mutassunk egy special-grindet; ezt manuallal összekapcsolva



minél több halfpipe-ugrást vigyünk véghez. A sok fordulás megsokszorozza közben a pontokat.

Figyelmesen a videóknál

11. Tipp: A fejlesztők lazák voltak, és vették maguknak a bátorságot, hogy a videobetétekbe némi mókát is beleépítsenek. Ha jól megfigyeljük őket, szinte mindegyikben találunk valami huncutságot. Pl.: Tony Hawk videójában 900-nál berepül a háttérben egy UFO, vagy Rodney Mullen videójában a teherautó-parkolóban kíváncsi földönkívüliek figyelik a produkciót.

Csalás

12. Tipp: A gördeszkás szupersztár legújabb programjához a csalásokat az „options" menü „cheats" pontja alatt kell begépelnünk:

Cheat	Hatás
magicmissile	minden játékmód választható
backdoor	minden csalás választható
roadtrip	minden szint választható
yohomies	minden karakter választható
givemesomewood	az aktuális karakter megkapja az összes gördeszkáját
Peepshow	az „options" menüben az összes mozit meg lehet nézni
PUMPMEUP	az aktuális karakter minden statisztikája maximális lesz

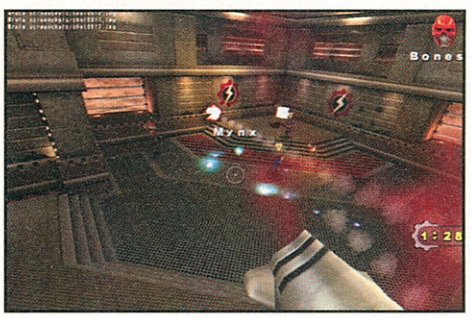
Uhu és Caris

NETEGYVELEG

MOD: ThreeWave CTF 1.5

Kiadták a Quake 3-as ThreeWave CTF mod 1.5-ös verzióját. A legújabb béta a szokásos hibajavítások mellett 8 új pályát és 3 új játékmódot is tartalmaz. Az egyik a „1 Flag CTF", amelyben a két csapatnak ugyanannak a zászlónak a megszerzésére kell törekednie. Egy másik a „ThreeWave Arena", amely a Clan Arenára hasonlít leginkább, de Rocket Arena 3-pályákon is játszható. Ehhez persze le kell tölteni a RA3-at is, mivel ennek mapjait a ThreeWave installja nem tartalmazza. A harmadik inkább egy opció, amellyel a rúnákat és a vonóhorog használatát engedélyezni lehet a deathmatch alapú és a 1 Flag CTF játékmódokban is.

Honlap: http://www.threewave.com/



EXTRA: Geocomp 2

A teljes nevén Geometry Competition olyan verseny, ahol mapperek tárják elénk tudásuk legjavát Quake 3 alá készített munkáikkal. Ezt a már másodszorra megrendezett versenyt az teszi különlegessé, hogy nem szokványos pályákat vár a zsűri a nevezőktől. A cél: minimális textúrakészletet felhasználva, csak az alakzatok gondos megtervezésével és szép megvilágításával, fények és árnyékok finom játékával hozni létre minél egyedibb és szebb terepeket. Habár a beadott munkák jellemzően esztétikai megfontolások alapján lettek megtervezve, akad köztük jó pár, a játszhatóság szempontjából is remekül sikerült darab. A végül pozitív elbírálásban részesült alkotások letölthetők a Geocomp 2 honlapjáról, de 3 nagyobb csomagba tömörítve az MPortal ftp-jéről is. Megtekintésüket minden érdeklődőnek ajánlom, valódi élmény egy-egy már virtuális műalkotásnak is tekinthető pályán akár csak spectator-ként repkedve nézelődni és csodálkozni.

Honlap:
http://www.planetquake.com/nunuk/geocomp2challengenews.htm

EXTRA: PC-s játékok az amerikai hadseregtől

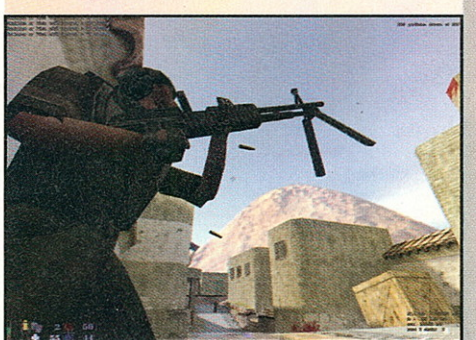
Változnak az idők, változnak a módszerek. Volt, amikor ingyen piával csábítva, és elfogyasztása utáni hatására alapozva igyekeztek rávenni embereket a seregbe való belépésre, ma már azonban inkább számítógépes játékokat jelentet meg az amerikai hadsereg. Ezzel ugyanis nem titkolt céljuk szervezetük népszerűsítése és üzeneteik minél hatékonyabb módon való eljuttatása a mai, modern kor vívmányain felnőtt fiatalsághoz. Terveik szerint augusztusban jelenik meg két programból álló csomagjuk „America's Army" néven, amely ingyenesen letölthető lesz, illetve toborzásokon osztogatják majd. E két progi egyike egy szerepjáték, amiben egy újonc bőrébe búvva nyerhetünk bepillantást az amerikai katonák mindennapos életébe.

A másik viszont egy Unreal-motorra fejlesztett FPS, amelyben a „Rangerek", azaz elit kommandósok teljesítenek gyakorolóküldetéseket és éles bevetéseket. Ez az Operations névre hallgat, és multiban is játszható lesz, csapatmunkára alapozott játékmenettel. A fejlesztők elmondása szerint a hadsereg a legapróbb részletekig ragaszkodott a valóság minél pontosabb ábrázolásához, nem engedtek kompromisszumokat kötni a könnyebb kivitelezhetőség érdekében. Összesen 140 szervert üzemeltek be a játék neten történő futtatásához, amihez önkéntes adminokat keresnek, akiknek a szabályok betartatása a feladatuk. A csalókat a virtuális fogdákba fogják zárni. Na, én ennél a pontnál besokalltam, de azért érdeklődve várom a megjelenést ☺.

MOD: Firearms 2.6

Nagyjából egyévi fejlesztés után napvilágot látott a Firearms (Half-Life) legújabb verziója. Az eltelt év a modot készítő csapat számára láthatóan nem telt üresjárattal, rengeteget fejlődött a program az előző bétájához képest. Jelentősen feljavított fizika, gyönyörű kivitelezéssel újragyártott és animált fegyvermodellek (több mint 30!), új és lényegesen feljavított pályák és rengeteg finomhangolás, kisebb-nagyobb javítás teszi teljesebbé a modot kedvelők játékélményét. A fejlődés mértéke a Day of Defeat 1.3-ról 2.0-ra váltásnál tapasztaltakhoz hasonlítható, és ezzel a Firearms a Half-Life-os realmodok egyik legjobbikává vált.

Honlap: http://www.firearmsmod.com



JÁTÉK: Tribes 2: Tribes Fast Attack

Feltehetően egy alapos vér-átömlesztésen fog átesni a Tribes 2. A Sierra bejelentése szerint készül hozzá egy kiegészítő, de akár második kiadásnak is tekinthetjük ezt. A játékmenetet áttervezik, gyorsabbá, akciódúsabbá akarják tenni. A pályákat és az alkalmazható stratégiai lehetőségeket kisebb csapatokra optimalizálják. A készülő csomag egyjátékos részt is tartalmaz majd, és az eredeti Tribes 2 is helyet kap benne új modokkal kiegészítve. Habár a progi nálunk nem túlzottan elterjedt – amit valószínűleg a Magyarországon még általánosnak nem mondható, külföldre is gyors és jó minőségű netkapcsolattal szemben támasztott igényeinek „köszönhet" –, talán ennek a csomagnak a megjelenésével itthon is többeknek lesz kedvük és lehetőségük kipróbálni a Tribes 2-t.

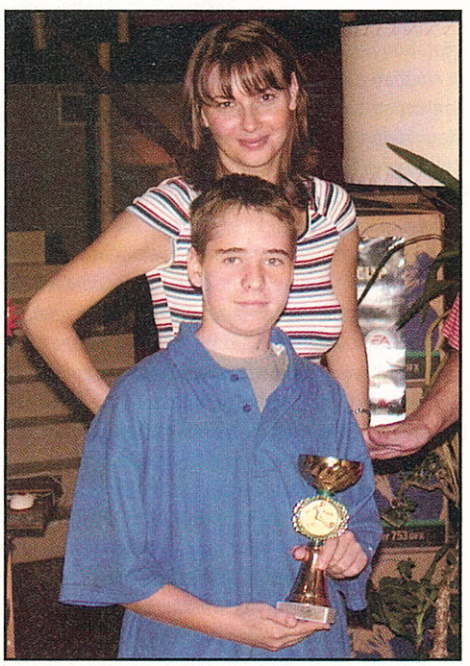
Honlap: http://tribes2.sierra.com/

AJÁNLÓ: Multis-dolgok a CD mellékleten

Avagy ami nem fért az újság hasábjaira: e havi mellékletünkön tovább olvashatjátok Lompos kolléga gyorstalpalóját a StarCraft: Brood War multiplayer részében alkalmazható taktikákkal és ellentaktikákkal kapcsolatban. A lassan csontig kivesézett Age of Kings helyett e hónaptól új befutóként üdvözölhetjük a MoH:AA multitippjeit, DF|Lethal Gene tolmácsolásában, aki annak a Death Fellows klánnak a tagja, amely a Clanbase ligák (www.clanbase.com – bővebben a múlt számban olvashattatok róla) egyik rezidens magyar résztvevője, és megalakulásuk óta a világ legjobb 10 MoH:AA csapata között tartják őket számon. Folytatódik továbbá MMORGP rovatunk is, amelyben a hagyományoknak megfelelően az Anarchy Online világának legutóbbi történéseivel foglalkozunk részletesebben. Végül, de nem utolsósorban pedig megtalálhatjátok a szerverekhez történő kapcsolódásra vonatkozó útmutatókat is, a legnépszerűbb játékokhoz külön-külön, pontokba szedve. Jó mazsolázást!

ESEMÉNY: Virtuális Foci VB

Itt a labdarúgó-világbajnokság, a GameStar sem szólhat másról. A feszült várakozást enyhítendő, az Ecobit Multimédia a GameStar segítségével május 25–26-án virtuális, azaz számítógépes foci-„világbajnokságot" szervezett Budapesten. A játék, amelyben a jelentkezők rátermettségüket bizonyíthatták, természetesen a FIFA World Cup 2002 volt. Két nap két helyszínen, a Westend City Centerben és a Mammut Bevásárlóközpontban folytak a küzdelmek, óriási érdeklődéstől kísérve, közel 200 vállalkozó kedvű játékos és majd kétszer annyi lelkes szurkoló részvételével. A program egyedülálló, 2,53 GHz-es Intel Pentium 4-es processzorokkal felszerelt Senorg gépeken hasított, a játszhatóság és a látvány minden arra járót magához vonzott. Vasárnap, az igen izgalmas döntő után kiderült, hogy a mindössze 13 éves Tóth András vezényelte legtehetségesebben a „pixelcsatárokat", így ő vihette haza a 40.000 Ft-os vásárlási utalványt és az egy éves GameStar-előfizetést.



Kedvenc szervereink

A kapcsolódáshoz szükséges ismereteket a CD-n találhatjátok, a „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) – Kecske, FiX
mazsola.counter-strike.hu (Counter-Strike) – Kecske

Return to Castle Wolfenstein
wolf.pganet.com – FiX

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

MOD: Unreal Tournament 2003-modok

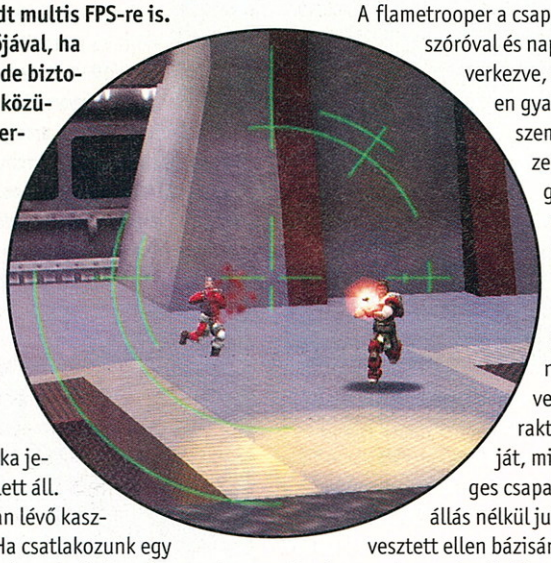
Igaz, még meg sem jelent, de érezve az új idők szelét, több modkészítő csapat is kinyilvánította már az UT 2003 iránti elkötelezettségét. Optimizer, a Strike Force fejlesztőcsapatának feje honlapjukon bejelentette, hogy modjukat a későbbiekben az új UT2003-as engine-re fejlesztik tovább, ill. ennek okán már fel is vette a kapcsolatot Mark Reinnel az Epictől. Jelenleg az 1.80-as, majd az UT-re véglegesnek szánt 2.0-s verziók befejezésére koncentrálnak. A Chaotic Dreams, a ChaosUT fejlesztői is áttérnének az új motorra. Még a 2003 megjelenése táján ki szeretnék adni UT-re készült modjuk véglegesnek szánt verzióját, hogy onnantól kezdve minden erőforrásukat játékuk új motorra való átültetésére fordíthassák. Valószínűleg még jó pár, főleg UT-re fejlesztett mod esetében fognak hasonló döntést hozni a készítők, ami ugyan nem minden esetben nyeri el az összes játékos tetszését (főleg a magas gépigénytől és kedvenc játékuk túlzott átalakulásától való félelmük miatt), de talán meglesz ennek az az előnye, hogy nem kell esetleg éveket várniuk a modok kedvelőinek, mire megérkeznek az első színvonalas munkák UT 2003-ra is.

GameStar

MODTESZT

Q3F
Quake 3-mod

A Q3F az egyik legnagyobb múlttal rendelkező mod, a Team Fortress Quake 3-ra elkészített változata. Az első Team Fortresst anno még Quake 1 / Quake Worldre készítették el, és népszerűsége folytán később átültették a többi nagy és igazán elterjedt multis FPS-re is. Half-Life-os adaptációjával, ha csak érintőlegesen is, de biztosan sokan találkoztak közületek, mivel aktuális verziója Team Fortress classic néven a Half-Life-patchek részét képezi.



Ez a mod az elsők között volt, amely játékos kasztokat használt. Már a játék neve is tükrözi, hogy ebben a modban a csapatmunka jelentősége mindenek felett áll. Nagyon fontos a modban lévő kasztok megfelelő aránya. Ha csatlakozunk egy szerverre, igyekezzünk olyan funkciót választani, amelynek társaink a legnagyobb hasznát veszik. Ezekből összesen kilencféle van, és teljesen más tulajdonságokkal rendelkeznek. Eltérő a maximális életerejük, páncélzatuk és sebességük. De ezeken felül az igazi különbség a felszerelésükben és a képességeikben mutatkozik meg. Mindegyik kaszt más-más fegyver-összeállítást használhat. Ezekkel alapból rendelkeznek, de újabbakat felvenni nem lehet. Néhány osztálynak speciális képességei is vannak.

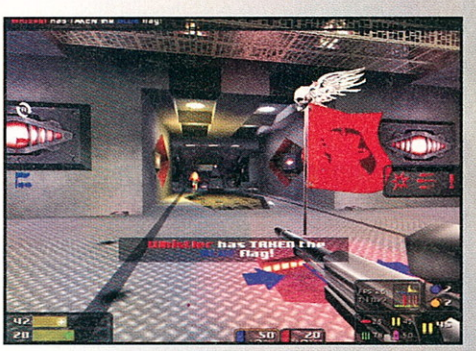
A csapatok...

A soldier a legegyszerűbb típus. Rakétavetővel van felszerelve, a tulajdonságai átlagosak, különleges képessége nincs. A reconnak van egy radarja, amivel kiszúrhatja a többi játékos számára észrevehetetlen ügynököket, és egyedül ő képes hatástalanítani az időzített bombákat. A leggyorsabb karakter a modban, de gyenge a fegyverzete, és könnyen sebezhető. A sniper képes egyetlen jól irányzott lövéssel végezni valakivel, de közelharcban harmatos.
A grenadier gránátvetőjéből a szokványos mellett távirányítással működő csőbombákat is szórhat, ami miatt nagyon hasznos taktikai fegyver. Emellett ő óriási erejű időzített bombákat tud lerakni.
A paramedic képes bajtársait gyógyítani, ellenfeleit megmérgezni. A minigunner gépágyúja óriási pusztítást végez az ellenség soraiban, és neki van a legtöbb életereje és páncélja. Ezzel arányban viszont nagyon lassú, ezért inkább védekezésre alkalmas.
A flametrooper a csapat piromanja ☺. Lángszóróval és napalmmal van felfegyverkezve, amiknek köszönhetően gyakran nem is kell, hogy szemtől szemben végezzen ellenfeleivel. Ha felgyújtott valakit, akkor odébb is állhat és biztos távolban várhatja meg, amíg áldozata ropogósra sül. Az agent sem lovagi erényeiről híres. Fel tudja venni bármely másik karakter külsejét, mind saját, mind pedig az ellenséges csapat színeiben. Így ellenállás nélkül juthat el akár a megtévesztett ellen bázisának a legmélyére is.
Ha viszont tüzet nyit, álcáját azonnal elveszíti. Igaz, csak mozdulatlanul, de még láthatatlanná is válhat. Képességeiért cserébe harci ereje kicsi, bár, ha sikerül egy ellensége közelébe jutnia, akkor közvetlen közelről megkéselheti azt. A sort az engineer zárja, aki önmagában ugyancsak nem túl jó harcos, de dolgozik helyette saját kezűleg épített automata lövegtornya. Ez bárhova telepíthető a pályán, ahol elfér, és utána már csak a karbantartásáról kell gondoskodni. Sérüléseit kijavítani, lőszerrel feltölteni csak a mérnök tudja. Két lépésben tovább lehet fejleszteni, ennek eredményeképpen végül gépágyúi mellett rakétavetőkkel is támogatja csapatunkat. Az engineer továbbá elhelyezhet egy lőszer- és páncélfeltöltő állomást társai utánpótlásának biztosítására, de barkácsoló készségének köszönhetően maga is regenerálhatja azok védelmét. Mindebből talán látszik, hogy az egyes kasztok mennyire egymásra vannak utalva. Csak egy-két feladatkör betöltésére alkalmasak igazán, más helyzetekben elég kiszolgáltatottak, társaik támogatására szorulnak. Egy játszma végeredményének szempontjából a döntő tényező az, hogy mennyire tudunk csapatunkkal egymást segítve küzdeni, és milyen hatásosan használjuk ki ellenfelünk e téren megmutatkozó gyengéit.

...és a harcterek

A Q3F pályái jellemzően *Capture The Flag* játékmódra készültek, és ezen belül háromféle típusú CTF-et játszhatunk rajtuk. Az Advanced CTF annyiban tér el a hagyományostól, hogy az ellen megszerzett zászlóját nem a sajátunkhoz kell eljuttatni a pontszerzéshez, hanem bázisunk egy másik, előre kijelölt pontjára. A 1 Flag CTF-ben célunk a pálya közepén megjelenő zászló megszerzése, majd az ellenfél területén lévő capture pointba juttatása. A Reverse CTF-ben pedig nem az ellen zászlóját kell megszerezni, hanem a sajátunkat eljuttatni az övékéig. De van lehetőségünk más típusú küzdelemre is. Egyes pályáknak saját, csak rajtuk játszható játékmódjaik vannak. Az egyiken pl. egy Yorick nevű koponyát kell megszereznie és minél tovább magánál tartania a csapatoknak. Van egy nagyon szép és félelmetes hangulatú assault map is, ahol az egyik félnek különböző feladatok végrehajtásával kell végigverekednie magát, míg a másik ebben akadályozza. Aztán kipróbálhatunk egy elég őrült labdajátékot is, amelyben akár 4 gárda is részt vehet egyszerre.
A pályák mind kiváló minőségű alkotások. Nemcsak felépítésükben és a látvány tekintetében, hanem olyan, elsőre kevésbé szembeötlő dolgokban is, mint a környezeti hangok. De ez igaz a mod egészére is. Szépen kidolgozott modellek, jó hanghatások, kiforrott játékmenet jellemzi. Az olyan extrákról nem is beszélve, mint pl. a halláskárosultak játékát segítő, minden informatív hanghatást ikonként is megjelenítő opció! Mivel a pályák és az egész rendszer csapatonként (!) 6-8 vagy még több főre van optimalizálva kis 2-3 emberes haveri LANokra nem ajánlom. Viszont az, aki szereti a kifejezetten csapatjáték-orientált progikat, feltétlen ismerkedjen meg ennek a klasszikusnak eme új köntösbe bújtatott változatával!

FiX



The Q3F Development Team
http://www.q3f.com/
Méret: 280 MB DVD melléklet
93%

Huncraft

Starcraft: Brood War-mod

Néhány starcraftos úgy gondolta, ha már ilyen szép ez a magyar nyelv, akkor kedvenc játékuk is szólaljon meg anyanyelvünkön. Remek elképzelésnek tartom ezt, nagyszerű dolog, hogy valaki képes annyira lelkesedni valamiért, hogy erőt, fáradságot nem kímélve belevág, tudva azt, hogy haszna nem származik belőle. Azt hiszem, más területeken is elkelne az ilyen hozzáállás.

A Starcraft, dacára négyéves korának, még mindig nagyon népszerű: Koreában, ahol kb. 1 millió (!) példányt adtak el belőle, szabályos show-műsorokat rendeznek, amikor két profi (értsd: Starcraftból élő) játékos meccsét a televízió főműsoridőben sugározza. És ez nem is ritka. Ami nálunk mondjuk a foci vagy a vízilabda, az náluk az SC. Ennek az RTS-nek a „modja" a Huncraft, amely természetesen nemcsak egy magyarítás, hanem egy új kampánnyal, új egységekkel is rendelkező progi.

„Azt mondtad, a UED-t teljesen felszámoltuk!"

A bejelentkező képernyő után (amin egy magyar zászlóval díszített Wraith-t láthatunk ☺) a játék egy elég jó kis intróval kezdődik, amelyből végre megtudtam, mi is az a trutyi, amin a zergek élnek... De félre a tréfával, hisz éppen inváziót készülnek, hogy leigázzák a másik két értelmes fajt.

Karrigen, az emberből mutálódott Zerg, újra hatalomra tör. Megpróbál eljutni a Protoss bolygóra, a Shakurasra, de ehhez először a terran kolóniákat kell legyőznie, szét kell vernie néhány flottát, majd végül a protossokkal kell megvívnia könnyűnek egyáltalán nem nevezhető csatáit. Néhány protoss azonban túléli a zerg inváziót; ők a UED embereinek segítségével megpróbálják megtisztítani a galaxist az organikus ellenségtől. Vajon sikerül nekik? Odáig még számos áruláson, rengeteg belviszályon át vezet az út. A történet, úgy gondolom, méltó lett a Starcraft hagyományaihoz, nagyon eltalálták a srácok, mind a hangulatát, mind pedig az összetettségét.

Egy osztag Fantom, és enyém a világ...

Nézzük az egységeket, amelyek közül a régieket nem írnám le, vegyük sorra inkább a Huncraft újdonságait. Elöljáróban elmondom, hogy szerintem nagyon erősre sikeredtek, talán túlságosan is.

Az új terran egység a Fantom. Képzeljetek el egy valkyrie-t, amely nem a levegőbe, hanem a földre ontja halálos rakétaözönét... nagyon durva... kicsit többet is sebez, szám szerint nyolcat. És ha ez még nem lenne elég, 5-öt azért a repülő unitoknak is odaló. 200 HP-ja van, ami ugye nem kevés, az ára pedig 300 kristály, 200 gáz.

A zerg egység a Scantolisk, amelyet ugyanúgy hydrából kell mutáltatni, mint a Lurkert. 100 kristályba és 50 gázba kerül, plusz még a hydra kikeltetése. 200 az életereje, és a kutatóspórák segítségével a levegőbe tud sebezni 15-öt. Hát, ilyenre nem volt szükség...

Protossék egy Pszi pap nevezetű unitot kaptak, aminek 100 HP-ja mellett 200-as a pajzsa, 150, 125-be kerül, 20-at sebez, de csak földre, és van a megváltási képessége, amelyet 50 energiáért tud elvarázsolni. Ez is viszonylag erősre sikerült, ugyanis óriási életereje mellett viszonylag gyorsan támad. Azért szerettük, szeretjük még mindig a Starcraftot, mert nagyon kiegyensúlyozott, minden taktika ellen van valami hatékony lépés, egyik faj sincs előtérben a többivel szemben. És sajnos ez az, ami a Huncraftra teljes mértékben nem igaz. Ezek az új egységek annyira felborítják a játékegyensúlyt, hogy az embernek már nincs is kedve nekiállni, mondjuk zerggel játszani. Nagy hibát követtek el a készítők azzal, hogy mindenáron jobbakat akartak csinálni, mint a Starcraftban lévő unitok (vagy egy kicsit elfogultan ítélték meg új kedvenceik erősségét).☹

„Tattara-ta-ta, tattara-ta-ta..."

Az viszont jópofa, hogy megtartották azt a már az alapjátékban is bent lévő opciót, hogy ha az egyes katonákra sokszor klikkelgetsz, akkor elkezdenek érdekes dolgokat mondani. A protoss Observer pl. a Diablóból idéz egy sort, a terran Sience Vessel elkezd panaszkodni, hogy valaki kiengedte a ketrecekből a majmokat, a tank trombitálása pedig frenetikus... Jól sikerültek ezek magyarul is, mindenkinek ajánlom a figyelmébe (szerintem a Hamvasztó, azaz a Firebat a legjobb: „Mi van? Begyulladtál ☺?").

A magában a játékban előforduló hangok, beszólások először roppant zavaróak, idegesítőek (na nem a zergeknél: a szörcsögés magyarul is csak szörcsögés), de pár óra alatt teljesen meg lehet szokni, és utána már észre sem veszed, hogy nem a jól megszokott bejelentkezéseket hallod (a tank azért egy kicsit zavaró...).

Az új térképek remekül sikerültek, találunk mindenfélét, sivatagosat, twilightot, sima füveset. Dominálnak a platós terepek, valószínűleg a játéktudásbeli különbségek minél nagyobb mértékű kidomborítása érdekében, és szerintem ez mindenképpen pozitívum. Nekem a kétszemélyes mapok tetszettek a legjobban, látszik rajtuk, hogy tényleg profi, sokat tapasztalt játékosok készítették őket.

Nagyon örültem annak is, hogy a gyorsbillentyűk kiosztását meghagyták a Starcraftban is használatos módon (nem igazították a magyar nevekhez), ezért nem kellett újratanulni, újra megszokni ezeknek a helyét.

Kár érte...

Nagyon sajnálom ezt a modot. Mégpedig azért, mert látom, hogy készítői mennyi energiát fektettek bele, és mégis a legkényesebb ponton hibáztak: nem tartották be a játékegyensúlyt. Emiatt, hiába lett jó a többi része, igazából a lényegét veszítette el a játék, ugyanis a multi így szinte élvezhetetlen lett. Ennek ellenére minden Starcraftot szeretőnek csak ajánlani tudom, mert a kampányokat legalább egyszer azért végig kell játszani.

Lompos

Huncraft Interactive

Átmenetileg szünetel...

75%

Előző DVD melléklet

MODTESZT

INTERNET ELÉRÉSEK

A HALF-LIFE NETES TESTRESZABÁSA

Előző számainkban végigkövettük az általános netes beállítási lehetőségeinket, most nézzük meg a HL példáján (ez alatt futnak ugyanis a manapság legnépszerűbb modok, mint a Counter-Strike és a Day of Defeat...), hogy mit tweakelhetünk még egy adott program közvetlen beállításainál – a leglátványosabb eredmény ugyanis itt érhető el.

Először egy igen rövid kitérő azoknak, akik nem tudnák, mit takar a „konfigolás". Legyen adott egy parancs, mondjuk a net_graph, amely esetünkben a netes sebesség játék közbeni kijelzését hivatott állítani. Ha a konzolba beírjuk ezt paraméter nélkül, akkor kiírja a változó aktuális értékét, egyébként mögé írva a 0-t vagy az 1-et ki-, illetve bekapcsolja a funkciót. Nagyobb értékeket beírva, más típusú kijelzést biztosít – hogy melyik szám mit takar, az természetesen parancsonként változó. Persze ezeket a játék config.cfg, illetve autoexec.cfg (vagy egyéb) szöveges fájljaiba írják, így minden alkalommal lefutnak a kívánt beállítások.

Csak a Lagot, csak azt tudnám feledni...

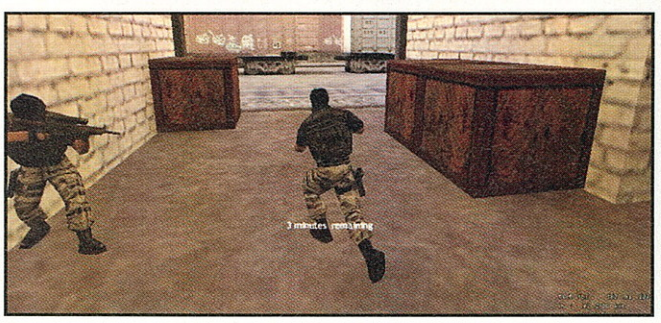
Kit ne zavarna, ha a folyamatos játék közben, ahol – főleg profibb szint felé – már minden tized másodperc számít, hirtelen másodpercekre megáll a móka, vagy csak kisebb-nagyobb „beszaggatások" történnek (lag). Ezek lehető legsikeresebb kiküszöbölése is a konfigolás egyik fő célja kell, hogy legyen. Azt is tudnia kell mindenkinek, hogy lag nemcsak tőlünk függetlenül, a netes csomagok torlódása következtében léphet fel, hanem gépünk egyéb erőforráshiányai miatt is. Operációs rendszerünk swapelhet a kevés memória/nagy adatmozgatás következtében, grafikus kártyánk szaggathat a hirtelen kirajzolandó poligonok nagy száma miatt, esetleg processzorunk nem képes megfelelni pillanatnyi számolási feladatoknak vagy a beérkező hálózati terhelésnek. Ezek ráadásul láthatóan egymást gerjesztő folyamatok, így kikapcsolt net_graph esetén a lag netes forrásában csak akkor lehetünk biztosak, ha egy erőmű boldog tulajdonosai vagyunk, vagy az adott szerveren a többiek is észlelték a jelenséget – hasonló sávszélességű kapcsolattal (minden egyéb esetben tehát nagyon javallt a fenti változó bekapcsolása).

A kulisszák mögött

A játékok kliens–szerver kapcsolata során a kisméretű adatcsomagok folyamatosan áramolva küldözgetik oda-vissza a mi, illetve játékostársaink adatait, pl. az aktuális pozíciókat vagy az imént leadott lövés irányát. Az adatcsomagok fixen, bizonyos időközönként mennek, de előfordul, hogy néha késnek, illetve nagy ritkán akár el is veszhetnek. Hogy ezek ellenére folyamatosnak láthassuk a játékmenetet, a játékba beépítettek egy úgynevezett lagkompenzációs rendszert, amely többnyire a „prediction" elven működik, azaz gyakorlatilag megpróbálja megjósolni, hogy merre folytatódik egy adott mozgás. Ha nagyon gyors a netkapcsolatunk (mert pl. LAN-on játszunk), akkor ezt akár ki is kapcsolhatjuk, hiszen eléggé processzorigényes, egyébként viszont erősen javasolt, mert nagyon hasznos tud lenni...

Ami a csövön kifér... ☺

Az adatcsomagok küldözgetésének gyakoriságát jó pár beállítással szabályozhatjuk (lásd a lenti változókat!). Megnövelt gyakoriságnál nyilvánvalóan gyakrabban frissít a szerverről gépünk, és ezáltal egy árnyalatnyival gyorsabban és folyamatosabban reagálhatunk a játék közbeni eseményekre. A több adat persze sávszélességigény- – és ezáltal némi ping- – emelkedéssel is jár, de bizonyos mértékig feltétlen érdemes javítani a frissítés gyakoriságán. Egy bizonyos szint fölött viszont már nem bírja a kapcsolatunk továbbítani a sok adatot, amit pingünk drasztikus emelkedése is jól mutat – valamelyest ez alá a határ alá kell belőni az értékeket, ez lesz az optimális. Modemes kapcsolattal többnyire nem kell semmihez hozzányúlnunk, mert arra állítják a gyári értékeket. A fontosabb beállítások tehát Half-Life alatt (a parancs neve mögött zárójelben a default értékkel):



cl_lb (0), cl_lc (1), cl_lw (1), cl_nopred (0): a fentebb említett kliens oldali „jóslások" változói. Az első három engedélyezést jelez, az utolsót 1-re állítva viszont egyszerre tilthatunk le mindent, ami lassú kapcsolatnál jókora lagot eredményezhet. Ha nem LAN-on játszunk, hagyjunk mindent alapbeállításon, esetleg a cl_lb-t (vérfröccsenési irányjóslás) a többihez hasonlóan engedélyezetté tehetjük, nincs észrevehető gépigénye.

cl_cmdrate (30): másodpercenként ennyiszer frissít gépünk a szerverről parancsokat. A zárójelben lévő 30-as érték a modemhez optimális, 50-es érték ajánlott LAN-hoz, széles sávú kapcsolat esetén tehát értelemszerűen valahová a kettő közé érdemes belőni az értékét.

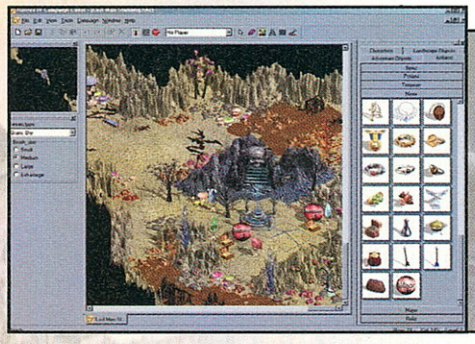
cl_latency (0): egyfajta adatkésési irányszám gépünknek, de számottevő javulást ettől ne nagyon várjunk. Értéke úgy jön ki, hogy a pingünket vesszük negatív tartományban, és azt elosztjuk 2-vel vagy 3-mal. Kedveltek ennél a beállításnál a törtszámok, 60-as átlagpingnél mondjuk pl. egy 15,987-es érték – állítólag így jobb eredményeket lehet elérni vele. Persze tudományos magyarázat eme tézis bizonyítására nem létezik! ☺

cl_rate (3500): igen fontos beállítás, ennyi bájtnyi adatot küld a kliens a szervernek másodpercenként. Hivatalosan javasolt értékek: 1000–4000 modemmel, 5000–7000 ISDN és 6000–10000 kábelhez vagy DSL-hez, de a latencyhez hasonlóan (állítólag... ☺) itt is érdemes próbálgatni a törtszámokat, pl. 9001,204.

cl_updaterate (20): ennyi frissítést kér gépünk a szervertől másodpercenként. Túl kicsi értéknél (<12) romlik a kapcsolat, viszont túl nagy sem jó, ha sok a játékos; 30-40 ideális lehet hazai széles sávú kapcsolatoknál, 50 ajánlott LAN-ra.

A fentiek alapján mindenki arányosan belőheti a saját kapcsolatához illő „konfigot". Az elv természetesen egyezik a többi játéknál is (különösen az FPS-eknél), így csak a változók névlistáját kell megszerezznünk az adott progi weboldaláról, az odavágó paraméterek biztos, hogy hasonló felépítésűek lesznek.

Kecske



GameStar

HEROES 4 CAMPAIGN EDITOR

...ÉS A NAGYVEZÍRT KÖRBEÉPÍTETTÉK VALA VÁRRAKKAL

Meglepő, hogy a Heroes 4-be nem került bele alapból a Multiplayer mód, de Campaign Editort azért mellékelték hozzá... A többjátékosos pályák készítését így már most elkezdhetjük, mielőtt még nyomulhatnánk rajta (na jó, azért ott van a Hot Seat... ☺). Szükség is lesz rá, mert igazán jó multi stílusú scenario eddig elég kevés született.

