DVD melléklet, **Jazz & Faust** magyar nyelvű teljes játék

PC-s játék, Internet, hardver

GameStar

DVD KIADÁS

A DVD GameStar ára: 1896 Ft

www.gamestar.hu

2002/07

Neverwinter Nights

WarCraft III

Age of Wonders II

Grand Prix 4

Világpremier!

Bemutatjuk az 1NSANE készítőinek legújabb játékát!

Előzetesek: Commandos 3, The Movies, NBA Live 2003, Savage, Faces of Mankind, Blitzkrieg, Port Royale

Bemutatók: Cultures 2, Dino Islands, The Partners, Legion, Peter Pan, The Watchmaker, Simon the Sorcerer 3D, Gore, Lorgain, Mobile Forces, Le Mans 24 Hours,

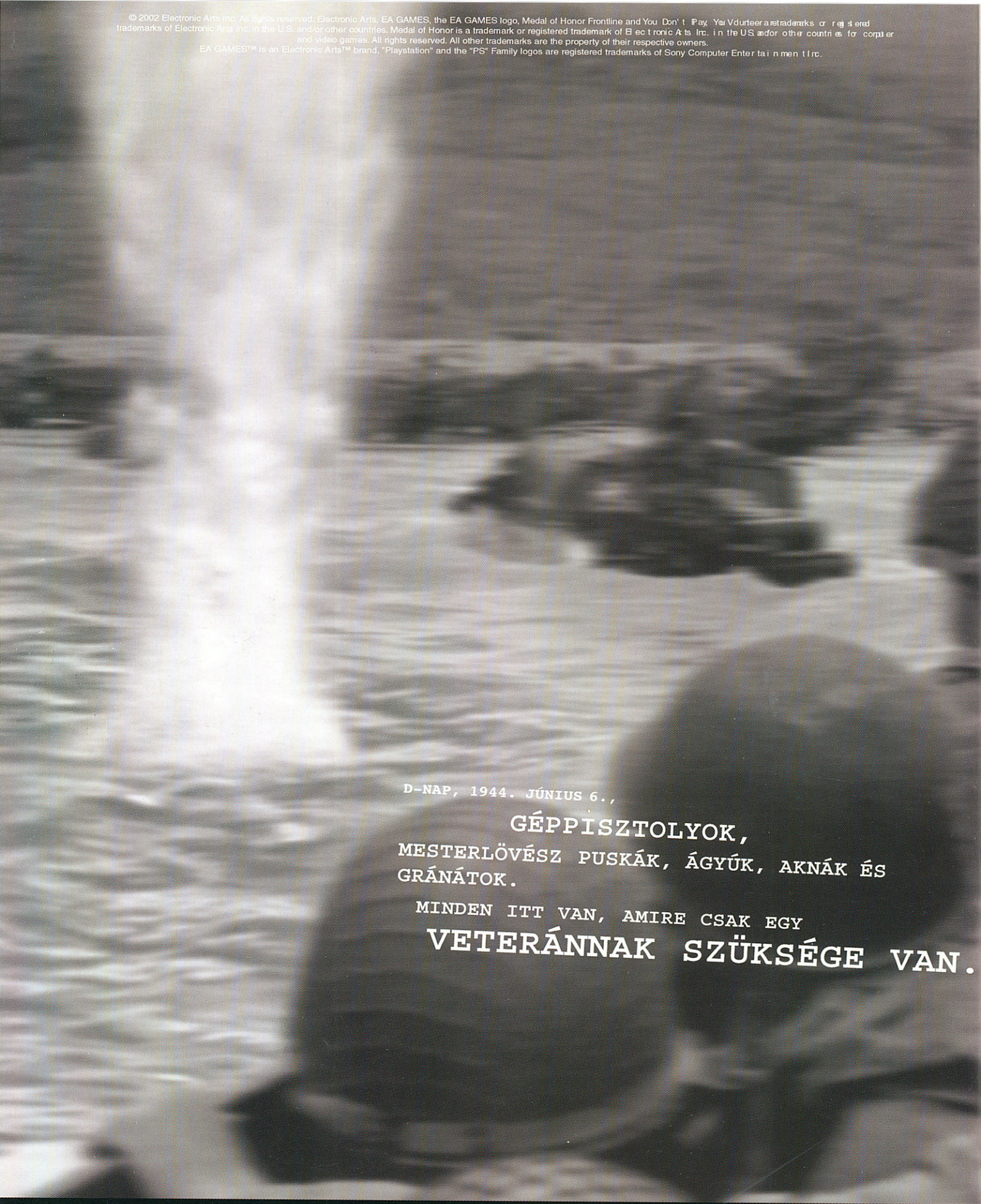
Mélyvíz: PC vs. Konzolok, Pentium 4 alapú Celeron 1,7 GHz, MMS - új mobiltechnológiák, Adobe Photoshop 7.0

IDG

0771585318026 02007

A kulisszák mögött - Invictus videointerjú a DVD-n!

© 2002 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Electronic Arts, EA GAMES, the EA GAMES logo, Medal of Honor Frontline and You Don't Play, You Volunteer are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Medal of Honor is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries for computer and video games. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.
EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. "Playstation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



D-NAP, 1944. JÚNIUS 6.,

GÉPPISZTOLYOK,
MESTERLÖVÉSZ PUSKÁK, ÁGYÚK, AKNÁK ÉS GRÁNÁTOK.

MINDEN ITT VAN, AMIRE CSAK EGY
VETERÁNNAK SZÜKSÉGE VAN.

EA GAMES

www.moh.ea.com

A fő cél, hogy életben maradj.

Normandia partjain, kemény tűz alatt ez egyáltalán nem könnyű.

Minden egyből kiéleződik, ahogy belépsz a Nazik uralta Európába.

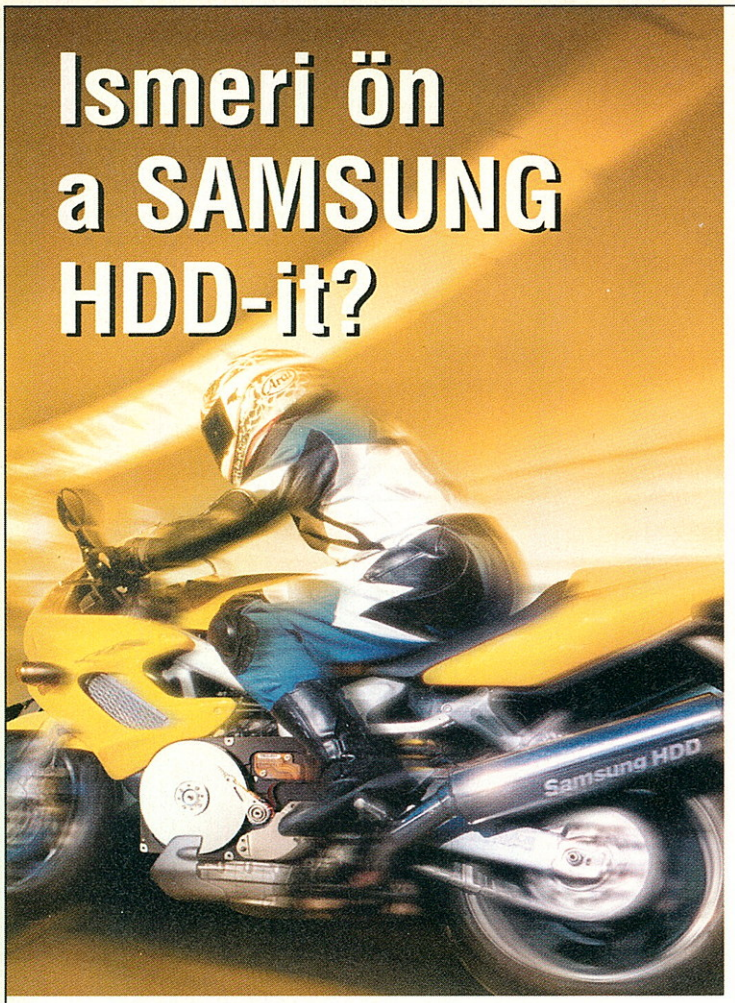
Nincs időd tétovázni.

Ennyit elöljáróban. Ez csak egy ajánlat, katona...

PlayStation.2

Ez nem játék. Önkéntes vagy.

Ismeri ön a SAMSUNG HDD-it?



Előző számunkban megismerhették a SAMSUNG Electronics Co., Ltd.-et a világ egyik meghatározó elektronikai készülék gyártóját. A SAMSUNG merevlemezek magyarországi bevezetésének küszöbén röviden tekintsük át manapság milyen elvárásoknak kell megfelelniük a merevlemezes tárolóknak és milyen technikákat alkalmaz ennek érdekében a SAMSUNG. A merevlemezes tárolók – akárcsak a számítástechnika többi eleme – óriási fejlődésen mentek keresztül, mely méretcsökkenés mellett hatalmas kapacitásnövekedéshez vezetett, miközben működési sebességük is növekedett. A mai számítógépek elképzelhetetlenek a merevlemezes tárolók (HDD), más néven merevlemezek nélkül, hiszen gyakorlatilag a személyi számítógépek működése eleve feltételezi a merevlemez meglétét, mint olyan nagy kapacitású háttértároló eszközt amelyen programjaink és adataink nagy része található. Mivel a merevlemezes tárolók a személyi számítógépek két évtizedes fejlődés története alatt mindig is jelen voltak, így manapság némileg letisztultak az elvárásaink irányában.
Ezek négy kulcsszóval jellemezhetők: megbízhatóság, zajtalanság, kapacitás, sebesség.

Megbízhatóság
Mivel a merevlemezen őrizzük fontos adatainkat és programjainkat, elsődleges fontosságú tulajdonsága a megbízhatóság. Ennek mérésére a gyártók bevezették a meghibásodások közötti átlagos idő MTBF fogalmát, amely nagyszámú vizsgált minta esetén megadja két meghibásodás között eltelt időt. Természetesen minél nagyobb ez a szám annál megbízhatóbban működik a termék (SAMSUNG HDD-knél 500 000 óra).