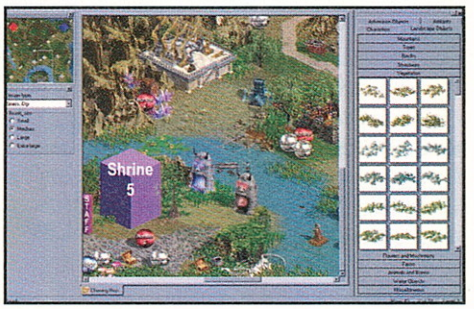
Elöljáróban szeretnék mindenkit megnyugtatni, aki most vág bele először ilyesmibe, hogy bár az Editorhoz nincs gyári Help, azért a kezelése többnyire értelemszerű, és egy map elkészítése legfeljebb háromszor-négyszer annyi időt vesz igénybe, mint amennyit a végigjátszása igényelne – „köszönhetően" a lassú játékmenetnek.
Fontos, hogy meg se nyissuk az Editort, amíg nincs bennünk kialakult kép az elkészítendő mapnak legalább a koncepciójáról, különben menthetetlenül elveszünk a lehetőségek között.
A programot indítva választhatnánk Campaign-készítést is, de ez kezdésnek túl nagy falat, amellett hogy az a Mission Disk-készítők dolga ☺. Térképméretnek először válasszunk Smallt, esetleg Mediumot, az ennél nagyobbak készítése már húzósabb szabadidő-menynyiséget igényel. Kétszintesre kérjük, ezzel akár meg is duplázhatjuk a terepet anélkül, hogy elriasztanánk az embereket a végeláthatatlan térképpel – legfeljebb nem, vagy nem teljesen használjuk ki. Megjegyzendő, hogy a legnépszerűbb mapok azok szoktak lenni, amelyeken legalább 2 human player játszhat, és minél több gép is kóricál Free for All stílusban – ehhez legfeljebb egy kétszintes M-es vagy egy alsó szintjében nagyrészt kihasználatlan L-es térkép lehet optimális. Az ennél nagyobbak már túl hosszadalmasak, hiszen a IV. részben (már csak) maximum 6 játékost állíthatunk be, ezért elveszünk rajta. Megjegyzendő még, hogy valahogy túl nagy a lépcső a kicsi és a közepes mapméret között, de kezdésnek (mindent összevetve) talán mégis egy S-est tudnék javasolni.

Az első napon megfestette a tájat

Első lépésként a baloldalt megjelenő Terrain Tool ecsetekkel fessük fel a területeket, ez megadja majd az alaphangulatot és az áttekinthetőséget a továbbiakban. Minden tereptípus két stílusban (egy sima és egy "dúsabb", rázósabban járhatóban) szerepel, illetve van háromféle folyó is. A patakok alatti hétfajta mező speciális tulajdonságokkal bír (pl. a Cursed Ground antimágikus). Itt két dologra kell figyelni: először is ne négyzetes térképet rajzoljunk, hanem viszonylag hullámzó vonalban húzzuk a határokat, a természetesség látszatát keltve. Két eltérő nagyobb terület közé húzhatunk egy vékony – és szintén szabálytalan, néhol eltünedező – átmeneti sávot is. Ha ezt nem tudnánk elképzelni, töltsük be mondjuk a Boring's Mountain gyári mapot, a középen lévő hegy remek példa rá. Itt jegyzendő meg, hogy az eredeti térképek felépítésének Editorban való nézegetése többet segíthet, mint ha lenne Help. A másik fontos dolog, amit tudni kell a területek felfestése kapcsán, az hogy bizonyos tereptípusok elvileg bizonyos vártípusokhoz tartoznak, azaz a hozzá tartozó hősök/lények gyorsabban (kevesebb hátránnyal) haladnak rajta, mint a többiek.
Ezt bonyolíthatja a fent említett dúsabb, azaz nehezebben járható talaj, de ilyet egyelőre ne nagyon használjunk, mert ennek a foltokban való felrakásához előbb meg kell, hogy legyen a domborzat.
Komolyabb dilemma elé csak akkor kerülünk, ha Random vártípusokat is tervezünk (lásd később), mert ekkor nem tudjuk mindenkinek a saját terepét adni (stratégiailag ugyanis ez a helyes, mert így hamarabb visszaérhet a várához, mint a közeledő ellenfél).
Ilyenkor úgy kell megtervezni a talaj eloszlását, hogy ne érje túlzottan nagy kezdeti előny azt, aki véletlenül pont a saját helyén kezd, ezért részesítsük előnyben a semlegesebb terepeket. A Rock Terrain Tool segítségével nagy fekete „űrt" is teremthetünk az alsó szintre, ehhez tömör sziklával kell felfesteni az adott részt – a kihagyott sávok lesznek a barlangjáratok.

Adatok

Terep	Mozgás költség	Hozzátartozó
Dirt	100 %	-
Grass	100 %	Life és Nature
Rough	125 %	Might
Sand	150 %	-
Snow	175 %	Order
Swamp	200 %	Chaos
Volcanic	125 %	Death



A második napon várakat teremtett

A jobb oldalról bedobálható bármilyen elem egyszerű fogd és vidd módszerrel működik. Hogy melyik játékoshoz tartozik majd kezdéskor az új Item (ha tartozhat valakihez, mert mondjuk épület), az fent látható a Toolbaron, de bármikor módosíthatjuk ezt egyenként, a jobb gombbal előhívható Properties ablak General részében is. A többi fülnél átállíthatjuk a kezdő értékeket, illetve az Eventsnél állíthatjuk be a különböző eseményeket (erre még visszatérünk), AI-prioritást választhatunk (mennyire törekedjék egy gépi játékos a megszerzésére), de hacsak nem Campaignt csinálunk, ezeket ne változtassuk. Kevés ember szeret előre beállított dolgokkal játszani, az esetleges fixen számítógép kézen levő várak kezdeti tuningolása pedig torz erőviszonyokat hozhat, bízzuk ezt a játékos fokozat állítási lehetőségére és ne így kompenzáljuk a gyenge AI-t.
A színes kockaként jelzett Random váraknál/szörnyfészkeknél (Dwellings)/stb.-nél a Link object funkcióval köthetjük a tárgy típusát véletlenszerűről egy adott játékos rendjéhez. Ezzel a módszerrel érhető el az, hogy az ember például mindössze egy általa választott típusú hőssel kezd, de a közelben már várja egy vele egyező leosztású vár, és a környékén szintén megfelelő szörnyfészkek lesznek.

A leírás második felét a CD mellékleten találjátok meg!

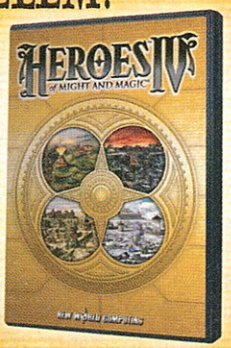
Kecske

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC – PÁLYASZERKESZTŐK, FIGYELEM!

Ezennel "versenyre" invitálunk Benneteket: alkossátok meg saját magatok térképeit a Heroes 4-hez, és küldjétek el nekünk! A jobban sikerültek folyamatosan felkerülnek majd a CD mellékletre, a legjobbak készítői között pedig értékes nyeremények találnak majd gazdára! Feltételek:

1. Igényes, aprólékos kivitelezés (nem sorminta), érződjön rajta némi lelkesedés.
2. Multi Scenario esetén különösen fontos a Balance, minél nagyobb arányú Human Slot, singlenél pedig történet (jópár Events).
3. Végül a legfontosabb: legyen teljesen saját készítésű a map. Szövegben feltétlen mellékeljétek nevetek és e-mail címetek is.

Egy saját készítésű példa-pályát találhattok a jelenlegi CD mellékleten is.
A nyeremény az első tíz helyezett számára heroes 4-es kulcstartó, az első három Heroes 4-es pólót, az abszolút első pedig egy teljes verziós, magyar nyelvű Heroes 4 játékot kap ajándékba!



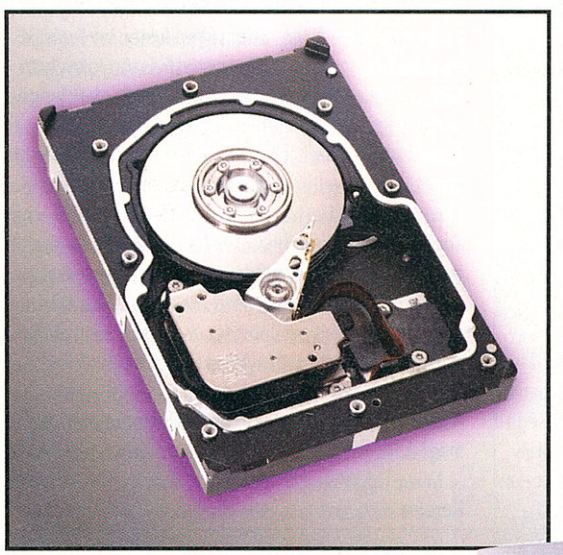
HARDVERHÍREK

Nintendo-hírcsokor

A Nintendo a GameCube európai bemutatóját követően majd négyszázezer darabot adott el új játékkonzoljából, világszerte pedig 4,5 millió eladott példánnyal büszkélkedhet. Egy másik hír a japán cég háza tájáról, hogy a múlt hónapban kialakult konzolok közti árverseny győztesének lapzártánk idején a GameCube tűnt. A Nintendo ugyanis május végén a terméket az észak-amerikai piacon 199 dollár helyett 150 dollárért, s így a legolcsóbban kínálta.
A Nintendónak mindenképpen csökkentenie kellett a GameCube árát, mivel ez a konzol kevesebbet nyújt a vetélytársak berendezéseinél. Jó hír továbbá, hogy a Sony után végre a Nintendo is bejelentette, hogy hamarosan hálózati játékra is alkalmassá teszi gépét. A japán cég szerint a telefonos modem és a széles sávú elérést lehetővé tevő hálózati csatoló ez év őszén kerül forgalomba.

Merevlemez újdonság a Seagate-től

A Seagate bemutatta legújabb merevlemezeit, amelyek közül a 73 GB kapacitású Seagate Cheetah 15K.3 a leginkább figyelemreméltó. A harmadik generációs winchester a benne lévő lemezeket 15 ezres fordulatszámon pörgeti percenként. E tulajdonságával a termék olyan alkalmazási környezetbe kívánkozik, ahol sok esetben kell nagy mennyiségű adatot villámgyorsan megkeresni, illetve betölteni.



Ilyen alkalmazása lehet az eszköznek egy repülőtéri jegyfoglaló rendszer, amely óriási adatbázisokkal dolgozik, ugyanakkor a várakozásokat elkerülendő, nem lehet lomha működésű. A Seagate Cheetah 15K.3 több mint 25 százalékkal nagyobb adatátviteli sebességre képes, mint a cég korábbi 15 ezres fordulatszámú winchesterei, a 10 ezres percenkénti fordulatszámú merevlemezekhez képest pedig mintegy 35 százalékos előnyel kecsegtet az újdonság. A Seagate Cheetah 15K.3 86 MB/s-os maximális és 49 MB/s-os tartósan fenntartható adatátviteli sebességgel rendelkezik, mindeközben elérési ideje csupán 5,6 milliszekundum. Említésre méltó még a berendezés adatsűrűsége, amely 34 Gigabit/négyzethüvelyk.

Olcsó PC-k

Az eMachines bejelentette olcsó számítógépét, a T1600 PC-t. Az új modell AMD Athlon XP 1600+ processzorral, 256 MB DDR SDRAM memóriával, CD-RW meghajtóval és 17 hüvelykes CRT képernyővel 760 dollárba kerül. Mivel a T1600 a processzorok, a merevlemezes és az optikai meghajtók széles választékát kezeli, a gépek ára is igen széles tartományban mozog. A rendszer 1,1 GHz-es Celeron processzorral, 128 MB SDRAM memóriával és CD-ROM-mal 399 dollárért, 1,6 GHz-es Pentium 4 processzorral, 60 GB-os merevlemezzel és CD-RW-meghajtóval 699 dollárért kapható.

Atari-reneszánsz

Az Atari-nosztalgiától vezettetve, a közelmúltban úgy döntött, hogy visszatér a konzolok piacára és a régi játékaihoz. E tekintetben a videó arcade játékok úttörője meg is tette az első lépéseket: olcsó botkormánnyal jelent meg a piacon, amit a televízióhoz csatlakoztatva máris futnak a képernyőn az Atari 2600 beépített programjai, úgymint a Centipede, a Combat, a Missile Command, a Battlezone, az Adventure vagy akár a szép emlékű Asteroids.

Linux-konverter Play Station2-re

A Sony piacra dobta azt a csomagot, a mellyel a konzol egy Linux alapú PC-hez tehető hasonlatossá. A PlayStation 2 Linux Kit szoftver- és hardverelemeket is tartalmaz. A csomagban 40 GB-os merevlemez, hálózati csatoló, USB felületű billentyűzet és egér, monitorkábel, valamint az installációs DVD található. A Linux Kit Európában 300 eurós áron kapható, de még csak online módon rendelhető meg a honlapon.

Xbox Magyarország: Game over

Megszűnik az Xbox magyarországi gyártása. A sárvári üzem gyártókapacitása a kínai Doumenbe kerül; ott idén kezdődik meg a termelés egy olyan létesítményben, ahol a fröccsöntés, a fémlemezsajtolás, a nyomtatottáramkör-összeszerelés, valamint a doboz végső összerakása és tesztelése egy helyen történhet. A lépéssel jelentősen csökken az Xbox előállítási költsége, hisz a doumeni üzem abban a régióban található, ahol az Xbox egyéb komponenseit is gyártják, így a logisztikai költségterhek jelentős zuhanása, valamint az alacsonyabb fix kiadások megfelelő körülményeket teremtenek az Xbox gyártásához – és a Sony PS2-essel vívott öldöklő küzdelme miatt szükségessé vált árcsökkentéshez. A Flextronics Guadalajarában található üzeme változatlanul részt vesz a játékkonzol gyártásában. A Microsoft és a Flextronics vállalat képviselői egy későbbi időpontban jelentik be annak a harmadik, ázsiai gyárnak a színhelyét, amely a mexikói és kínai létesítmények mellett részt vesz az Xbox előállításában.

A flash memória új arca

Az AMD megkezdte MirrorBit nevű flash memóriáinak forgalmazását. A termék célja a tárolófelület megduplázása, és ezzel az Intel pozícióinak gyengítése a fogyasztói elektronika és a mobiltelefonok piacán. A MirrorBit a flash memóriák legkisebb tárolóegységeiben, a cellákban a megszokott 1 bit helyett kétbitnyi adatot képes rögzíteni. Előnye, hogy úgy növelhető a tárolt adat mennyisége, hogy közben a gyártási költség nagyjából ugyanakkora marad.
A technológiával az egész iparág jól jár, mert a készülékgyártók úgy tudják megduplázni berendezéseik kapacitását, hogy közben nem kell árat emelniük. A 2,5 G-s hálózatokhoz tartozó berendezésekben fontossá váló MirrorBit 10 ezres tételben akár 7 dollár 95 centbe is kerülhet, míg az Intel StrataFlash ára kapacitástól függően 10 és 35 dollár között van.

Újdonság a Plextortól

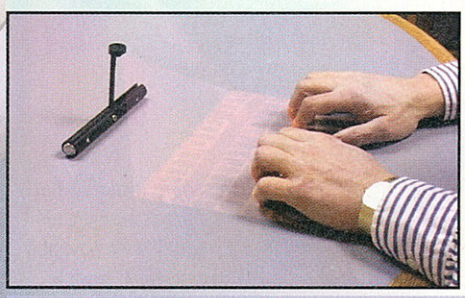
A Plextor piacra dobta legújabb, újraírásra is alkalmas, 2.0-s USB csatlakozóval ellátott CD-R, CD-RW médiumokat is kezelni képes CD-íróját, a Plexwriter 40/12/40U-t. A termék 40-szeres írási, 12-szeres újraírási és 40-szeres olvasási sebességre képes. Támogatja a BURN-Proof, PoweRec–II és VariRec technológiákat, és könnyen frissíthető FlashROM-mal rendelkezik. A fekete tálcával ellátott termék jobb minőségű adatrögzítésre képes, lévén, hogy a sötét szín elnyel bizonyos, az írás szempontjából hátrányosan verődő lézersugarakat. Az öntesztelő funkcióval is ellátott berendezés segítségével egy be nem azonosítható probléma fellépése esetébe kideríthető, hogy maga a hardver, vagy esetleg valami más rakoncátlankodik-e.
A terméket, amely e hónaptól kapható Európa szerte, a Plextor a Nero CD-író programmal és saját felhasználói szoftverével, a PlexTools-szal együtt, nettó 239 euróért árulja.

ViewSonic-monitorpremier

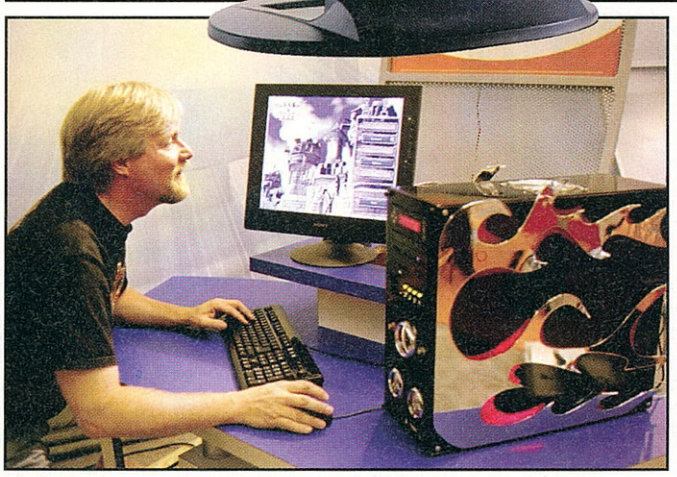
A ViewSonic két olyan vadonatúj, lapos LCD monitort jelentett be, amely az UltraBrite technológia révén akár háromszor akkora fényerőt is képes elérni, mint hagyományos társai. A 15 colos képátlóval rendelkező monitorok esetébe a ViewSonic VE510+ 500 dollárba kerül, a ViewSonic VX500+, amely az előbb említett monitornál nagyobb fényerővel rendelkezik , 550 dollárért kapható. Némileg olcsóbbak a cég mostanság bejelentett katódsugárcsöves megjelenítői, amelyek, LCD-s társaikhoz hasonlóan, el szintén az említett UltraBrite technológiát hasznosítják. A 17 hüvelykes képátlójú ViewSonic P75f+ 235 dollárba kerül, a 19 colos ViewSonic P95f+ ára 345 dollár.

Jön a virtuális billentyűzet

A Virtual Devices megalkotta Virtual Keyboard nevű eszközét, amely a felhasználó előtt található bármilyen felületre képes rávetíteni egy, a valóságban nem létező billentyűzet képét, majd kamerák segítségével folyamatosan figyeli, hogy a delikvens ezen a látszólagos keyboardon milyen gombokat nyomott meg. A berendezést előállító cég termékét elsősorban a noteszámítógép-, illetve PDA-tulajdonosoknak szánja, mivel azok csökkentett méretű klaviatúrái gyakran igencsak nehézkessé teszik a szövegbevitelt. Steve Montellese, a Virtual Devices technikai vezetője szerint az eszköz fellendítheti a PDA-k iránti, leszálló ágban lévő keresletet. Éppen ezért már folynak a tárgyalások az ilyen termékeket gyártó cégekkel a Virtual Keyboard alkalmazásáról, ám hamarosan önmagában is kapható lesz a készülék 100-150 dollár körüli áron.



Az Intel az E3-on



Bepillantást engedve a vezeték nélküli játékok világába, az Intel az E3 kiállításon bemutatott két olyan hordozható Alienware PC-t, amelyet játékosok terveztek kifejezetten játékosoknak. Az Alienware rendszerek a Mobile Intel Pentium4 Processor-M-re, az Intel mobil PC-khez szánt nagy teljesítményű CPU-jára épülnek. Ugyanitt, Los Angelesben, számos, a 206 megahertzes Intel StrongARM procit tartalmazó kézigépet is az érdeklődők elé tárt a cég; ezek apró méretük ellenére megfelelő játékélményt kínáltak a helyszíni tesztelőknek. A cég bemutatott az E3-on néhány elvadult PC-kreálmányt is, amelyeket azok a „házátalakítók"-nak nevezett szenvedélyes játékosok készítettek, akik extrém külsejű személyi számítógépek előállításában lelik örömüket. A leggyorsabb processzorokkal és például fluoreszcens neonfényekkel vagy éppen vízhűtéssel felszerelt gépeiket a PC-átalakítók fúrják, faragják, vágják, hegesztik és festik, hogy olyan masinát hozzanak létre, amelyek nemcsak vizuálisan ingerlőek játék közben, de teljesítményük is kiemelkedő.

Sony Ericsson Chatpen – a jövő tolla és papírja

A Sony Ericsson bemutatta a világ első digitális tollát, a Chatpen CHA–30 névre keresztelt terméket. Bár az eszköz – külsőre – egy hétköznapi tollra hasonlít, a Chatpen valójában „elolvassa" pozícióját a papírra nyomott, majdnem láthatatlan pontminta segítségével. Ez az információ a Bluetooth- és GPRS-képes mobiltelefonon keresztül továbbítható. A csúcstechnológiákat magába olvasztó Chatpen többek között egy infravörös kamerát, egy képfeldolgozó processzor és egy Bluetooth vezeték nélküli adó-vevőt tartalmaz. Ha a Chatpennel az Anoto AB finom pontmintáját tartalmazó papírra írunk, akkor ezek a rejtett komponensek kiolvassák a toll helyzetét. Ez az információ azután a Bluetooth segítségével a mobiltelefonra küldhető, amely azután GPRS-en keresztül továbbküldi azt egy másik telcsinek, PC-nek vagy PDA-nak.

Internet a levegőben

A Boeing gépek műholdas szolgáltatására építve, a Cisco közreműködésével, a Lufthansa megkezdi a nagy sebességű internetes kapcsolat kiépítését tengerentúli járatain, hogy az utasok legkésőbb 2003 januárjától igénybe vehessék ezt a sokak által régóta várt szolgáltatást a fedélzeten. A repülőgép és a Föld között műholdas összeköttetés biztosítja a széles sávú, letöltési irányban 5 Mbps, feltöltésben pedig 750 Kbps sebességű adatkapcsolatot. A fedélzeten elhelyezett Cisco Aironet 350 Wi-Fi eszközök – öt Aironet 350 hozzáférési pont, kilenc Catalyst 3548 XL kapcsoló, egy 3640-es útválasztó és egy Content-Engine 590 – alkotják a 11 megabit/másodperces helyi hálózatot, amelynek köszönhetően az utasok az internetet számos földi széles sávú kapcsolat biztosította lehetőségnél gyorsabban érhetik el. Azoknak a felhasználóknak, akik nem rendelkeznek Wi-Fi-kompatibilis hálózati kártyával, a Lufthansa vezetékes, 10 megabit/másodperces Ethernet hálózatot biztosít a gépek fedélzetén. A légitársaság a tervek szerint 80 repülőgépen, az Európát Amerikával, illetve Ázsiával összekötő interkontinentális járatain fogja bevezetni a szolgáltatást, amelynek árát a mobiltelefonokéhoz hasonló percdíjakban kívánja meghatározni.

Leica objektívek a Panasonic LUMIX kameráiban

A Panasonic legújabb, hagyományos külsejű, digitális állóképkameráiba a professzionális fényképezés világában legendás hírű Leica DC objektíveket épített, amelyek előnyös tulajdonságai közé sorolható, hogy visszaadják a fény és az árnyék legfinomabb tónusait is, és mindennél aprólékosabban ábrázolják a színfokozatokat. A LUMIX-termékekben mostantól új, megapixeles CCD-k találhatók. A DMC-F7 és DMC-LC20 modellekben 2,1 megapixeles CCD van; míg a DMC-LC40 és a legkomolyabb DMC-LC5 modell 4,0 megapixeles CCD-t tartalmaz. A Panasonic mindegyik LUMIX kamerához CCD-színszűrőt választott, amely optimalizálja az adott Leica DC objektív teljesítményét. A LUMIX kamerák memóriakártya-foglalatához SD memóriakártya és MultiMediaCard is csatlakoztatható.

Atari játékok Motorola telefonokra

A Motorola az iFone-nal kötött megállapodása értelmében olyan klasszikus és békés Atari játékokat tesz elérhetővé mobiltelefonjain, mint a Pong, a Centipede vagy az Asteroids. Az iFone Atari játékkatalógusa kezdetben a Motorola V60i és V66i készülékekre lesz letölthető júniustól, néhány európai mobilszolgáltató hálózatán. A játékok a negyedik negyedévtől a Motorola színes kijelzős A720-as készülékén is játszhatóak lesznek. Emellett az év második felében több olyan mobiltípus jelenik meg, amely beépített Atari játékokkal rendelkezik majd.

Adatátviteli rekord az Internet2-n

Új adatátviteli rekord született egy egész CD-nyi infó továbbításával az Internet2 hálózaton. A csúcsot az alaszkai Fairbanks és Amszterdam között sikerült felállítania egy egyetemistákból álló csoportnak. A rekordot megvalósító csapat két végpontja 7608 mérföldre, azaz 12 272 km-re volt egymástól. Az „Internet2 Land Speed Record" felállításához a SURFnet kutató- és egyetemi hálózatot, a Pacific Northwest Gigapop eszközeit, az Internet2 Abilene gerinc hálózatot és a StarLight optikai infrastruktúráját vették igénybe. A hálózat két végén Debian Linux-disztribúciók futottak. Ezekkel az eszközökkel 625 MB-nyi információ továbbításához 13 másodpercre volt szükség. Az adatok 401 Mbit/s sebességgel száguldottak.

MSI alaplap i845E lapkakészleten

A tajvani MSI bejelentette az Intel i845E alaplapi lapkakészletére épülő Pentium 4-es alaplapját, az MSI 845E Max2–BLR-t. Újdonsága, hogy az Intel által gyártott lapkakészletek közül először támogatja hivatalosan DDR memóriamodulok használata mellett az 533 MHz-es rendszersínt igénylő új Pentium 4 modelleket. Ezen túlmenően a lapkakészlethez már az ICH4 Southbridge chip jár, amely ATA33/66/100-as eszközöket is képes kezelni, integrált hatcsatornás audiovezérlővel rendelkezik, továbbá hat USB 2.0 periféria csatlakoztatását teszi lehetővé. Az MSI ATX formátumú lapján 3 DDR DIMM memóriafoglalat, 4x AGP, 6 PCI és 1 CNR bővítőhely kapott helyet. A lapkakészlet által nyújtott szolgáltatásokon túl a termék a PC2PC Bluetooth technológiát hasznosítja, és jár hozzá az S-Bracket kártya (amely SPDIF és hatcsatornás analóg audiokimenetet biztosít), valamint a D-Bracket hibafelismerő modul.

TEREMTS KULTUSZT A MOBILODDAL!

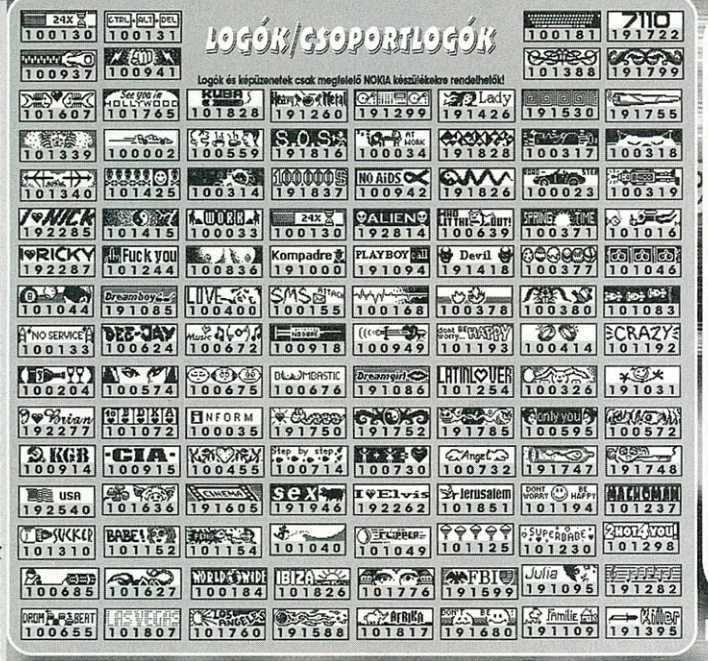
ÚJ! MÉG TÖBB LOGÓ: www.telefonlogo.hu

IGAZI CSENGŐHANGOK
MOTOROLÁRA & SIEMENSRE IS!

A hívás díja: 360Ft+Áfa/perc+kd Technikai háttér: A.H. Kft. Tel.:266-5756

LOGÓK/CSOPORTLOGÓK

Logók és képüzenetek csak megfelelő NOKIA készülékekre rendelhetők!



KÉPÜZENETEK

NOKIA

BroSis : Peace Of Soul	200159
Celine Dion: A New Day Has Come	200160
Mary J Blige : No More Drama	200164
Enrique Iglesias : Escape	200170
Members Of Mayday : Culture Flash	200172
Ronan Keating : If Tomorrow Never	200174
Scooter: Nessaja	200175
Afroman: Crazy Rap	210754
Bill Cosby Show: Theme	210759
George Micheal: Fastlove	210778
George Micheal: Too funky	210792
Kylie Minogue: Locomotion	210805
Mark Anthony: You thank to me	210809
Mark Oh: Randy	210810
Wham: Freedom	210841
Sylver: In your eyes	210846
Shy FX: Shake your body	210847
Shaggy and Ali G: Me Julia	210848
N Sync: Girlfriend	210851
Missy Elliot feat Eve: 4 my people	210852
Kylie Minogue: Your disco needs you	210807
Santana: Maria Maria	201629
Shakira: WheneverWherever.	200191
Aaliyah: More than a	210752

MOTOROLA

Afroman: Because I Got High	200206
Briney Spears: I'm a slave 4 you	200237
Eminem: Stan	200288
Craig David: 7day	200250
Destinys child: Survivor	200267
Dirty dancing: Time of my Life	200272
Five: We will rock you	200296
Geri Halliway: Its raining men	200304
Gigi D'Agostino: La passion	200306
Gladiator betétdal	200308
Indiana Jones theme	200321

SIEMENS

Destinys child emotion	204238
Enrique Iglesias hero	204014
Britney Spears i m a slave 4 u	204018
Afroman: Because I Got High	204036
Anastacia paid my dues	204249
Depeche mode free love	204255
Linkin park in the end	204269
Alcazar sexuall guarantee	204202
Afroman: Crazy Rap	204340
Anastacia: One day in your life	204343
Britney: Overprotected	204347
Bro Sis: Do you	204348
Jennifer Lopez Im real	204357
Whitney Houston: One moment	204380
Alizee: Lalizee	204383
Destinys Child: Nasty girl	204385
N Sync: Girlfriend	204389
Robbie Williams: Mr Bojangles	204390
Five Keep On Movin	204258

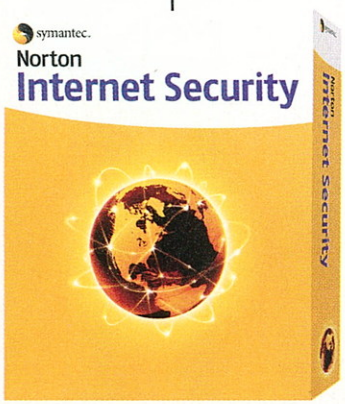
Ilyen egyszerű:
- Add meg a kódszámot
- Add meg a mobil számot
- 1 perc alatt SMS-ben megérkezik
- Mentsd el a telefonodba

HÍVD! 06-20-515-566

CSAK VEZETÉKES TELEFONRÓL HÍVHATÓ!

Csengőhangok csak az arra alkalmas NOKIA, SIEMENS S45, SL45i, C45, SL42, ME45,valamint a következő MOTOROLA készülékekre rendelhetők! (V2288, T2288, Timeport 250, Timeport 260, P7389, V50)

A hackerek nyáron sem mennek szabadságra.



Védje önmagát és családját a Norton Internet Security segítségével. A vírusokkal, a hackerekkel és a privát szféra fenyegetőivel szemben a Norton Internet Security™2002 biztosítja az alapvető internetes védelmet. Az internetes levelezés és vásárlás, a pénzügyek intézése vagy akár játék közben is megvédi Önt és a számítógépét. Ez a hatékony készlet a világ legmegbízhatóbb antivírus-megoldását, a Norton AntiVirus™-t, a hackereket megállító Norton™ Personal Firewallt, és a személyes információk megőrzésében segítő Norton™ Privacy Controlt tartalmazza. További információért keresse fel a **www.symantec.hu** weboldalt.

symantec.

What you want to let in. And only what you want to let in.

Albacomp Rt.
8000 Székesfehérvár Mártírok útja 9.
Tel: (22) 515-414 Fax: (22) 327-532
www.albacomp.hu

PNC Számítástechnika
1074 Budapest, Dohány u. 104-106.
Telefon: 352-7052
www.pnc.hu

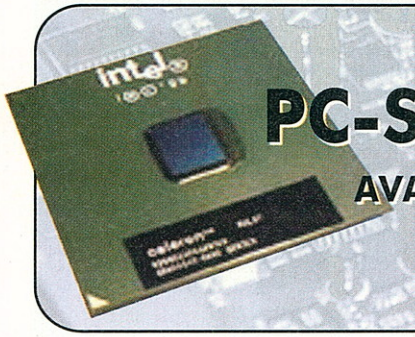
KimSoft '99 Kft.
1118 Budapest, Hegyalja út 70. fszt. 2.
Telefon: 319-0219 Fax: 319-9760
www.kimsoft.hu

Qwerty Computer Kft.
1111 Budapest, Bartók Béla út 14.
Telefon: 466-93-77 Fax: 385-26-87
www.qwerty.hu

Szoftver ABC Kft.
1071 Budapest, Dózsa György út 80. I. em 5.
Telefon: 321-0335 Fax: 321-0354
www.szoftverabc.hu

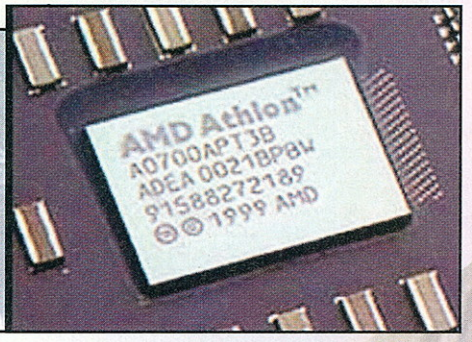
Bell Computer Kft. Miskolc
3529 Miskolc, Balogh Ádám út 2.
Tel.: (46) 560-355 Fax : (46) 303-170
www.bellcomputer.hu

Symantec, the Symantec logo and Norton Internet Security are registered trademarks of Symantec Corporation. Norton Internet Security is a trademark of Symantec Corporation. ©2002 Symantec Corporation. All rights reserved.



PC-S MÉLYLÉLEKTAN

AVAGY SZÁMÍTÓGÉPES MI-MICSODA KÉT OLDALBAN



Jelen cikkünket Mady kolléga karikás szemei ihlették. Tudom, hogy első hallásra kissé erősnek tűnhet a párhuzam egy tényfeltáró hardveres cikk és egy újságíró vöröslő látószerve között, de azért kis túlzással igaz, amit fentebb leírtam.

Történt ugyanis, hogy egyik alkalommal, amikor rákérdeztem szeretett kv-szerkesztőnk kialvatlanságának okára, elsírta azon bánatát, hogy jó néhány olvasó nem konkrét hardveres problémával keresi fel őt, hanem a tapasztalatlanabbak számára számítógépes távoktatás keretében kell oldalakat írnia arról, hogy mi is az a DDR SDRAM, az L2 cache-t eszik-e, vagy isszák, vagy hogy van-e különbség az FSB és az USB között. Ekkor döntöttem úgy, hogy egyszer nekiveselkedünk, és átrágjuk magunkat minden rövidítésen, betűszón, idegen kifejezésen, ami csak felmerülhet egy manapság keletkezett hardvercikk megírása/elolvasása közben. A soron következő hónapok/évek újoncai pedig (akiket előre is üdvözlök a GS olvasóinak körében ☺) megtalálhatják majd eme tényfeltáró sorokat mindenkori CD/DVD mellékletünkön!

Alapvető fogalmak

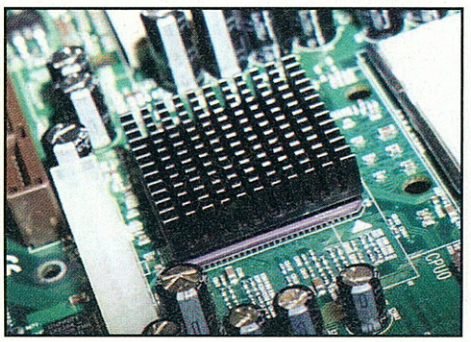
CHIPSET: Olyan integrált áramkörök vagy más néven chipek összessége, amelyeket önmagukban különböző feladatok végrehajtására vagy különböző perifériák vezérlésére hoztak létre. Ezeket a lapkákat foglalja magába a számítógép egészének működését kontrolláló, összefogó és irányító lapkakészlet. Általánosságban elmondhatjuk, hogy egy chipset két fő egységből tevődik össze: a North Bridge-ből és a South Bridge-ből.

NORTH BRIDGE: magyarul „Északi Híd", de ezt így nem szoktuk használni. Ebben az alaplapra forrasztott műanyag tokban találhatóak a processzor, a memóriák és az AGP (Accelerated Graphics Port, lásd később) vezérléséhez szükséges integrált áramkörök.

SOUTH BRIDGE: az alaplapi lapkakészlet azon része, amely a következő alkotórészek vezérléséért felel (pontos leírásukat lásd később!): IDE eszközök (merevlemezek, CD-, és DVD-ROM-ok stb.), hajlékonylemezek, USB kapuk, soros és párhuzamos portok, bővítőhelyek az AGP kivételével (PCI, ISA) és az esetleges AC'97-es integrált eszközök.

A North Bridge-hez „kapcsolódó" fogalmak

CPU (CENTRAL PROCESSING UNIT):, vagy közkeletű nevén processzor. A számítógép agya, a legtöbb számítási feladat elvégzésének helyszíne. Az utóbbi időben a grafikai megjelenítéshez szükséges műveletek nagy részét a 3D-s kártyákra integrált GPU (graphical processing unit) vette át tőle.



RAM: random access memory, szó szerinti fordításban „véletlen elérésű" memória, de kis hazánkban inkább írható-olvashatónak nevezzük, a csak olvashatótól (read only memory – ROM) való megkülönböztetés végett. A köznyelvben a rendszermemóriát is így nevezzük. Két fajtája létezik, az SRAM és a DRAM. A különbség kettejük között az, hogy a DRAM a benne tárolt adatokat folyamatos frissítés mellett képes csak megtartani, ami kezelését a frissítést egyáltalán nem igénylő SRAM-énál sokkal lassabbá teszi. Közös jellemzőjük, hogy az áramellátás megszűnésével (pl. ha kikapcsoljuk a számítógépet) a bennük tárolt információt elveszítik. Ma az összes rendszermemóriának használatos modul DRAM elven működik, SRAM-okat a gyorsítótárakhoz (cache) használnak.

AGP (ACCELERATED GRAPHICS PORT): egy belső szabványos csatolófelület grafikus kártyák kiszolgálására. Létrejöttét a 3D-s alkalmazások elterjedése indokolta: az AGP-be illeszkedő grafkártyák nagyobb teljesítményre képesek, mint korábbi társaik, hiszen a régi ISA (8 MHz), illetve PCI (33 MHz) buszokhoz képest az AGP 66 MHz-es buszon keresztül kommunikál a North Bridge-dzsel. Maximális adatátviteli sebessége a „mezei" AGP-nek másodpercenként 264 megabájt, a kétszeresnek 528, a 4x-esnek pedig 1 gigabájt.

A South Bridge-hez „kapcsolódó" fogalmak

A South Bridge-hez kapcsolódó eszközök közül az olyan kifejezések, mint a merevlemez (HDD – Hard Disk Drive) vagy a hajlékonylemez (FDD – Floppy Disk Drive), gondolom, nem szorul magyarázatra. Velük kapcsolatban (és rajtuk túl is) felmerülhet azonban néhány tisztázandó fogalom.

IDE (INTEGRATED DEVICE ELECTRONICS): Számítógépünkben használatos, általános csatolófelület olyan eszközök számára, amelyekre ráintegrálták az őket vezérlő egységeket. Korábban jellemzően merevlemezeket illesztett az alaplaphoz, ma már készül ilyen típusú CD-ROM, DVD-ROM, CD-író stb.

SCSI (SMALL COMPUTER SYSTEM INTERFACE): Nagysebességű perifériaillesztő szabvány. A merevlemezeken kívül számos egyéb cucc illesztésére is használatos. Fontos tudni, hogy a SCSI eszközökre nem integrálják rá a vezérlőegységet, azt egy külön bővítőkártya segítségével kell PC-nkbe helyezni.

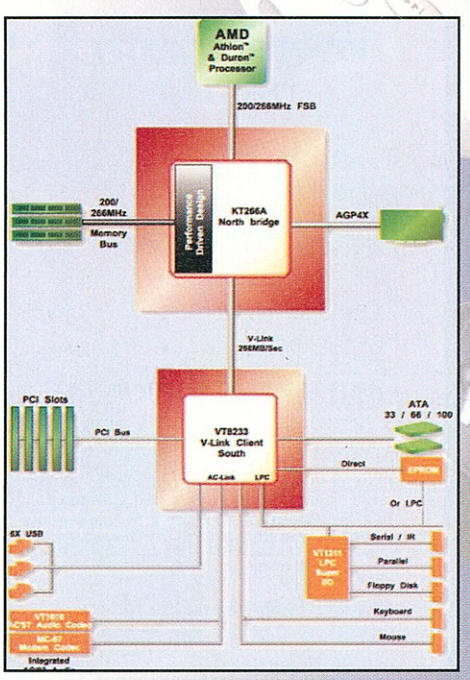
ATA–66 / ATA–100 / ATA–133: Másodpercenkénti 66, 100, illetve 133 MB adatátviteli sávszélességet biztosító IDE szabványok.

PÁRHUZAMOS KAPU: Minden PC-n megtalálható csatolófelület, amelyhez közepes adatátviteli sebességű eszközöket kapcsolhatunk. A leggyakoribb ilyen eszköz a nyomtató.

SOROS KAPU: Minden PC-n megtalálható szabványos illesztőfelület, amelyhez kis adatátviteli sebességű eszközöket kapcsolhatunk. A leggyakoribb ilyen eszközök az egér, a modem, illetve egyes játékvezérlők.

PS/2: Az IBM egy régebben gyártott, azóta újabb modellekkel felváltott számítógépcsaládja. Az ezeken először megjelent, speciális kivitelű aljzattípust használják a mai számítógépeken az egér és a billentyűzet csatlakoztatására.

USB (UNIVERSAL SERIAL BUS): eredetileg kis és közepes sebességű külső eszközök illesztésére szolgáló, soros jellegű adatsín, amelyhez Plug and Play perifériák széles skáláját csatlakoztathatjuk, akár a számítógép bekapcsolt állapotában is. A jelenlegi „top" USB 2.0 adatátviteli sebessége azonban már 60 MB/s, így nagyobb sebességű eszközök bekötésére is alkalmas. Az USB kapu szükség esetén képes ellátni a hozzá illesztett eszközöket a működésükhöz szükséges árammennyiséggel.



IEEE 1349: más néven „FireWire", – egy nagyon gyors, külső eszközök illesztésére használható adatsín, amelynek adatátviteli sebessége a 400 MB/s-ot is eléri. Egyetlen FireWire porthoz 63 külső perifériát csatlakoztathatunk. Csakúgy, mint az USB kapu, a számítógép leállítása nélkül képes érzékelni, és kezelni az újonnan rákötött eszközöket, és szintén alkalmas ezek árammal történő ellátására.

ISA (INDUSTRY STANDARD ARCHITECTURE): alacsony sebességű – 8 megahertzes – busz, amely már az XT gépekben is használatos volt. Ma már egyre kevesebb ISA szabványú bővítőkártyával találkozhatunk, de természetesen ettől még létezik belőle minden elképzelhető fajta, a nyomtató csatlakozótól, a videodigitalizálóig.

PCI (PERIPHERAL COMPONENT INTERCONNECT): nagy sebességű busz, amely grafikus vezérlők, hangkártyák, hálózati kártyák, modemek, IDE és SCSI vezérlők, stb. illesztésére szolgál, 33 megahertzes sebességen.

Adatforgalom az alaplapon (buszok hálójában)

A két „bridge-hez" úgynevezett buszok kapcsolják hozzá a fent felsorolt egységeket, rajtuk keresztül történik a kommunikáció. Úgy lehet a legjobban elképzelni, mintha a két híd két központi pályaudvar lenne, ahová a buszok befutnak, és rajtuk keresztül megtörténik az adatcsomagok beérkezése, átszállása egy másik járatra, és továbbküldése a célállomás felé. A North Bridge-be érkezik a processzor, a memória és az AGP busza, a South Bridge-be pedig a maradék, fentebb részletezett eszközök „adatcsíkjai" futnak össze. A két csomópont közötti zavartalan adatforgalmat általában egy mindennél nagyobb kapacitású „adatsztráda" (a hub) segíti elő, amire szükség is van, hiszen a két csomópontban összefutó rengeteg információ mind ezen keresztül cserélődik ki a hidak (és végső soron a hidakhoz kapcsolódó egységek) között.

BUSZ: alaplapra integrált vezetőcsíkok, vagy különálló kábelek formájában megjelenő „útvonal", melyen keresztül az adatok eljutnak egyik pontból a másikba. Minden egyes busznak két része van: egy adatbusz, és egy címbusz. Az adatbuszon mozognak maguk az adatok, a címbuszon pedig az információ, amely azt tartalmazza, hogy hová kell eljutnia az adott csomagnak. Minden busz rendelkezik egy szélességgel (16, 32, 64, 128 bit), amely azt mutatja, hogy egyszerre mennyi adat folyhat keresztül rajta, és egy MHz-ben megadott órajellel, ami a busz gyorsaságát jelenti (adott idő alatt hányszor áramolhat rajta keresztül a szélességéből adódó adatmennyiség). E két érték szorzata adja meg a busz sávszélességét, amelyet gyakran neveznek még a busz sebességének, vagy áteresztőképességének is.

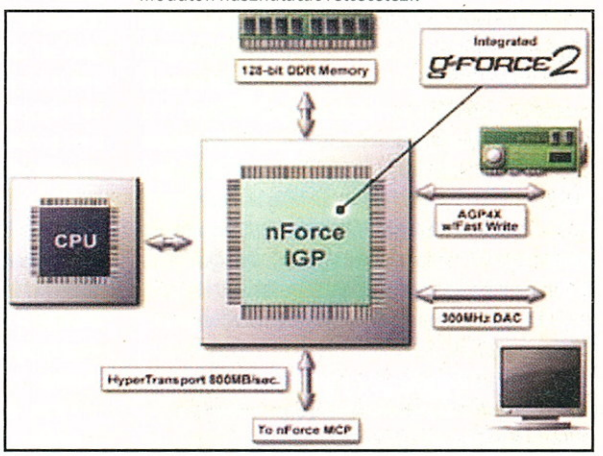
Tipp

Mivel a különböző alaplapgyártók (ASUS, EpoX, MSI) az egyes termékeikhez ugyanazokat a chipseteket vásárolják meg az azokat fejlesztő cégektől (Intel, VIA, SiS, Ali), egy alaplap teljesítménye, kompatibilitása, memóriatámogatása, és úgy általában véve a „tudása" nagy részben függ magától a lapkakészlettől, és csak ugyanolyan típusúak összehasonlítása esetén domborodnak ki a márkák közötti különbségek. Így, ha egy esetleges vásárlásnál konkrét célunk, hogy alaplapunk egy bizonyos memóriatípust (pl. DDR333) támogasson, vagy rendelkezzen egy adott szolgáltatással (pl. USB 2.0, ATA 133), akkor mindenekelőtt annak járjunk utána, hogy melyik chipset elégíti ki igényeinket, és csak ezután kezdjünk el az adott márkák között válogatni.

FRONT SIDE BUS (FSB): ezen a buszon keresztül kapcsolódik a CPU a North Bridge-hez, közvetve pedig a rendszer többi részéhez. Az FSB kifejezést gyakran használják a CPU külső órajelének jelölésére is, ami nem véletlen, hiszen a Pentium III-ig ennek a busznak a sebessége megegyezett a külső órajellel. A Pentium 4-esek esetében azonban a két érték már elválik egymástól. A félreértések elkerülése érdekében a CPU és a North Bridge közötti szakaszt rendszerbusznak is hívhatjuk.

RENDSZERBUSZ: eredetileg a processzor, a North Bridge és a memória között húzódó buszsávot hívták így, azonban a memóriabusz és a processzorbusz sebességének elválásával (tehát a DDR SDRAM-ok és az RDRAM-ok, illetve a P4-es rendszerek megjelenésével) általában már csak a processzor és a North Bridge közötti szakaszt szokták rendszerbusznak hívni. A kifejezés ezért tartalmilag ma már gyakorlatilag ugyanazt jelenti, mint az FSB.

MEMÓRIABUSZ: a North Bridge-et a memóriamodulokkal összekötő busz. Sávszélessége az újonnan megjelent, nagy sebességű RAM modulok elterjedésével drasztikusan megnőtt (és ezzel párhuzamosan elvált a rendszerbusz sebességétől). Fontos azonban tisztázni, hogy a nagy sebességű memóriák használatával megtöbbszöröződő memóriabusz-sávszélesség nincs hatással a rendszer többi adatbuszának sebességére, a számítógépet a memóriakezelésen túl egyéb módon nem gyorsítja.



HUB: Ez a szakszerű elnevezése a North Bridge-et a South Bridge-dzsel összekötő busznak. Mint ahogy azt már fentebb említettük, a „hub" sávszélessége nagyon fontos a rendszer működése szempontjából, hiszen ezen keresztül kommunikál egymással gyakorlatilag az összes alkatrész. Magára a rendszer tényleges teljesítményére azonban nincs számottevő befolyással, hiszen a grafikai és számítási teljesítményt befolyásoló egységek (CPU, RAM, AGP) mind a hub „északi" végén találhatóak.

Egyéb fontos fogalmak

ÓRAJEL: a CPU működési sebessége MHz-ben. Értékét a következő módon kapjuk meg: a processzor külső órajelét megszorozzuk az órajelszorzóval.

SIMD (SINGLE INSTRUCTION MULTIPLE DATA): egy speciális gépi utasítás, amellyel ugyanazt a műveletet több adaton végeztetjük el. Már az Intel MMX utasításkészletében is volt ilyen. Az AMD processzoraiban 3DNow!-nak, az új Intel processzorokban SSE-nek hívják ezt a fajta utasításkészletet.

CACHE: olyan kisméretű SRAM (static random access memory, statikus írható-olvasható memória) modul, amelyet a normál rendszermemóriaként használt DRAM-ok (dynamic rancom access memory, dinamikus írható-olvasható memória) helyett az adatforgalom gyorsítására a CPU-ba építenek (az SRAM sokkal gyorsabb ugyanis, mint a DRAM, ám ennek megfelelően drágább is az előállítása).
A cache-elés elvi alapja az, hogy a processzorba épített SRAM modul előre feltöltődik gyakran használt adatokkal (hiszen az esetek nagy százalékában a CPU újra és újra azonos infókat kér be a memóriából működése közben), s így nem kell minden egyes ilyen alkalommal a lassabb, DRAM elvű rendszermemóriára várakozni.
A processzor-gyorsítótáraknak két fajtájuk van: első szintű (L1) és másodszintű (L2). Az elvi különbség kettejük között az, hogy az L1 cache a CPU szerves részét képezi, a L2 pedig azon kívül, közte és a DRAM között helyezkedik el. Ez az állítás manapság azonban nem helytálló, lévén, hogy a modernebb procikba már mindkettő beépítésre kerül.

SDRAM (SYNCHRONOUS DRAM): A manapság standardnak számító rendszermemória-fajta. Elődjénél – az EDO RAM-nál – jóval nagyobb sebességét annak köszönheti, hogy szinkronizálja azt a processzorbusz órajelével. Mára azonban előnye hátránnyá változott, hiszen a modernebb lapkakészletek memóriabusza akár gyorsabb is lehet a CPU FSB-jénél, ami nagyobb sebességű (=nagyobb sávszélességű) modulok használatát feltételezi.

DDR SDRAM (DOUBLE DATA RATE-SYNCHRONOUS DRAM): Egy órajel ciklus alatt kétegységnyi adatot képes továbbítani, így sebessége megkétszereződött az előbb tárgyalt normál SDRAM-okhoz képest. Jelen pillanatban 200 (2x100), 266 (2x133) és 333 (2x166) MHz-es változatban kaphatóak.

RDRAM (RAMBUS DRAM): A Pentium 4-es rendszerekben használt, Rambus által fejlesztett nagy sebességű memóriafajta, amely ugyanúgy kétegységnyi adatot továbbít egy órajelciklus alatt, de a benne alkalmazott számos innovatív technológiai újítás miatt még a DDR SDRAM-oknál is nagyobb sávszélességet tesz lehetővé. Sebessége jelenleg 800 (2x400) vagy 1066 (2x533) MHz lehet.

DIMM (DOUBLE IN-LINE MEMORY MODULE): memóriamodul-szabvány, amelyet PC-nkben leggyakrabban az SDRAM-ok hordozójaként látunk viszont.

RIMM (RAMBUS IN-LINE MEMORY MODULE): memóriamodul szabvány, amelyet a PC-ben leggyakrabban az RDRAM-ok hordozójaként látunk viszont.

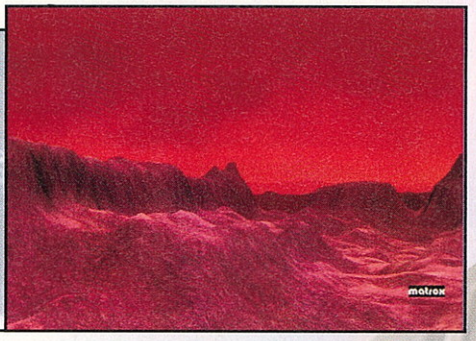
Boe

Thx to Sam. Joe

Matrox

BEMUTATKOZIK A MATROX PARHELIA–512

FÉNYES VISSZATÉRÉS!



Az utóbbi hónapokban komolyabb elcsendesedést figyelhettünk meg a grafikus kártyák piacán. Ezt persze nem a termékek, hanem az egymással viaskodó ellenfelek számán tapasztalhattuk. Gyakorlatilag csak két hatalom maradt „életben", amelyek az nVIDIA és az ATI kártyák „személyében" testesültek meg. Most azonban előbukkant egy újabb reménysugár, hiszen az egész világ előtt bemutatták az újabb Matrox „álomképet", a Parhelia–512-t...

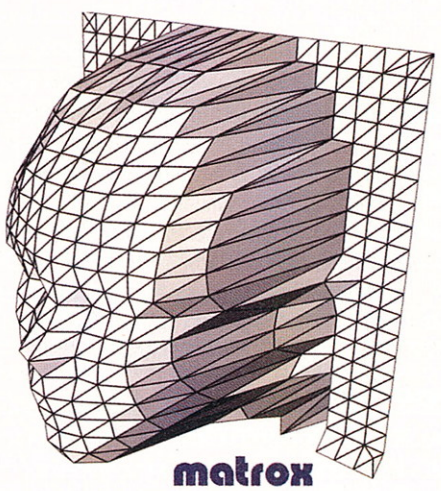
Most röviden áttekintjük, hogy pontosan melyek azok az újdonságok, amelyektől a Matrox a sikereket várja, és amelyektől az első információk szerint valóban igen sok félnivalójuk van a legnagyobbaknak. A mellékelt *táblázatból* jól kivehető, hogy a hivatalos adatok szerint valóban lenyűgöző képességekkel lett megáldva az új lapkakészlet. De nézzük csak, hogy a gyakorlatban hogyan is nyilvánulnak meg az újdonságok. Először is fontos megemlíteni, hogy ez a világ első grafikus kártyája, amely valamilyen szinten már támogatja a Microsoft hamarosan bevezetésre kerülő legújabb DirectX-ét, a 9.0-t. Sajnos azonban a történelmi lépés csak félig történt meg, hiszen csak a vertexárnyalók legújabb 2.0-s változatát támogatja a chip, a pixelárnyalók, amelyek már a Radeon 8500-as esetében is 1.4-esek voltak (pedig a kártya már igencsak régóta kapható) megrekedtek az 1.3-asnál. Előbbi tulajdonságának köszönhetően a Parhelia–512 közel kétszer annyi vertexárnyalót képes feldogozni azonos órajelen, mint az aktuális versenytársak.
Szintén fontos, és a mai fejlesztők, illetve játékosok számára az egyik legkézzelfoghatóbb „lehetőség", hogy ez a lapka, egy órajel alatt egy pixelre akár négy textúrát is képes feszíteni (ez kétszer annyi, mint a jelenlegi kártyáknál). Így egy test sokkal látványosabb lehet, mint valaha, különösebb számítási eljárások nélkül.

Adatok

	Parhelia-512	GF4 Ti4600	GF3 Ti500	Radeon 8500
Chip Technológia (bit)	512	256	256	256
Gyártási technológia (mikron)	0,15	0,15	0,15	0,15
Transzisztorok száma (millió)	80	63	60	60
Max. memória (MB)	256	128	128	128
Memória busz (bit)	256	128	128	128
Memória sávszélesség (GB/mp)	20	10,4	8	9,6
Támogatott AGP	1x,2x,4x,8x	1x,2x,4x	1x,2x,4x	1x,2x,4x
Vertex árnyalók száma	4	2	1	1
Vertex árnyaló verziója	2.0	1.1	1.1	1.1
Pixel árnyaló verziója	1.3	1.3	1.3	1.4
Z-tömörítés	nincs	van	van	van
N-patch Tesselation	van	nincs	nincs	van

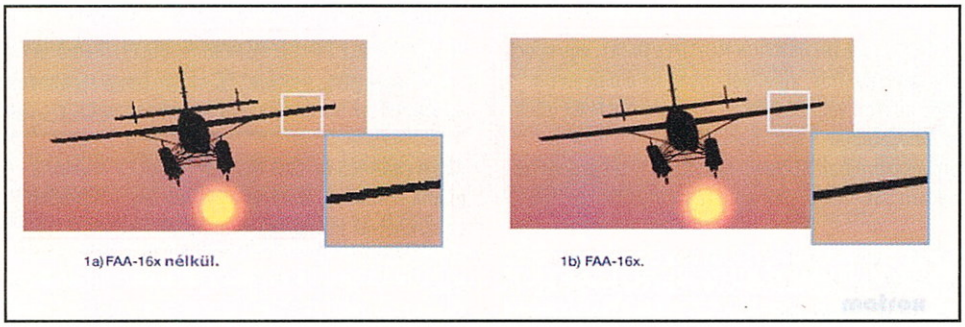
Igazi meglepetések egész tárháza

Mint minden egyes technológiai beszámolóban, most is megemlítem, hogy a programozóknak általában a poligonok számával gyűlik meg legjobban a bajuk. Ezek azok a kis háromszögek, amelyek a mai 3D-s játékokban szinte mindent felépítenek. Ám ahhoz, hogy minél élethűbb hatásokat érhessünk el, nagyon sok ilyen poligont kell használni, ami bizony eléggé lassítja a feldolgozást. Ezen próbál segíteni a Matrox forradalmian új találmánya, az úgynevezett Displacement Mapping. Lényegében arról van szó, hogy egy sík hálóra egy „eltolódási mintának" nevezett 2D-s képet helyeznek, amiből különösebb bonyodalom nélkül el is készül a 3D-s test, és nem kell külön számítási teljesítményt áldozni rá. Ez pedig úgy érhető el, hogy ez a bizonyos eltolódási minta az egyes pixelek mélységét határozza meg, aminek következtében a 3D-s objektum kialakítása során csupán néhány adatot (a kifeszített poligonhálót és az egyes pontok „kinyúlásának" mértékét) kell figyelembe venni ahhoz, hogy kialakuljon egy szinte bármilyen alakú felület (legyen az akár egy emberi arc – lásd a mellékelt *képen*).
A következőkben ejtsünk néhány szót a Depth-Adaptive Tesselationről. A fogalom maga nem új keletű: a „tesselation" az a folyamat, amikor a grafikus processzoron belül egy alig néhány poligonból felépített felület további háromszögekre bomlik. Így a sávszélesség terhelése nélkül jóval részletesebb képet kaphatunk. Az eljárás egyetlen hibája, hogy a tesselation az egész poligonhálót lebontja, vagyis azokat a részeket is, amelyek a nézőponttól igen távol esnek (azaz szinte semmi szükség rájuk a képhez, felesleges dolgozni velük). Ezen segít az új Parhelia. A Depth-Adaptive Tesselationnel a lapka a poligonhálókhoz különféle részletességi szinteket rendel, és így szabályozni lehet a feldolgozást (az alacsonyabb érték kevesebb, míg a magasabb érték több feldolgozandó háromszöget jelent). Így a LOD (level of detail) automatikusan beállítja, hogy az éppen aktuális megjelenített kép melyik része pontosan milyen szintet igényel, s így nem történik felesleges számolás.



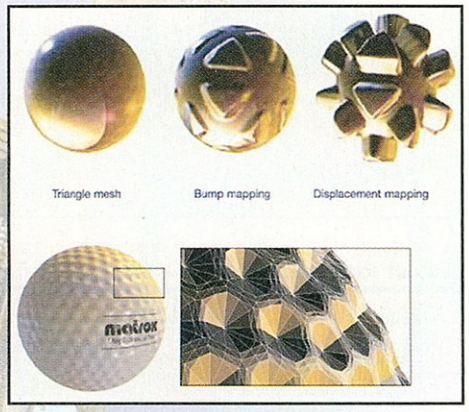
Az éleink simábbak, mint valaha...

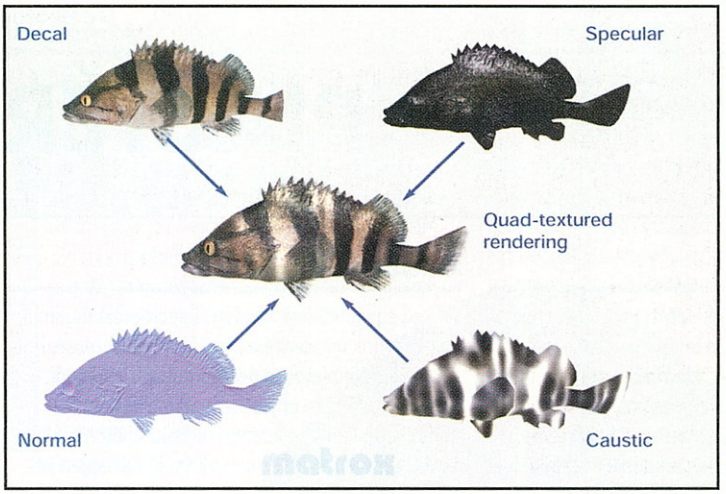
A további fontos újítások között több új élsimítási eljárást is találhatunk. Bizonyára tudjátok, hogy felbontás ide vagy oda, a ferde vonalakat nem is olyan egyszerű élethűen ábrázolni. A grafikus megjelenítésnek köszönhetően ezek nem egészen egyenesnek, sokkal inkább lépcsőzetesnek tűnnek, ami miatt a kép nem éppen valósághű. Ennek az alapvető hibának a kiküszöbölésére készülnek az újabb és újabb él elmosási eljárások, amelyek ugyan már most is remekül működnek, ám egy igen komoly problémát mégis felvetnek. Ez pedig nem más, mint hogy az elmosásnak köszönhetően a kép igen sokat veszít az élességéből, és ez rontja a játékélményt, a szemünket és még sorolhatnánk. A Matrox éppen aktuális megoldása az FAA nevet kapta, amely



1a) FAA-16x nélkül.

1b) FAA-16x.





a Fragment Anti-Aliasing elnevezést rejti magában. Az eddigi „élsimítások" hátránya, hogy az egész képre ráhelyezték bélyegüket, vagyis az olyan helyek is életlenné válhattak, ahol nem volt indokolt a technológia használata. Az FAA tulajdonképpen csak a poligonok szélén fellépő pixelélességre összpontosít, és csak ezeken a részeken orvosolja a hibákat (vagyis a kép egésze tisztább marad, és a sávszélességet sem terheli oly módon, mint a jelenlegi versenytársak esetében). A chip megvizsgálja a szélekre eső pixeleket, pontosabban azt, hogy azok mennyire töredezettek. Ha a pixelek teljesenfedve vannak, akkor rögtön a memóriába kerülnek, ha pedig csak részben, akkor egy külön pufferbe jutnak. Itt a lapka mindet 16 alpixelre osztja, majd ezek színének átlagolásával számolja ki a végső értékeket. A Matrox állítása szerint ez a mai legfejlettebb, hozzávetőlegesen 16-szoros FSAA-hoz hasonló elsimítást eredményez, csak éppen jóval optimálisabb teljesítménykihasználással. A vállalat mindezek mellett azt is elismerte, hogy a jelenlegi programok még nem tökéletesen támogatják ezt a lehetőséget, de mire az első Parheliával felszerelt kártyák kereskedelmi forgalomba kerülnek, bizony rengeteg változáson mehetnek keresztül a mai játékok.

Jó hír, hogy a Matrox emberei úgy gondolták, hogy nemcsak a 3D, hanem a 2D „szerelmeseinek" is kedveskednek kicsit. Az úgynevezett Glymp Anti-Aliasing (GAA) ugyanis arra hivatott, hogy a már jól ismert simítási eljárást 2D-s környezetben is alkalmazza. Vagyis ezentúl élsimításos lehet akár a Winword, az Outlook, vagy esetleg a számológép is. Elsőre kicsit vadnak hangzik az elgondolás, hogy vajon mi értelme lehet ennek, de amint meglátjuk az első élsimításos betűt, reméljük, megtudjuk, hogy miben is reménykedtek a fejlesztők. Az ígéretek szerint az élsimításos kép ebben az esetben sem lesz szükségszerűen halványabb, reményeink szerint közel olyan éles marad, mint a GAA végrehajtása előtt.

Most jön a „java"...

Ezzel még mindig nem fejeződtek be a lapka nyújtotta új lehetőségek. Itt van még pl. az úgynevezett 10 bites GigaColor technológia. Ám előbb egy kis áttekintés: a ma kapható grafikus vezérlők 32 bites színmélységet használhatnak. Ez valójában 24 bitet jelent, mert azon a bizonyos extra 8 biten nem plusszínek, hanem úgynevezett alfainformációk tárolódnak (amelyek többek közt az átlátszóságért is felelhetnek). Ez azt jelenti, hogy az RGB-színcsatornák egyenként 256 különféle árnyalatban érhetők el, ami hozzávetőlegesen 16 millió szín megjelenítését eredményezi (egészen pontosan 256x256x256). A Parhelia megvalósításában ez már egyenként 10 bitet jelent a 8 helyett, ami 1024x1024x1024 árnyalat (ez közel 1,1 milliárd, ami 64-szerese a jelenleg használt értékeknek). A gyakorlati haszna ennek abban mutatható ki, hogy sokkal teltebb képeket kaphatunk (és elvileg a DVD-lejátszás minősége, illetve a tv-kimenetről kapott kép is javulhat), de mivel még nem sikerült kipróbálnunk, így nem igazán nyilatkozhatunk. Ám mivel az emberi szem nem képes ennyi árnyalatot megkülönböztetni, nem valószínű, hogy túlságosan sokan alkalmazzák majd. Bár ki tudja, mire lesz még jó.

Végül, de nem utolsósorban egy pár szót a megjelenítésről. Mint bizonyára többen tudjátok, egykor a Matrox által ismerte meg a világ a DualHead lehetőségét, amelynek segítségével egyidejűleg két monitort is rákötöttünk otthoni PC-nkre, és így „dupla élvezetben" lehetett részünk. Nos, a cég úgy gondolta, hogy itt az ideje továbblépni, és egy huszáros vágással lehagyni a versenytársakat ezen a téren is. A TripleHead technológia és a Surround Gaming már magukban is jól csengő elnevezések, de lássuk, mit is rejtenek pontosan... A TripleHeadből biztosan sokan kitaláltátok, hogy ez az egykori DualHeadnek – mondjuk úgy – továbbfejlesztett változata. Arról van szó, hogy ennek köszönhetően mindjárt három képernyőt is köthetünk közvetlenül a kártyára, így még nagyobb egyesített megjelenítőn dolgozhatunk, vagy játszhatunk.

És most jön az igazi „trükk". A Surround Gaming segítségével egyetlen kattintással kihúzhatjuk a játékokat mindhárom képernyőre. Ennek köszönhetően igen széles látószöget kaphatunk, amitől az adott progi nemcsak hogy élvezetesebb, hanem sokkal élethűbb is lesz. Érdemes megemlíteni, hogy a TripleHead alkalmazása esetén mindegyik monitoron maximálisan 1280x1024-es felbontás érhető el, ami osztott képernyős nézetben pontosan 3840x1024-es képet jelent (milyen jó is lehet így quake-ezni, vagy repülős programokkal játszani...). A legjobb hír pedig az, hogy már most igen sok játékban alapból benne van ez a lehetőség, és egy csomó, régebben már megjelent alkotáshoz ezekben a percekben is készítik a Surround Gaming-kiegészítést. A játékfejlesztő cégek egy tetemes része ezt olyan technikai újításnak tartja, amelyet nem szabad figyelmen kívül hagyni. Ez az igen különleges lehetőség idehaza minden bizonnyal nagyzolásnak számít majd, de gondoljunk csak bele: mondjuk azok, akik könnyedén cserélik le akár háromhavonta a teljes gépüket, mit lépnek majd? Rögtön szaladnak és vesznek még két monitort, és élvezik ezt a remek opciót.

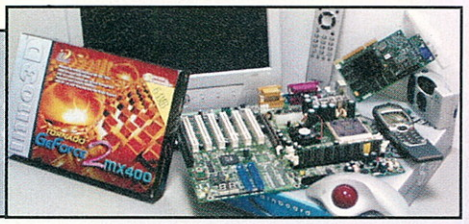
Ugorjunk fejest a közepébe?

Valóságos teszt híján egyelőre nem tudjuk biztosan megmondani, hogy megéri-e majd beruházni a körülbelül a nyár végén érkező első Parheliákba, de az már most biztos, hogy nagyon ígéretesnek tűnik. Ám addig még ki tudja, hogy milyen fejlesztések jelennek majd meg... Elképzelhető, hogy eme sok finomság hallatán a nagy ellenfelek is kiötölnek valamit, és akkor már nem is tűnik majd annyira különlegesnek a Matrox csodabogara. Eddig a pontig azonban teljesen egyértelmű, hogy a vállalat fejlesztőmérnökei egy soha nem látott csodát alkottak a Parhelia-512–vel!