Másik fontos megbízhatósági paraméter, mellyel az összes SAMSUNG merevlemez rendelkezik az öntesztelési funkció képessége (S.M.A.R.T.), ami az esetlegesen előforduló meghibásodásokat kellő időben jelzi a felhasználónak, hogy az felkészülhessen nélkülözhetetlen adatainak mentésére. Ugyancsak a megbízhatóság növelése érdekében törekednek a gyártók a külső behatásnak, vibrációnak minél inkább ellenálló tárolók kifejlesztésére illetve a visszaállíthatatlan olvasási hibák nagyon kis értéken tartására.

Zajtalanság
Az otthonainkba betört személyi számítógépeknél a csöndes éjszakába nyúló internetezés révén, illetve az audio és video alkalmazások növekvő száma miatt fontos paraméterré vált a zajkibocsátás. A HDD is mint forgó alkatrészeket tartalmazó eszköz zajt termel magával a lemeztányérok forgásával, illetve az író olvasó fej mozgatása is zajkeltő folyamat. A SAMSUNG szabadalmaztatott zajcsökkentő eljárásai NoiseGuard, ImpacGuard, Silentseek, minden ponton csökkentik illetve elnyomják a működésből eredő zajokat, így biztosítva a merevlemeznek a „csöndes munkatárs" szerepét.

Kapacitás
Korunk óriási programkínálata, az egyes programok terjedelmes mérete és a hozzájuk kapcsolódó óriási mennyiségű adathalmaz igen nagy tárolási képességet követelnek meg a merevlemezes tárolóktól. Ezek az eszközök forgó tányérokon (diszk) mágneses úton rögzítik illetve olvassák az információkat. A kapacitás növelését a diszkek és fejek számának növelésével érték el, illetve manapság az egy diszkre jutó adatsűrűség növelése a kívánatos fejlesztési irány (SAMSUNG bevezette a 90GB/disc technológiát), hiszen a kevesebb alkatelem növeli a megbízhatóságot is. A 20 GB-tól 80 GB-ig terjedő tárkapacitású egyedek legfeljebb két diszket és négy fejet használnak.

Sebesség
Fontos paramétere a merevlemeznek a sebesség is, hiszen számunkra akkor nyújt gyors szolgáltatást a HDD ha olyan gyors az adat forgalma, hogy munka közben nem kell várakozni az eszközre. Ezt a minél rövidebb hozzáférési időkkel rendelkező tárolók tudják biztosítani, miközben a minél nagyobb forgási sebesség (RPM), puffer kapacitás és adatátviteli sebesség is a gyorsabb működést szolgálja. A SAMSUNG által az adott felhasználási területre szánt típusok megfelelően kialakított paraméterekkel kiváló ár/teljesítmény arányt nyújtanak a vásárlóknak.

A SAMSUNG merevlemezeiben szabadalmaztatott eljárásai révén mindent megtesz, hogy megbízható, csöndes, gyors és nagy kapacitású modellekkel elégítse ki a vásárlók igényeit.
Ezekről az eljárásokról és a kínálatról a következő számban olvashatnak részletesebben.

NOISE GUARD™ IMPAC Guard™ SilentSeek™

www.samsung.hu
info@samsung.hu

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

BEVEZETŐ

Újra eltelt egy hónap, és újra itt a GameStar! Szerkesztőségünk megfáradt tagjai tovább robotoltak a nyári hőségben (igaz, a légkondi miatt már a pingvinek is beköltöztek hozzánk ☺), hogy újra a legfrissebb és a legjobb tájékoztatást kapjátok a játékvilágról (de piszok hivatalos volt ☺).
Az előző szám óta tartó nagy focimániánk eredménye az lett, hogy már rendszeresen lejárunk meccsekre, így két hete a fél szerkesztőség menni is alig bír. De ki akar ilyenkor szaladgálni, mikor ennyi király játék érkezik? Csak, hogy a „kisebbeket" említsem: WarCraft III, Neverwinter Nights, Age of Wonders 2, GP4 és még sokan mások. Olyannyira sokan voltak a nagy nevek, hogy fókuszt is alig bírtunk választani. A szokásos kétoldalas kitekintésre meg már helyünk sem maradt.
Azonban számunkra a legörömtelibb dolog, hogy végre elkészült a Jazz and Faust. Igaz, üröm az örömben, hogy a színészek szabadságolása miatt csak a következő számra tudjuk felrakni a magyar hang állományokat. De szerencsére a szöveget és a menüket már most is magyarul élvezhetitek. Legalább lesz összehasonlítási alap, hogy miként sikerült a magyar szinkron ☺.
Ebben a nyári hőségben mindenképpen üdítő lesz egy kicsit elbújni a hűs szoba magányába, és Jazz and Faust-ozni egy kicsit!
Most még ki kellene emelem néhány fantasztikus újítást a GS háza tájáról, de újra csak annyira sok van, hogy inkább nem koptatom a billentyűzetemet. Egyet emelnék ki mégis (sajna ezt csak a DVD-s szám vásárlói élvezhetik), ez pedig az új GS videók bevezető animációja. Maga a csoda! Na jó, lehet, hogy egy kicsit túlmagasztaltam a dolgokat☺, de tényleg nagyon király.
Egyszóval a nyári meleg csak még jobban felpörgette amúgy is szélsebes csapatunkat, úgyhogy lesz mit olvasni most is, és lesz mivel játszani, egészen a következő hónapig!
Szittyó

Tartalom

CD-tartalom 6
DVD-tartalom 7
Teljes játék: Jazz and Faust 8
Hírek 10

Előzetesek

Commandos 3 16
The Movies 17
NBA Live 2003 18
Time of Defiance 19
Blietzkrieg 20
Port Royale 21
Savage 22
Faces of Mankind 23
Világpremier: az Invictus új autóversenye 24

Fókusz

Warcraft III 26

Játékbemutatók

Age of Wonders 2 34
Cultures 2 38
Dino Island 40
The Partners 42
Legion 44
Neverwinter Nights 46
Lorgaine 52
Soldier of Fortune II 54
Mobile Forces 58
Gore 60
Peter Pan 62
Simon the Sorceror 3D 64
Watchmaker 66
Grand Prix 4 68
Le Mans 24 72
The Football Game 74
Sven-Goran Eriksson World Challenge 75
Lego Football 76
Budget 78

Tippek, trükkök

Warcraft III-tippek 80
Neverwinter Nights: Első rész végigjátszása 84
Jazz and Faust-végigjátszás 86
Rövid tippek 88

Behálózva

Netegyveleg 92
Modtesztek 94
Internetes vásárlás 95
Warcraft III-multiteszt 96
SOF II-multiteszt 97

Mélyvíz

Hardverhírek 98
Adobe Photoshop 7.0 102
MMS és mobiltelefonok 104
Piactér 106
Intel újdonságok: P4-533 és 1,7-es Celeron 108
PC-k vs. konzolok 110
Hardverteszt-összesítő 115
Barkács rovat 116

Másvilág

Starbrowser 118
Starmovie 119
Starmusic 120
Starbook 121

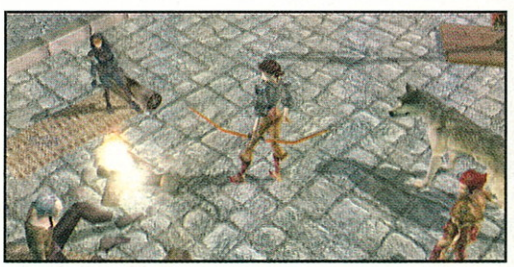
Közösség rovat

KV-szünet – Szoftver 122
KV-szünet – Hardver 124
Másik oldal 125
Aréna 126
Ízelítő a következő számból 128

„Hőseink ezúttal RPG karakter módjára fejlődnek, és különféle varázstárgyakat is aggathatunk rájuk. Ez bizony tényleg nagyon király, és óriási újítás a megfáradt, ötlettelen RTS-ek porondján. Pályáról pályára pátyolgathatjuk a különféle hősöket, figyelhetjük, ahogy fejlődnek, a lehető legjobb mágikus cuccokkal szerelhetjük fel őket, kihasználhatjuk az egyre brutálisabb varázslataikat – mintha diablóznánk ☺."

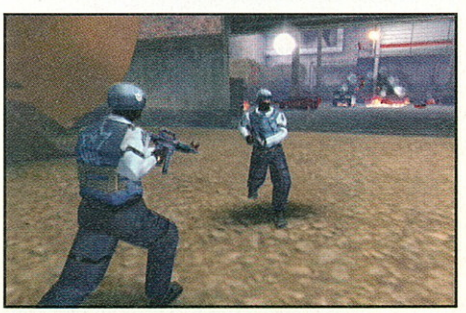
46. oldal: Neverwinter Nights

„Varázsló vagy, és az idétlen 'hálóingek' helyett fess (és persze erős...) páncélokat szeretnél magadra ölteni? Don't gond. A papi karriert választod, de azért lopkodni is szeretsz? Ezt is megteheted, ha megtanulod a tolvajkulcs használatát. A 3.0-s AD&D-nek köszönhetően a képességeket ezentúl, mindenfajta karakter abszolválni tudja, és szerencsére a Bioware nem olyan ostobán használta fel ezeket a forradalmi szabályokat, mint az SSI a Pool 2-ben."



58. oldal: Mobile Forces

„A trailer módban a pálya egy fix pontján (hozzávetőlegesen egyenlő távolságra a két bázistól) megjelenik egy jármű, ami egy elég nagy bombát vonszol maga után. Ezt kell megszereznünk, majd az ellenfél bázisának a közepére vinnünk. Ha egyszer aktiváltuk a robbanóeszközt, már semmi sem menti meg az ellent a pusztulástól."