ZeroCool

GameStar

PIACTÉR



CD Library USB

Mindenki látott már CD-tartót, és talán magában – a gyártón kívül – szinte mindenki megjegyezte már: mi kerül ezen ennyibe? Tesztalanyunk ráadásul a költségesebb modellek közé tartozik, ám, tekintettel szolgáltatásaira, forgalmazói garantáltan meg tudják majd indokolni a kevéssel emelkedett árat. Gyümölcscentrifuga? Párologtató? Turmixgép? Tésztadagasztó? – ehhez hasonló kérdések keresztüzében találja magát az, aki nyilvánosan merészel mutatkozni a CD Libraryvel még mielőtt üzembe helyezné. Miután tisztáztuk, hogy egyik sem, és nem, MP3-at sem tud lejátszani, némileg lanyhult az érdeklődés, és eljött az igazság pillanata. Röviden összefoglalva olyan CD-tárolóval van dolgunk, amely sugárirányban 150 korongot rejthet áttetsző burka alatt. Az éppen kívánt lemezt sorszáma alapján, egy potméter és háromjegyű számkijelző révén választhatjuk ki, majd elektromos vezérlés fordítja a tárcsát a megfelelő pozícióba, és végül előrukkol a koronggal. A nyilvántartáshoz kis füzetet is mellékelnek. Ez az USB csatlakozási lehetőséggel és a mellékelt szerény katalógusszoftverrel kombinálva egész használható kis egységet képez. Megnevezés és kép is (például a CD felületének vagy borítójának szkennelt képe) fűzhető a korongokhoz, ezek alapján természetesen keresni is lehet. Lévén USB-s csatlakozású, akár 127 darabot is egymás mellé, illetve alá/fölé állíthatunk, így a rendszer kapacitásában bővíthető (persze a toronyépítésnek határt szab a műanyag szilárdsága is). Úgy tűnik sikerült használható eszközt alkotni a Dacal cég tervezőinek, ára pedig csak indokolt arányban haladja meg a snassz CD-tartóét. Ja, és hihetetlen mód lehet ámítani vele a haverokat...

InnoAX Pro Audio DV 5.1

Mi kell egy jó PC-be? Minden! Éppen ezért hajlamosak vagyunk mindenféle bővítőkártyával telezsúfolni a gépet, hamarosan pedig kifutunk a helyből. Ezen a problémán enyhíthet valamelyest az InnoVision FireWire adapterrel kombinált hangkártyája. Lássuk tehát sorban: a kártya hátlapján két DV port, mellettük sorakozik a hatcsatornás hangszóró rendszerekhez kapcsolható három darab jack aljzat. Emellett természetesen vonali és mikrofonbemenet is helyet kapott, sőt a tesztpéldány dobozában az opcionális SPDIF (koax és optikai) csatlakozók is megtalálhatók a jó öreg botkormányaljzat mellett. Digitális és analóg csatlakozást egyaránt kínál a CD-olvasó felé is.
CMI8738-6CH lapka gondoskodik a hangok precíz megszólaltatásáról, beleértve ebbe a térbeli pozicionálást is. A HRTF rendszerű audiorendszer támogatja a Microsoft DirectSound, A3D és EAX technológiákat, vagyis a legtöbb játékkal baráti viszonyt képes kiépíteni. Hat- és négyelemű hangfal összeállításokkal kombinálható a rendszer. DLS alapú hullámtáblás szintetizátora MicroSoft DirectMusic-kompatibilis. Szép, zajmentes hangzást ad a kártya, megállja a helyét játékoknál és zenénél egyaránt. Nem mellékesek a mellékletek sem, ha már térhangzás, DVD-lejátszó szoftvert is mellékel a gyártó (InterVideo WinDVD), amely beépített AC–3 5.1-es támogatást kínál PC-s házimozihoz. Zenehallgatók örülnek majd az InterVideo WinRIP-nek, amely MP3-albumok rögzítésére, menedzselésére és hallgatására szolgál. Extra ráadásként a CyberLink PowerDirect multimédiaprezentáció-készítő speciális kiadása képezi a tortán azt a bizonyos habot. Végül, de nem utolsósorban, a külön beszerezve ünneprontóan drága optikai hangkábel és a DV kamerához csatlakoztatható FireWire vezeték is része a csomagnak.

Wayjet Video Box

A PC képének tévé-re vitelére szolgál a Wayjet külső PC–tv konvertere, amely PAL és NTSC képnormákhoz egyaránt használható (a képjellemzők DIP kapcsolókkal állíthatók). Segítségével számítógéped VGA kimenetét „megcsapolva" a videokártya típusától és az operációs rendszertől függetlenül kompozit

VGA vagy S-Video csatlakozóra küldheted a munkaasztal képét. Tápellátását a billentyűzetbemenetről nyeri, azaz nincs szüksége terjedelmes adapterre, telepítése pedig néhány kábel csatlakoztatásával megoldható. 1024 × 768-as felbontásig képes követni a videokártyát, ekkor 60 Hz-es képfrissítési frekvenciáig tudja követni a jelet. Ha televízióhoz használod, ésszerűbb megmaradni a PAL képnormához közelebb álló 800 x 600-as felbontásnál, ahol 85 Hz-ig emelhetjük a képfrissítést. Ha kevésnek tűnne az ajánlott 800 x 600-as felbontás, csak gondolj bele, hogy ez is több, mint amire a tévé terveztetett.
Jó hasznát vehetjük a külső PC-tv adapternek oktatásban vagy ha egyszerűen csak nagy képernyős televízión szeretnénk végigizgulni egy látványos játékot. Tipikus lehetőség még a PC-s videolejátszás, egy szoftveres DVD-lejátszó programot teljes képernyőn üzemeltetve – nem kevés macera árán – megspórólhatod az asztali lejátszókészülék beszerzését. DivX-es mozik is nagyságrenddel jobban mutatnak televíziós képernyőn. Hozzá tartozik a jelenséghez, hogy – mivel a PC és a monitor közé telepítendő a Video Box – némileg rontja a VGA kártya jelének minőségét. Cserébe mindenféle driverkonfliktus és inkompatibilitás helyett bármely PC-n (legyen az akár linuxos vagy DOS-os) jó minőségű képet szolgáltat.

CD Library USB

http://www.digital-world.hu

PRO	KONTRA
▪ ötletes ▪ innovatív ▪ könnyen kezelhető	▪ meg kell fizetni az árát

East Computer
Ára: 28 000 Ft+Áfa

90%

InnoAX Pro Audio DV 5.1

http://www.ivmm.com

PRO	KONTRA
▪ „minden egyben" ▪ gazdag felszereltség ▪ nagyon jó ár	–

Expert Kft.
350-3357
Ára: 14 400 Ft+Áfa

91%

Wayjet Video Box

http://www.wayjet.com.tw

PRO	KONTRA
▪ használatával egyszerűen megoldható a PC–tv kapcsolat	▪ rontja a képminőséget ▪ a tv-kimenetes kártyák olcsóbb megoldások

East Computer
431-3439
Ára: 18 400 Ft+Áfa

83%

Verbatim MP3 / 8CM CD Player

Nyolc centiméteres mini CD-kkel etethető a kis „szappantartó", 100 × 100 × 23 milliméteres dimenzióival még bátran bekéredzkedhet egy zakózsebbe. Lemezenként 185 MB-on mintegy 210 perc anyag fér el kiváló minőségben, használhatunk több menetben felírt, ill. újraírható CD-ket is. Természetesen a jól bevált MP3-kódolást használhatjuk tömörítéshez, akár változó bitrátával, 320 kbps-ig. Lehetséges puszta CD-audiofelvételek lejátszása is, persze ebben az esetben csak mintegy 20 perces anyag fér a minikorongra.

Kézenfekvő kocogás közben zenét hallgatni, ezért rázkódásvédelemmel (ESP, azaz Electronic Skip Protection) is ellátták a készüléket. Az eljárás lényege, hogy a lejátszás átmeneti tárolóterületen, pufferen át történik, hogy a lemez olvasását megzavaró hirtelen lendületváltozások okozta kieséseket időben bepótolhassa a készülék. MP3 esetén (128 kbps kódolással számolva) 480, míg CD-s audió esetén 160 másodperc mérsékelt brutalitást képes áthidalni a rendszer. Négy equalizerbeállításból választhatunk, nyolc mappa mélységig keres a lemezen, felismeri az ID3 címkéket is.

Tápegység, két darab AAA ceruzaelem, fülhallgató és közbeiktatható, ruhacsíptetős távirányító jár a készülékhez, ezen található a kijelző is, épp ezért a távirányító pillanatnyi távollétében vakrepülés jellegű a zenehallgatás.

Nem úttörő a gyártó ezen a területen, ugyanakkor nagyon barátságos áron sikerült nagy kapacitású, hordozható lejátszóval megjelennie, megfontolandó alternatíváját kínálva a memóriakártyás MP3 Player-eknek. Lényeges hátrányuk általában a mini CD-s lejátszóknak, hogy törékenyek – memóriakártyás társaik jóval könnyebbek és strapabíróbbak – előnyük pedig a nagy kapacitás.

Abit BD7-RAID

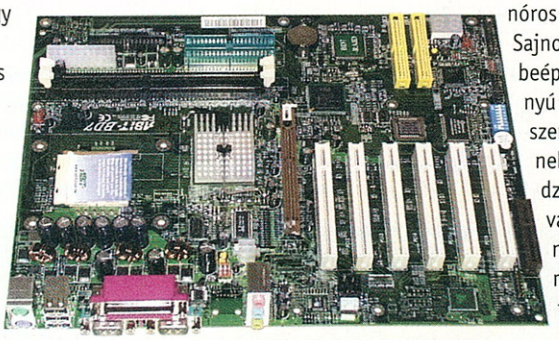
Talán utoljára mutatunk be nektek sima Intel 845-ös lapkakészlettel szerelt P4-es alaplapot, az Abit BD7-es „személyében". A manapság divatos táskaszerű, ablakos dobozt kibontva jó néhány érdekességet figyelhetünk meg. Az első mindjárt az, hogy a lapra csupán két DIMM slotot szereltek. A második pedig az, hogy lehagyták a hűtőborda műanyag foglalatát (ezt a doboz alján találjuk, becsomagolva).

A szerelésre azonban ezenkívül egyetlen rossz szavunk sem lehet.

AGP, 6 PCI, 1 CNR, a már említett 2 DIMM (maximális memóriaméret 2 GB) és két RAID csatlakozó (a szokásos IDE-ken kívül) került a BD7-re. A lap természetesen – a chipsetből eredően – ismeri a 4x AGP-t, az ATA100-at, kezeli a 200 és 266 MHz-es DDR RAM-okat (a 333MHz-eseket nem!), nem támogatja azonban az USB 2.0-t („normál" USB portból három van rajta, illetve a lapon megtalálható a bővítőhely). Az ATA szabványok terén túllépi a lapkakészlet korlátjait a BD7, ugyanis HighPoint RAID-vezérlője révén képes elérni a manapság csúcsnak számító 133 MB/s-os adatátviteli sebességet a háttértárak felé.

Extraként találhatunk még rajta egy amolyan „epoxos" két számjegyű diagnosztikai LED-et és egy nyolckapcsolós DIP táblát, amelynek segítségével a legkülönfélébb dolgokat konfigurálhatjuk a BIOS nélkül a CPU frekijétől a LAN-vezérlés beállításáig (integrált LAN-vezérlő csak a BD7L típuson található!).

Teljesítménye az eddig nálunk járt i845-ös lapokhoz mérten az egyik legjobb, ráadásul nagyon jól tuningolható is: megfelelő feltételek mellett nem elképzelhetetlen a „sima" 100 MHz-es P4-es processzorok 133 MHz-en történő futtatása sem! Ráadásul ezt akár úgy is elérhetjük, hogy az AGP és a PCI sínt nem hajtjuk túl, és csak a rendszersínt turbózzuk meg. Működése közben nem léptek fel problémák.



Logitech WingMan Cordless Gamepad

A gamepadek ugye leginkább általános célú játékvezérlőkként definiálhatók, de abban szerintem teljesen egyetérthetünk, hogy az ugrálós platformjátékok, sportszimulációk, illetve a küzdősportjátékok a lételemük. A Logitech legújabb gamepadje addig szokásosnak mondható, amíg csak azt vizsgáljuk, hogy hány nyomógombja – mi tízet számoltunk meg –, milyen irány-gombja, illetve hogy két analóg minibotkormánya van. Ezekben a szolgáltatásaiban nagyon hasonlít a konkurens termékekre. Az, hogy erő-visszacsatolással is bír, azaz a játék folyamán a különböző eseményekre rezgéssel válaszol, szintén nem egyedülálló ebben a műfajban. Viszont az, hogy mindezek mellé még zsinór nélküli is, az már unikummá teszi. A hozzá tartozó, USB kapuhoz kötött kis dobozkával 2,4 GHz-es rádiófrekvencián tartja a kapcsolatot – tehát nincs szükség arra, hogy az eszköz „rálásson" az adó-vevőre, mint az infravörös fényt használó megoldásoknál –, a hatótávolsága úgy 5-6 méter, és a négy minőségi ceruzaelemmel 50 órát üzemel. Hátránya, hogy ezen elemek miatt nehezebb, mint zsinóros társai, talán túlságosan is.

Sajnos ára a sok szolgáltatás és a beépített nagy frekvenciás, kétirányú rádiótechnika miatt szükségszerűen magas. Persze annak, akinek fontos az asztalán a kábeldzsungel helyén uralkodó rend, vagy egyszerűen csak a zsinór nélküli eszközök a gyengéi, mindenképpen ajánlott, hiszen fogása, használhatósága és precizitása remek!

PIACTÉR

Verbatim MP3/8CM CD Player

http://www.verbatim.com

PRO	KONTRA
▪ fejlett rázkódásvédelem és lejátszó rendszer	▪ viszonylag nagy méret

Ramiris RT
Ára: 25 900 Ft+Áfa

78%

Abit BD7-RAID

http://www.abit.com.tw

PRO	KONTRA
▪ jó teljesítmény ▪ nagyon jó tuningolhatóság ▪ RAID	▪ esetlegesen adódhatnak vele megbízhatatlansági problémák

AMP Computers
Ára: 34 900 Ft+Áfa

92%

Logitech WingMan Cordless GamePad

http://www.logitech.com/

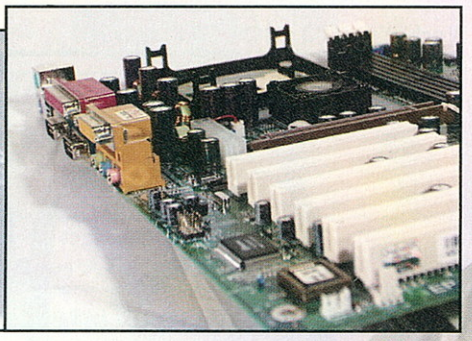
PRO	KONTRA
▪ precíz ▪ jó fogású ▪ szabad használhatóság	▪ magas ár ▪ kissé nehéz

Pilot-Comp Kft.
351-2338
Ára: 15 300 Ft+Áfa

85%

DDR333 – EPISODE II

SIS-EK TÁMADÁSA



Múlt havi számunkban szó volt arról, hogy leközöljük DDR333-as alaplaptesztünk második részét is, amelyben ígéretünkhöz híven P4-es vizekre evezünk. Néhányan persze most sem voltatok elég türelmesek, és betelefonáltatok, vagy épp e-maileztetek a mérési eredményekért. A teljes kép azonban – mint mindig – most sem állhat össze csak a teljesítményadatok alapján: ennek megfelelően érdemes tehát a cikket is végigolvasni, nem csak a táblázatokat átböngészni. ☺

A múltkor már elmélkedtünk rajta, úgyhogy jelen számban engedtessék meg, hogy csak felidézzem: a PC-k „gyorsulása" mostanában szerencsére kezd mást is jelenteni, mint a processzorok órajelének féktelen emelését. Annak érdekében, hogy a rendszerek teljesítménye egyenletesen, minden erőforrást maximálisan kihasználva növekedhessen, bizony szükség van a nagyobb memória-sávszélességekre, az emelt FSB-kre és a gyorsított alaplapi point-to-point kommunikációra is. A DDR333-as memóriamodulok bevezetésével és elterjedésével ezen pontok közül az első megvalósulni látszik, ám ez a rendszer még korántsem a végleges megoldást kínálja a problémára, hiszen egyrészt a P4-es platformot eddig sem kellett félteni a kis memória-sávszélességtől (a 400 MHz-es RD RAM-okkal még a DDR333-asok sem versenyezhetnek), másrészt a 333 MHz csak az első lépcsője a „duplás" modulok fejlődésnek, ugyanis már az idei CeBIT-en megjelentek a 400 MHz-es változatok!

A P4-eknél az SiS viszi a zászlót

Legalábbis ami a technológiai innovativitást illeti, hiszen ezen a platformon az SiS645-ös lapkakészlet jelent meg először a DDR333-as modulok fogadására alkalmas megoldások közül. Az SiS, mint tudjuk, jó ideig nem tudott kitörni a „kicsi és okos királyfi" szerepköréből, hiszen, bár már régóta vannak jó ötletei – gondoljunk csak a mind az Intel chipsetek 266 MB/s sávszélességű Hub-Link-jét, mind a VIA lapkák szintén 266 MB/s-os V-Linkjét helyből lekörözö 533 MB/s sávszélességű MuTIOL (Multi-Threaded I/O Link) többszálú alaplapi kommunikációs sínre, amely összeköti a North és a South Bridge-eket –, ezek valahogy sohasem tudtak kereskedelmi haszonként „beérni" a gyártó számára. Erre ismét jó példa az AMD platformon tavaly debütált, de elég hamar feledésbe merült SiS735-ös lapkakészlet, amely a nem megfelelő támogatottság miatt nem tudott elterjedni. Azonban, ha minden jól megy, a 645-ösökre nem ez a szomorú sors vár: mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy a legnagyobb alaplapgyártók már meg is jelentek az erre a lapkakészletre épített megoldásaikkal. Természetesen az SiS alapú rendszerek legnagyobb erénye mindig is a kedvező árfekvés volt, így ezeknél az alaplapoknál – majd látni is fogjuk – nem számolhatunk olyan gazdag felszereltséggel, vagy anyi extra szolgáltatással, mint a korábban tesztelt AMD-s lapoknál. Maga a chipset sem rendelkezik olyan extrákkal, mint a VIA KT333-as megoldása (ATA133, USB 2.0), de a 333 MHz-es DDR modulokat gond nélkül kezeli, és számunkra jelen esetben ez a mérvadó!

Tesztelési irányelvek

Az izzasztott proci egy 1,6 GHz-es volt. Mellette egy 333 MHz-es 256 MB-os Kingmax modult használtunk, amely 2,5-es CAS Latencyvel rendelkezett. Operációs rendszerünk még mindig a Windows XP volt, s a meghajtóprogramok is az épp elérhető legfrissebbek, mind az alaplapi lapkakészlet, mind az nVIDIA Detonator esetében. A BIOS-ban az összes lapnál meggyőződtünk arról, hogy ugyanazok a paraméterek szerepelnek-e minden kapcsolónál, s természetesen arra is odafigyeltünk, hogy a BIOS-ban beállítható, előre beépített „turbó módokat" deaktiváljuk. Az lapok „elméleti" teljesítményét, akárcsak a múlt hónapban az AMD-s hardverek esetében, most is a SiSoft Sandra 2002 segítségével mértük le, a „valós" tesztekhez pedig a 3Dmark 2001-et és a PCMark 2002-t hívtuk segítségül.
A tuningolhatóságot még mindig az alapbeállítások mellett végzett folyamatos FSB-növeléssel határoztuk meg. A kérdés az volt, hogy mekkora órajelen képes a rendszer önmagát letesztelni induláskor (POST). Egyetlen versenyzőnél kellett lemondanunk az ilyen irányú vizsgálódásokról, ugyanis az AOpen AX 45–V nem rendelkezett megahertzenkénti FSB-állítási lehetőséggel.

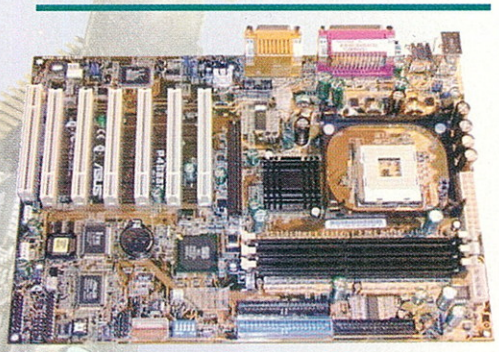
A konkurensekhez képest...

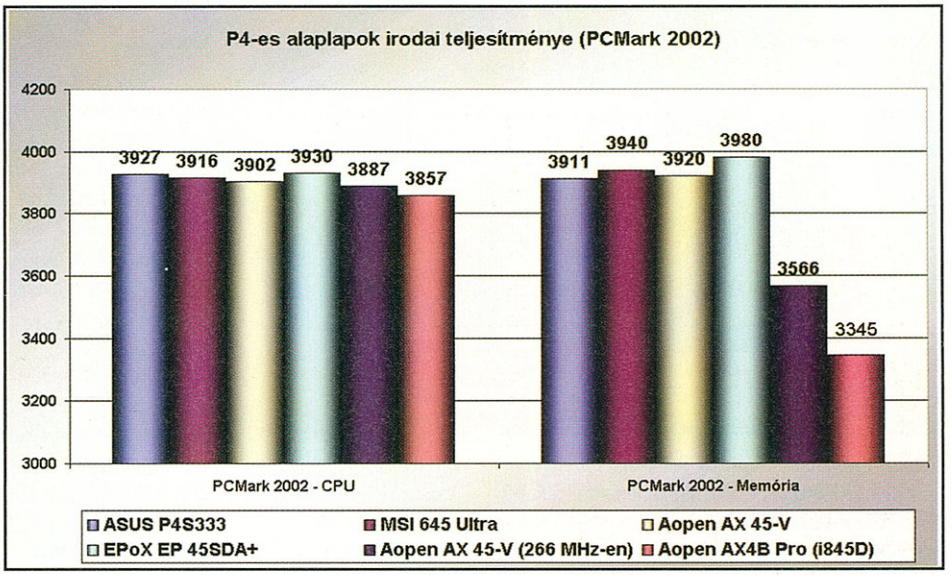
Ahogy azt a múltkor tettük, most is beillesztettünk a tesztalanyok eredményei mellé még két teljesítményadatot, mintegy viszonyításképpen. Segítségükkel arra próbáltunk meg választ találni, hogy milyen viszonyban áll a SiS645-ös sebessége a nagy rivális Intel i845D-hez képest. Hogy erre fényt derítsünk, az AOpen AX45–V-t 266 MHz-re állított memóriával futtattuk, eredményeit pedig összehasonlítottuk az i845D-s chipsettel szerelt AOpen AX4B Proéval. Az adatok figyelemre méltóak: az i845D, miközben a SiS645-tel szinte teljesen azonos sebességgel kezeli a CPU-t, a 266 MHz-es memóriával sokkal jobb eredményeket ér el, mint a konkurens lapkakészlet. Ez a játékteljesítményeken is meglátszik: 3Dmark 2001-ben nem sokkal marad el a 266 MHz-cel meghajtott RAM-okat használó i845-ös alaplap teljesítménye a 333 MHz-es SiS645-ösöktől.
Legvégül még egy érdekesség: akár az i845D-t, akár a SiS645-öt nézzük, ugyanabból a memóriamodulból mintegy 10 %-kal nagyobb sávszélességeket csalogatnak elő, mint a múlt hónapban tesztelt VIA KT266A vagy a KT333 lapkakészletek – legalábbis a SiSoft Sandra tanúsága szerint.

SiS645-ös alaplapok technikai áttekintése

	ASUS P4S333	MSI 645 Ultra	EPoX EP4SDA+	AOpen AX 45-V
Támogatott CPU-k	Socket 478-as P4-esek	Socket 478-as P4-esek	Socket 478-as P4-esek	Socket 478-as P4-esek
North Bridge	SiS645	SiS645	SiS645	SiS645
South Bridge	SiS961	SiS961	SiS961	SiS961
FSB	100–166	100–200	100–200	lépcsőzetes
POST	114 MHz	107 MHz	111 MHz	-
North Bridge ventilátor	nincs	nincs	van	nincs
Támogatott memóriák	DDR 200/266/333	DDR 200/266/333	DDR 200/266/333	DDR 200/266/333
AGP/PCI/CNR v. ACR	1/5/1	1/5/1	1/6/0	1/6/1
Maximális memória	3 GB	3 GB	3 GB	3 GB
Memóriafoglalatok	3	3	3	3
Összes USB	4	2	4	2
Ventilátor-csatlakozó	3	2	3	3
AGP patent	nem	igen	igen	nem
IDE-vezérlés	UDMA 33/66/100	UDMA 33/66/100	UDMA 33/66/100	UDMA 33/66/100
RAID	nem	nem	igen (HighPoint)	nem
IrDA port	igen	igen	nem	igen
Integrált LAN-vezérlés	nem	nem	nem	nem
Integrált hang	igen (C-media)	igen (Realtek)	igen (noname)	igen (Realtek)

ASUS P4S333



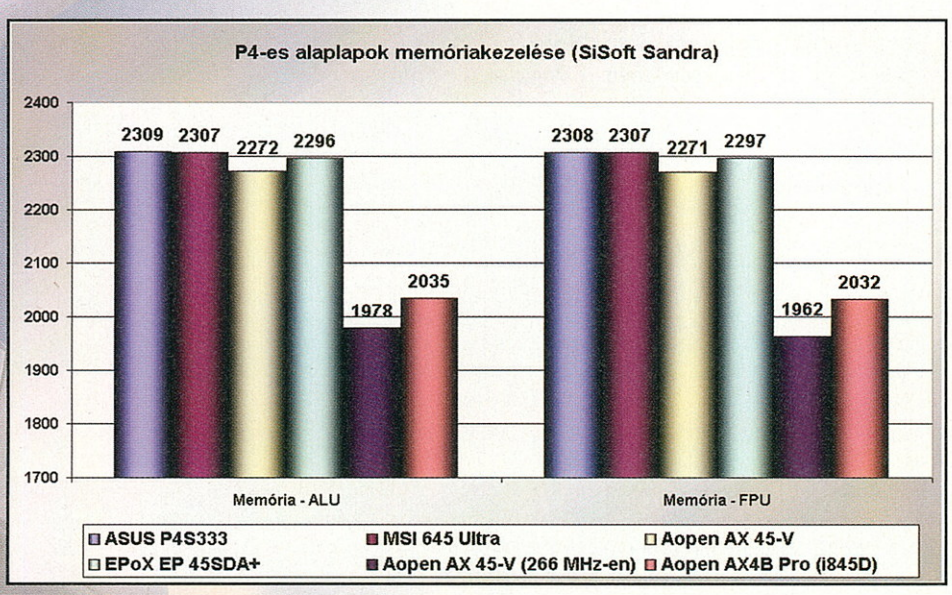


Amint már említettük, a piac eme szegmensében a minél alacsonyabb ár a döntő szempont, így ne várjuk, hogy a gyártók mindenféle földi jóval, extra kiegészítőkkel fogják kényeztetni a vásárlókat: a korábbiakban vizsgált AMD-s alaplapokhoz képest ugyanis még az egyébként gazdag felszereltségükről híres márkák „pakkjai" is spártainak tűnnek. Ha azonban csak és kizárólag a SiS645-ös lapokat szemléljük, nem is számít rossz felhozatalnak a P4S333-as dobozában a kézikönyv, a driver CD, a három sínkábel mellett fellelhető USB panel, a zacskóba zárt pótjumperek és az ASUS-matrica. Főként annak tükrében, hogy a CD-n hasznosabbnál hasznosabb segédprogramok várják, hogy feltelepítsük őket: a PC Cillin vírusirtó mellett egy windowsos tuning- és figyelőprogram (PC Probe), a DirectX 8.0, a Cyberlink programcsomag, a 3Deep monitorkonfiguráló és egy hangszerkesztő kapott helyet az A7V333-hoz hasonló elven működő, beszélő POST hibajelentőhöz.

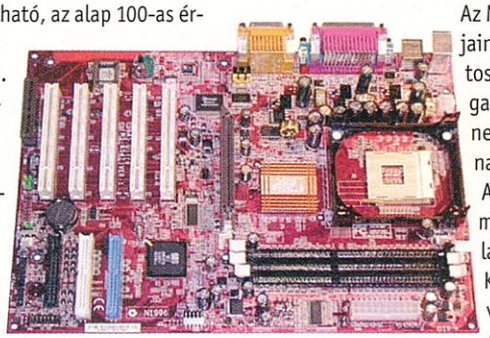
A lap feltűnően kis méretű, így nem meglepő, hogy minden lényeges csatlakozó és foglalat meglehetősen közel került egymáshoz. Azon túl azonban, hogy szerelésnél oda kell figyelni a kondenzátorokra és a már installált bővítőeszközökre, az alaplap kellemes elrendezésűnek mondható. Az AGP-n kívül 5 PCI, egy ACR és 3 DIMM foglalat került rá, olyan elemek kíséretében, mint az integrált hangchip (C-Media, hatcsatornás), az elmaradhatatlan ASUS I-Panel csatlakozó, az FSB-állítást BIOS-on kívül megoldó DIP kapcsolótábla és az SPDIF csatlakozó. Nem került viszont a lapra RAID- és LAN-vezérlő, a grafikus kártyát rögzítő patent, de – jó pont – ventillátort sem találunk a North Bridge fölött.

A BIOS-ba belépve a szokásos, átlátható elrendezésű menürendszer tárul a szemünk elé, amelyet az ASUS-nál már jól megszokhattunk. Az FSB MHz-enként állítható, az alap 100-as értéktől egészen 166-ig. Itt tekerhetünk a CPU és a DDR modulok feszültségértékén is, és itt kapcsolhatjuk ki/be az egész tetemes mennyiségű ébresztési funkciót is (a modemen, LAN-on, USB kapun, illetve a PS/2-n keresztül történő ébresztés választható). Mindenképp meg kell említeni a fejlesztők azon figyelmességét – nevesítve: ASUS EZ Plug –, hogy képessé tették az alaplapot egy normális, négytűs (alaphelyzetben az IDE eszközök áramellátását végző) csatlakozó fogadására, arra az esetre, ha nem rendelkeznénk speciális, P4-es lapokhoz fejlesztett táppal, amely a szokásos módon, két csatlakozón keresztül (az ismert 20 tűs és a kiegészítő négytűs segítségével) látja el az eszközt a működéshez szükséges árammennyiséggel.

Az ASUS P4S333 a tesztelt négy SiS645-ös alaplap közül a legmagasabb frekvencián POST-olt, sőt teljesítménye az alapbeállítások mellett is nagyon jónak mondható.



MSI 645 Ultra

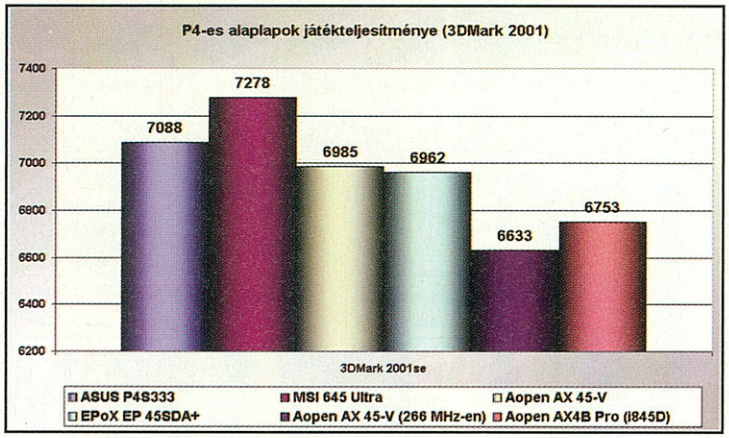


Az MSI mindig is hajlott arra, hogy alaplapjainak megnevezésére különböző hangzatos „Ultra" vagy „Turbo" kifejezéseket aggasson. A 645-ös esetében ez azonban nem puszta marketingfogás: ez az alaplap nagyon gyors!

A dobozában a fentebb leírt „puritanizmusnak" köszönhetően messze nem találhatunk annyi mindent, mint az AMD-s KT3 esetében – a szokásos dolgokon kívül csak egy matrica és egy D-Bracket panel hivatott a megelégedettséget fokozni a vásárlóban (már ami a külsőségeket illeti). Ráadásul a CD-n sincs akkora felhozatal, mint amekkora elvárható lenne: a Fuzzy Logic (tuning-) és PC Alert III (figyelő-) programokon túl nem sok használható anyaggal találkozhatunk rajta.

Az alaplap szerelhetősége azonban szerencsére kiegyensúlyozottabb képet mutat, mert bár az AGP és a DIMM slotok zavaróan közel vannak egymáshoz, az összes többi rész példásan letisztult design szerint lett megépítve (még a négytűs, 12 voltos ATX csatlakozó is a szélén helyezkedik el!). A szokásos 3 DIMM, AGP, 5 PCI bővítőhely mellett egy CNR csatlakozót is találunk itt, az integrált Realtek hangchip társaságában. Az előző SiS645-ös versenyzőhöz hasonlóan itt sem találkozunk RAID-, vagy LAN-vezérlővel, sőt itt még a DIP tábla is lemaradt, és ventillátorcsatlakozókból is csak kettő van. Dicséretes viszont, hogy a North Bridge hűtését megoldották pluszventilátor nélkül, és 3D-s kártyarögzítő is került az Advanced Graphics Port végére.

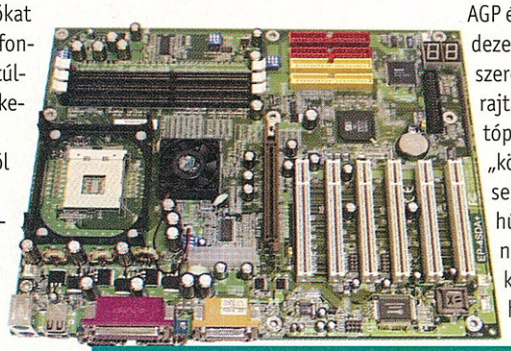
A sokféle ébresztési metódus ismerete mellett jóval érdekesebb dolgok is kerültek a 645 Ultra BIOS-ába. Beállíthatjuk például, hogy mi történjék abban a mindenki által ismert kellemetlen esetben, amikor a táp áramszolgáltatása egy pillanatra megszűnik (teszem azt, áramszünet következtében). Ilyenkor korántsem tesz jót a rendszer alkatrészeinek egy hirtelen leállás/újraindulás, ezért is nagyon kellemes újítás, hogy ezen kapcsoló segítségével megakadályozhatjuk a nem kívánt hirtelen rebootot. Energiatakarékossági szempontokból lehet továbbá érdekes az a lehetőség, hogy a nem használt PCI és DIMM slotokat akár „áramtalaníthatjuk" is. Nem tetszett viszont az, hogy riasztásügyileg (milyen beavatkozás történjék a CPU vagy a rendszer esetleges túlhevülése esetében) semmi nem konfigurálható a BIOS-ban. Persze ez nem azt jelenti, hogy a 645



Ultrában megsülnek a procik (a P4-ekre ez egyébként sem jellemző), de okozhat kellemetlenségeket a beállítási lehetőségek hiánya. A konkurens lapoknál már elterjedt DDR-, vagy AGP-feszültségszabályozás lehetősége pedig szintén kimaradt.
Az eddig leírtakból kitűnő „vegyes" képet az alaplapról azonban abszolút pozitív irányba billentik a teljesítményteszteken elért eredményei: bár az általános és az irodai mérések esetén nem tudott elszakadni a többiektől, a játékteljesítményre utaló 3Dmark 2001-es tesztet kimagasló értékekkel nyerte meg. Üröm az örömben, hogy tuningra korántsem annyira alkalmas, mint játékra – a MHz-enként léptethető, 100-tól 200-ig terjedő FSB-skálán csupán 107 MHz-ig tudtunk eljutni.