110. oldal: PC-k vs. konzolok

„A 'buherálhatóság' hiánya azonban nem egy akkora eget rengető hátrány, mint az egy vérbeli PC-s számára első hallásra tűnik, a konzolhoz ugyanis – mint ahogy eltérő felépítés és használati célok – a PC-stől teljesen különböző használati érték és 'életforma' tartozik."

CD-TARTALOM

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

Játékdemók

Moto GP (66,69 MB)
A THQ szép csendben készítgeti legújabb játékait, amelyek közül mostanában főleg a *Red Faction 2* került előtérbe. Nem szabad megfeledkeznünk azonban sportjátékairól sem, amik közül az éppen aktuális a Moto GP. Ebben különféle szuper kis motorokkal hasíthatjuk az utakat, természetesen azzal a céllal, hogy az első helyen végezzünk. Elfogadható grafika, tűrhető irányítás jellemzi a játékot. Jó ideig biztosan mindenkit a monitor elé szegez majd.

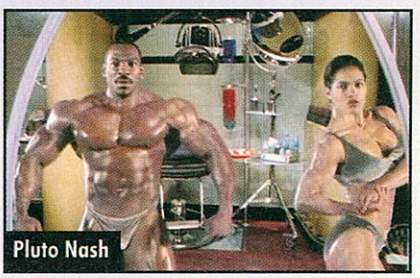
Syberia (108,63 MB)
A Syberia hagyományos point-and-click kalandjáték, amelyben mi egy amerikai ügyvédnő szerepébe bújhatunk bele. Egy titokzatos haláleset ügyében nyomozva rengeteg helyen megfordulunk. A grafikákat egy híres francia képregényrajzoló készítette, így teljesen meg lehetünk elégedve az eredménnyel! A demóban egy szép intrót szemlélhettek meg, és belekóstolhattok a játék legelejébe. A telepítést akkor tudjátok megkezdeni, ha a demót a merevlemezre másoljátok, és onnan futtatjátok!

Animációk

Mélyvíz

Trillian v0.73:
A Trillian nagyon jól kezelhető és igen hasznos internetes csevegőprogram. Érdekessége, hogy egyidejűleg látja a legkedveltebb chatprogramok (ICQ, IRC, AOM stb.) szervereit, így bárkivel lehet társalogni.

Filmbemutatók



Extra

Barkács rovat: Epizód I – A mobil-forradalom:
Lapunk egyik legnépszerűbb rovata, a Barkács, alig néhány hónapja újabb távlatokat nyitott! Már egy ideje videóra is rögzítjük ténykedéseinket, amelyek folyamán igyekszünk érdekesebbnél érdekesebb eszközöket előállítani, vagy éppen megsemmisíteni. A Barkács rovat Epizód I – A mobil-forradalom című részt már megszemlélhettétek első DVD kiadványunkon is, ám úgy gondoltuk, hogy egy kisebb változatot a CD-re is felteszünk (hogy mindenki láthassa ☺. A lejátszásához DivX kodekre lesz szükséged, amit szintén megtalálhatsz a második CD „mélyvíz/lejátszó" könyvtárában!

Világpremier!
Az 1nsane alkotóinak új játéka!
Alig néhány napja útra keltünk, és meglátogattuk az egykori 1nsane alkotóit, az Invictus csapatát. Célunk az volt, hogy kiderítsük, mit ügyködtek a srácok, mindeddig teljesen titokban. Most lehull a lepel! A CD melléklet „Extra" könyvtárában találhatsz néhány fotót a készítők főhadiszállásáról, a fejlesztőkből kiszedett információhalmazt pedig az újságban olvashatod el!

Exkluzív játékvideók:
A DVD-s GameStarban nemrégiben elindított exkluzív játékbemutató videók közül ezentúl néhányat, gyengébb felbontásban bár, de megtekinthettek CD mellékletünkön is. Ebben a hónapban a következő játékok kerülnek terítékre: DTM Race Driver, Robin Hood, Unreal Tournament 2003.

Rovatok

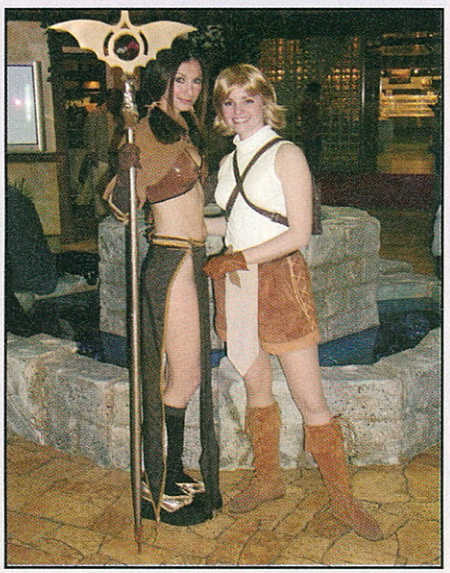
Rovatok:
Aktuális CD mellékletünkön változatlanul megtalálhatjátok a már jól megismert rovatokat. E hónapban is rengeteg jópofa freeware játékot osztunk meg veletek, amelyek sok-sok óráig leköthetnek bárkit. A nyári szabadságolásoknak köszönhetően rövid ideig szünetel IRC rovatunk, de hamarosan ismét beindul. A jövő hónapban újabb érdekességeket indítunk el, úgyhogy feltétlenül érdemes figyelni! Addig is jó olvasgatást és böngészést mindenkinek!

DVD-TARTALOM

DVD kizárólag az „ezüst GameStar"-ban található!

Exkluzív anyagok

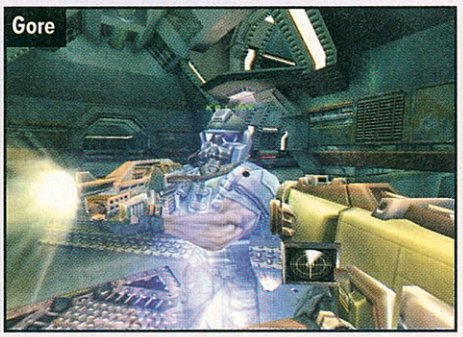
E3 2002 – Leányzók a porondon!
Mint tudjátok, idén is volt szerencsénk elmenni a világ legnagyobb játékkiállítására, az E3-ra (Electronic Entertainment Expo). Előző számunkban már láthattatok egy exkluzív animációt DVD mellékletünkön, melyben belekukkanthattatok a show kavargó életébe. Talán még többen emlékeztek azokra a leányzókra, akiknek fényképét még CD mellékleteinkre is felpakoltuk. Nos, természetesen videó is készült róluk, és hogy lázba hozzunk titeket, ezt most megosztjuk veletek! Ezt a leányzógyűjteményt szintén csak nálunk szemlélhetitek meg, ezért vétek lenne kihagyni ☺!



Computex összeállítás:
Sam. Joe, jelenleg PC World-ös frontember (egykor PC-X-es vezéregyéniség), abba a szerencsés helyzetbe került az elmúlt hetekben, hogy eljuthatott a világ másik oldalára. Egészen pontosan Tajpejbe, ahol megrendezték a Ázsia legnagyobb hardveres kiállítását, a Computex 2002-t. Ennek az útnak egy különleges, teljesen egyedi összeállítását szemlélhetitek most meg. A DVD-n találhattok egy csomó képet a kiállításról, és néhány videót a helyszínen kiállított termékekről. Hab a tortán, hogy még néhány helyi leányzót is megszemlélhettek a „babes" könyvtár alatt.

Exkluzív játékbemutató videók:
Ebben a hónapban is volt szerencsénk több nagynevű, de távoli megjelenésű játékkal játszanunk. A játék közben felvett filmeket magyar nyelvű bemutatóval élvezhetitek.

Demók



Természetesen nem csak ennyi meglepetéssel szolgálunk aktuális DVD mellékletünkön. Mindazonáltal (jó szokásunkhoz híven) nem akartunk már most elsütni minden egyes nyalánkságot. Mindenki kutakodjon, de már most elmondhatjuk, hogy rengeteg különleges csemegével szolgálunk. Nem szabad elfelejteni, hogy a DVD a kék GameStarhoz adott két CD tartalmát is magába foglalja. Természetesen megtalálható DVD-nken aktuális teljes játékunk is, a Jazz and Faust, melyet már nagyon régen megígértünk nektek (most végre-valahára elkészült, és mi fel is tettük ☺). Ennek bemutatóját a következő oldalon keresd meg!

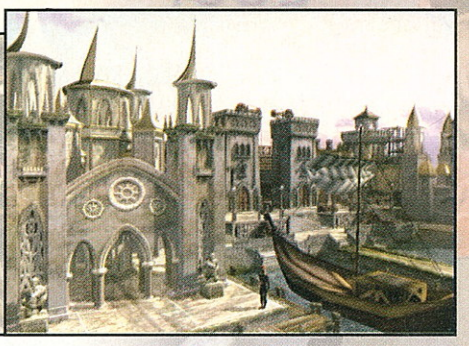
Egyéb érdekességek

Aktuális Mélyvíz rovatunk is rengeteg meglepetéssel szolgál. Ezek közül kiemelendő a Macromedia nemrégiben befejezett legújabb honlapszerkesztőjének, a Dreamweaver MX-nek a kipróbálható változata. Ennek segítségével még a kezdők is könnyedén elkészíthetik saját honlapjukat, amit aztán fel is lehet tölteni az internetre. A program eddig is gazdag funkciói tovább bővültek, kezelése még egyszerűbb lett (nem mintha a korábbi változat nem lett volna gyerekjáték). Mindenképpen érdemes kipróbálni, remek kis program ez!