EpoX EP4SDA+

Az alaplap dobozában egy kiegészítő USB panelt találhatunk, rajta kívül csak a szokásos tartozékok köszönnek vissza ránk: három sínkábel (egy a kislemezhez, egy ATA33-as szabványú és egy ATA100-as a HDD-hez), kézikönyv és CD. Ez utóbbi, jó EPoX-os szokásokhoz híven tartalmazza a Norton Antivirus legfrissebb verzióját, a GHOST-ot, a drivereket és egy lejátszóprogramot.
A szerelést kissé megnehezíti, hogy a 20 tűs ATX csati elég zsúfolt, nehezen hozzáférhető helyre került, és az IDE csatlakozókat leszámítva minden fontosabb részegység túlzottan közel helyezkedik el egymáshoz.
Jobb hír, és igazából jóval fontosabb is, hogy találhatunk viszont RAID vezérlőt (HighPoint), és ezenkívül olyan extrákkal is ellátták, mint a grafikus kártyát rögzítő patent, az integrált hangvezérlő (noname AC'97 szabványú sztereó hangchip), vagy a számsoros diagnosztikai LED (amely szintén EPoX sajátosság).
A bővítőhelyek listája egyébként a 6 PCI slotnál tér el az átlagostól, a 3 DIMM és az AGP természetesen alapfelszerelésnek számít.
Szintén EPoX-jellegzetesség (vagy inkább betegség), hogy a BIOS-ban rengeteg fölösleges dolog is kalibrálható. Ezek picit rendszertelenné, nehézkessé teszik a menürendszer kezelését, pedig van itt néhány valódi érdekesség is. Ilyen például az a beállítási lehetőség, hogy HDD-nk mikor álljon át energiatakarékos módba, hogy kitehetjük a bootképernyőre a PC Health státust, illetve, hogy külön rendszer-hőmérsékletértéket rendelhetünk hozzá a riasztáshoz és a kikapcsoláshoz. Állítható továbbá az AGP, a CPU és a DIMM-ek feszültségértéke (a stabil működéshez, valamint a tuningoláshoz is jól jöhet), az FSB MHz-enként, és egy sor ébresztési funkció is. Mivel a SiS645 lapkakészlet nem támogatja az ATA133-as szabványt, a tesztelt P4-es lapok közül egyedül az EP4SDA+-ról mondható el, hogy RAID vezérlője révén képes az ilyen IDE eszközök kezelésére.
Teljesítménye inkább az irodai alkalmazások területén figyelemre méltó, tuningolhatósága korrekt.



AOpen AX 45–V

Az AX 45–V felszereltsége legpuritánabb a mezőnyben, gyakorlatilag semmilyen extra kiegészítőt nem csomagolnak hozzá. Valamelyest ellensúlyozza ezt a hibát, hogy a CD-re viszont egyedülállóan sok hasznos program került. A teljes lista felsorolásától eltekintenék, ám mindenképp kiemelném a Norton Antivirust és a Norton Crashguardot.
A szerelés szempontjából is jól vizsgázott, mert bár meglehetősen kis méretű, és ennek következtében néhány elem elég közel van egymáshoz (például az AGP és a DIMM-ek), mégis jól elrendezett, a lehetőségekhez képest jól szerelhető. Ugyan nem található rajta RAID csatlakozó, biztosítópatent, vagy LAN-vezérlő, ám a „kötelező" integrált hangchip itt sem hiányozhat. A North Bridge hűtését megoldották ventillátor nélkül, ami már csak az esztétikai szempontokat tekintve is helyes döntés volt – a fekete NYÁK-on lévő ezüstszínű hűtőborda így néz ki igazán jól. A lapon a szokásos bővítő helyeken kívül (AGP, 6 PCI, CNR, 3 DIMM) találhatunk még infracsatlakozót és Dr. LED aljzatot (panelt sajnos egyik szolgáltatás kihasználásához sem mellékelnek).
A BIOS-ban kevés, de valóban szükséges dolog állítható be – rendszerezve, áttekinthetően. Itt mutatkozik meg egy nagyon nagy hibája a lapnak, nevezetesen az, hogy az FSB nem szabályozható MHz-enként, csak előre beállított lépésekben. Ráadásul a 333 MHz-es RAM modulokhoz igazított 166 MHz-es memória-sávszélesség csak két kontextusban szerepelt a választható lehetőségek listáján: vagy 100 MHz-es FSB-hez rendelve, vagy pedig 133-ashoz. A többi alaplapban átlagosan 110 MHz környékéig feltupírozható 1,6 GHz-es P4-esünk természetesen meg sem mukkant 133-on, így csupán két lehetősége marad az AX 45–V-ben tuningolni vágyóknak: vagy lemondanak a 333-as RAM-ok kínálta előnyökről, és akkor próbálkozhatnak a 100 és a 133 közötti néhány értékkel is, vagy felhagynak a túlhúzási kísérletekkel.
Az egyenlő feltételek között elvégzett mérések tanúsága szerint az alaplap sebessége átlagosnak mondható.

Összegzésként

A felhozatalból egyértelműen kiemelkedik az ASUS megoldása, a P4S333. A többi alaplaphoz képest jól felszerelt – ha az AMD-s megoldásokkal nem is vetekedhet ezen a téren – használható plusszolgáltatásokat kínál, ráadásul mindezt jó teljesítmény és tuningolhatóság mellett. Az MSI 645 Ultrája jól felszerelt, és az SiS-es lapok között igencsak jól megállja helyét a teljesítmény tekintetében. Az EPoX EP4SDA+ a tesztelt hardverek közül egyedül kínálja az ATA133-at HighPoint RAID-vezérlőjének köszönhetően, és hibái ellenére még az AOpen AX 45–V-t is nyugodt szívvel választhatja az, aki egy jól szerelhető, korrekten működő P4-es alaplapot szeretne, főleg ha jó áron tudunk majd hozzájutni itthon is (e termék ugyanis egyelőre még bevezetés alatt áll). Minden szempontot figyelembe véve a jelenlegi SiS645-ös felhozatalból mi az ASUS P4S333-at javalljuk megvételre.

Boe

Köszönet

A teszt elkészítéséhez nyújtott segítségéért ez úton mondunk köszönetet az AMP Computersnek!

SiS645-ös alaplapok értékelése

	ASUS P4S333	MSI 645 Ultra	EPoX EP4SDA+	AOpen AX 45–V
webcím:	http://www.asus.com.tw	http://www.msi.com.tw	http://www.epox.nl/	http://english.aopen.com.tw/
Hazai forg.	Pilot Comp	Kelly-Tech	Herta	még nincs
Telefonszám:	351-2338	350-1246	322-2232	–
Ára (nettó):	24 400 Ft	27 300 Ft	34 920 Ft	bevezetés alatt
Pro:	▪ viszonylag jó felszereltség ▪ okos plusszolgáltatások ▪ tuningbarát ▪ jó teljesítmény ▪ sok szoftver	▪ széles körű kényelmi és funkcionális szolgáltatások ▪ nagyon jó teljesítmény	▪ RAID (ATA133) lehetőség ▪ megfelelő teljesítmény értékek és tuningolhatóság	▪ sok szoftver ▪ jó szerelhetőség
Kontra	▪ néhány alapvető „extra" azért lemaradt róla	▪ néhány alapvető funkció hiánya ▪ nem túl tuningbarát	▪ kevés kényelmi extra	▪ puritán felszereltség ▪ lépcsős FSB-állítás
Százalék	89 %	88 %	86 %	84 %

ABIT

Your Reliable Partner

www.abit.com.tw

SZERETED A FOCIT?

Football fever

Mi is.

Az idő értékes, főleg a futball VB alatt.
Az ABIT mindig arra törekszik,
hogy a legjobb alaplapokat gyártsa.
Stabil és nagy teljesítményű alaplap mellett ugyanis
sokkal több időd marad, hogy a focit nézhesd.

BD7II

IT7 MAX Series

AT7 MAX Series

Mycom

Mycom

Tel:06-1-204-4544/06-1-204-5444

Fax:06-1-204-7444

E-mail:mycom@mycom.hu

http://www.mycom.com.hu

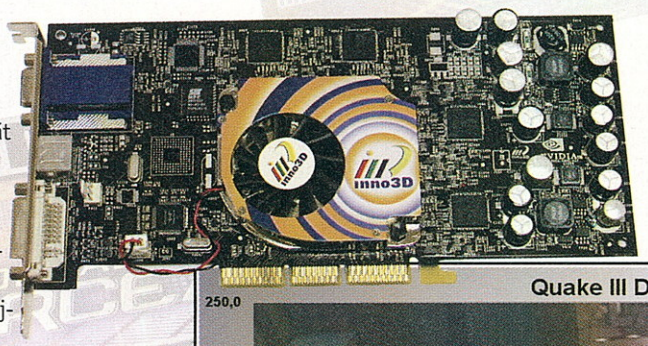
GameStar

GEFORCE4 GRAFIKUS VEZÉRLŐK TESZTJE

AZ UTOLSÓ HÍRHOZÓK

Alig néhány héttel a GeForce4 bemutatása után hazánkba is megérkeztek az első komolyabb vezérlők. Az előző hónapban már bemutattuk a könnyedebb változatokat, ám az MX típusok azóta sem értek el számottevő sikereket. Most itt az idő, hogy megtudjátok, érdemes-e spórolni a GeForce család legfrissebb alfajára, vagy inkább várjunk az újabb lehetőségekre.

Nemrégiben megjelent cikkünk után sokan megkerestetek minket azzal a kérdéssel, hogy akkor most érdemes-e beruházni GeForce4-es MX kártyákba, vagy „rendes" GF4-eket kell venni? A választ egyik esetben sem tudtam teljes biztonsággal megadni. Ez egy igen bonyolult kérdés. Mint láthattátok, rengeteg tényező szabja meg, hogy kinek melyik vezérlő a legmegfelelőbb, a „legjobb" választást szinte teljesen lehetetlen elérni. Tegyük fel, hogy vásárolsz egy grafikus kártyát, és meg is vagy vele elégedve. Aztán eltelik két hét, hozzászoksz, eltelik még három hét, már nem is veszed észre a különbségeket a régi és az új között, és így tovább. Alig másfél-két hónap leforgása alatt pedig megérkeznek azok a játékok, amelyek már közepes minőségen is elkezdenek szaggatni. Ebből csak arra lehet következtetni, hogy nem tudsz olyan hardverbe beruházni, amely megfelelő ideig megállná a helyét. Ez főleg a gyengébb típusokra igaz. Ide tartozik az MX is, ami ugyan jó vétel, de nem eléggé időtálló. A következő kérdés, hogy érdemes-e annyival többet költenem, hogy valamivel hosszabb élettartamú grafikus kártyát szerezzek? Nézőpont kérdése. Ha valaki mindig a legújabb játékokkal játszik, és folyamatosan a legszebb minőségben akarja szemlélni az eseményeket, annak bizony inge-nadrágja is rá fog menni a fejlesztésekre. Ma alapvetően a processzor, a memória és még jó néhány alkatrész határozza meg a teljesítményt, nem érdemes rögtön a legdrágább grafikus megjelenítőt megvásárolni, ha nincs meg a kellő alap. Vagyis semmiképp se vegyél GeForce4-et egy 800 MHz körüli géphez, mert semmivel sem lesz szebb, illetve jobb a képe, sőt még gyorsabb sem lesz, mint mondjuk egy GeForce3 (ez persze nem teljesen igaz, hiszen valamilyen szintű sebességnövekedést azért érzékelni fogsz, csak éppen ezen a szinten már a processzor lassítja a grafikus megjelenítést, tehát a gyorsulás minimális lesz). Először mindenkinek mérlegelnie kell, és belátnia, hogy nem az a lényeg, hogy minél nagyobb szám legyen ráírva kártyánk dobozára...



Minden GeForce4-re igaz...

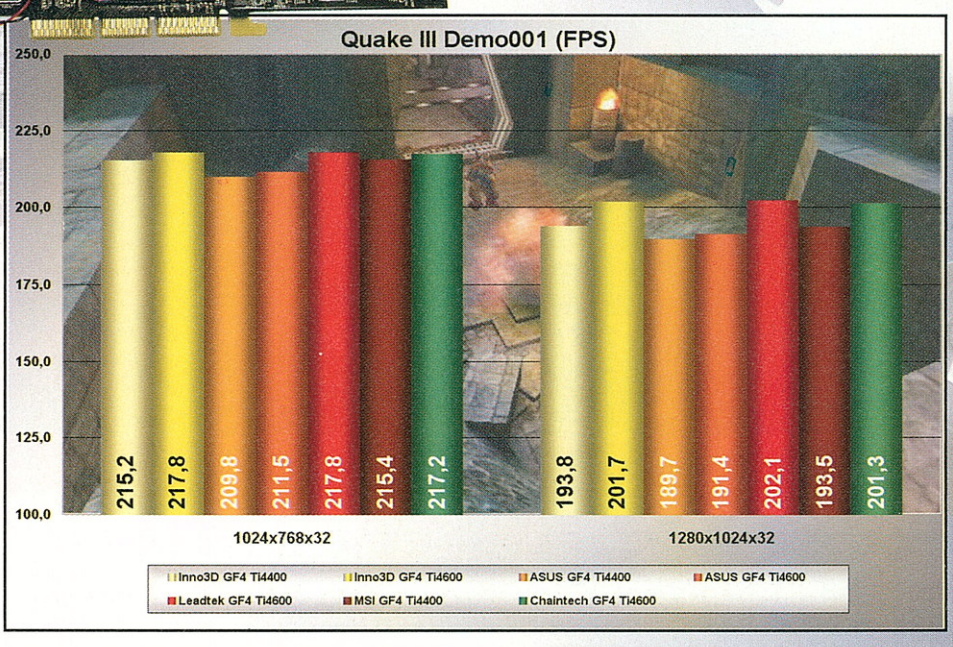
A rögtönzött „KV-rovatocskám" ☺ után térjünk rá a tesztre, ahol némileg különböző, ám nagyon sok mindenben hasonlító termékeket vetettünk össze. Most azokról a dolgokról ejtek néhány szót, amelyek gyakorlatilag teljesen megegyeznek az egyes alanyoknál. Mindenekelőtt a méretekről szeretnék „szólni". Mint tudjátok, az nVIDIA már jó ideje bekebelezte a 3dfx céget (ők is főleg grafikuschip-gyártók voltak, a hardvertörténelem talán legsikeresebb kártyájával, a Voodoo1-gyel örvendeztették meg a játékos társadalmat). Az ő legutolsó, forgalomban is megvásárolható termékük a Voodoo5-ös volt, amelynek mérete jóval meghaladta az akkori aktuális kártyákét. Rengeteg baj is volt ezekkel, mivel nagyon sokak házába csak alig, vagy egyáltalán nem lehetett belepaszírozni. Azt nem lehet tudni, hogy mennyi köze van a 3dfx volt mérnökeinek ahhoz, hogy az nVIDIA legújabb vezérlőinek mérete is így alakul, de az biztos, hogy elég „tekintélyt parancsolóak" lettek ☺. A kisebb méretű gépházakkal minden bizonnyal meggyűlik majd a bajuk a tisztelt felhasználóknak, ha egy teljes értékű GeForce4-et (Ti4400, vagy Ti4600) akarnak majd beletuszkolni. Mind a hét tesztalany megegyező mélységgel rendelkezik, ami hozzávetőlegesen 215 mm-t jelent. (Érdemes méregetni kicsit a saját házadban is, hogy meddig is érne az ominózus vezérlő... sokan biztosan meglepődnek majd!) Ezt a méretnövekedést mi nem tudtuk mire vélni, hiszen első blikkre semmilyen látható oka nincs.

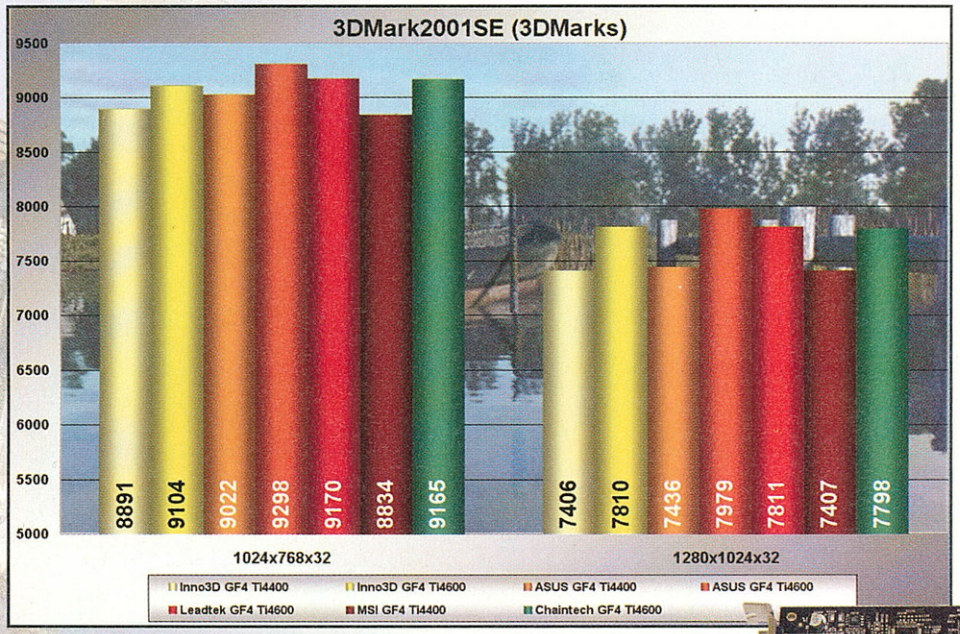
További „aprócska" hasonlóságok, hogy mindegyik típus maximálisan a 4-szeres AGP-t támogatja, ám ez valószínűleg a következő változatoknál már változni fog (hiszen hamarosan debütál az alaplapokon az AGP 8x!). A hét tesztelt eszköz mindegyikén 128 MB DDR memória található, ami jelen esetben még nem igazán szükségszerű. Elképzelhető, hogy néhány hónapon belül már alapkövetelmény lesz egyes alkotásoknál, ám ma még szinte semmi és senki nem használja ki ezt a mennyiséget. Egyezők még a vezérlők kivezetései, vagyis mindegyiken (!) találhatunk sima analóg, DVI, valamint TV-Out csatlakozásokat. Ezek a magasabb kategóriás GeForce4-ek alapfelszereltségei, ami azt sejteti, hogy a DVI a nagyvilágban és a tengerentúlon egyre kedveltebb lesz (hiszen alig néhány hónapja ez még különlegességnek számított).

Egyelőre ennyit érdemes tudni, és most pedig lássuk, hogy egyenként miben is különböznek korunk „legizmosabb" szörnyetegei!

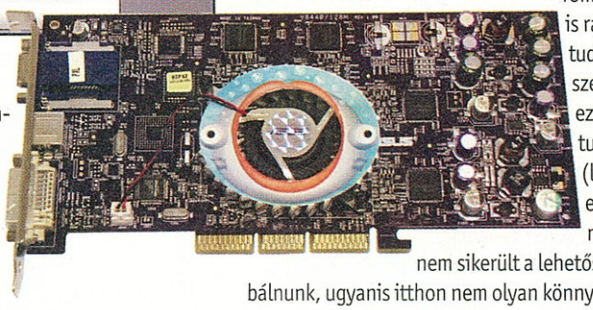
Inno3D Tornado GeForce4 Ti4400 és 4600

Bizonyára sokan ismeritek a szinte teljes névtelenségből egyik napról a másikra „berobbant" Inno3D-t,



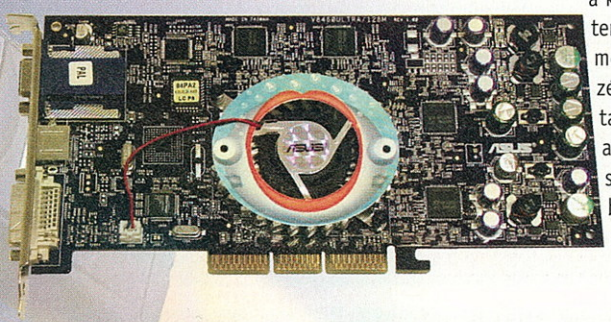


amely folyamatosan újabb és újabb lehetőségekkel árasztja el a számítógép-tulajdonosokat. Jelen esetben legfrissebb grafikus vezérlőivel, a GeForce4 Ti 4400-zal és 4600-zal volt dolgunk. Azért vesszük ezeket egy kalap alá, mert ez a két típus gyakorlatilag alig tér el egymástól. Lássuk, mik a hasonlóságok: a teljesen azonos NYÁKlapok között csak a jobb felső sarokban van különbség, ahonnan lehagytak némi vezérlést a 4400-asról. Amint jól látható, a ventilátor-borda kombináció szintén megegyezik. Egyik sem hűti a memóriákat (ami szerencsére a4600 esetében sem jelent különösebb problémát – kicsit jobban melegszik, de nem vészes, és működési hiba egyszer sem lépett fel). Mindkét kártyán található egy plusz ventilátorcsatlakozó, ha netán úgy döntenél, hogy extra hűtéssel is ellátod őket. Mindkét eszköz remekül működik, képminőségük megfelel a nagy átlagnak. Dobozukban is megegyező extrákat lelhetünk, amelyek a következők: egy leírás, egy DVI–analóg átalakító (aminek köszönhetően akár két fénycsöves monitort is köthetünk a kártyákra, és a Detonatorokban a GF4-ek esetén automatikusan kapcsolható nView segítségével kihasználhatjuk a szélesebb desktop előnyeit), egy S-Video–RCA átalakító, egy RCA hosszabbító, valamint egy, az Innotól már jól megszokott egéralátét. A mellékelt öt CD-n különféle teljes programokat (egy játék, szoftveres DVD lejátszó, videó szerkesztő, stb.) és a meghajtókat találhatjuk. Az igazi extra meglepetés mégis az, hogy ezeknek a vezérlőknek hihetetlenül alacsony az áruk – legalábbis a hasonló képességekkel megáldott versenytársakéhoz képest. Teljesítményük hozzávetőlegesen megegyezik az azonos súlycsoportba tartozókkal (vagyis a 4400-as a 4400-asokkal, a 4600-as a 4600-asokkal van egy szinten), és a mellékelt extrák tekintetében sem maradnak alul. Ha esetleg úgy tervezted, hogy GeForce4-es grafikus kártyát vásárolsz, mindenképpen vedd számításba az Inno3D-t!



ASUS GeForce4 V8440 és V8460

Természetesen az ASUS kártyák sem maradhatnak ki a tesztelt eszközök közül. A cég legfrissebb kereskedelmi forgalomban kapható termékei a V8440 és a V8460. Ezek is nagyon hasonlítanak egymásra, akárcsak az imént említett két Inno3D-s kártya. A nevekből jól kivehető, hogy a V8440 a GeForce4 4400-at, míg a másik a 4600-as típust jelenti. Vagyis a nagyobb számmal fémjelzett termék valamivel gyorsabb, mint a kistestvér. Külső kialakításukban szinte teljesen megegyeznek, csupán a jobb felső sarkukban lelhető fel némi differencia. A közepesnél valamivel nagyobb hűtőborda nem éri el a memóriákat, vagyis ezeket a típusokat nem tuningolásra fejlesztették ki (ellentétben néhány vetélytárssal). A szokásos csatlakozások ezeknél a kártyáknál is megtalálhatóak. Itt említem meg, hogy az ASUS-nak hamarosan megjelenik a következő GeForce4-es vezérlőcsaládja (ha úgy tetszik), amelynek tagjai ugyan nem lesznek gyorsabbak a jelenleg tárgyalt két változatnál, viszont megkapják a Deluxe titulust. Ebből többen kitalálhattátok már, hogy ezek lesznek a cég által fejlesztett vezérlők csúcsai, hiszen azokon már kialakítanak videobemenetek és egyéb csatlakozási extrákat is (sajnos még nem tudni pontosan, hogy mit). Ami tuti: egy teljesen új bordát kapnak, már a memóriákat is lefedi.



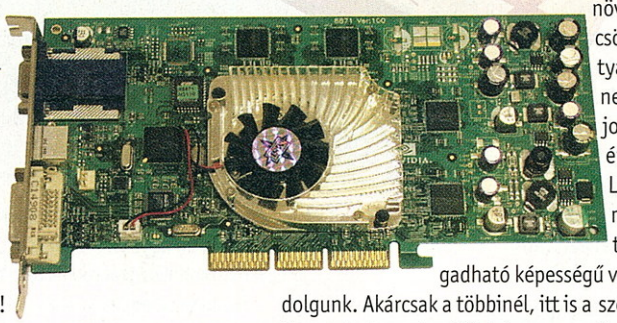
A két kártya dobozában szintén megegyező érdekességeket találhatunk, ami egészen pontosan egy leírást, 5 CD-t (meghajtók, ASUS DVD – szoftveres DVD-lejátszó, jó néhány játékdemó és teljes program), valamint két csatlakozót. Az egyik nem annyira érdekes, „csupán" egy sima S-Video–RCA átalakító. A másik viszont felkeltette az érdeklődésünket. Néhány kártyához adtak DVI–analóg átalakítót, aminek köszönhetően két monitort is rákötthettünk a gépre. Az ASUS csomagjában azonban egy ennél érdekfeszítőbb kiegészítésre bukkantunk, hiszen ez az elosztó kihoz a DVI-ból egy analóg kimenetet, de meghagyja magát a DVI részt is. Vagyis „megszületik" a már említett analóg kapcsolat, de nem a DVI feláldozásával. Így elméletileg akár három megjelenítő is rákötthető, ám tudomásunk szerint a kártya ezt már nem tudja kezelni (legalábbis egyidejűleg nem). Sajnos nem sikerült a lehetőséget kipróbálnunk, ugyanis itthon nem olyan könnyű digitális DVI csatlakozóval rendelkező monitort találni. Összességében elmondható róluk: remek kártyák, ám megmaradt egy hatalmas hátrányuk, amiből az ASUS termékpolitikájának köszönhetően sokáig nem is fognak kilábalni. Sajnos az áruk igen borsos, legalábbis a kezdetekben. Elképzelhető, hogy néhány héten belül már sokkal emberibb árcédulával láthatjuk viszont, ám addig nem érdemes rögtön ezekbe beruházni. Persze, akinek az ASUS a gyengéje, az most sem fog csalódni!

Leadtek Winfast GeForce4 Ti A250 Ultra TD (Ti4600)

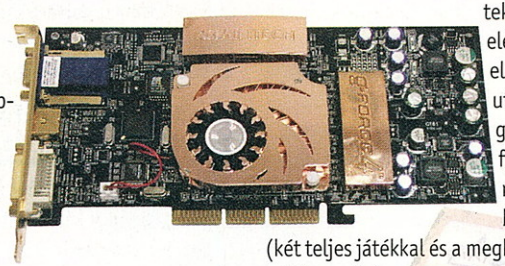
A Leadtek mindig is híres volt arról, hogy különleges hűtőivel káprázatja el a vásárlókat. Ez most sincs másképp. A *képen* jól látható, hogy az igen vaskos bordára két ventillátor is került, ami kicsit a Voodoo 5-ös korszakot idézi (az volt ugyanis az első olyan, otthoni számítógépekbe tervezett kártya, amelyre alapból két ventilátort szereltek – abban az esetben azonban két chipet is hűteni kellett, szemben az itt felszerelt eggyel). Ez a borda gyakorlatilag a lehető legnagyobb területet lefedi, sőt még a hátlapra is átnyúlik egy ugyanakkora „fémdarab". A két hűtőbe szivacsszerű anyagot is tettek, amin a por nem, vagy csak alig képes áthatolni. Így jóval kevesebb az esélye annak, hogy a ventilátorok tönkremenjenek. Használata közben az egész borda fölmelegszik, ezért nagyobb felületen képes levezetni a hőt. Az biztos, hogy ha a kártyát esetleg tuningoljuk, akkor ez a ventillátor–borda kombináció minden versenytársat felülmúl! A dobozában némi visszafogottságot tapasztalhatunk, hiszen csak 3 CD-t (két teljes játék és egy driver/szoftver lemez) és három kábelt találhatunk (S-Video–RCA átalakító, S-Video, RCA hosszabbító). Kicsit borsos árának ellenére is ajánljuk, hiszen remekül szerepelt a tesztek alatt, és a hűtése valóban teljesen egyedi.

MSI G4 Ti4400-VTD (MS-8871)

Az MSI-féle GeForce4-es jelen esetben egy közepes ár- és teljesítménykategóriába tartozik, hiszen „csupán" a Ti4400-as lapkával lett megáldva. Ez hozzávetőlegesen annyit tesz, hogy valamivel lassabb, mint a nagytestvér (ahogy az a *grafikonokból* több helyen is kivehető). Alakjában szinte teljesen megegyezik az nVIDIA referenciakártyájával. Az alapvető hűtőborda került rá, aminek „tetejére" egy áttetsző műanyag réteget szereltek fel. Valószínűleg az illesztési egyenetlenség miatt ez elég zajosra sikeredett (de elképzelhető, hogy egy későbbi szériában már kijavítják/kijavították). Szemmel látható, hogy a Samsung gyártmányú memóriákat csak a ventillátor szele hűtheti, ám ennél több nem is indokolt (hiszen hosszas használat után is csak alig melegedett fel). A *képen* látható, hogy a hűtőventilátor csatlakozója mellett van egy másik konnektor (kicsit balra feljebb), amelyre egy másikat is köthetünk (ha esetleg valaki a tuningoláskor úgy dönt, hogy komolyabb hűtést szerel a vezérlőre). Érdekessége, hogy a szokványosnak tűnő TV-Out jelen esetben bemenetként is szolgál!

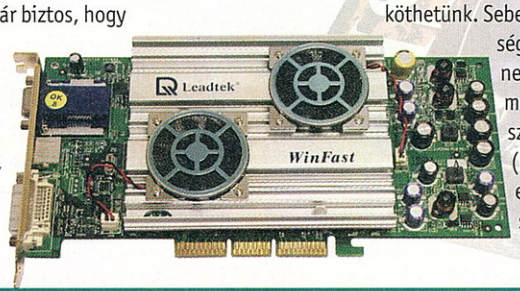


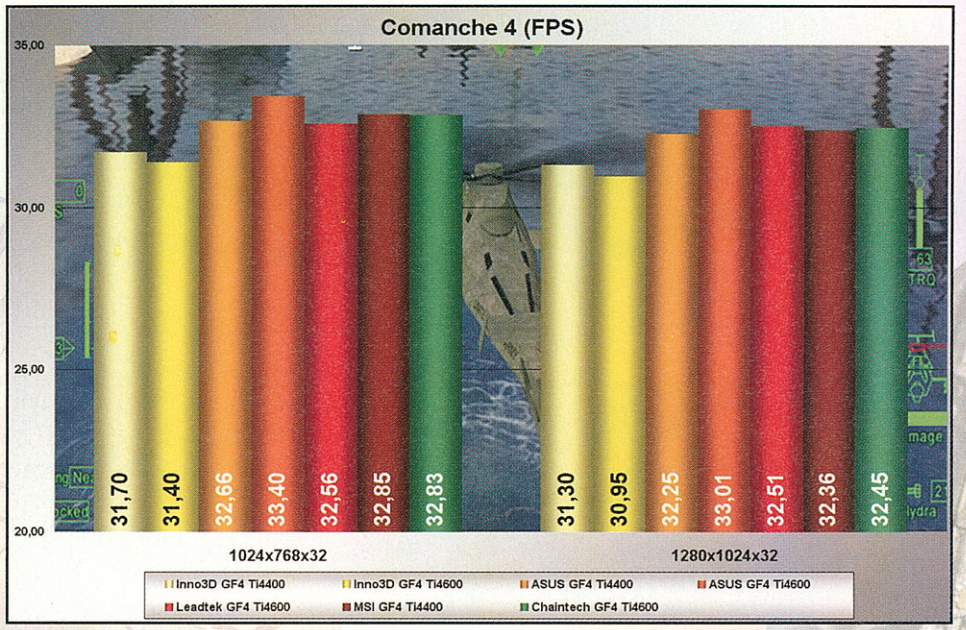
A hozzá adott kábel és a kialakítás segítségével ugyanis ki-, illetve bemeneti jeleket is küldhetünk a kártyának! Ez azonban még mindig nem minden. A megszokottnál is bőkezűbb volt az MSI, hiszen dobozában az imént említett csatlakozón kívül egy S-Video hosszabbítót, és nem kevesebb, mint 8 CD-t is találhatunk. Ezeken több teljes játék, szoftveres DVD-lejátszó és még további remek programok sorakoznak. A GeForce4-ek között elég korrekt ára van, így mindenképp jó vételnek mondható!



Chaintech GeForce4 Ti4600 A-GT61

A Chaintech már jó ideje azon fáradozik, hogy termékeit ne csak belső, hanem külső értékeik alapján is feltűnővé varázsolja. Az már biztos, hogy ez a GeForce4-es a legjobb példa erre. A kivezetéseknél jól látható aranyozott kidolgozás szinte teljesen egyedinek számít, nem is beszélve a hűtőborda szintén feltűnő színezetéről. Ez persze nem növeli, vagy csökkenti a kártya értékét, nem lesznek jobbak a mérési értékei sem. Lényegében most is egy teljesen elfogadható képességű vezérlővel van dolgunk. Akárcsak a többinél, itt is a szokásos három kimenettel szembesülünk (egy normál monitor, S-Video, valamint egy DVI kimenet). A ventilátor–hűtőborda kombináció itt is remek szolgálatot tesz. A kártya elő-, illetve hátlapjára került memóriákra is tettek bordákat, így azok is elég jó „védelemmel" lettek ellátva. Hosszas használat után sem melegszik túlságosan, és a tesztek folyamán a tuningolást is remekül viselte. Dobozában találhatunk 3 CD-t (két teljes játékkal és a meghajtókkal, DVD-lejátszóval és egyéb hasznos programokkal), egy leírást, egy S-Video elosztót, valamint egy S-Video hosszabbítókábelt. Ezenfelül még egy DVI–analóg átalakító is van benne, aminek köszönhetően két monitort is rákötheténk. Sebességével és képminőségével semmilyen gond nem volt, egyértelműen megállja a helyét, és viszonylag elfogadható (legalábbis a GeForce4-ek között) árának köszönhetően elég jó vételnek tartjuk.





Hát ez nem az, amire számítottam...

A méréseket egy 1800 MHz-es Pentium4-es számítógépen végeztem el, 512 MB memória kíséretében. Amint láthatjátok a *grafikonokból*, elég jó eredmények születtek az összes kártya esetében. Azonban mégsem olyan óriási az eltérés a GeForce3-ak és ezen típusok között. Ráadásul nem is túlzottan különböznek egymástól ezek a kártyák, ami további következtetések levonására ad lehetőséget. Az biztos, hogy remek termékekről van szó, ám igazából nem sok minden indokolja, hogy megvásároljuk őket. Egy ideig biztosan „eltartanak" minket, azt a tényt azonban nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy az nVIDIA már hírt adott arról, hogy augusztus vége körül jönnek a legújabb lapkák, amelyeket egyelőre csak NV30-asoknak neveznek. Ezek elméletileg és gyakorlatilag is fejlettebbek, mint azok a vezérlések, amiket a Microsoft-féle Xbox játékkonzolban fellelhettek. Ezzel a tudattal könnyen össze lehet rakni a teljes képet: ha az nVIDIA alig egy háromnegyed évig tartja úgymond életben a GeForce4-es családot, akkor minden bizonnyal ők is sejtik, hogy ez már nem elég az embereknek. Azt sajnos még nem lehet megmondani, hogy milyen meglepetésekkel rukkolnak elő. Szerény véleményem az, hogy ma, aki teheti, nyugodtan beruházhat egy negyedik generációs kártyába, ám, akinek kicsit szűkebbre szabott a „kedve", annak teljes mértékben megfelelő a GeForce3-as család valamely képviselője. Ezeknek már eléggé elfogadhatóak az árai, így sokan hozzájuthatnak. Az nVIDIA szépen csendben még azt is elmondta, hogy a GeForce elnevezés véget ér ezzel a csoporttal. Az NV30-nak még nem találtak ki, vagy nem árulták el a frappáns, figyelemkeltő, jól csengő nevét, de az biztos, hogy a negyedik generációs kártyák voltak a GeForce-ok utolsó képviselői...

ZeroCool

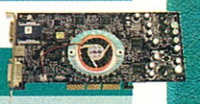
Értékelés

	Inno3D Ti4400	Inno3D Ti4600	ASUS Ti4400	ASUS Ti4600	Leadtek Ti4600	MSI Ti4400	Chaintech Ti4600
Cég	Expert Computer Kft.	Expert Computer Kft.	Pilot-Comp Kft.	Pilot-Comp Kft.	Kelly-Tech	Pilot-Comp Kft.	ASBIS Magyaro. Kft.
Telefon	350-3357	350-3357	321-0408	321-0408	350-1246	321-0408	236-1000
Ár	64 000 Ft + Áfa	84 000 Ft + Áfa	84 900 Ft + Áfa	117 900 Ft + Áfa	110 000 Ft + Áfa	79 900 Ft + Áfa	100 000 Ft + Áfa
Pro	▪ sok extra ▪ elég olcsó	▪ jó ára van	▪ jók a mérési eredményei	▪ jelenleg a legjobb GeForce4-es	▪ remek, egyedi hűtés ▪ jól tuningolható	▪ ki-bemenet, ▪ elfogadható ár	▪ egyedi küllem
Kontra	▪ gyenge hűtés	▪ gyenge hűtés ▪ alig tuningolható	▪ kicsit drága	▪ drága	▪ kicsit borsos az ára	▪ gyenge hűtés ▪ túl hangos	▪ lehetne gyorsabb is
Százalék	87 %	90 %	90 %	95 %	94 %	89 %	92 %

HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

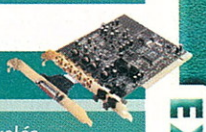
3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Értékelés
NEW 1.	ATI Radeon 8500 64 MB DDR + TV	95 %	42 900 Ft	2002. 03	www.ati.com	Nagyon jó ár/teljesítmény viszony
Update 2.	Inno3D GeForce3 Ti 200	89 %	26 200 Ft	2002. 04	www.inno3d.com	Nagyon kedvező ár
NEW 3.	Abit Siluro GeForce3 Ti 200	85 %	37 900 Ft	2002. 05	www.abit.com.tw	Egész jó teljesítmény
Update 4.	MSI G4MX460-VT	84 %	41 900 Ft	2002. 04	www.msi.com.tw	Gyors, sok lehetőség
Update 5.	MSI G4MX440-T	83 %	28 300 Ft	2002. 04	www.msi.com.tw	Elfogadható teljesítmény
Ártipp	ATI Radeon 8500 64 MB DDR + TV	95 %	42 900 Ft	2002. 03	www.ati.com	Nagyon jó ár/teljesítmény viszony



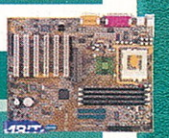
3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Netto)	Lapszám	Infó	Értékelés
NEW 1.	ASUS V8460 (Ti 4600)	95 %	117 900 Ft	2002. 06	www.asus.com.tw	Ma ez a legjobb kártya a piacon
NEW 2.	Leadtek Winfast GeF4 Ti A250 Ultra TD (Ti 4600)	94 %	110 000 Ft	2002. 06	www.leadtek.com	Remek hűtés, jól tuningolható
NEW 3.	Chaintech GeForce 4 Ti 4600 A-GT61	92 %	100 000 Ft	2002. 06	www.chaintech.com.tw	Egyedi küllem, jó teljesítmény
NEW 4.	Inno3D Tornado GeForce4 Ti 4600	90 %	84 000 Ft	2002. 06	www.inno3d.com	Jó ára van
NEW 5.	ASUS GeForce4 V8440	90 %	84 900 Ft	2002. 06	www.asus.com.tw	Jók a mérési eredményei
Ártipp	ASUS GeForce3 Ti 500	85 %	78 900 Ft	2001. 12	www.asus.com.tw	Jó teljesítmény



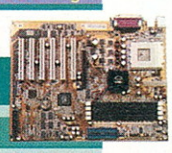
Hangkártya

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Értékelés
1.	Terratec SiXPack 5.1+PCI	94 %	19 900 Ft	2002. 01	www.terratec.de	Egy kártyán minden
2.	Terratec EWX 24/96	93 %	53 900 Ft	2001. 09	www.terratec.de	Profi hangminőség, sok program
3.	Terratec DMX6 Fire 24	93 %	63 900 Ft	2002. 05	www.terratec.de	Drága, de nagyon jó
NEW 4.	InnoAX Pro Audio DV 5.1	91 %	14 400 Ft	2002. 06	www.inno3d.com	Gazdag felszereltség, nagyon jó ár
Update 5.	Sound Blaster Audigy Player	89 %	14 900 Ft	2002. 03	www.creative.com	Játékosoknak kiváló
Ártipp	Terratec 512i digital	86 %	9 900 Ft	2001. 10	www.terratec.de	Digitális kimenet



Socket370-es alaplap

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Értékelés
Update 1.	Abit ST6R	95 %	22 500 Ft	Belső teszt	www.abit.com.tw	Jó teljesítmény, sok szolgáltatás
Update 2.	Asus TUSL2-C	95 %	20 900 Ft	Belső teszt	www.asus.com.tw	Kiemelkedő teljesítmény
Update 3.	GigaByte GA 60XT	95 %	21 800 Ft	2001. 07	www.gigabyte.com.tw	Nagyon sokat tud, jó minőség
Update 4.	EPoX EP-3PTA	89 %	21 600 Ft	Belső teszt	www.epox.com.tw	Kiegyensúlyozott, jó teljesítmény
Update 5.	Acorp 6A815EP	89 %	17 900 Ft	2001. 08	www.acorp.com.tw	Jó teljesítmény, jó driver CD
Ártipp	GigaByte GA 60XT	95 %	21 800 Ft	2001. 07	www.gigabyte.com.tw	Nagyon sokat tud, jó minőség



SocketA-s alaplap

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Értékelés
Update 1.	ASUS A7V333	95 %	35 100 Ft	2002. 05	www.asus.com.tw	Abszolút profi lap
2.	Aopen AK77-33	94 %	bev. alatt	2002. 05	www.aopen.com.tw	Rengeteg egyedülálló extra
Update 3.	Epox 8K3A+	92 %	33 900 Ft	2002. 05	www.epox.com.tw	Nagyon jó teljesítmény
NEW 4.	MSI KT3 Ultra ARU	91 %	36 900 Ft	2002. 05	www.msi.com.tw	Igényes, kényelmes
NEW 5.	GigaByte GA-7VRXP	89 %	32 800 Ft	2002. 02	www.gigabyte.com.tw	Megbízható, funkcionális
Ártipp	Abit KG7	85 %	20 500 Ft	2001. 11	www.abit.com.tw	Olcsó

DVD olvasók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Értékelés
Update 1.	Pioneer DVD A06s	91 %	14 200 Ft	2002. 02	www.pioneer.com	Abszolút megbízható
Update 2.	ASUS DVD E616	89 %	15 100 Ft	2002. 02	www.asus.com.tw	Megbízható minőség
Update 3.	Toshiba SD-M1612	87 %	17 200 Ft	2002. 02	www.toshiba.com	„Mindenevő"
Update 4.	Samsung SD-616F	73 %	13 500 Ft	2002. 02	www.samsung.com	Egész csendes
Update 5.	Creative DVD1610E	71 %	12 400 Ft	2002. 02	www.creative.com	Olcsó
Ártipp	Pioneer DVD A06s	91 %	14 200 Ft	2002. 02	www.pioneer.com	Abszolút megbízható

PÉLDÁS SZIGOR

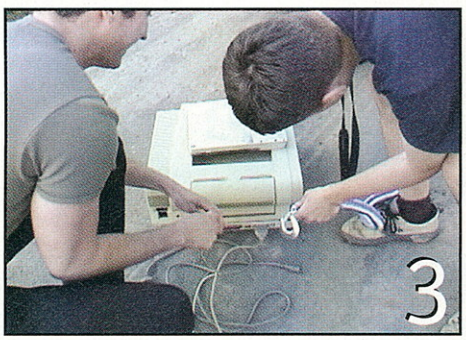
BARKÁCS

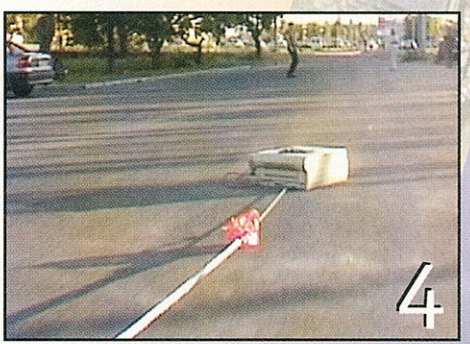
Sorozatunk jelen epizódjában egy sokak által ismert problémát boncolgatunk. Ez nem más, mint a mobil nyomtatás. Mint tudjátok, már elég széles a hordozható nyomtatók választéka, ezzel azonban mintegy rákényszerítik az embert, hogy vásároljon egy ilyet magának. Ebben az esetben pedig az otthon már jól bevált nyomtatónk haszontalanná válik. Mit lehet mégis tenni?

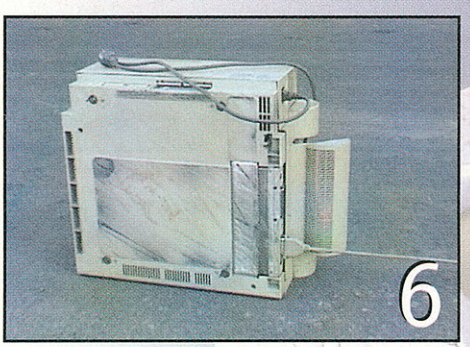
Tegyük fel, hogy gyorsan el kell utaznunk, és már nincs idő bevásárolni. Ilyenkor nyugodtan kapjuk fel régi, megbízható, 40 kilós nyomtatónkat, és vágjunk neki az útnak. Az első problémát rögtön megszemlélhetitek az *első képen*. Klasszikus eset, amikor maga a céleszköz milliméterek híján nem fér bele az autóba. Mit csinál ilyenkor a bátor utazó? Természetesen vontatásra adja a fejét (*2. kép*). Óvatosan csatlakoztassuk a vonóhorgot, és vigyázzunk, nehogy megsértsük a burkolatot (*3. kép*). Ha mindezzel megvagyunk, mehet a menet (*4. kép*). Tintasugaras nyomtatóval nem érdemes próbálkozni, hiszen a rázkódástól érdekes mintájú levelek születnének. Bátran állítjuk azonban, hogy egy lézernyomtató teljes mértékben megfelel a célnak. Kanyarodásnál kiemelten ügyelnünk kell arra, hogy nehogy nagyot lendítsünk a terméken (*5. kép*), hiszen a másik sávban szemből közeledő sofőrök nem vennék túl jó néven, ha orcájukat megcsapnánk. Fontos az is, hogy egyhuzamban ne menjünk túl sokat, mert a felületi érdességnek és a súrlódástól keletkező hőnek köszönhetően megfogyatkozik a nyomtatónk térfogata (*6. kép*). Ha túl közel merészkedünk az út széléhez, kellemetlen jelenséget tapasztaltunk (*7. kép* - ebben az esetben aktuális leveleink biztosan megsérülnek). Az úton haladva beleütközhetünk a rendőrökbe is, akik nem lesznek restek egy-két fotóval jutalmazni mutatványunkat (*8. kép*). Végül, ha a sérüléseknek köszönhetően nem tudtunk eljutni A-ból B-be, már csak egy dolgunk marad: össze kell takarítani az elhullott bizonyítékokat... A DVD-s változattal rendelkező olvasók mozgóképes szemléltetőfilmet tekinthetnek meg a metódus precíz végrehajtásáról!

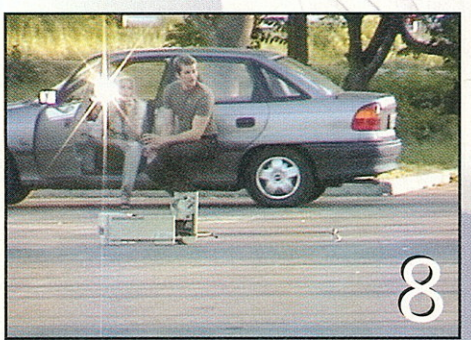
Szerzők: Boe, Few, Malachit, MorningStar, ZeroCool, a közeli „kolesz" lakói, két hajótörött biciklivel

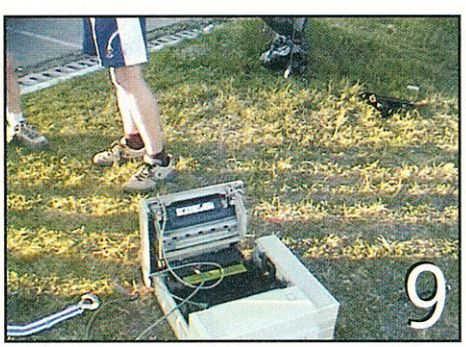
Legközelebb téged is szeretettel várunk... ha megtalálsz minket ☺! Vigyázz, mostnantól bárhol felbukkanhatunk ☺!





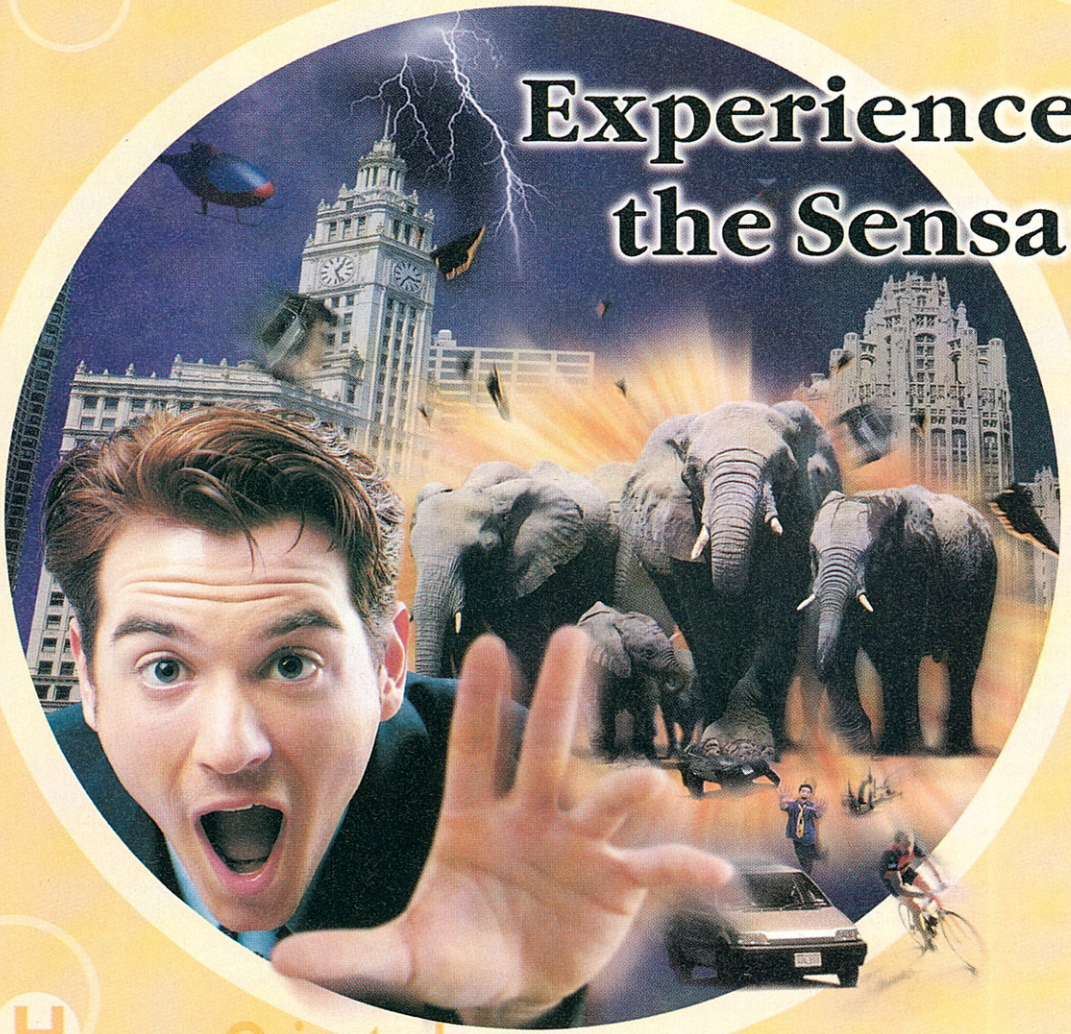






Genius

Experience the Sensation



Human Oriented
International Image
Technology and Trust

Genius

New Genius, New Value !

SW-5.1 Home Theater

Tökéletes játék és házimozi 5+1 csatornán,
3600W-tal,
hogy Te is ott legyél!
Fadobozos, igényes kivitel, élethű hangzás.
Az igazi választás asztali-DVD és számítógépes
házimozi-rendszerekhez.

MaxFire G-09D DIGITAL FORCE
A „Force" bumeráng

SpeedWheel F/F
MaxFighter F-33D Joystick
ForceFeedback vezérlők

WizardPen 5x4
Nyomásérzékeny digitalizáló tábla
vezeték nélküli ceruzával

VideoCAM Express
Internet kamera

web: www.genius.hu

Képviselet: **FAN IT kft**
1139 Budapest, Teve u. 7-11.

Sokat gondolkodtam, mi legyen a hónap témája. Mivel a foci vb már uncsi lett volna (bár épp ma verte meg Szenegál Franciaországot, hurrá!!!) ezért úgy gondoltam, legyen a repülés a téma, az elmúlt hetekben úgyis heveny repülésmérgezést kaptunk ZeroCoollal. A Budapest–Amszterdam–Seattle–Los Angeles útvonalon (s persze vissza) elég sokat ülhettünk, így magától adódott az ötlet, hogy legyen a repülés, a polgári repülőgépek a téma. Remélem Ti is annyira élvezitek majd, mint mi az utat (én speciel imádok repülni, és imádom a polgári repcsiket).

@ Csodálatos repülő masinák

http://www.embraer.com/english/

Nemrégiben Los Angelesben jártunk ZeroCoollal, és útközben elég sokat ültünk repülőn. A sors furcsa fintoraként a Boeing és az azóta a Boeingbe olvadt McDonnel–Douglas gépein repültünk három légitársaság színeiben. S bár a világban a két nagy (a már említett Boeing és az Airbus) a domináns, ennek ellenére, főleg a regionális piacon több „kicsinek" is jut hely. Ezek közül is az egyik legszimpatikusabb számomra a brazil Embraer, amely kis gépeivel tört be a piacra, de 195-ös modelljével már a nagyobbak trónjára tör (110 utasával már majdnem a kisebb Boeingek és Airbusok utaslétszámát is eléri). Nagyon szép, korszerű és gazdaságos masinák ezek, remélem, előbb-utóbb magam is utazhatok ilyenen. A legfrissebb hírek arról számolnak be, hogy a magyar nemzeti légitársaság szintén létrehoz egy regionális fuvarozót. Ennek a társaságnak a színeiben nem a már ismertetett brazil, hanem egy kanadai gyártó, a Bombardier CRJ–200-asai repülnek majd, 50 üléssel. Ennek a cégnek a nagyobb modelljei, a CRJ–700 és 900 több utast szállítanak majd, 70-et, illetve 86-ot. Gyönyörűek ezek is! (http://www.bombardier.com/) De akinek ez még mind nem elég, hadd ajánljam a Fairchild Dornier-t, amely szintén ebben az üzletágban tevékenykedik (http://www.fairchilddornier.com), nagyon szép vonalú 328-asuk már a Delta színeiben is vitézkedik. Nagytestvérét, a csodás 728-ast nemrég mutatták be nyilvánosan. Ez a valóban „nagyon repülő" 70-85 utast lesz képes szállítani majd, meghosszabbított

bátyja, a 928-as 110-et. Tehát lesz nagy verseny, kíváncsi vagyok, a nagyok hogy reagálnak majd erre a kihívásra. Azért érdemes elszaladni az Airbus honlapjára is, megkukkantani az 555 fő befogadására képes A–380-ast (http://www.airbus.com), bár ez a gép csak 2004-ben fog felszállni először, mégis hatalmas a várakozás vele szemben. Sajnos a Sonic Cruiserről semmi különös hír nincs (ez a Boeing új, csupaszárny koncepciója, amellyel akár a Mach 0.95-öt is el lehet majd érni mai technikák segítségével), de ha valaki mégiscsak akar találni, ide kuksizzon (http://www.boeing.com). Aki esetleg a Jumbolino rajongója (felső szárnyas, négy hajtóműves, közepes hatósugarú, többfeladatos gép), annak ajánlom a gyártó honlapját, hátha lát valami szépet és jót (http://www.bae.co.uk/)
S akiket még sok szép polgári gép érdekel, azok kattanjanak ide: http://www.planepictures.net

@ Szun-ce: A hadviselés törvényei

http://mek.oszk.hu/porta/szint/

Azt hiszem, olvasóink között igen sokan vannak, akik szeretik a háborús játékokat. Nos, bármennyire ügyes és tehetséges is valaki, azért érdemes a hadviselés ősi bölcsességével tisztában lenni. No persze nem szabad az írótól modern ábrákat, esetleg multimédiás CD-ROM-ot vagy VHS kazettát várni, az viszont igen valószínű, hogy a réges-régi szabályok java része még ma is érvényes (bár nem tudom, ezt hogyan lehetne egy Starcraft- vagy S.W.I.N.E.- partira ráhúzni. Egy fontos idézet, tanulságul minden RTS-rajongónak: „A régi időkben azok, akik igazán értettek a harchoz, mindenekelőtt legyőzhetetlenné tették magukat, s úgy várták ki az alkalmat, amikor az ellenség legyőzhető lett. A legyőzhetetlenség

rajtunk múlik, de a legyőzhetőség az ellenségen. Ezért van, hogy aki igazán ért a harchoz, az legyőzhetetlenné tudja tenni önmagát, de nem képes elérni, hogy az ellenség mindig legyőzhető legyen. Ezért mondják, hogy a győzelem feltételeit megismerhetjük, de valóban győzelmet aratni nem mindig tudunk.
A legyőzhetetlenség: védekezés. A győzni tudás: támadás. A védekezés azt jelenti, hogy még hiányzik valami; a támadás pedig azt, hogy minden bőségben van.

@ Koncepciós autók

http://www.conceptcarz.com/

Gondolom, mindnyájan szeretitek az autókat? Méghozza a sportos, egyéni, különlegesen fincsi kocsikat? Olyanokat, amelyekben talán életetekben nem fogtok ülni egyszer sem? Minden jobb autókiállításon láthatóak olyan négy- vagy többkerekűek, amelyek úgynevezett koncepciós tervek: ezekből a gyár nem is tervez sorozatgyártást, csak néhány kísérleti újítást vagy ötletet mutatnak be rajtuk. Ezek a gépkocsik esetleg lehetnek prototípusok is, amelyek a továbbfejlesztéséből jönnek létre a sorozatgyártott modellek. Mindenesetre nagyon érdekesek az ilyen járgányok, egynémely megoldásuk ugyanis egyedülálló, netán forradalmi. Érdemes tehát megnézni, milyen is egy Callaway Super Natural Camaro vagy esetleg egy Dioss Nova Rebel. Aki ugyanebben a témában egy alternatív oldalra kíváncsi, az kattanjon ide:
http://www.conceptcar.co.uk/
Itt angol mérnökök remekeit találhatjuk meg, kissé másfajta, de hasonlóan látványos tálalásban.

Gyu

Szun-ce: A hadviselés törvényei
(Szun-ce ping-fa)

Fordította:Tőkei Ferenc

Tartalomjegyzék:

Előszó
Alapvető elvek
A hadvezetés
A támadás kitervelése
A forma
Az erő
Az üresség és a teltség elve
A hadsereg harca
A kilenc változás
A menetelő hadsereg
A terep-formák
A kilenc terület
Tűzzel való támadás
Kémek alkalmazása
Jegyzetek

Pókember
Spider-Man

Előző számunkban, a Spider-Man the Movie kapcsán írtam a filmről, kicsit megelőlegezve sikerét. Nos, a Spider-Man jegyeladásaiban már most megelőzte az eddig csúcstartó Harry Pottert, így a Star Wars: Episode II-nek is iparkodnia kell, ha le akarja hagyni. Ezek után valami elképesztően dögös filmre számítottam, amely eddigi kedvenc szuperhősös filmemet, a Batman the Movie-t is felülmúlja. Sajnos erről azért nincs szó, és kicsit kellemetlen meglepetés volt, hogy bár William Dafoe tökéletes a hideg üzletember szerepében, amikor viszont a Pókembert üldöző rémmé változik, akkor messze nem olyan jó, mint Jack Nicholson volt anno, Joker szerepében. A film amúgy sokban emlékeztet az első Batmanre, azzal a különbséggel, hogy a sztori itt kevésbé kidolgozott és logikus. Minden más viszont bejött: az akciójelenetek és a speciális (néhol Mátrix-szerű) effektusok látványosak, Toby Maguire meglepően jó Peter Parker és Pókember egy személyben, Kirsten Dunst mosolya pedig veszélyesen vadító ☺. A Pókember összességében nem klasszikus, de tökéletes nyár esti szórakozás.

Valaha katonák voltunk
We Were Soldiers

Vietnamról filmet készíteni, és felülmúlni az eddigi két klasszikust, a Szakaszt és az Apokalipszis most-ot nagyon nehéz vállalkozás, és Randall Wallace rendezőnek bele is tört a bicskája. Az alaptörténet és a mögötte álló, állandóan nyomatott ideológia eléggé közhelyes és néhol hiteltelen is. A háború borzalmainak bemutatásához több tehetség kell, és nem Wallace ehhez a szerephez. Egyes rémes jelenetek valahogy öncélúnak tűnnek: ide egy Coppola vagy Oliver Stone kellett volna, hogy hitelesen hassanak.

A harci részek viszont nagyon szépen koreografáltak, és látványosak is: tényleg torokszorító, ahogy Hal Moore (a kicsit már rutinból játszó – de az most tökéletes – Mel Gibson alakítja) amerikai ezredes kétségbeesetten és hősiesen védekező csapatait körbezárják a mindenhonnan áramló vietnami seregek. Talán kevesebb pátosz kellett volna és több csata, mert utóbbiban tényleg otthon van a rendező, a „megható" részeknél viszont csak unatkoztam.

Gyilkosság számokban
Murder by Numbers

Két fiatal kollégista srác, a „nagyonlazagyerekvagyok", nők bálványa Richard és a magának való, okos tojás Justin elhatározzák, hogy a „hecc kedvéért" eltervezik a tökéletes gyilkosságot, és egy fiatal lányon végre is hajtják. Az üggyel a veterán Cassie Mayweathert (Sandra Bullock) és kezdő társát, Sam Kennedyt (Ben Chaplin) bízzák meg. Eleinte reménytelennek tűnik a nyomozás, de persze detektívjeink előbb-utóbb megtalálják azt a hibát, amelyből aztán felgöngyölítik az ügyet. Nagyjából ennyiben össze lehet foglalni ezt az elég sablonos krimit, amelyben egyedül Sandra Bullock alakítása említésre méltó. Aki Hetedik vagy Tökéletes hasonmás stílusú sorozatgyilkosos filmre számít, az csalódni fog: azon túl, hogy csak egyetlen ügyről van szó, innen hiányoznak a csavarok és a váratlan fordulatok, a pozitív és a negatív főszereplők pedig nem elég érdekesek, a sztori nem kielégítő mélységű egy pszichológiai krimihez.

Hűtlenség
Unfaithful

Ez az erotikus bűnügyi dráma a film noir azon válfajába tartozik, ahol a főszereplők kisemberek, ahol nincsenek akciójelenetek, és a gyilkossághoz vezető út, illetve az elkövető pszichológiája kerül előtérbe. A mozi egy látszólag gondtalan, jól szituált középkorú házaspár, Edward (Richard Gere) és Connie (Diane Lane) történetét meséli el. Talán boldogan élnének, míg meg nem halnak, ha Connie bele nem szeret, és vad szexuális viszonyba nem kezd egy francia diákkal. Edward már az elejétől fogva gyanakszik, és szép lassan fel is göngyölíti felesége hűtlenségének minden mozzanatát. A tragédia elkerülhetetlen...
Richard Gere és főleg Diane Lane nagyszerű alakításának, a szépen filmezett erotikus jeleneteknek és a film noiros sztorinak köszönhetően a Hűtlenség remek, feszültségekkel teli dráma – akik viszont egy csavaros, fordulatos krimire számítanak, azok meszszíről kerüljék el, mert ez nem az a műfaj.

Bad Sector

Iron Maiden

Rock in Rio

Rólam mindnyájan tudjátok, hogy nagyon szeretem a kemény, ámde dallamos rockzenét. Ifjúkorom egyik legnagyobb hérosz csapata az Iron Maiden volt. Pont azt a keménységet és dallamosságot hozták, amire nagyot lehet tombolni egy jó koncerten vagy fejhallgatóval a fejemen. Ezért is örültem nagyon, amikor betehettem a lejátszómba a Rio De Janeiróban készült koncert felvételét. Az meglepő, hogy Brazíliában még ma is mennyien szeretik ezt a zenét (arról nem is beszélve, hogy szuper brazil bandák törnek be a világ élvonalába). Szóval hangerőt feltekerni, és dübörögnetek az olyan klasszikusok, mint a 2 Minutes to Midnight, The Trooper, The Clansmen, Fear of the Dark, The Number of the Beast, Run to the Hills. Mert ebben a muzsikában ez a zseniális, a lendület, a régi slágerek ismertsége, a hangszeres tudás, a közönség folyamatos őrjöngése. Remek buli lehetett, és most picit én is ott vagyok...

Dopeman

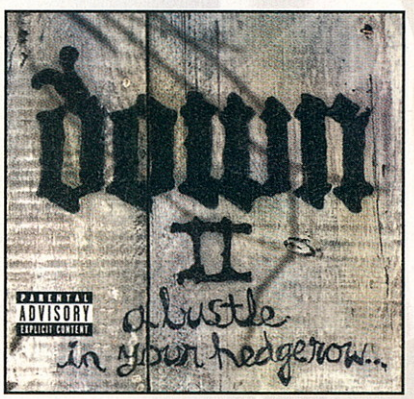
Az Országház fantomja

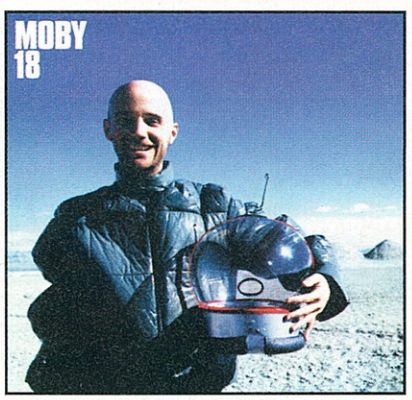
Nos, mit is mondjak erről az emberkéről. Talán csak annyit, hogy hihetetlenül szókimondó szövegű dalai képesek széles hallgatóságot vonzani – ugyanúgy, mint sokakat messzire taszítani. Természetesen a rap alapokon működő muzsika témái igencsak maiak, s ahogy ezt kell, a gettó, az élet sötét oldala, a VIII. kerület, a nemzetiségek, a nemiség mind-mind jelen van. Számomra elég érdekes volt a lemez zenei világa. A dzsesszes betétektől a rockos megszólalásig mindenféle hallható itt, arról nem is beszélve, hogy a szövege is igen „érdekes". Nemcsak a szókimondás miatt, hanem a benne lévő politikai mondanivaló alapján is. Külön érdekesek a dalok között található apró betétszövegek (ezért láthatók a borítón olyan számozások, hogy a 7-es dal után a 9-es jön). Tehát, aki kedveli az előadót, a magyar rapet, amely a halálról, a maffiáról és a gettóról szól, ki ne hagyja. Széplelkűeknek ellenjavallott.

Down

II

Pantera, Corrosion of Conformity, Eyehategod és Crowbar. Ezen zenekarok tagjaiból állt össze ez a banda. Már a rövid felsorolásból is kiderült hogy nem egy fiúcsapatról van szó, amely egynémely könnyen elkészített és még könnyebben elfelejtett dalocska kedvéért állt össze. Dübörög a jó kis hardrock megállás nélkül, nyomatják az ős Sabbathra emlékeztető nótákat. 28 nap alatt írták ezeket, és ez az idő még arra is elég volt, hogy felvegyék a lemezt. Ebből látszik, hogy a komplex kompozíciók messzire elkerülik a korongot. Maradjunk annyiban, hogy igazi, hangzatos kemény rockmuzsika. Nem az a nagyon dallamos fajta, hanem elég sötét és húzós. Nem véletlen, hogy Pantera tag is található a zenekarban, talán erre a zenei világra hasonlít a legjobban a Down. Olyanoknak ajánlom, akik a felsorolt együtteseket kedvelik, illetve a nem túl tiszta énekhangú kemény zenéért lelkesednek.





Moby

18

Az electronica stílusnak igazán kevés szupersztárja van. Moby, aki előző lemezével, a Playjel (amelyen mozik és reklámok licencelt dalainak feldolgozásai voltak hallhatóak) elérte ezt a státust, újabb albummal jelentkezett. Miért is tetszetős mégis ez a korong? Azért, mert a 18 dalt végighallgatva mindig újabb és újabb hangszínek és hangulatok kerülnek elő a poptól, a soulon át akár a scratchelős instrumentális dalokig. Én valahogy úgy érzem, hogy az előző lemez sikerét talán nem éri majd el, hiszen a Play dalai klubszinten is nagyon népszerűek voltak, míg a 18 sokkal inkább érett, felnőtt alkotás – mind zeneileg, mind szövegileg. S bár megszólalásában elég populáris, mégsem a táncparkettre csábít, hanem inkább egy jó fejhallgató beszerzésére, majd a fülre helyezésére, hadd öntsön el minket a jó kis elektronikus zene.

Draft

Dombok felett

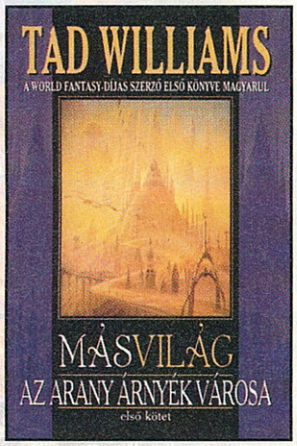
Újabb sikerre éhes és sikerre vágyó magyar csapat, amely bebizonyítja, hogy szponzorok nélkül manapság nincs semmi Magyarországon. Nem kevesebb, mint 14 támogató logóját számoltam meg a lemezborítón, amely egyrészt örömteli (sokan látnak még fantáziát a magyar zenében), másrészt igen szomorú, hiszen a hazai korongok nem lesznek túl szépek ettől, s nagyon „pénz"-szaga van egy-egy albumnak. No de hadd beszéljek magáról a zenéről, amely (mint a borítón is látszik) szinte a táncparkettre kívánkozik, hiszen a számok mellett nemcsak BPM értékük, hanem hangnemük is megtalálható azoknak a DJ-knek, akik könnyedén akarnak mixelni egy jó nagyot. A megszólalás nagyon profi, a keverés világszínvonalú, a dalok megmozgatják a lábat és a testet, tehát panaszkodni semmi okom nem lenne, mindössze csak annyi: vajon 5 év múlva hol lesznek ezek a népek?

A

Hi-Fi Serious

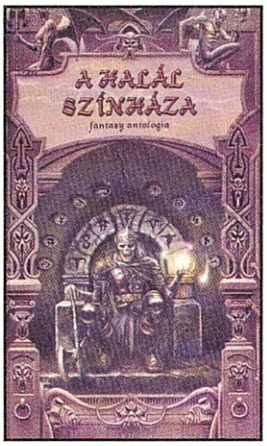
Mit mondjak? Nem ismertem ezt a bandát eleddig (3. lemezükről van szó), csak azt tudtam róluk, hogy az amerikai rockinvázióra adott brit válasz éllovasairól van szó. A mai modern rockzene nem a szívem közepe (bár azért meghallgatom őket, mert legalább rockmuzsika). Ezért, amikor a korong első dala, a Nothing megszólalt, azt hittem, nem jól hallok. Mert valami bazi jó indult el, amely eleddig csak a műfaj legnagyobbjaitól volt hallható. Ez a numetálnak végre az a változata, amely számomra is elfogadható, talán azért, mert nem amerikai, hanem brit zenészektől származik. Igen súlyos, mégis erőteljes, energiával teli, igen egyéni hangú énekkessel, aki nem hörög túl sokat, hanem valóban énekelni próbál, s ez megy is neki. A dalok java része egyébként modern amerikai tinimozikban is elmenne, ha elfogadjuk, hogy ez a banda bizony jó adag Police-örökséget is hordoz magában.