GameStar

JAZZ AND FAUST

DOKTOR ZSIVÁNYOK



Annyi viszontagság, fordítás, ordítás, szinkron, újraszinkron, tárgyalás és az oroszokkal történő állandó egyeztetés után végre valahára megérkezett várva várt kalandjátékunk, a Jazz and Faust. Talán e történet két hőse sem élt át annyi megpróbáltatást, mint amennyit mi magunk szenvedtünk a játék beszerzése és magyarítása körül ☺.

A balszerencsénknek még most sem fellegzett teljesen be, ugyanis egy kis malőr folytán – első menetben – csak a feliratok lesznek magyar nyelvűek, a szinkronszövegre a következő számunkig várnotok kell. Az történt ugyanis, hogy az utolsó pillanatban kaptunk rengeteg *új* szövegrészt pont a főszereplőkhöz, Jazzhez és Fausthoz. Szikszai Rémusz és Deák Tamás profi színészek viszont az évadnak csak ezen szakaszában tudnak nyaralni, és jóval a CD-leadás után jönnek vissza, így az utószinkron miatt a teljes Jazz and Faust magyar hangon a következő CD-nken és persze DVD-nken lesznek rajta. Addig is angol hanggal és magyar felirattal teljesen élvezhető (és érthető ☺) a program.

Amúgy a kalandjátékok Magyarországon eddig talán azért nem voltak olyan töretlenül népszerűek, mert nagyon jól kellett hozzájuk tudni angolul. Sok ismerősömmel beszélgettem, aki azért nem mert egy-egy adventure-be belevágni, mert félt attól, hogy nem érti majd az egészet. A Jazz and Faust szerintem – és ezt nem csak az újság miatt írom ☺ – nagyszerű alkalmat nyújt, hogy azok is kipróbálják magukat ezzel a történetorientáltabb, mesésebb és emellett a logikát is jobban megtornáztató műfajjal, akik nem bírják tökéletesen az angol nyelvet.

A csempész és a hősszerelmes

Decemberi számunkban már írtunk magáról a játékról, de kicsit felelevenítjük azoknak is, akik még csak most csatlakoznak. A Jazz and Faustban két hajóskapitány életébe kapcsolódhatunk be, méghozzá két külön játékon keresztül: ugyanis az elején kell kiválasztanunk, hogy melyik főszereplőt akarjuk irányítani.

Hőseink alaptulajdonságaikban is különböznek egymástól. Jazz cinikus, pragmatikus, rámenős csempész, akinek ügyei balul sülnek el, ugyanis elkobozzák hajóját, a Smokey-t, és őt is börtönbe csukják. Csak annak fejében engedik ki, ha elég pénzt szed össze, hogy kifizesse a Smokey-t. Az egyszerűnek tűnő feladat hamarosan egy gyilkossági ügybe torkollik, és Jazznek egyre sötétebb figurákkal kell egyezkednie, hogy sikeresen túlélje a kalandot...

Faust sokkal romantikusabb lélek, ezért nem esik nehezére fülig belezúgni egy Lujza nevű hölgyeménybe, aki a fiatal kapitány hajóján szeretne utazni. Faust nem tudja elvinni a csodás nőt, Lujza viszont kénytelen menekülni a városból, mert valamilyen sötét ügybe keveredik...

Bár a két kalandor kapitány íly módon külön sztorikban szerepel, a szálak azért gyakran összefonódnak, így néha találkozni is fognak, hogy aztán a nagy finálé során... na de nem lövöm le a poént ☺.

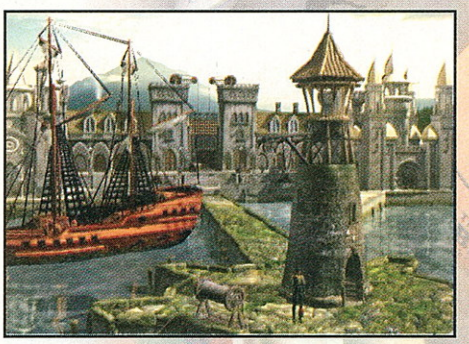
Egzotikus 2D-s környezet, 3D-vel fűszerezve

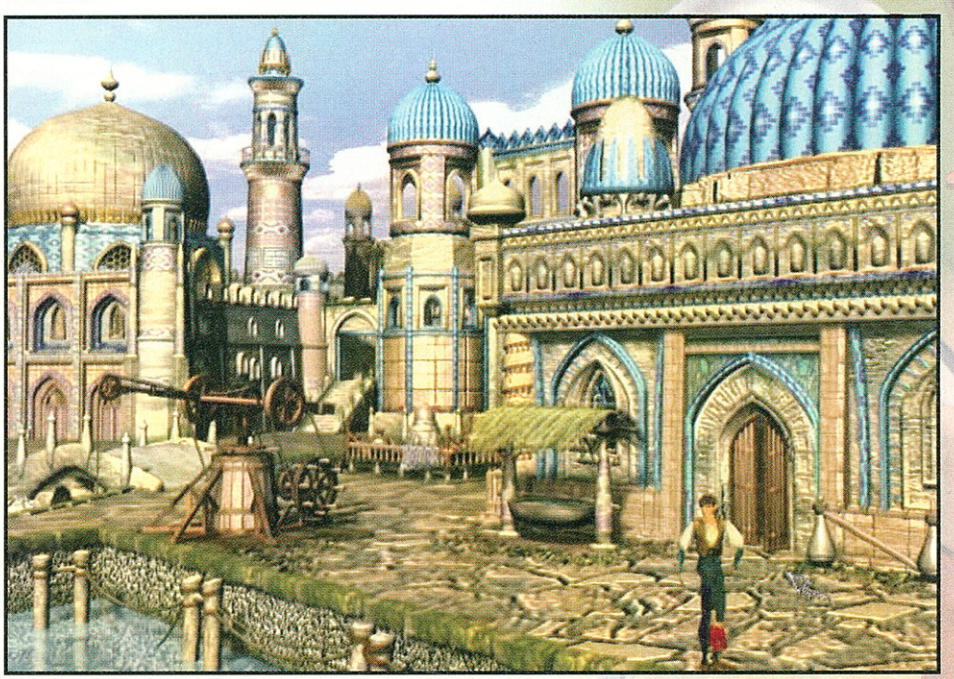
A Jazz and Faust grafikája erősen emlékeztet a *Longest Journey*-re, nemcsak mesésebb hangulatában, hanem a technológia tekintetében is. Egyrészt a hagyományos 2D-s helyszíneken itt is 3D-s karakterek szerepelnek, másrészt különféle effektusokkal is dúsították a játékot, mint például a kéményekből gomolygó füst vagy a lángoló tűz. A végeredmény nagyon szépre és ízlésre sikerült, és szerintem messze lehagyja a rivális point 'n' click kalandok megjelenítését. A Jazz and Fausttal sikerült megtalálni az optimális kompromisszumot a két és háromdimenziós kalandjátékok között: nem maradtak szigorúan „egysíkúak", mint például *Gilbert Goodmate*, de nem estek át a „3D-s ló" másik oldalára sem, mint a rettenetesen rút *Simon the Sorcerer 3D*-nél.

A kalandjátékok újjáéledése?

A Jazz and Fausttal és a mostanában megjelent, várhatóan szintén nagy sikerű *Syberiá*val, úgy tűnik, makacsul ragaszkodik az élethez ez a már annyiszor leírt *igazi* kalandjáték műfaj, amelyet olyan sokan temettek már, aztán mégis újabb és újabb programok bizonyítják, hogy rajongóik egyáltalán nem haltak ki. Reméljük, ezzel a magyarított verzióval (amelyet a jövő hónapban magyar szinkronhangokkal együtt élvezhettek majd) minden régi és leendő kalandor kedvében járhatunk.

Bad Sector





CD GALAXIS

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

PADLÓÁRON:

Action Pack 9 990
M.G.Solid + Starlancer + Crimson
Age Of Empires 3 590
Age Of Empires Gold....6 990
Age Of Empires 2....9 990
Age 2 Conquerors....6 990
Age Collectors (4 prg.) ...17 990
Airport Inc. 1 890
Alice 3 590
Aliens vs Predator Gold...2 390
Alpha Centauri 2 590
Art Of Magic 3 990
Atlantis 2 (H)....2 990
Baldur's Gate 2 ....5 990
BG 2.: Throne Of Bhaal 5 990
Battle Realms 4 990
Black & White....8 990
B&W Creature Isle 6 490
Blair Witch Project 1....1 890
Bugdom 1 890
B-17 Flying Fortress....4 990
C&C Renegade....12 490
Caesar 3....2 390
Champ. Manager 00/01....3 490
Claw 1 890
Clive Barker's Undying 3 590
Close Combat 5....2 990
Colin McRae Rally....1 890
Colin McRae Rally 2....4 990
Comanche vs Hokum 1 890
Comanche 4 ....7 990
Commandos 1 890
Commandos 2....7 990
Cossacks 7 990
Cossacks Art of War....7 590
Cutthroats....1 890
Dark Age of Camelot 10 990
Desperados 5 490
Diablo....2 390
Diablo 2....5 990
Diablo 2 Expansion....5 990
Diablo 2 + Exp + póló 10 990
Drakula H....4 990
Drakula 2 H....4 990
Dungeon Siege....16 990
Emperor:Battle for Dune..8 990
Empire Earth H* 7 990
Europa Universalis H....2 990
Europa Universalis 2 ....9 990
Everquest 2 990
Everquest Gold 9 990
Extreme Biker....2 390
F1 2002 ....12 490
F1 Championship 2000 ...3 590
F/A 18 Korea....1 890
FIFA 2000....3 590
FIFA 2002 World Cup....12 490
Fighting Force....1 890
Fly! 1 890
Ford Racing 2001....1 890
Gabriel Knight 3....2 390
Gangsters 2....3 590
Ghost Recon Gold 9 990
Global Operations....12 490
Golem....3 490
Gorky 17 H....1 490
Grand Prix Legends....1 890
Grand Prix World 4 490
Grand Theft Auto 1 890
Grand Theft Auto 2 ....1 890
Grand Theft Auto 3 ....10 990
Ground Control Gold....2 390
Half Life Generations 3....7 990
HL + Opp. Force + CS + Blue Shift
Half Life Gunman....2 390
Heavy Metal FAKK2....1 890
Heroes of M&M 3....1 890
Heroes of M&M 4 (H)....10 990
Hidden & Danger Deluxe..1 890
Hitman....3 590
Hold hadművelet H 1 990
House Of the Dead....1 890
IL-2 Sturmovik....5 990
Imperium Galactica 2 H....1 990
Jagged Alliance 2: U.B. 2 990
Knights & Merchants H 1 490