író Tad Williams
cím Az arany árnyék városa
kiadó Dáin Kiadó, 2002



Bonyolult könyv, ezért meg sem próbálom vázolni a benne játszódó eseményeket (amelyek egyébként további két kötetben folytatódnak majd). A hangulatról azonban szívesen beszélek, hiszen nálam ez lett a hónap olvasmánya. A szerző a Gibson-féle cyberpunk alapot díszítette/építette át saját tervei szerint, és végeredményként megalkotott egy cseppet sem csábító víziót.
A nem túl távoli jövőben az emberek a média és a virtuális világ útvesztőiben pocsékolják el szabad idejüket – élvezik a pótlékot, amelyet a valódi élet helyett kapnak. A könyv cselekménye jórészt Dél-Afrikában játszódik, ami ekkorra gyakorlatilag csak annyiban különbözik a Föld többi országától, hogy így hívják, és a busmanok voltak az első lakói.
Összetett regény, amelyet nem igazán lehet és ajánlott munkába menet olvasni – megérdemli az osztatlan figyelmet.
– Cromwel –

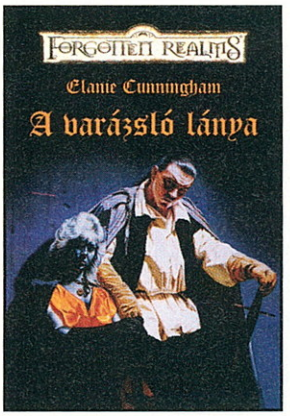
író antológia
cím A Halál Színháza
kiadó Cherubion Könyvkiadó, 2002



A Halál Színháza egy eldugott völgyben várja válogatott vendégeit, hogy a színpadán bemutatott darabokkal egyszerre sokkolja és kápráztassa el őket. Ide igyekszik a címadó történet hőse, hogy az itt szerzett élményekkel gazdagabban végre teljes értékű művésszé váljon. Csakhogy a társulat tagjai között több vámpír is található, így nem csoda, ha néha a színpadon kívül is folyik a vér.
Bán Mór élvezetes stílusú írása is emlékezetes darab, de a legjobbat Benjamin Rascal történetén derültem. A quetter irányítás alatt álló falu tündöklése és bukása legalább annyira mulatságos, mintha az ősmagyar törzsek polinéz hajósok értékrendje alapján indulnának neki a világnak.
Majd elfelejtettem megemlíteni, pedig érdemes elolvasni a „Kihűlt hamvak" című írást is. Persze, csak ha valakit érdekel egy inkvizítor megvilágosodásának a története.

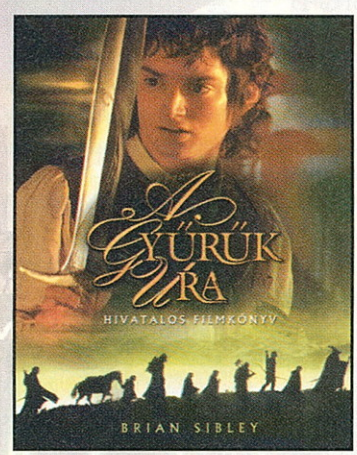
– Cromwel –

író Elanie Cunningham
cím A varázsló lánya
kiadó Delta Vision Kiadó, 2002



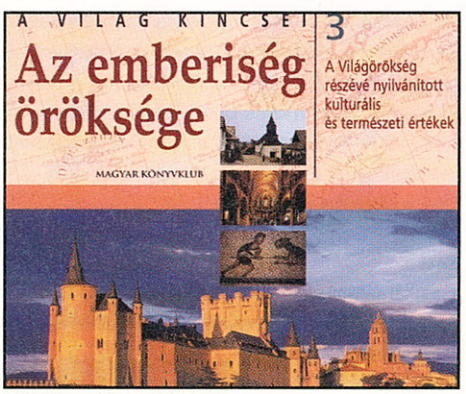
Forgotten Realms. A fantasy világok egyik legismertebbike, s talán az egyik legjobban összerakott is egyben. A klasszikus AD&D alapjain nyugvó elképzelt bolygó lakói és tájai jól kidolgozottak, így szinte régi ismerősként üdvözölhetjük az összes szereplőt, pedig még egyikőjükkel sem találkozhattunk sosem. Különös világba, a föld alá vezet a történet: Menzoberranzan sötét-elfjeinek életét, intrikáit, erejét és politikáját ismerhetjük meg. Persze a történet önmagában igen lapos lenne, így ahhoz, hogy igazi izgalmakat, a letehetetlenség varázsát is átérezhessük, ráfér némi fűszerezés: bekerül a képbe egy felszíni berzerker, aki elveszett amulettjét keresve botlik bele a címszereplőbe, s érdekes módon valami huncutság is szövődik közöttük. Mert hogyan másképp lehetne jellemezni két ennyire különböző népből és világból érkezett fiatal szerelmét? Egyáltalán hogyan tudnak majd közösen létezni, miközben sosem látott kalandokat keresnek és találnak? A második részből ez is kiderül...
Gyu

író Brian Sibley
cím A gyűrűk ura – Hivatalos filmkönyv
kiadó Szukits Könyvkiadó, 2001



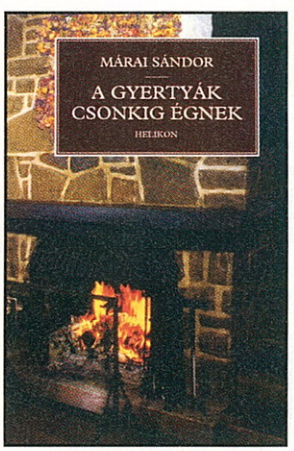
Ha jól számolom, nagyjából most járunk félidőnél. Félévnyire van tőlünk az első rész bemutatója, és bizony még legalább ennyit kell várnunk a folytatásig. Az átmeneti időszak szenvedéseit enyhítendő egyre több kiadó rukkol ki valamivel, ami átsegíthet minket a várakozás nehéz hónapjain.
Az éppen kezembe került album (vagy nevezzünk inkább papírra vetett werkfilmnek), is ezt a célt szolgálja, bár korábban jelent meg, mint ahogy A gyűrűk urát magyar moziban láthattuk. Szeretem az ilyen jellegű könyveket, hiszen a tévében vagy az interneten látható werkfilmekkel ellentétben itt van idő elmélázni a szavakon, vagy alaposan megbámulni a képeket – újra és újra.
Bevallom őszintén, filméhségem csak tovább fokozódott. Nem tudom, mi lesz velem (velünk) decemberig (vagy januárig).
– Cromwel –

író
cím Az emberiség öröksége
kiadó Magyar Könyvklub, 2002



Miután a múlt hónapban elolvastam a Stonehenge című könyvet, úgy éreztem, muszáj valami minőségi, általam nem ismert írásos anyagot beszereznem a néhány ezer éves kőoszlopokról. Rövid keresgélés után rátaláltam erre a sorozatra, amelynek szóban forgó kötetében – többek között – a keresett szent hely is szerepel.
Miközben lapozgattam az albumot, számos érdekességet találtam az UNICEF által a Világörökség részévé nyilvánított természeti és kulturális értékek között. Szerepel benne például az Iguazú vízesés és Ausztrália vörös monolitsziklája, de megcsodálhatjuk a hawaii vulkánokat és a hatodik kontinens esőerdőit is. Ebben a kötetben egyébként két magyar „kincs" is szerepel: a budai Várnegyed és Hollókő.
Jó érzés összegyűjtve kézbe venni a világ „látnivalóit" – így legalább biztosan megmaradnak az utókor számára.
– Cromwel –

író Márai Sándor
cím A gyertyák csonkig égnek
kiadó Helikon, 2002



A sok-sok kitalált világ, szereplő, misztikus hely és egyéb csodák után következzék egy igazi dráma. Ennek a kötetnek a szerzője maga is a magyar irodalom egyik legnagyobb 20. századi klasszikusa, mindemellett akkurátus emberismerő, kiváló mesélő. Ebben a regényében két ember fájdalmas és mégis annyira ismerős történetét meséli el barátságról, szerelemről, árulásról: s arról, hogy mindez nem feltétlenül az akarat, hanem a körülmények következménye volt, s nem igaz, hogy mindent mi magunk tudunk befolyásolni. S ha már eljött az ideje, bizony a legmélyebb sebek miatt is meg kell bocsátani, s bölcs bátorsággal kell szembenézni a lassan feledésbe merülő múlttal.
Nem akarom tanmesének hívni ezt a remek könyvet, inkább úgy gondolom, akinek valaha okoztak fájdalmat, s aki valaha okozott ilyet akár akaratlanul is, annak mindenféleképpen kötelező elolvasnia ezt a nagyszerű művet.
Gyu

BESZÉLGESSÜNK A JÁTÉKOKRÓL...

A KV-SZÜNETBEN!

Várható volt, hogy a legtöbb problémát most is a nagy sikerű Jedi Outcast okozza majd: a legtöbb levelet ehhez a remek LucasArts akciójátékhoz kapcsolódóan kaptuk. Emellett előkerültek olyan régi nagy nevek is, mint a *Vampire*, *a Diablo 2*, *a Monkey Island 4* vagy a *Dungeon Keeper 2*. Kicsit szomorúan konstatáltam, hogy sokan cheateléssel próbálják megoldani a progikat: szvsz nincs uncsibb egy „becheatelt" játéknál, de hát az is igaz, hogy nincs őrjítőbb, mint egy adott pontnál leragadni... Alant jön a segítség...

Zsolt

Vampire: The Masquerade + Jedi Knight 2

Hello Badsector
Lenne egy kérdésem vagyis kettő az egyik az lenne, hogy a Vampire the Masquerade Redemption-ban tényleg nem lehet menteni? Mert most végre megvan, de nem lehet menteni csak autosavel magától, a multiban ment csak a singleben nem. Ha tudsz segíteni kérlek sürgősen írd meg a megoldást vagy valami internet címet. köszi.
A másik kérdésem, hogy a Jedi Knight II Jedi Outcast-ben az Artus-topside nevű pályán amikor szétlőttem a légvédelmi lövegeket akkor motyog valamit az AT-ST-vel kapcsolatban lementem a hangárba de ott nem lehet tovább jutni mert ott van egy zárt ajtó, a rabokkal meg nem tudok beszélni mert nem tudok felugrani. Kérlek a továbbjutást jelentő kapcsolónak vagy kulcsnak a helyét írd meg. Előre is köszi.

Hali!
Vampire ügy:
Rakd fel az 1.1-es patch-et *(www.activision.com/downloads/257.asp)* – ezzel nemcsak, hogy bárhol tudsz menteni, hanem ki is tudod merevíteni a harcot (á la *Baldur's Gate*), így taktikai parancsokat adhatsz ki. (Egyébként a patch előtt a vámpírok titkos helyein lehetett menteni, illetve időnként automatikusan is megtette ezt a program. Elég nagy hülyeség volt a mentés hiánya...)
Jedi Outcast: Itt pedig vissza kell menned az épületbe (azt hiszem, az a hangár, és a felső szinten kell továbbjutni, ide pedig lifttel kerülhetsz fel). Ha felrobbantottad a légvédelmi ágyút, akkor itt tudsz továbbjutni.

NFSFAN

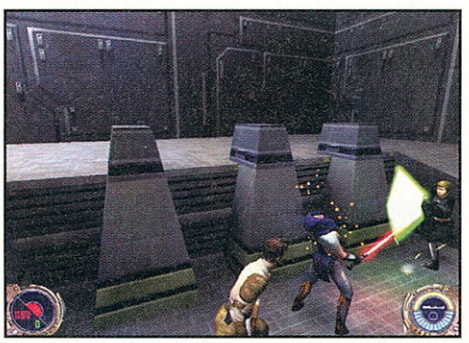
Diablo 2 Lord of Destruction

Én a D2 LoD-ban Baal-nál vagyok és megölöm nagynehezen és utána nem történik semmi, felszedem a cuccokat és kész. Annyit tudok tenni: Megnyit teleport, Exit game. ??? Most mit tegyek??

Hmm... Amikor megölted Baalt, elvileg látsz egy animációt. (Ezt láttad?) Aztán visszakerülsz a faluba, de amikor kilépsz a játékból, akkor kiírja, hogy szintet („rangot") léptél.

Lalaboy

Jedi Outcast



Helló Bad Sector!
Segítségedet szeretném kérni. Elakadtam a Doom comm nevezetű pályán. Ez az a pálya,amikor piros,zöld és kék jeleket kell megnyomni három különböző szinten. Itt nagyon sok jel van, de én nem tudok rájönni, hogy melyikeket kell beállítani. Kérlek segíts, hogyan tudnék továbbjutni? Előre is köszönöm a segítségedet!

Szia!
1 Kaptál néhány színes kódot a küldi elején.
2. Ezeket először a lifttel elérhető, többszintes kapcsolószobákban kell beállítanod.
3. Minden szinten megtalálható az ÖSSZES kód egyfajta színben. Egymás alatt egyféle kód található.
4. A küldetés elején kapott kódokat kell lenyomnod a megfelelő színnel. Nem lesz könnyű mindegyiket megtalálni.
5. Ha kész vagy, akkor menj vissza a fenti teremben, és nyomd be a három kapcsolófülkébe a jelekhez tartozó gombokat.
6. Ez után használhatod a rádió adó-vevőt.
Have fun!

Dani

Monkey Island 4

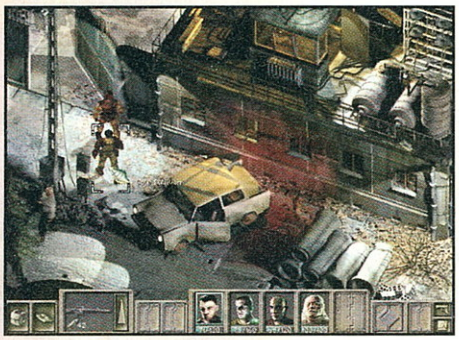
Nem tudom, hogy hibás program vagy védelem.
Az első szigeten Elaine-től nem lehet elkérni a kormányzói pecsétet a házukban, ami pedig feltétlenül kéne a hajó kibérléséhez!
Sűrgős! Itt ülök a gép előtt két napja és nem megy!

Szia!
Marha régóta játszottam már a *Monkey-val*... Szerintem nem hibás a program, és nem is védelem. Egyébként nehéz így konkrétan segíteni, de íme az idézet egy végigjátszásból:
„A feleséged a kormányzónő, úgyhogy érdemes meglátogatni. A házadat ért bombázásnak már vége, úgyhogy Eleine is bent van. Az asztalon van a „kormánymegbízatás", amelyen Eleine dolgozott, de ez csak egy általános megbízatás, és neked egy „speciálisra" van szükséged, amelyet az Eleine háta mögötti kínai komód fiókjában találhatsz. Írasd alá Eleine-nel a papírt, különben nem ér semmit. Kérdezd Eleine-t a hajóról, erre odaadja a kormányzói pecsétet. Amikor abbahagytad a bájos feleségeddel való csivitelést, akkor menj vissza a városba."
Remélem, segített

Mákos

Gorky 17

Sziasztok!
A Gorky 17 el kapcsolatban lenne hozzátok 2 kérdésem.
1: Még a játék eleje fele, miután a bíró nevezetű szörnyikét meg a kölkeit legyőztem, ott található egy hajódaru (vagy hasonló), ahova egy létrán keresztül lehet felmenni. NA. ott van egy széf, ami számkódos. MI a kódja? Már párszor végignyomtam a játékot, de sose találtam semmit ami használható lett volna. A harmadik végigjátszás után telepítetem fel a cheatkodex et a cdtekről, de abban is csak annyi volt, hogy nem tudjuk a kódját így hagyjuk békén.



Egyébként nálam az ellenség megölés kód se működik, úgyhogy lehet hogy az én készülékemben van a hiba ☺
2: Miután Kurtas ellenünk fordul és jól meg is ölöm, tovább az út (jobbra) egy szobához vezet, ahol egy fickó valami szláv nyelven beszél. Ovitz barátunk fordítása szerint felrobbantja magát, ha közelebb megyünk. Na. Ha megpróbálok bemmenni az ajtón, egy nagy puffanás a válasz (gondolom berobbantotta magát). Ha ez után az ajtóra kattintok, csak annyit ír ki, hogy régi fa ajtó, nyitva van, de nem lehet bemenni. Ezt azért is furcsállom, mert az újságban (a tippek trükkök rovatban van egy screenshot) benne van az a fószer is. MI a teendő, ha azt akarom, hogy castlakozzon hozzánk?
Nah ennyi lenne, Ha tudtok segítsetek.

Szia!
A széf kódja: „Pleasure". A billentyűvel kell beütnöd. (Bad Sector kódex rulla ☺)
Az ajtónak dobj neki egy kábítógránátot, erre a fickó ki fog jönni, de nem fog csatlakozni hozzád.

Tibor
Jedi Knight 2

Szi Bad Sector!
Elakadtam a Jedi Knight 2-ben és már egy csomó idôt töltöm vele, de nem találom a megoldást. Az NS Starpad után vagyok a Bespinen, miután Landoval odarepültünk. Fölmentem a liften, ott van egy szoba, ahol van egy üvegajtós átjáró, de ott idönként a szobában tűz van, és egyébként is a szemben lévô ajtó le van zárva. Itt van még két lift is, ami két szobába vezet, ahol két űrhajó van. Mást ezeken a szinteken nem találtam. Semmi titkos átjárót semmi szellôzôt, úgyhogy abszolút nem tudom merre kell továbbmenni. Kérlek segíts, írj egy e-mailt, hogyan tovább.
Elôre is köszi!

Szia!
Ha jól emlékszem, a „tüzes" szoba üvegajtajával kb. szemben van egy kapcsolópanel, ezzel ki lehet nyitni. Gyorsan becsukódik, de erőfutással túl tudsz jutni rajta. Írj vissza plz feltétlen, hogy működött-e. Köszi.

Miki
Dungeon Keeper 2

Hello!!
Csak egy kérdésem lennne!!!
Dungeon Keeper2-nél hogy lehet a cheatokat használni mert nekem nem mennek és a játéknál nem tudom a tizedik küldetés végét megcsinálni mert értem hogy hova kell menni és nem tudom hogy hogy kell azt ha én egy ellenséget megölök akkor hogy tudom azt csinálni hogy hozzám álljon át??!!
Csak ennyi lenne amugy bocs hogy 1 helyet 3 kérdés!!

Nyomd meg a [Ctrl] + [Alt] + [C] –t játék közben. A következő cheatek válnak elérhetővé:

do not fear the reaper	Pályalépés
feel the power	A szörnyek mind 10-es szintűek
this is my church	Az összes szoba megvan
fit the best	Az összes csapda megvan
i believe its magic	Az összes varázslat megvan
now the rain has gone	A teljes térképet látod
show me the money	Több pénz
ha ha thisaway ha ha thataway	Mananövelés

A 10. pályát tényleg nehéz megoldani, de konkrét helyen nem lehet elakadni. Ha végképp nem megy, és tippekre van szükséged a megoldáshoz, akkor nálunk, a terjesztésen megvásárolhatod (az eredeti ár töredékéért) a legelső GameStart, ugyanis abban írtam anno egy teljes végigjátszást, stratégiákkal, tippekkel stb. Az ellenséges lényeket egyébként kínzással lehet átállítani a te oldaladra. (Bár azt nem tudom, e nélkül hogy jutottál el idáig...)

Peti
Midtown Madness 2

Kedves Gamestar!
Az újságotokban, már nagy on réden a mittáunmednessz2-höz irtatok csíteket:nyomi y(nekem z, me' magyar billentyűzetem van),beírni hogy midtowncars.
Ezt megcsináltam, de nem tudtam hogy kell „igazolni". Ha ENTERT nyomok, akkor dudál ha pedig rákattinitok a beírásra, akkor pedig ad egy fura hangot. Ha pedig kilépek a menetből, ugyanúgy le vannak lokkolva a kocsik. Lényegre törve: hogy kell igazolni a kódot?

A [Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [F7] billentyűket kell lenyomni. Utána beírni a kódokat. Ennyi. [Enter] leütéséről nem tudok.

Gareth + Kles
Gorky 17

(Oops ☺. Elírtunk egy cheatet, az több embert is megfogott ☺.)
Uhu átirányított hozzád: a Gorky 17 cheat nem müxik. Tudsz vmit tenni ezügyben? Segítsetek mer nem tudom különben végigvinni!!!!!

Szeva !!!!!!!!!!!!!!! Ti vagytok a királyak!!!!!!!!!!!! Mi az ,hogy a gorkyt inditsam el 760222 paraméterrel mert ha azt csinálom ahogy az újságban volt és csata közben nyomok egy q-t nem csinál semmit. Külömben a játék jó.

A választ ZeroCool adta meg: a cheateknél kötőjel helyett alsó vonal kell.

Rüstü
Diablo 2

Csá, Rüstü vagyok
Lenne egy olyan problemám, hogy nem tudok varázsolni a diablo 2-ben. Amúgy az amazonnal probáltam szeren-

csét. Miért nem tudok varázsolni az összes varázslat, a manna mellett pirosan virít. Mitől lehet ez? Újra kezdeni nem akarom mert már a harmadik ACT-ot ostromlom. Légyszi segíts! Röviden ennyit. Cool az újság.

Bocsi, de nem értem, mi a konkrét probléma? Hogyhogy nem tudsz varázsolni? A jobb gombbal kell. Vagy más miatt nem megy?

Hi má megin én vagyok! Na szerinted az lehet hogy azért nem tudok varázsolni mert van egy cucc rajtam ami gátolja ezt?????????????????

Antisztatikus ruha helyett antim'gikus? ☺... Hmm... Próbáld ki, hogy leveszed... milyen ötlet...?

varjuf
Return to Castle Wolfenstein

Tisztelt akárki!
Nagy gondban vagyok a Wolfenstein egyjátékos módban(mint mindig...:(). Pandeborn village-ban vagyok, kinyírtam az összes tisztet,de mit kell csinálni a riasztókkal (azt tudom, hogy nem szabad bekapcsolódniuk.)? Azt az egyet, amelyiket megtaláltam, kilőttem,de van több is? Apálya végén ezt írja ki:<Objectives not complete>. Nagyon megköszönném, ha tudnál segíteni, addig is pá.

Szia!
Nem a riasztók kiiktatása a lényeg, azokkal csak vigyáznod kell, hogy ne kapcsoljanak be. Ha tényleg mindegyik tisztet lemészároltad, akkor a következő feladat az, hogy bejuss a kastélyba. A borospincéből indulva a második, jobbra lévő lépcsőn menj fel. A fa közelében találsz egy átjárót, ezen menj keresztül, a kastély udvarába érsz. Itt lődd le az őrt, mielőtt még lemancsolná a riasztót, majd menj le a kastély alagsorába.
Üdvözöl: „Akárki" Sector ☺

BESZÉLGESSÜNK A HARDVEREKRŐL...

A KV-SZÜNETBEN!

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, perceken 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, szerinted a régi gépemmel mit lehetne kezdeni, hogy kicsit jobb legyen? Olyan 42-44ezer Ft-om lenne rá. Érdemes MSI GeForce4 MX-et vásárolnom ebbe is, vagy procit? És ha igen, mit ajánlanál?
Thenksz: TomBoly, és Pepe

Hello!
Ha a hálózatba kötés a suliban sikerült ugyanazzal a kártyával, akkor gondolom otthon is sikerülnie kéne, vagyis nem a ti hibátokból nem müxik a dolog, hanem szoftveres gondok lehetnek! Én speciel – a fagyás miatt – arra tippelek, 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 procit ajánlanék, nem pedig GF4 MX-et. Szerintem 44E Ft-ból vígan kicserélhetnéd a processzort egy 1.2 Duron-ra, alaplappal együtt. A Voodoo3-asodat meg még lehet használni viszonylag sok játékhoz, max. érdemes kicsit overlockolni...

Lance
GF probléma XP alatt

Szia Mady!

A Plextor CD írós probléma sikeresen megoldódott, de ismét nem hagylak békén :) A gondom most az, hogy amióta felraktam az XP-t, azóta sokkal gyérebben 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 visszaszenvedem a régi Windowst! A gépem még mindig AMD XP 1600+, GeForce2MX 400, 255MB
Köszi a segítséget!
Szia Lance!
A Win XP alatt tényleg gyérebben muzsikálnak a gépek, ez tény!
Mégis, érdemes lenne feltelepítened az XP Detonator progit, amit a www.nvidia.com ról tölthetsz le, ez helyrerántja majd a kártyádat. Amúgy pedig az új 3D Mark 2001 Se-vel mérd le a teljesítményt, mert ez már támogatja az AMD XP procikat 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 gondolkoztam el azon, hogyan is lehetne a videómra kötni, hogy a meglévő demokat és traillereket kazira mentsem. De sajnos nem müxik 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 deactive lett a tv opció. Írtam az Asus cégnek is, de ők kissé erotikusan álltak a dologhoz (b*sztak válaszolni). Kérem ha tudnak akkor segítsenek nekem!!!!!!!
Előre is köszi!

Hello!
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 TV pontot, az S-Video kimenetet (de hagyhatod automatikusra is), és alkalmazd, most a TV-n meg kell jelennie a hátterednek. 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 próbáljatok meg nekem segíteni, plíííz!
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 megy simán tuningolva! Lehet, hogy gyári hibás, esetleg megsérült, amikor beszereltem? Légyszi segítsetek, mert nagyon bosszant a dolog, hogy nem tudom kihasználni a procim maximálisan. Huh ez Gyu-s volt:) Meg ez is, maximális tisztelettel Phantomac

Hello Phantomac!
Először is szögezzünk le valami nagyon fontosat, mi nem lötyölgetünk itt egész nap, kérem szépem, itt komoly munka folyik és nem kv! *(Ott a pont! – Boe J)*
De visszatérve a problémádra, szerintem semmi baja a procidnak, 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 nagymértékben) az alaplapon is! Gondolom, nem ugyanolyan márkájú van a két gépben.
Ez meg csak szimpla Mady-s 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 kikérném 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 megköszönném!

Hello!
Az említett kártya egy GeForce2 Ti csemege, 64MB DDR RAM-mal és TV Out-al, nagyon jó teljesítménynyel, mindenkinek csak ajánlhatom, aki nettó 24E Ft körüli összegben gondolkozik. Igazából, ha nagyobb összeget szánsz a vásárlásra, akkor egy exkluzív GeForce3 Ti200-ast ajánlanék, ez szintén Inno cucc, de a megszokott 64MB helyett 128MB-al van felvértezve. Ezt körülbelül nettó 40E Ft-ért kaphatod meg, teljesítményéről pedig elmondható, hogy sokkal gyorsabb az átlag 64MB-osoknál. Én mindenképpen az utóbbit ajánlanám, ha ilyen olcsón komolyabb kártyához szeretnél hozzájutni!

Üdv: Mady

GameStar

MÁSIK OLDAL

A TI OLDALATOK

Szép napot és igen kellemetes nyári szünetet kívánok mindenkinek (akinek ilyen már nem jár, annak jó szabadságot). Ebben a hónapban is sokan és sokat tettek azért, hogy a GameStar-láng tovább égjen, s hogy lapunk töretlen népszerűsége még tovább ostromolja az egeket. Köszönjük szépen mindenkinek, csak így tovább! Nyílt napot továbbra sem tervezünk, de sportolni szerető vagy a sportot szívesen nézegető olvasóink máris edzhetnek, a nagy meglepetés titokban készül. Bővebb részletek majd a GameStar következő számában lesznek találhatóak. Addig is kellemes levélírást, olvasást, fórumozást és mindenfélét kívánok mindenkinek!

Gólszerző: Szittyó

Ebben a hónapban piciny szerkesztőségünket is megihlette a foci-vb, így nemrégiben részt vettünk a NIKE Scorpion K.O. Médiakupán Szittyó, Melow, Lompi és Boe összeállításban. Maga a mérkőzéssorozat a régi NIKE reklámból ismerős ketrecben zajlott, 3v3-ban, az első gólig! (még jó, hogy nem az új reklám helyszínén, az úgyis elsüllyed ☺) Eredmények: az egyik kereskedelmi rádió csapatát legyőztük, a 8 közé jutástól azonban kiütött minket az egyik országos napilap csapata, természetesen egy szerencsétlen góllal, mert hát ugye mi voltunk a legjobbak! Sőt, ha nem estünk volna ki, akkor mi nyertünk volna, mert hát GS a király! Lesz ez még jobb is, lesz alkalmunk visszavágni, úgy érzem. Hajrá, GS!

Forum Gamestarum

Szerencsére ebben a hónapban is aktívak voltatok fórumainkon, amiért mindenki bezsebelhet egy személyes vállonveregetést. Változatlanul egyik legnépszerűbb topikunk a „Hülye vagyok".

„Tehát ha valaki nem hisz a húsvéti nyúlban az nem jár/nem volt még kocsmában tehát még gyerek. És kikérem magamnak hogy hülye vagyok mielőtt még vki rámaggatná ezt a jelzőt - ma pl. már egyedül nyeltem le a bundáskenyeret, anyu is csak nyolcszor énekelte el a Carmina Buranat elalvás előtt ami a bácsik szerint azt jelenti meggyógyultam. Irigykedhettek most ti hülyék." (tharr)

Nyolc Carmina Burana az vagy 320 perc. Minimum. Akárhogy is nézem, az több mint 5 óra. Elalvás előtt nem rossz teljesítmény, arról nem is beszélve, hogy elénekelni a nagyzenekart és a kórusokat egyszerre, az nem semmi. Gratula, tharranyu!

„Emberek: hülye vagyok! Eddig éreztem, hogy valami hiányzik az életemből. Nem tudtam, mi az. De most, hogy e sorokat olvastam, rájöttem: a többi hülye!
J-o-e: HÜLYE VAGY!! Ekkora hülyét még nem látott senki! Én nem fárasztanám magam azzal, hogy megnézzem, lent vagyok-e a büfében. Az egyik haverom törzsvásárló a büfében, így ha felmerül bennem a kérdés: "A büfében vagyok?" akkor megkérem a barátomat, hogy nézze már meg nekem. Egyébként ahogy említetted, LEFELÉ mész a büfébe. EMBER! 2002-T ÍRUNK! Minek ide lépcső?! Ha zuhansz, sokkal gyorsabban haladsz, ráadásul még a rohammentő belsejét is megnézheted! :)" (Quikee)

Sajnos ez csak egy rövid részlet Quikee mester disszertációnak is felérő hozzászólásából. Hogy J-O-e miért is megy a büfébe, és miért is fontosak a nyulak (mert hát az a legveszedelmesebb szörnyeteg), a Fórumon kiderül rögvest. Szerencsére King levonja a legfontosabb következtetést: Itt én nem vagyok hülye mert aki tudja hogy hülye az már nemsokára elmebeteg lesz. De aki tudja hogy nem beteg az normális.
Én ezek szerint nem vagyok beteg ☺. Akkor normális lennék? Hmmmm....

„Én forumon újjittatnék: tök jópofa lenne (bár "csak" dizájn) ha a forumozoknak lenne külön "arca". Gondolok itt: van egy arcképcsarnok ami különbözö játékok karaktereinek képét tartalmazza (pl. Predator, vagy a Starcraftból akármi) ezek szerintem feldobnák a forum hangulatát, már azért is mert megtudnánk némit a beszélgető-irogató lelkivilágából. Amugy ezt az ötletet az RPG.hu ról és a Gamekapocsban láttam és nagyon tetszett." (zenit)

S lehetne választani nagy arc és kicsi arc között... nahh...

GS-Verseskötet

Nem lankad az érdeklődés a GameStart dicsőítő versek iránt. Hurrá! Következzék e havi gyöngyszemünk:

Zathar : Hello GS
Helló GS és Gyu,
újságotok jobb mint a G***.
De nem kapok én aoe patchet,
ezért a szerkiben lejáccuk a meccset.
GS-be több oldal kéne.
De nincsen:a fenébe!
Értékelődoboz kivételesen jó.
Szerncse:fejeteken koppanna dió.
A Might and magic télleg szar.
Ezt jól mongya zathar.
Gorky 17 nem könnyű nekem:
Könnyebre fáj a...fenekem:))
Főszerkesztő Túl FPS-es,
Ez a jövőnek nem túl ígéretes.
Mongyátok nem lesztek quaker lap.
Rendben!egy újságnál ez alap.
A cikkírók is jófejek:
de nem árt cikkbe kitenni az írásjelet.
Igen,helyesírásra célzok én,
mely oly gyatra,mint egy tehén.
De az újság má nem fehér,
ok,mert mehetnétek le tejért.
Mennyit kerestek,szerkesztők?
jobban,mint a klasszikus festők?
Na,én voltam,ti sóherek,
mondjátok azt:söderek.
Zathar voltam én máma,
Ti sok GS-es láma.:)))

Külön felhívom a figyelmet az olyan irodalmi remekművekre, mint: Gyatra, mint a tehén, szerkesztők/festők, sóherek/söderek). Gratula! Sajnos Zathar GS-himnusza a hely szűkössége miatt kimarad (pedig elég tanulságos mű).

Ennyi volt a Másik oldal mára, de majd legközelebb jelentkezünk. Most megyek vissza meccset nézni, csá, csumi csá!
Gyu

Figyelem!

Sok olvasónak változatlanul nem egyértelmű, mikor hova kell írnia, s melyik rovatunknak mi az e-mail címe, így ismét elmondom:
Aréna: arena@gamestar.hu
Hardversegítség: kv@gamestar.hu
Hírlevél: hirlevel@gamestar.hu
Játékkérdések: kaveszunet@gamestar.hu

Rövid magyarázatunk erre a hónapra

Aréna: a GameStar magazin szerves része, amelynek népszerűsége töretlen és egyre nő. Lényege: ha bármi mondanivalód van a lapnak, vagy a lap olvasóinak, amely nem hardversegítség, játékkérdés vagy nem a hírlevéllel kapcsolatos, illetve szerinted az egész közösségre, illetve szerkesztőségre tartozik, kérlek, ide írj. Ide küldheted a poénos rajongó vagy esetleg utálkozó leveleidet. Ha bármelyikünknek személyesen szeretnél írni, keresd meg e-mail címünket az impresszumban – az Aréna inkább a vidámságé vagy az egyéni leveleké.

Hardversegítség: Azoknak, akik nem túl nagy hardverszakértők, esetleg nem hisznek a sarki PC-bolt tapasztalatlannak látszó eladójának, netán egymásnak ellentmondó véleményeket hall adott procikról, videokártyákról vagy egyebekről, ez az e-mail cím való. Minden hardveres problémát itt kell megkérdezni, s mi tudni fogjuk a választ. Ha pedig véletlenül nem tudnánk, akkor utánanézünk. ☺
Hírlevél: Hírlevelünkre ezen a címen iratkozhatsz fel. Emellett ide küldheted a hírlevéllel kapcsolatos egyéb észrevételeidet is (nem kapod meg, pedig kéne, megkapod 5 példányban stb.)
Játékkérdések: ez a legegyszerűbb. Erre a címre azok írjanak, akik valamilyen játékban elakadtak, kódot keresnek, esetleg valami trükköt szeretnének elsajátítani, vagy épp megosztani a nagyközönséggel. Tapasztalataim szerint ebből az elakadás a legsűrűbben előforduló eset, s higgyétek el, aki erre a levélcímre válaszol, annak jócskán fő a feje, mert ahányan csak vagytok, annyifelé akadtok el a különböző játékokban. ☺

Jól használható újságmelléklet CD-k tárolására, rendszerezésére, kis helyen sok CD tárolható! Ajándéknak is kiváló!
Rendelhetők: 12, 16, és 25db CD kapacitású típusok
Árak: 650Ft, 750Ft, 1100Ft.
Kedvezmények: +Postaköltség!
3db termék vásárlása: 50 Ft/db árkedvezmény!
5db vásárlása: Nincs postaköltség!
10db vásárlása: Nincs postaköltség és 100Ft/db árkedvezmény!
Rendelhető színek: fekete, világoskék, középkék, sötétkék, bordó, barna, piros, lila, fehér, zöld, farmer, sárga, narancssárga.
Megrendelhetők a gyártónál, telefonon, faxon, sms-ben E-mail-ben vagy levélben.
Gyenis Számítás- és Irodatechnika
7396 Magyarszék, Kossuth u.74.
Tel.:72/ 719-132 Fax:72/ 390-770
20/991-6621
E-mail:gyenis@gyenis.hu
A megrendelt áru 1-2 napon belül átvehető!