10 990,-
Grand Theft Auto 3

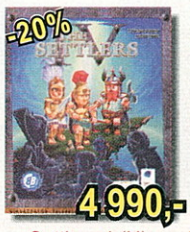
11 990,-
WarCraft 3*

6 990,-
Morrowind

1 990,-
Imperium Galactica 2 (H)

4 990,-
Tropico (H)

8 990,-
Black & White



4 990,-
Settlers 4 (H)

9 990,-
Everquest Gold Pack

4 990,-
Colin McRae Rally 2

2 390,-
Zeus

7 990,-
Half-Life Generation 3

2 990,-
Everquest

5 990,-
Diablo 2

2 390,-
Gunman Chronicles

2 390,-
Aliens vs Predator Gold

5 990,-
IL-2 Strurmovik

2 990,-
Europa Universalis (H)

1 990,-
Hold hadművelet (H)

1 990,-
Kohan

10 990,-
Grand Prix 4

11 990,-
Soldier Of Fortune 2

10 990,-
Heroes Of M&M IV (H)

10 990,-
Neverwinter Nights

12 490,-
F1 2002

ÓRIÁSI NYÁRI ÁRENGEDMÉNYEK!

Csak nálunk: elképesztő akciók minden PC-s játékra!

Internet Áruház:
www.cdgalaxis.hu

Rendelés csomagküldéssel vagy üzleteinkben átvétellel

Legfrissebb hirek, újdonságok, akciók!

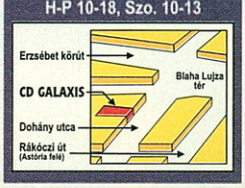
Letölthető akciós katalógus

Hírlevél újdongásokról, akciókról, hirekről

Előjegyzési lehetőség

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

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél:
VII. kerület, Dohány u. 64.
Telefon: 479-0933
Nyitva:
H-P 10-18, Szo. 10-13



Csomagküldés:
479-0933
Budapestre és vidékre is!

Gyors, mert a csomag akár másnapra megérkezhet

Olcsó, mert a mindenkori postai csomagfeladási díj alatti nettó* áron!

A rendelkezések szerint az áfa + 25%.

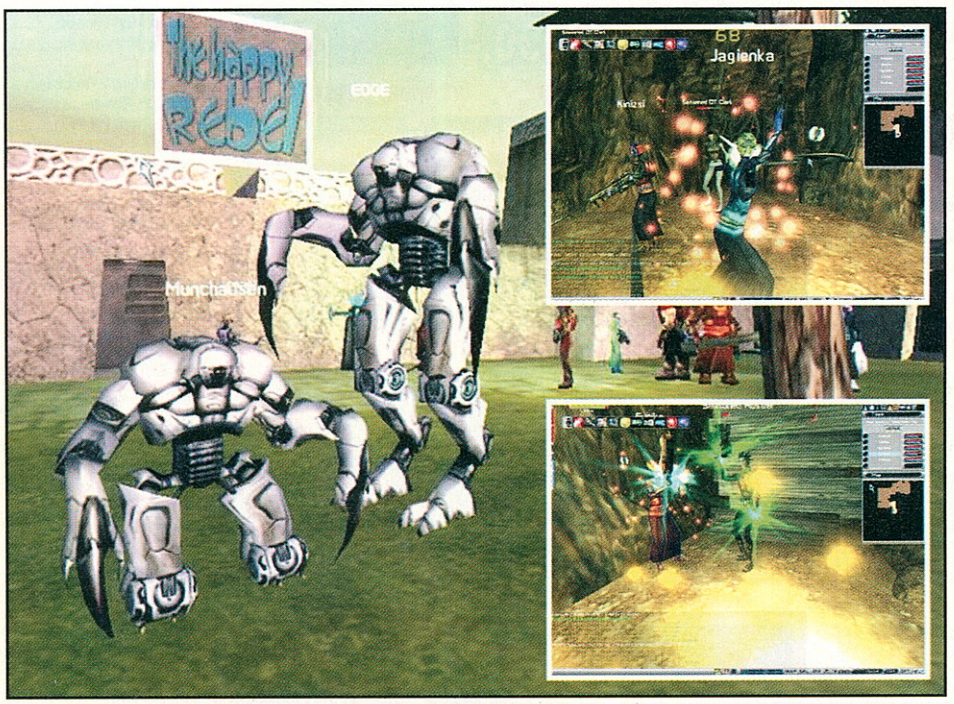
PARDLÓÁRON:

Kohan....1 990
Majesty....4 490
Mall Tycoon....1 890
MechCommander 2....6 990
MechWarrior 4....6 990
MechWarrior 4: Black K. ..6 990
Mech Collection (fenti 3) 17 990
Medal Of Honor....12 490
Mig Alley....1 890
Might & Magic 7 ....1 890
Monopoly Tycoon....5 990
Mortal Kombat 4....1 890
Morrowind 6 990
Motocross 2+Midtown 2...9 990
Myst 2: Riven....2 990
Myst Pack (1+2+3)....9 990
Myth 2 + Green Berets....1 890
NBA 2001....3 590
Need for Speed 3 ....2 590
Need for Speed 4 ....3 590
NHL 2001 ....3 590
NHL 2002 ....8 990
Oni....1 890
Operat Flashpoint Gold..10 990
Op. Flashp.: Resistance*..5 990
Pandora's Box....4 990
Pharaoh 2 390
Populous 3 ....2 590
Project IGI....3 590
Railroad Tycoon 2....1 890
Resident Evil 2 ....1 890
Revenant....1 890
Risk 2....2 990
Rogue Spear 1 990
Rune....1 890
Saga H....2 990
Sakkmester H....4 490
Sega Rally 2....1 890
Sega Touring Car....1 890
Serious Sam....1 890
Settlers 4 H....4 990
Sheep....1 890
Silent Hunter 2 ....9 990
Sims....9 590
Sims Livin' It Up....6 590
Sims House Party....6 590
Sims Hot Date....6 590
Sims On Holiday....6 590
Sonic 3D 1 890
Spec Ops 2....1 890
Sports Car GT 2 590
Star Wars Racer....4 490
SW Battle for Naboo....6 490
SW Force Commander 4 490
SW Galactic BattleGr....9 490
SW Galactic BG Miss. ....JÖN
SW Jedi Knight Gold 4 490
SW Jedi Knight 2 ....9 490
SW Phantom Menace 4 490
SW Rogue Squadron....4 490
SW Starfighter....8 490
SW X-Wing Alliance....4 490
SW X-Wing Collector's 4 490
S.W.I.N.E. H....7 990
Theme Hospital....2 590
Theme Park, Inc....3 590
Theocracy H....1 390
Thief....1 890
Thief 2....1 890
Tiberian Sun....3 590
Tomb Raider....1 890
Tomb Raider 2....1 890
Tomb Raider 3....1 890
Tomb Raider 4....3 590
Tomb Raider Chronicles ..3 590
Train Simulator....12 990
Tropico H....4 990
Unreal Tournament....4 490
Virtua Cop 2....1 890
Virtua Fighter 2....1 890
Warcraft 2 Battle.net....2 390
Warlords 3 Deluxe....1 890
Warlords Battlecry....2 990
Worms 2....1 890
Zeus....2 390
Zoo Tycoon....9 990

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

Egy éves az Anarchy Online

Pontosan június 27-én volt egy éve, hogy beindult a világ egyik legkedveltebb, csak online játszható szerepjátéka, az Anarchy Online. Az eltelt időben rengeteg változás ment végbe a programban, és már a 14.4.2-es javításnál járunk. Ebben már nagyon sokat változtattak a terepeken is, így azok is tapasztalhatnak új dolgokat, akik már nagyon régóta játszanak! Ha esetleg nem ismernéd a programot, feltétlenül látogass el az internetoldalára! A GameStar Magazin 2002/04-es számának DVD mellékletén megtalálhatod a játék teljes kliensét, így nem kell letöltened az internetről (csak a javításokat)!
http://www.anarchy-online.com/



SharkByte - (el)MOS mindent!

A SharkByte is előrukkolt csak online játszható alkotásával, a MOS-sal, teljes nevén a Military Occupational Specialtyvel. Ez olyan taktikai akciójáték lesz, amelyben ötvözték a szerepjátékok és a first-person shooterek legkedveltebb elemeit (massively multiplayer tactical role-playing shooter – MMTRPS ☺). A játék 3D-s világában rengeteg harc és feladat áll majd előttünk. Nagy hangsúlyt fektettek az „emberi" kommunikációra, amely alapból meghatározza majd, hogy ki mennyire lesz sikeres a játék folyamán (akárcsak a többi online játékban ☺).
http://www.sharkbyte.com/

MoHAA a topon!

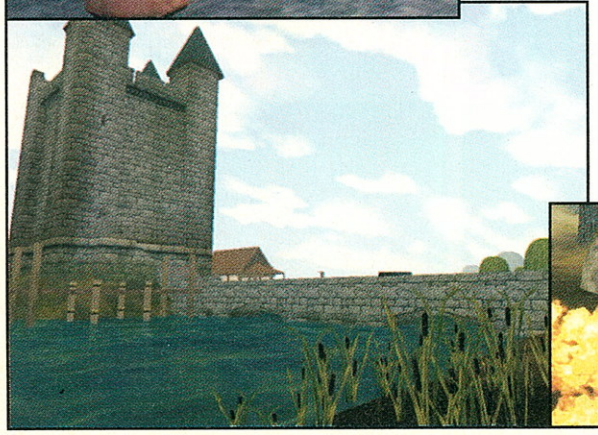
A legutóbbi felmérések szerint, június 9. és 15. között legtöbben Medal of Honor: Allied Assaultot vásároltak Amerikában... A játék ezzel maga mögé utasította a Sims játékokat, de még a GTA 3-at is!

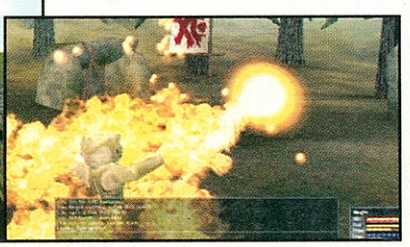
1. Medal of Honor: Allied Assault – Electronic Arts
2. The Sims: Vacation – Electronic Arts
3. Grand Theft Auto 3 – Take 2 Interactive/ Rockstar
4. The Sims – Electronic Arts
5. Soldier of Fortune II: Double Helix – Activision
6. Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast – LucasArts
7. MS Zoo Tycoon – Microsoft
8. Backyard Baseball 2003 – Infogrames Entertainment
9. Dungeon Siege – Microsoft
10. The Sims: Hot Date – Electronic ArtsTovább

http://mohaa.ea.com

Előkerült az Imperator!

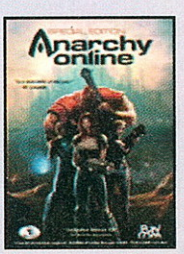
Annak ellenére, hogy még mindig a Dark Age of Camelot mámorában úszkál a Mythic Entertainment (miközben fejleszti a kiegészítőjét is), már be is mutatta újabb online alkotását. Az egyelőre Imperatornak nevezett projekt egy sci-fi témával felvértezett alternatív kort ábrázol a mi kis, Föld nevű planétánkon. A történet szerint az ősi Róma sosem bukott el, és egy aprócska változás folyamán egy teljesen más világ alakult ki, mint amit mi ismerünk. Ígéretek szerint ez lesz az az online játék, amely pontosan meghatározza, hogy milyennek is kell lennie egy MMORPG-nek. Egyelőre nem árulták el, hogy mikor jelenik meg...(a mellékelt képek a DaoC-ből származnak)
http://www.imperatoronline.com/





Fogyatkozik a Funcom...

A Funcom legfrissebb jelentéséből kiderült, hogy egyes alkalmazottai finoman szólva elhagyták a céget. Ez a létszámcsökkenés az Anarchy Online csapatát egyáltalán nem érinti, így a beígért javítások/bővítések fejlesztése továbbra is folytatódik. A nemrégiben előkerült Shadowlands kiegészítés megjelenését sem befolyásolja a változás... Azt egyelőre nem lehet tudni, hogy ez a változás milyen mértékben lesz hatással a nemrégiben ideiglenesen leállított Midgard fejlesztésére.
http://www.funcom.com



Itt az idő – Time of Defiance

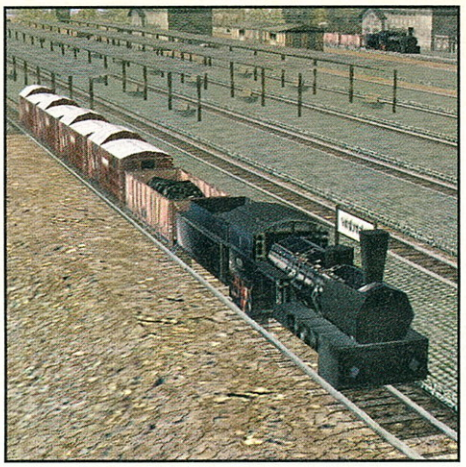
Ismét előkerült egy MMORTS, amelyet ezúttal a Nicely Crafted Entertainment lelkes csapata fejleszt. A Time of Defiance névre keresztelt alkotásban egy Nespanona nevezetű helyre kalauzolnak el minket. A játékosnak és több száz ellenlábasának a természetes források birtoklásáért kell harcba szállnia. Fel kell építenünk saját bázisunkat, védelmi mechanizmusainkat, valamint újabb és újabb dolgokat kell felfedeznünk. Tapasztalataink növekedtével egyre jobb és jobb dolgokat tehetünk majd meg, és akár mások továbbhaladását is segíthetjük. Nagyon fontos a kereskedelem is, akárcsak a kommunikáció és az egyezkedés. A játék várható megjelenése 2002 augusztusa.
http://www.nicelycrafted.com/

Popeye - Hush Rush for Spinach

Az olasz Trecision elárulta, hogy valamikor 2003-ban piacra dobja Popeye - Hush Rush for Spinach című játékát, PC-re és PS2-re egyaránt. A részleteket egyelőre nem fedték fel, de valószínűleg egy nagyon aranyos kis akció-kalandjátékkal lesz dolgunk... Még valószínűbb, hogy rengeteg spenótvadász és Olívia mentőakcióban is részt kell majd vennünk ☺.
http://www.trecision.com/

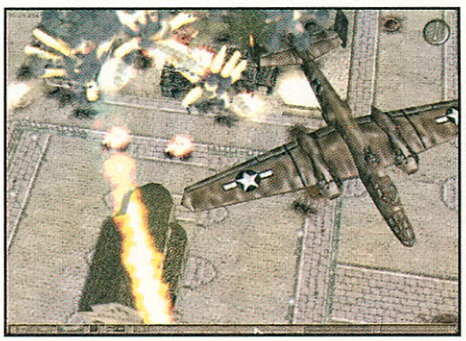
Húsz éves a LucasArts!

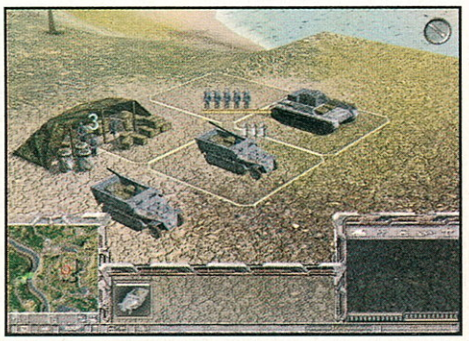
A napokban ünnepelte 20. születésnapját a világ egyik legismertebb játékkiadója, a LucasArts. George Lucas a cégével olyan programokat tudhat a háta mögött, mint például az Indiana Jones sorozat, a Monkey Island játékok vagy bármely ismert Star Wars alkotás. Ezúton is kívánunk nekik még legalább kétszer ennyi szép évet és még több remekművet! A cég ismert, jelen pillanatban is fejlesztés alatt álló PC-s alkotásai: Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Star Wars: Knights of the Old Republic, Star Wars Galaxies: An Empire Divided, Full Throttle II!
http://www.lucasarts.com



Közelít a Frontline Attack!

Az Eidos lerántotta a leplet teljesen új alkotásáról, a Frontline Attack: War over Europe-ról. Ez egy 3D-s valós idejű stratégia lesz, amelyben a játékosok az 1941 és 1944 közötti történelmi eseményeket élhetik át. A program az Earth III grafikus motort használja, amelynek a korábbi verziója éltette a szintén Reality Pump által fejlesztett Earth 2150 játékot is. A rendelkezésre álló egységek a valóságban is létezettekről lettek mintázva, így még hitelesebb lesz a játék. Három oldalról – szövetségesek, oroszok, németek – vághatunk neki a csatáknak, mindegyiknek megvannak a maga előnyei és hátrányai. A megjelenési idejét egyelőre nem fedték fel.
http://www.eidos.com





Vietcong – új FPS a láthatáron!

A Gathering of Developers legújabb jelentéséből kitűnik, hogy készülget már a Vietcong névre keresztelt akciójáték. Egyelőre annyit lehet tudni a projektről, hogy valós történeten alapszik, amit nem kevesebb, mint húsz kemény, embert próbáló küldetésen át ismerhetünk meg. Maga a játékos egy elit katonát alakít, és további hat bajtársának parancsolgatva – teljesen élethű vietnami környezetben – kell minden missziót élve teljesítenie. Ha minden igaz, a programban 25 fegyver áll majd rendelkezésünkre, s ezek mindegyikét be kell majd vetnünk céljaink elérése érdekében.
http://www.godgames.com

NFS: HPII-megjelenés

Az Electronic Arts elárulta, hogy nemrégiben előkerült újabb PC-s NFS játéka, a Hot Pursuit II 2002. október 24-étől kapható a boltokban. Addig még rengeteg változtatást végeznek rajta, és újabb autókat, pályákat pakolnak bele. A sorozat ezen része a hatodik, nem számolva a kiegészítőket és az igen sok hasonlóságot mutató Motor City Online-t. Utóbbi egyébként egy csak online játszható autós őrület, amelynek még mindig az a legnagyobb hátránya, hogy csak amerikai szervereket üzemeltet az EA.
http://www.needforspeed.com/

HALO 2!!!