ARÉNA

ARENA@GAMESTAR.HU

Ebben a hónapban nemzetközi lett az Aréna. Hogy miért? Nos, jó néhány levélre Amszterdamból, a repülőtéren található netcaféból válaszoltam. Hazafelé jövet ugyanis annyira fáradtak voltunk, hogy majd beájultunk a reptéren. S mit csinál az ember, nehogy elaludjon, és emiatt lemaradjon a hazai csatlakozásról? Nekiáll internetezni. Én egy óra időt szántam rá (sponsored by ZeroCool), amely idő alatt csak arénás levelekre válaszoltam. Nagyon mókás volt. Szóval a távolság sem győzheti le az Arénát, legyek én bárhol, válaszolok, ahogy csak tudok! Természetesen a leveleket ezúttal is eredeti helyesírásukkal (szöveghűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük.

Mac'Geri

No subject

Kedves, Édes Az Életet megszínesít? GameStar!
Én egy nagyon kíváncsi típusú csávó vagyok és ezért sokat kérdezek! Szerintem amit tudni akarok az sokakat érdekelhet, ha nem, akkor tévedtem...
1: Hova lett Barbie?????!!!???
2: GYU miért nem emlékezték Morningstar nevére?
3: Hány éves a stáb (Csak úgy saccperekábé)
4: Régi Gamestart lehet rendelni?
5: El tudnátok nekem küldeni í-mélben az Ezüst GameStear DVD-jének a tartalmát? (Az árát természetesen beküldeném a szerkibe!)
6: Megnéztem ki hány cikket ír AZ Újságban...
Eredmények: 1 Helyezett: Bad Sector/21/
2 Helyezett: Gyu /17/
3 Helyezett: Boe /7/
Hmm...ez elgondolkodtató nagyon furcsa...
7: Boe mi a fr*nc az Mb főszerkesztő?
8: Ha írnék valamit, akkor betennétek valahova [persze, csak ha eléri azt a színvonalat]
9: A 2000/4 full game egész jó, csak a frídom forsz játékot nem tudtam se én se a haverom felpakolni a gépünkre...
10: Mit jelent a mondat végén a nagy "J"
11: Egy évre elő vagyok fizetve, nyerhetek/kaphatok valamit?
12: Csak nehogy annyira elrontsatok valamit, mint a PC G***

Ennyi volt, ha eszembe jut valami, akkor írok addig is, maradok Hiper Intergalaktikusan Maximális tisztelettel! (hol hallottam ezt a szöveget:))
Ui.: megengedem , hogy betedd az arénába!:)

Helló Kedves, Életünket Megvilágosító Olvasó!
1. Szittyó örökbe fogadta Barbie-t. Jól elvannak ☺.
2. Egyszerű, mert összekevertem valaki mással.
3. Összeadva úgy 200 és 300 között. A pontos adat titkos!
4. Persze, a helyi terjesztésen (terjesztes@idg.hu).
5. Benne van az újságban. Vagy esetleg a teljes tartalom érdekelne?
6. Én voltam a második? De jó ☺. S ki mennyi oldalt ír? Az a nem mindegy. S mi az elgondolkodtató ezen?
7. Majdnem Béla, Magyarul Beszélő, Minket Bizergáló, Mindig Borzasztó, Mekkora Barokk (ide mást akartam írni, de a szövegszerkesztő nem javasolta ☺), Mutass Be, Miért Bégetsz, Minek B***, Munkát Beosztó, Marhára Buta, ilyesmik... Nem tudom, melyik lehet.**
8. Ha eléri, akkor lehet. Viszont azt garantálni tudom, hogy beteszem a fiókomba.
9. Az csak demó volt szerintem.
10. Azt, hogy a tördelő figyelmetlen volt, és nem rakott a helyére mosolygó arcot.
11. Ha épp akkor, amikor előfizettél, volt akció, akkor igen.
12. Nem fogunk. Mi csak javítani fogunk. Ők is pont ugyanezt szeretnék egyébként, tudom, mert beszéltem velük ☺.

Sz. Gábor

<no subject>

Aggyon Isten!
Írok itten azé,... me mé ne!?
Azóta vártam má a zúj gémsztártot, az mióta az előzőt a-tól z-ig kiolvastam. Me az lyou vót. Nagyon lyou.
Az mostani cédét viszont alig tudtam óperálni kifelé az papírtokból az erős ragasztás miatt.
~Az biz lenne kedvemre való, ha csinánátok az amolyan indexet amaz internetcímekről mellettük azon oldal számával, melyen szerepelni vala. Könnyebb lenne emígyen csak az listát végiglátógatni.~
Mondd ecsém! Nagy vala bevétel az reklámukból? Óh, mily sok oldal megyen veszendőbe!
Emígyen szólok azonban: ne légy szerény kérni az 1.000.000.000%-os fizetésed!
Es mikor lészen kupon az számítógépér? Szeretnék egy amolyan spécikúl pécét.
No, végezek eme ímélemme, hogy mennyek szallonnázni, oszt lyou van...

Fogaggy Isten!
Hát tudod, kedves ecsém, most gyártatjuk a kuponokat, csak egy apró gondunk támadt... mivel 24 karátos aranyból készül, Dél-Afrika teljes aranytermelési kapacitása is kevés hozzá, így kicsit várni kell, mire legyártunk megfelelő mennyiséget ☺, mert ugyi ecsém, Te is tudod: mi nem szeretünk kispályázni. Ha már nekilódul a fantáziánk, akkor hadd lóduljon neki derekasan!
A ragasztás a nyomda sara, nem a mienk, azonkívül, hogy folyamatosan reklamálunk, nem sokat tudunk tenni.
Reklámbevétel elengedhetetlen, s ha jobban megnézed, Magyarország minden médiájában van reklám. Ezt mi sem tudjuk kikerülni sajna, kedves ecsém. Bár ha jobban meggondoljuk, s önként felajánlod a kieső összeget, azokat az oldalakat inkább teliírogatnánk népi bölcsességeinkkel.
Lyou étvágyat a szalonnához...

Kyle Katarn

Még mindig Jar Jar

(...) Meg valami: meg tenned, hogy bemutatod ki kicsoda a csapatbol. Vedd alapul az aprilisi
szamban levo csoportkepet, a jedi knight figurairol.
Mondd ell ki kicsoda rajta.
előre is kösz.

A bemutatás (balról jobbra haladva)
ZeroCool piros szablyával
Malachit kék köpenyben
Morningstar (aki titokban Mourningsong, csak mindig letagadja) fehér lebernyegben
Samu pisztollyal a kézben
Szittyó a kék karddal
Boe birodalmi rohamosztagosként
Bad Sector balkezes puskával
Én pedig elöl R2D2

Sz. Gábor

Mit tóm én!

Hello Gyu! Csátok!

Először is szitkozódni szeretnék! Az még csak hagyján hogy a saját szövegeteket feljavítjátok, (Innentől csak erős idegzetűek olvassák!!) de azt már tényleg sértésnek veszem,hogy az én gyász dalom. Azt viszont köszönöm hogy a kollégádnak tekintesz!! (bocs ha nem rám céloztál)
Most jöhetnek a kérdések dicséretek:
Én mivel még nem hallottam azt a szót hogy Művház,két lehetséges válaszom volt rá:
1, A szerkesztőségre utaló szó.
2, egy ONBÉKE.

Sajnálom hogy a helyspórolásos megfejtést nem én küldtem vissza hanem Edem.
kérdések:
1. Mikor lesz nyílt nap??
2. A Jedi knight2-ben szoktatok Multizni???
Kösz hogy betettél az Arénába!!
Bevittem és elkezdtem dicsekedni!!!
Ha meg akarod tudni miaz az ONBÉKE akkor küldd el a varázs igét: Kis kalapom fekete anyós feje van benne!!
És leírod a szót ONBÉKE. Utána (elmondom)leírom!
Mi lesz Júniusban a teljes játék?? Nem árulom el senkinek!! És hogy milyen műfaj meg ilyenek!! Mert akkor pénz spórolásból csak a CD nélkülit venném!!
Ha elárulod, akkor félévre előfizetek a GAMESTAR-ra!!!
Kimentem a szerki elé és nem láttalak titeket (Gyu,Benman)
(Jó hosszú levél ez!! nem fog beférni az arénába...aj-jaj!!!) De ahogy elnéztem az én levelem volt a leghosszabb (az arénába) Az eggyik haverom oda adta a Jedi Knight2-t.
A Gorky17-et végig játszottam és k***va jó volt Van még ilyen játék ami körökre osztott??

U.i.:Ha igen:Kimegyek a szerki elé,és előfizetek félévre!!
Ha nem:Kimegyek az összes haverommal, és tiltakozunk!!!!! Na hogy döntesz???
(fogadjunk hogy nem tudsz mindenre válaszolni!!!!!!)

Helló!
Hát ez a nem semmi, meddig írtad?
A Művház az nem más, mint a művelődési ház rövidítése. Nem vagy Te túl Pesti véletlenül ☺?
Egyéb értelmezései:
Mű V ház, azaz nem igazi V alakú ház. Ókori Rómában: nem igazi 5 ház.
M.Ü.V. ház. Megint Ügyes Vagyok ház. Ez egy olyan épület, ahol az emberek önbizalmát növelik.

M.Ü.V. ház: Már Ülve Vizelek ház. Ez azoknak, akik tanulják a szobatisztaságot. Itt vizsgáznak, valóban szobatisztá-e.
Válaszok:
1, Most egy darabig nem lesz, talán a nyár végén, de ez korántsem biztos. Nagyon feszített a munkatempó itt, így elég nehezen tudunk most ilyesmit beilleszteni.
2, Nem, nem szoktunk.

Szívesen betettelek, de ha ilyen hosszú levelet írsz, a jövőben nem tudlak majd betenni. Vagy sokat kell húzni rajta, amit meg nem nagyon szeretek. Nem a szerki előtt voltunk BenMannal, hanem a művház előtt ☺. Tessék jobban elolvasni. Nem tudtam mindenre válaszolni, rémes vagyok, pedig még Amszterdamból is nyomultam ám. Gorky 17-hez hasonló körökre osztott cuccosok: Fallout, Fallout II, Fallout Tactics, Freedom Force. Érdemes ezeket is megnézni.

Genius_
WC3

Király a GS!!!!!!!!!!!!

Jó a helyessírásótok,de nem kéne néha meg kéne nézni mit is csinál?
Előre a Saab-ért!!!!!!!!!!!!!!!!!!
Szóljá má Bad Sectornak és Szittyónak,hogy a kö. Számban kéne má írni a WC3-ról óóóóóóóól!!!!!!!!!!!!!!
(Me a PC Gur* má írt a patch-ekről is!)
Te Gyu mé nem hozol létre egy alapítványt,hogy mi olvasók adakozzunk a Saab-ra!?
A GS eddigi hírrovata jobb volt és több!!!!!!!!!!!!
A köv. teljes játékok között lehetne a WC3 és így mindenki nyomulhatna vele otthon és a GS szerverén és eddzhetne a köv. nyíltnapra ahol még bajnokság is lehetne!?(Tényleg az mikor lessz?)
A GIANIWARD Giforce Ti450 (Ti200) tényleg nem kapható már?
Na most ennyi,de még írok!!!!:)
Azért remélem ez az első levelem csak nem untatott anyira,mint a többi fárasztó levél?

Hello!

Működik a mi tördelőprogramunkban egy véletlenhiba-generátor...:) Egyébként megköszönném, ha megírnád, hol találtad a hibákat.
WC3-ról már írtunk, de amint a kezeink közé kaparintjuk, újra írunk majd. Addig is kiírom az első GS WC3 bajnokságot! Az indulhat, aki egyszerre 3 WC-t tud kezelni egy időben. Lehetnek a WC-k egymás mellett, egymás alatt, az nem érdekes. A lényeg, hogy menjen a WC3, azaz a tripla WC! GS and WC3 rulla 4ever!
Az ötlet jó, nagyon akarok már Saabot, bár előbb lakást veszek. (De csak azért, hogy legyen mire fognom, miért nem vettem még Saabot.)
Sajnos a WC3 nem eladó, s ha az is lenne, nem tudnánk megfizetni. ☹ A mai ingatlanárak mellett 3 angol WC borzasztó sokba kerül, így ezt nézzétek el nekünk.
A videokártya olyannyira nem kapható, hogy már nem is gyártják.
Nem fárasztó a leveled, bár ezt a részt már reggel írom, mert valahogy pont a Te leveled alatt aludtam be, és most ébresztett a takarítónő.

Hahó
csak úgy

haho Gyu !!!
Most azt írom , hogy az újság király! (Sôt míndig ezt írom)
Meg minden.....
1000% hmmm. Ez szerintem túl kevés! Ne legyel ennyire szerény!
Kepzeld elôszor írok neked, pedig Én nem azokból a PC zedes idôkbôl vagyok :) De az elsô számotok megvan es a többi is nagyábból.....
Ja , és mostanság mind, olyan negatív cikkeket írtok , ez nem jó ! koncentráljatok a CSÍ -re és pozítívok lesztek.
Amúgy egyre inkább GS fan. leszek ! Gyu a GS teamból senki nem családos ember , mer hát ha ilyen sokáig benn vagytok a szerkibe , meg elfoglaltak vagytok a csalad az NUKU .
Te szoktál Age - ezni ? es a Dune valamelyik tagjával nyomni? (rossz az aki roszra gondol :) Bad Sector)
Na há nem is zavarom tovább köreiteket ahogy ..... mondaná (legyen rejtvény , aki megfejti annak Gyu berakja a levelet az Arénába)
UI: nem mondtam azt, hogy arénaba akarok menni ettôl má nem is raksz be ? :)
Na haho!!!!
Állákh legyen veletek és az összes GS rajongóval (NEM vagyok török)

Helló Hahó!
Szerintem is túl kevés az az 1000 %, de amint mondtam, nagyon szerény vagyok (ez a legfőbb tulajdonságom a szépségem, okosságom és tévedhetetlenségem mellett, hihihi) és cseppet sem agresszív, vagy ilyesmi. Negatív cikkeket írunk? Mire gondolsz? Ami jó, arról jót írunk, ami nem jó, arról pedig nem jót. Ilyen egyszerű a képlet. Örülök, hogy egyre inkább GS. fan leszel, ideje volt már! Jól látod, a GS Teamben egy családos ember sincs, így valóban bent lehetünk sokáig a szerkiben. Egyébként is szeretünk itt lenni. Most például hosszú hétvége van és többen itt vagyunk, dolgozunk. (Sőt, amikor az Arénát írom, akkor is vasárnap este van, 8 óra négy perc, a tévében már megy Az Ördög ügyvédje, engem vár otthon a macskám – mert időközben kaptam ajándékba egy tündördög kölyökmacskát – én meg csak nyomatom itt a cikkeket.)
Nem, Age-ezni nemigen, bár Empire Earth-özni szoktam. Valaha Amigán Dune2-ztem, megnyertem mindhárom táborral, azóta nem is láttam.
Ilyenkor még nem tudom, kit rakok be, és kit nem...
Állákh legyen veled is (ez milyen tájnyelven volt egyébként?). Én sem vagyok török.

Petya
Doboz, ház, doboz, ház...

Hellosztok!!!
Van néhány közérdekű kérdésem és ajánlatom:
1. Mi a franc az a Melicher???
2. Miért nincs olyan Tibi pl hpgy AMD-és Tibi Geforce Tibi...???
3. Mi ez a duma hogy meglepi játék szegény előfizetők (mint én nekem van előfizum bibibiiii) rettegnek hogy milyen játékot kapnak de aztán jó legyen!!!
4. Tom hogy javasolták már de miért a francét nem a lap aljára rakjátok hogy hányadik oldal???Ma kaptam egy intőt e miatt!!!
5. Nem tom hogy miért csak a PC G***-t emlegetitek amiko szerintem jó újság a PC G***s is!!!DE A GAMESTAR a KIRÁLY!!!
6. Kikéne találni egy olyat hogy a Simsben lehessen rendelni vagy venni Gamestart!!!

Magán kérdések:
1. Kérdeztem már de azóta hátha hallottatok róla.Mit tudtok a megjelenéséről a They came from hollywoodnak???
2. Melykőtök szereti az Age of Empires sorozatot???és a Max Paynét???
3. rendezzünk gyűjtés a Philobs Labsnak hogy megjelennyen az Imperium Galactica 3!!!
4. Az újság király!!!
5. Egyébként sokan olyan parasztok hogy a vegyesboltban szalonnás orbitot kérnek!!!
6. Sokan pedig kiskorukban olyan rondák voltak hogy az anyjuk telefonon szoptatta őket!!!

Na ennyi belőlem!!! Ja említettem hogy ezt a levelet be kell rakni az Arénába??? MERT BE KELL!!! Egyébként Gyu majd elviszel a jövőben egy körre a Saaboddal???
Köszi!!! Gyu te nagy focirajongó vagy ugye??? Lesz interneten a VB-é??? Vagy valami összejövetelen egy jó kis Fifázás???
Leírnád nekem sorban hogy mikor melyik Legacy of Kain jelent meg???
NA MOSTMÁR TÉNYLEG ENNYI BELŐLEM!!!

Helló!
1. Dunsztom sincs róla, azóta sem árulta el senki. Egyébként van egy tippem, az interneten találtam ezt: „Melicher Janka a szlovákiai Privigyén született. Férjével és kislányával Budapesten él. Jelenleg az ELTE bölcsészkarának hallgatója. Janka amatőr festő. Képei látomások, expresszionista és szürrealista elemekkel. Komponálási készsége ösztönösen jó. Színeinek összhangja egy nagyobb egységekben gondolkodó ember világát tárja elénk." Csak ez lehet. Szerinted? Egyébként megnéztem a képeit. Egész jók. Ajánlom mindenkinek! Főleg azoknak, akik rá is jönnek, mit ábrázolnak ☺.
2. Talán a Tibi csokit gyártó céget kéne megkérdezni erről.
3. Jó lesz ☺.
4. Mesélj csak arról az intőről többet? Nagyon kíváncsi lennék, hogy volt. (Közben megtudtam. Javaslat a jövőre: rá kell szoktatni a tanárokat is a GS olvasására).
5. Én tisztelem a véleményedet. A sajátomat inkább megtartom magamnak.
6. Húha, az ötlet jó, bár kissé komplikált lenne kerersztül vinni.
1. Változatlanul nem tudunk többet, mint előzőleg.
2. Szoktunk AOE-zni (Bad Sector) és Max Payne-ezni is (ZeroCool).
3. Majd csak meglesz valahogy.
4. Köszike.
5. Nem is tudtam ☺.
6. Az elég durva lehetett...
Ha meglesz a Saabom, szívesen elviszlek egy körre, bár nem tudom, ez mikor következik majd be.
Igen, nagyon szeretem a focit, tök jó, hogy itt a vb!!!!!
Régen volt a Blood Omen, majd a Soulreaver. Ezt követte a Soulreaver II., majd nemrégiben a Blood Omen II... EZ a Legacy of Kain sorozat.

Mire ezt olvassátok, már ezer sugárral tombol majd a nyár (nem lesz olyan kellemetlen késő tavaszi idő, mint ma volt), a foci vb-n lezajlanak a csoportkörök (továbbjut vajon Ecuador?), én talán pihenek kicsit (mert most már tényleg elmegyek néhány nap szabira, vagy nem Saabra gyűjthettek, hanem a temetésemre). Mindenesetre a kihűlt pizzásdobozok árnyékából küldöm nektek vasárnap késő este kora nyári üdvözletemet, pihenjetek jókat, járjatok sokat strandra, élvezzétek az életet! S aki az Arénának ír, ne feledje,hogy az aréna e-mail címe: arena@gamestar.hu ! Megjegyeztétek?
Maximális napsugárzással és tisztelettel maradok őszinte hívetek:
Gyu

ÍZELÍTŐ A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

KÉK GAMESTAR: JÚLIUS 12.
PIROS GAMESTAR: JÚLIUS 17.
DVD-S GAMESTAR: JÚLIUS 19.

Soldier of Fortune II

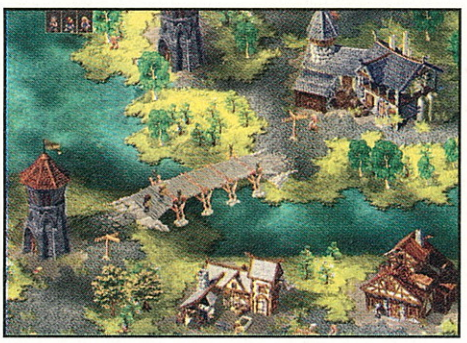
Egy előzetest már írtunk róla, és most végre a kezünk közé kaparintottuk a nagy sikerű Soldier of Fortune végleges verzióját. Az ultrarealisztikus, vérengzős FPS a kicsit sablonos, közepes James Bondokat idéző sztorija ellenére rendkívül ígéretesnek tűnik, és már most látszik, hogy meg fogja szorongatni a Medal of Honort és a Return to Castle Wolfensteint.
John Mullins ezúttal a nyolcvanas években, a szocialista Prágában kezdi küldetéseit, és egy biológiai fegyvereket bevető terroristaszervezet ellen száll szembe – egyedül. A hagyományos FPS részeket többek között autós üldözős elemek színesítik, de a nonstop akció mellett a taktikázásnak is fontos szerepe lesz. A grafika természetesen ott van a topon, úgyhogy igazi bestseller van kilátásban...

Mobile Forces

Elkészült a Mobile Forces is, amely egy Halot is verő FPS/autós/kommandós játék lesz. Ugyan a játékban nem találunk a klasszikus értelemben vett „sztoris" egyjátékos módot, ugyanis a Mobile Forces az Unreal Tournamentet vagy a Quake III: Arenát idéző igazi csapatjáték lesz. A MF emellett nemcsak kellemes grafikájával, hanem teljesen élethű fizikai modelljével is kiemelkedik a többi FPS közül. A nyolc különböző játékmódból a jól ismert deathmatchen és társain kívül lesz néhány újabb is, amelyekről bővebbet a következő számunkban tudtok meg...☺

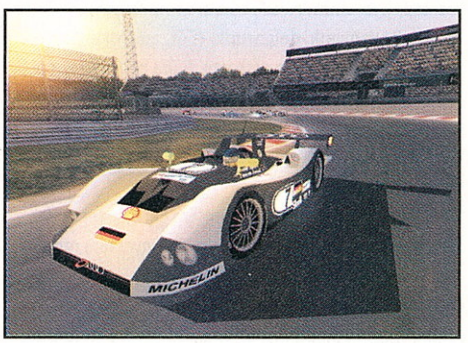
Cultures 2

A Cultures első része nekem anno határozottan tetszett: sokkal jobbnak ítéltem meg, mint a rivális, elég ötletszegény Settlers 4-et. A hagyományos menedzser részek mellett ugyanis a Simset idéző elemeket találtunk: polgáraink jólétére, egészségére, boldogságára is ügyelnünk kellett, emberkéink pedig sokkal... emberiebbek voltak a Settlers „rabszolgáinál"...☺ Az újdonságok leginkább a mesterséges intelligenciát érintették: vikingjeink ezúttal sokkal jobban megvédik magukat, és a kritikusabb szituációkban is okosabban viselkednek. Ha például túl keménynek ítélik meg az ellenséget, akkor nem hagyják magukat lemészárolni, hanem elrohannak, viszont ha úgy vélik, hogy győzedelmeskedhetnek, akkor ott maradnak harcolni. CD-nken találtok egy demót a játékról.



Le Mans 24 Hours

ZeroCool mellett Sam. Joe az autós játékok másik nagy szakértője, úgyhogy a Le Mans 24 Hourst most ő fogja tesztelni. (Szegény, még nem is tud róla, mert külföldön van...☺) De félre a rosszindulattal: egy elég ütősen kinéző autószimulátorról van szó, amely a hivatalos Le Mans-i versenyt dolgozza fel. Az összes pálya és autó is teljesen valósághű, úgyhogy azok akik otthon vannak a témában, valószínűleg a mennyben érzik majd magukat. Hogy a mennyből nem lesz-e pokol, azt Sam. Joe a következő számban áruljael nektek...



Roland Gaross French Open 2002

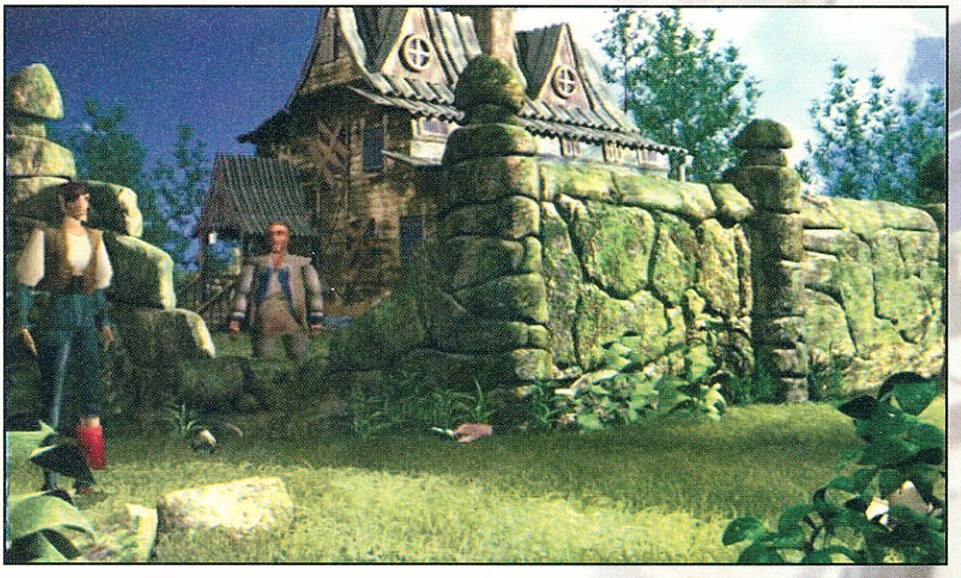
Mostanában ismét egyre több jó kis teniszprogramot kapunk, és bár a Roland Gaross eddig nem tartozott a legütősebbek közé, talán most jön el az a pillanat, amikor átveszi a vezetést. Gyu még alig tért magához a FIFA World Cup 2002 okozta – kellemes – sokkból, máris leült egyet teniszezni, hogy kivesézze nektek a Wannado legújabb játékát. Ha lesznek női teniszezők, akkor én is belekukkantok...☺

És következő teljes játékunk

Igen, kalandorok, ha minden jól megy, végre, annyi viszontagság után a kezetekbe kaparinthatjátok kitűnő magyar nyelvű (magyarul is beszélő!) kalandjátékunkat, a Jazz and Faustot! Aki azóta már elfelejtette volna: két kalandor hajóskapitány viszontagságaiban vehetünk részt a mesés Távol-Keleten. A romantikus Faust szerelme után koslatva kerül különféle galibákba, míg a pragmatikus, csempészettel is foglalkozó Jazz egy gyilkossági ügyben nyomoz. Így kétféle módon is végigviheted a játékot, és a történet két szála gyakran egymásba fonódik. Tudjuk, hogy sokáig vártatok rá, de most (ha minden igaz, ugye...) végre meg érkezik ez a kiváló kalandjáték! ☺
Bad Sector

Helyreigazítás!

Felhívjuk kedves olvasóink figyelmét, hogy a mostanra tervezett Photoshop 7.0-át bemutató cikk, technikai okokból a következő számban fog megjelenni.
A kellemetlenségért szíves elnézéseteket kérjük!



ADSL

mert netezni kell ;-)

EnterNet **ADSL** csomagok telefondíj nélkül 384/64 Kbit/s

6800 Ft/hó
Az első 20 óra forgalmi díj mentes
Kiépítési díj 22 500 Ft
Csak magánszemélyek részére

1 számítógépről használható
1 db e-mailcím
25 MB tárhely
20 MB web-tárhely
2 Ft/perc forgalmi díj
(max. 150 Ft/nap)

Mindenkinek

9800 Ft/hó
Kiépítési díj 22 500 Ft
Csak magánszemélyek részére

1 számítógépről használható
1 db e-mailcím
25 MB tárhely
20 MB web-tárhely
2 Ft/perc forgalmi díj
(max. 150 Ft/nap)

Egyéni

10 800 Ft/hó
Kiépítési díj 22 500 Ft

3 db e-mailcím
75 MB tárhely
20 MB web-tárhely
ajándék hálózati kártya
tartalék modemes kapcsolat

Családi

19 800 Ft/hó
Kiépítési díj 0 Ft

5 db e-mailcím
125 MB tárhely
50 MB web-tárhely
hálózatokat is kiszolgál
tartalék modemes kapcsolat

Irodai

A feltüntetett árak az áfát nem tartalmazzák.
Csak azokon a helyeken, ahol az ADSL-szolgáltatás kiépíthető.

Az ADSL technológia segítségével a hagyományos vagy ISDN telefonvonal nagysebességű digitális vonallá alakul át. Így a modemes eléréshez képest akár 7-szer gyorsabban internetezhet, és párhuzamosan telefonálhat külön vonal kiépítése és telefon forgalmi díj nélkül.

Fix IP-címes Üzleti csomagokkal kapcsolatban érdeklődjön a www.**enternet**.hu címen, a 06 (1) **412 2001** számon, illetve országos partner hálózatunknál.

enternet
INTERNET MINDENHOL

GameStar 2002/06.

Természetesen, ahogy az illendő, kezdjük azzal, mi a jó a programban. Teljes 3D-s megjelenítés, motion-capture-ahogy azt manapság kell. A passzok, becsúszások látványosak, jópofa, amikor beobásnál emberünk dekázva veszi fel a labdát, gyönyörűen rezeg a háló, amikor a kapuba találunk. Mindehhez *FIFA 99* típusú játszhatóságot képzeljünk hozzá: könnyen irányítható játékosok, egyszerű taktika, sokpasszos játék. Mindehhez tegyük hozzá, hogy nem licenc-világbajnoki programról van szó, így a neveket picit el kellett ferdíteni (Del Piero így lett Del Poaro, míg például az ecuadori Delgado így lett Delegado). Ezeken a furcsa neveken jókat lehet derülni, persze. Szerencsére a játékosok határa ki van írva a nevük (ahogy azt a világbajnokságon manapság illik), így legalább egy olyan pontot, máris sikerült találni, amiben ez a program felülmúlja a *FIFA World Cup 2002*-t. Többet ne nagyon várjunk tőle, hiszen a focijátékok istenei megközelíteni nagyon nehéz. Szerencsénkre a PSC2002-ben jól működik a passzjelző, játékosunk mellett egy kis nyíl mutatja, hova lehet adni a labdát, és érdemes-e (a nyíl színe segít). Sajnos a lövés erősségét nemigen lehet kontrollálni, így tapasztalatból kell majd rájönnünk, mit hogyan kell. A lényeg az, hogy ne spóroljunk a puskaporral, lőjünk bátran bármilyen helyzetből, ahonnan már ellátni a kapuig.

GameStar
TELJES JÁTÉK

IDG

2002/06.

A teljes játék kizárólag a „kék” és az „zöld” GameStarban található!

IMPRESSZUM

A GameStar készítői (elkövetők)

Lapigazgató:
Szigetvári József (Szittyó) – jszigetv@idg.hu

Mb. Főszerkesztő:
Halász Bertalan (Boe) – boe@idg.hu

E lapszámunk munkatársai:
Branyiczky Gábor (Schuerue) – schuerue@gamestar.hu
Csontos Péter (Csonti) – csonpet@freemail.hu
Dragon György (Gyu) – dragon@gamestar.hu
Farkas Balázs (Lompi) – lomp2@freemail.hu
Galgóczi Tamás (Cromwel) – cromwel@mail.uti.hu
Grünfhelder Richárd (Shadestone) – shadestone@freemail.hu
Havadi Krisztina (BFK) – hkriszta@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
Mezei Károly (ZeroCool) – zerocool@gamestar.hu
Samu József (Sam. Joe) – samjoe@vv.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

Terjesztés

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 hírlapkézbesítőknél és a vidéki postahivataloknál.
a kék GS ára: 1496 Ft
előfizetés: negyedéves 3450 Ft
féléves 6600 Ft
egyéves 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

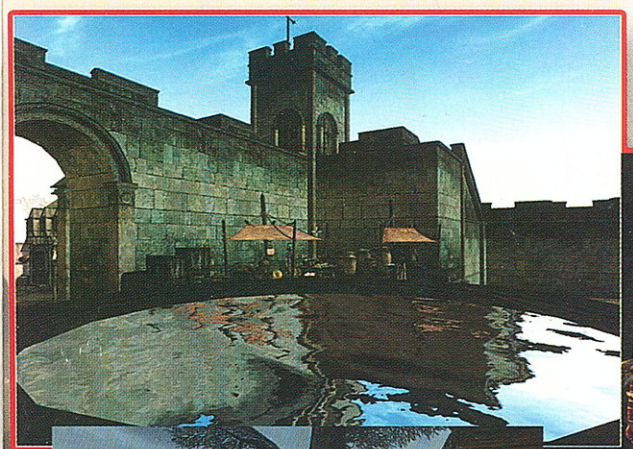
A GameStarban megjelenő anyagok bármilyen felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetéseket és a CD-ken található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal! A mellékelt CD-k a **GameStar** térítésmentes ajándékai, önálló forgalomba nem hozhatók! Tartalmuk marketing célú, meglévő, illetve leendő programok ismertetői.
Cheat rovattal kapcsolatos ötleteiteket várjuk:
cheat@gamestar.hu

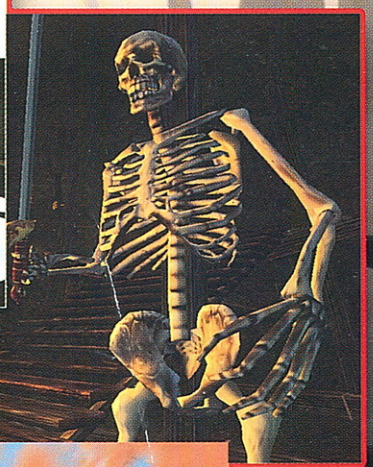
Ubi Soft
ENTERTAINMENT

The Elder Scrolls III
MORROWIND™

RPG A JAVÁBÓL!

Magyar nyelvű kézikönyvvel





Bethesda™
SOFTWORKS INC.
a ZenitMax Media company

automex.hu
MULTIMÉDIA

Megrendelhető a 461-5728-as budapesti számon vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!

Automex Kft.
1077 Budapest, Wesselényi u. 21.
Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799,
Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu

© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Bethesda Softworks, ZeniMax and their respective logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the United States and/or other countries. Distributed by Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.

HAMAROSAN A BOLTOKBAN!

CULTURES 2

GATES OF ASGARD

www.cultures2.com

JoWooD Productions
www.jowood.com

FUNATICS DEVELOPMENT
a phenomedia ag company

DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY
www.dynamic-systems.hu

©2002 by Phenomedia AG, developed by Funatics Development, published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. All rights reserved.