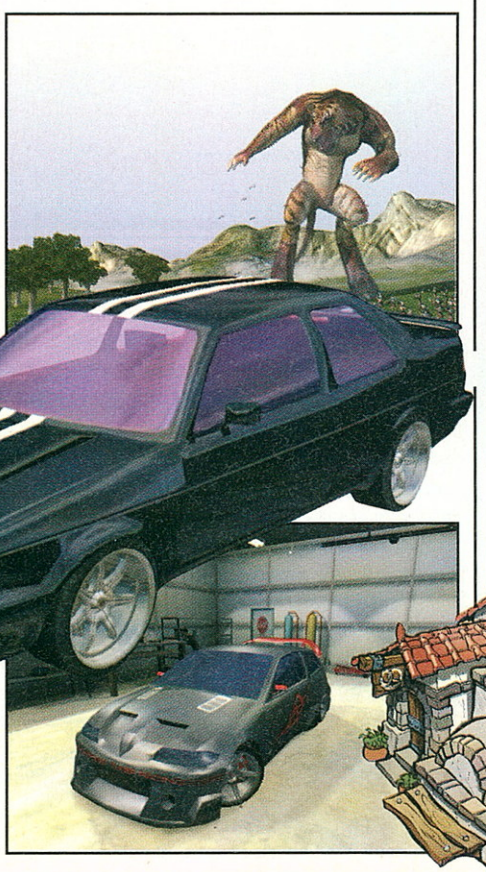
A hivatalos Xbox Magazin legfrissebb kiadásában is megerősítették, hogy készül már a HALO című akciójáték folytatása. Ez csak annyit jelenthet, hogy a PC-s első epizóddal még mindig nem nagyon akarnak foglalkozni... Pontosabban arról van szó, hogy az E3-on sem volt jelen az alkotás, és azóta sem lehet felőle semmi biztatót hallani.
http://www.bungie.com

FFXI-rendszerkövetelmények

A Squaresoft ismertette, hogy milyen rendszerkövetelményei lesznek a jelenleg béta-tesztelés alatt álló Final Fantasy XI PC-s változatának. A jelek szerint ahhoz, hogy teljes pompájában szemlélhessük a fantasy szerepjátékot, igen erős vasra lesz szükségünk. Az ajánlott hardverek között Pentium 4, 256 MB memória, legalább GeForce3 és további elemek találhatóak... A játék érdekessége , hogy akár elméletileg a PS2-es játékosokkal is nyomulhatunk majd...

Black & White 2: megjelenési infó

Pontos megjelenési dátumot ugyan még nem adott ki a Lionhead Studios, ám megindultak az első pletykák, amelyek szerint valamilyen, eleddig ismeretlen oknál fogva nem az EA adja majd ki a Black & White 2-t. Amint valami biztosabbat, hivatalosabbat is megtudunk, azonnal jelentjük.
http://www.lionhead.com/



Új hazai játék az Invictustól!

Az Invictus csapata sem sokat teketóriázott az Insane megjelenése után. Nem sokkal később megkezdték új autós reménységük fejlesztését, amit először nálunk ismerhetsz meg! Részletesebb előzetesünket és interjúnkat néhány oldallal hátrébb találhatjátok meg. Aktuális CD mellékletünk „Extra" rovatában megtekinthettek néhány fotót, amelyet a csapat főhadiszállásán készítettünk!
http://www.invictus.hu

Crouching Tiger PC-re!

Időközben hivatalosan is bejelentették az idei E3-on már előkerült Crouching Tiger, Hidden Dragon (Tigris és Sárkány) című film alapján készülő, csak online játszható alkotást. A meglepően népszerű film játékadaptációjában a legkülönfélébb harci jelenetek és a különleges kungfu tudás kerül a középpontba. Minderre azonban majdnem 2004 végéig várnunk kell... A játék a Phantagram gondozásában jelenik majd meg.
http://www.phantagram.com

PHANTAGRAM INTERACTIVE

Aliens vs. Predator 3?

Egy interjú keretében Greg Goodrich, a Fox Interactive egyik belső embere elárulta, hogy a fejlesztők igen különleges folytatáson dolgoznak. Egyelőre semmi pontosat nem mondtak erről, de mivel a Primal Hunt nevezetű AvP2 kiegészítőt már bejelentették, így biztosan nem erről van szó... Esetleg AvP3??? Nem kizárt, de ebben még nem lehetünk biztosak.
http://www.foxinteractive.com

Előkerült a Face of Mankind!

A német Duplex System bemutatta készülő MMORPG alkotását, melyet Face of Mankind névre kereszteltek. A LithTech Talon grafikus motorral felvértezett játék még igen korai fázisban leledzik, és csak 2004 környékén láthat napvilágot. Részletesebb előzetesünket néhány oldallal hátrébb olvashatjátok.
http://www.faceofmankind.com/

Biztosan lesz Settlers 5!

Egyik pillanatról a másikra, gyakorlatilag a semmiből rántotta elő a Blue Byte legújabb Settlers játékát, a sorozat ötödik epizódját. Sajnos nem sokat árultak el róla, csak tudatni akarták velünk, hogy készülget már...☺. Amint valami részletet megtudunk, rögvest jelentjük nektek!
http://www.bluebyte.net/

Készülne a SoF 3?!

Egy internetes honlap által készített interjúban Kenn Hoekstrának, a Raven Software egyik vezető emberének szavaiból bizonyos sejtelmes információk szűrhetők le. Rengeteg kérdés között kutatva megtaláltuk az első utalásokat a Soldier of Fortune egy esetleges folytatására. A jelek szerint már elkezdődtek az első megbeszélések a harmadik epizódról, de addig nem akarnak nekilátni a projektnek, amíg a jelenlegi rész keltette reakciókat figyelik...
http://www.ravensoft.com

Hivatalos E3 díjak

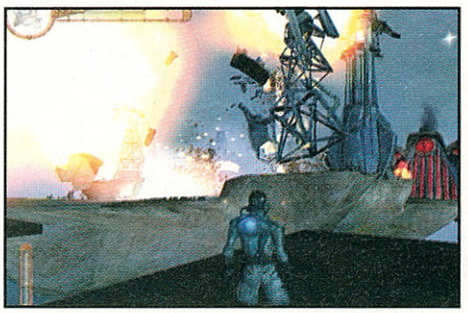
Megszülettek a hivatalos díjak, az idei E3 legjobbjairól. A pontos végeredményeket alant láthatjátok:
A show legjobbja: Doom III (PC)
A legjobb eredeti játék: Psychonauts (Xbox)
A legjobb játék: Doom III (PC)
A legjobb konzolos játék: The Legend of Zelda (GameCube)
Legjobb konzol hardver: WaveBird Wirelass Controller (GameCube)
Legjobb akciójáték: Doom III (PC)
Legjobb akció-kaland játék: Splinter Cell (PC)
Legjobb verekedős játék: Tekken 4 (PS2)
Legjobb szerepjáték: Neverwinter Nights (PC)
Legjobb versenyprogram: Auto Modellista (PS2)
Legjobb szimuláció: The Sims Online (PC)
Legjobb sportjáték: NFL 2K3 (Konzol)
Legjobb stratégia: Command & Conquer: Generals (PC)
Legjobb kirakós: Super Monkey Ball 2 (GameCube)
Legjobb online játék: Star Wars: Galaxies (PC)
Különleges dicséret a hangokért: Doom III (PC)
Különleges dicséret a grafikáért: Doom III (PC)
http://www.e3awards.com/win.html

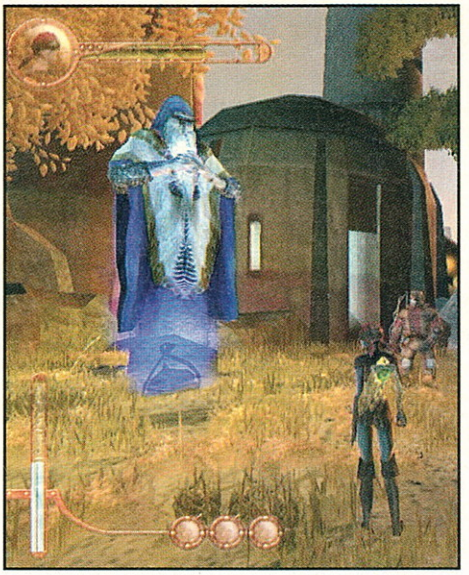
GTA 3-érdekességek

A Rockstar Games legújabb sikerjátékában, a Grand Theft Auto 3-ban nagyon sok érdekesség található. Ezek közül is talán a legjópofább, hogy a játék közben hallgatható rádióadókban reklámozott weboldalakat valóban meg lehet tekinteni. A lenti címek mindegyike egy-egy Liberty City-féle érdekességet tartogat. Vajon milyen értékeket rejt még ez a program?
http://www.rockstargames.com

Alfában a Project Nomads

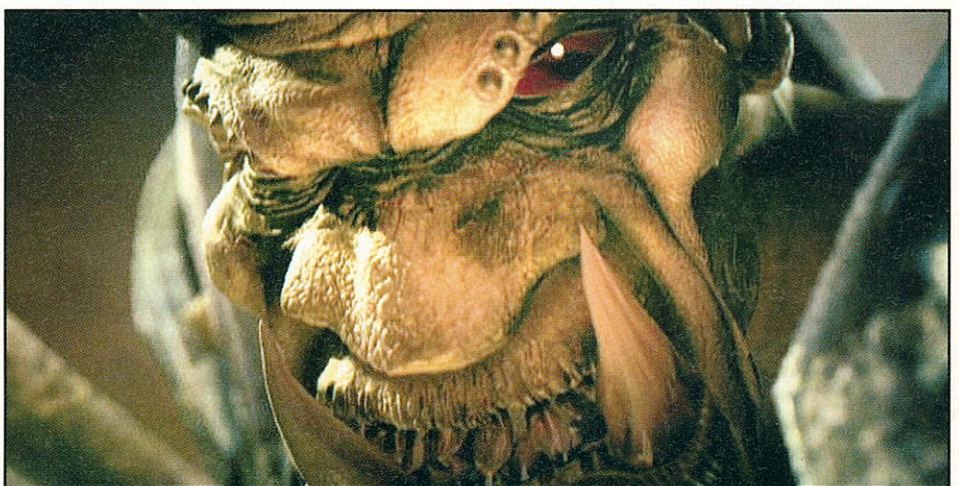
A Radon Labs elárulta, hogy készülő third-person akciójátékuk, a Project Nomads alfa-stádiumba lépett. Ez hozzávetőlegesen annyit jelent, hogy még rengeteg hiba van benne, de legalább már összefüggő egészként működik. Amíg meg nem jelenik a teljes verzió, megszemlélheted a hivatalos honlapját:
http://www.project-nomads.de/





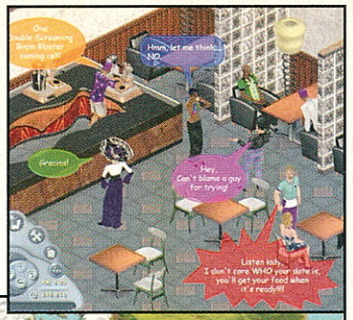
Új hazai reménység: Exigo!

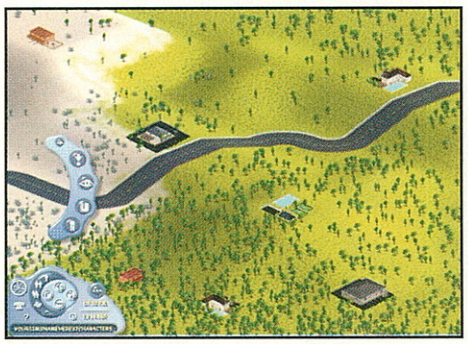
A nemrégiben megrendezett KATT (Kreatív Alkotók Technológiai Találkozója) nevezetű rendezvényen előkerült egy újabb hazai fejlesztés. Az Exigo valós idejű stratégiai játék lesz. Mivel azonban egy hivatalosan még be sem jelentett alkotásról beszélünk, nem tudunk részletesebb-infót mondani róla. Az már biztos, hogy az átvezető animációk nagyon jól sikerültek. (Nem titkolt céljuk volt, hogy a Warcraft III igen jól kialakított mozijait is megszégyenítsék ☺!) A csapat elmondása szerint egészen addig titkolózniuk kell, ameddig meg nem egyeznek a kiadóval. Amrnnyiben minden jól megy, néhány héten belül pontosabb részleteket is napvilágra hoznak.
http://www.pcdome.hu/gallery.php?id=1480



Sims Online csak Amerikában???

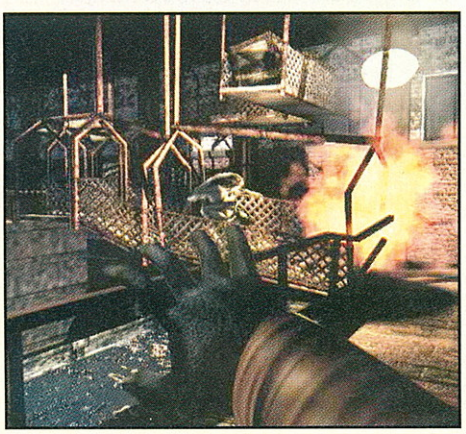
Az Electronic Arts jelenleg legjobban tejelő alkotássorozatának, a The Simsnek legújabb, csak online verziójáról elképzelhető, hogy kizárólag Amerikában jelenik majd meg. Egyelőre meg nem erősített források szerint ugyanis az EA-nál nincs tervbe véve az európai megjelenés. Ez persze még korántsem azt jelenti, hogy soha nem is lesz a földnek ezen a részén...
http://thesimsonline.ea.com/

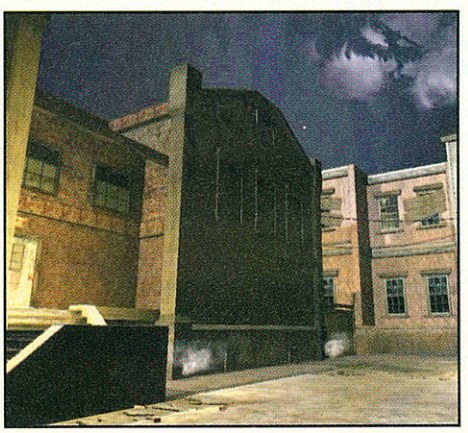




Helyzetjelentés: Call of Cthulhu

Újabb hírt kaptunk a bizonytalan sorsú Call of Cthulhu: DCoE helyzetéről. Szerencsénkre megkönnyebbülhetünk, ugyanis a kiadónak semmiféle „gonosz" terve nincs a játékkal kapcsolatban (egy időben ugyanis arról pletykálkodtak, hogy nem adják ki a programot). Ennek ellenére a megjelenési dátum ismét csúszott egy kicsit, a progi leghamarabb 2003 elejére várható.
http://www.callofcthulhu.co.uk/



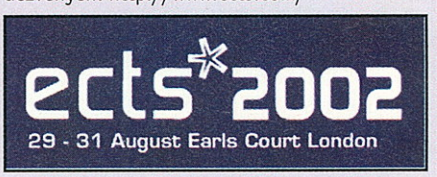


Blizzard a Hackerek ellen...

A Blizzard Entertainment újabb hozzáféréseket zárt ki Battle.net rendszeréből. Napjainkban ugyanis nagyon sokan használnak lopott kulcsokat, vagy éppen megpróbálják tönkretenni mások rendes játékát. A cég azt is elárulta, hogy egy teljesen új rendszeren dolgozik, amely sokkal biztonságosabb lesz, mint a jelenlegi. Reméljük, sikerül nekik...
http://www.blizzard.com/

ECTS 2002-honlap!

Megnyílt az idei ECTS hivatalos weboldala. Hamarosan rengeteg információt találhattok a show egészéről. A rendezvény maga 2002. augusztus 29. és 31. között lesz Londonban! Nem szabad elfelejteni, hogy az idei kiállításra már nem csak a sajtó képviselői mehetnek el. Ettől az évtől kezdve bárki, aki regisztráltatja magát, vagy megfizeti a belépti díjat, részt vehet a rendezvényen! http://www.ects.com/



Bezárta kapuit a 3DO!

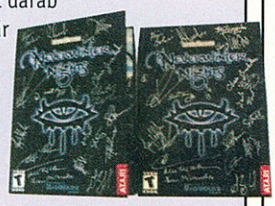
Azért nem teljes hanyatlásról van szó, vagyis nem kell annyira megrémülni. „Csupán" arról, hogy az MCVOnline jelentése szerint a 3DO bezárta európai, egészen pontosan londoni irodáját, miután a cég egy része eltávozott. Reméljük, ez nem érinti a jelenleg is fejlesztés alatt álló, egyelőre titkos projekteket...
http://www.3do.com/

THX-es játékok a láthatáron!

A LucasArts elárulta, hogy a LucasFilm által bevezetett THX audiorendszerrel hamarosan különféle játékokban is találkozhatunk. Ezen feladat megvalósítása a THX Gamesre hárul... Amint megtudjuk az első alkotások nevét, azonnal közöljük!
http://www.lucasarts.com/

Neverwinter Nights – 1 625 dollárért!

Néhány hete hírt adtunk arról, hogy internetről meg lehet rendelni, pontosabban licitálni lehet a Neverwinter Nights dedikált változataira, amelyekből összesen 2 darab van a világon. Nos, már véget is ért a „nagy verseny", amelynek az lett az eredménye, hogy két elvetemült játékőrült arc képes volt 1 525, illetve 1 625 dollárt adni értük! Gondolom, többen is szívesen fordítanátok e nemes célra ennyit, ha lehetne...



http://nwn.bioware.com

DirectX 9 októberben!

Hivatalos forrásból megerősítést nyert a hír, miszerint idén októberben jelenik meg a Microsoft-féle DirectX legújabb, 9.0-s változata.
A meghajtócsomag jelen pillanatban béta-tesztelés alatt áll, ám a legutóbbi infók szerint még nagyon sokat akarnak javítani rajta...

Battle Realms: Winter of the Wolf

A Ubi Soft bemutatta régebben megjelent 3D-s stratégiai játékának, a Battle Realms-nek a kiegészítő lemezét. A Winter of the Wolf még idén ősszel a boltokba kerül, és 12 teljesen új keletű küldetést tartalmaz majd...A grafikán nem sokat vátoztattak, de ha tetszett az eredeti alkotás, ebben sem fogsz csalódni. A cég egyébként, a nagy sikerre való tekintettel, elkezdett már agyalni az alkotás második epizódján, ám egyelőre még semmi biztos támpontot nem tudunk...
http://battlerealms.ubi.com/

nVIDIA-finomság programozóknak

Az nVIDIA nemrégiben bejelentette magas szintű 3D-s programozási nyelvét, a Cg-t. Ez valamelyest „C++-szerű", kifejezetten grafikus alkalmazások készítéséhez hozták létre. Állításuk szerint ez újabb áttörés a cég életében, hiszen az ígéretek szerint eddig nem látott, valós időben számított effektusokat is készíthetnek a fejlesztők. Ha jobban érdekel a téma, látogass el a hivatalos oldalára:
http://developer.nvidia.com/

NWN...szanaszét egymillió!

Az Infogrames büszkén jelentette, alighogy piacra dobták a Bioware féle Neverwinter Nights nevezetű szerepjátékot, máris 125 ezer példányt adtak el belőle: Az egyesült államokban 500 ezret, míg a világ többi részén további félmillió példány lett még szétszórva.
Ez azt jelenti, hogy egyelőre nem kell attól tartani, hogy lemaradunk róla☺...
http://nwn.bioware.com/

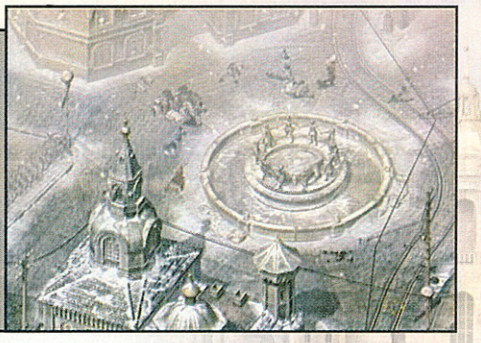
UT 2003-rendszerkövetelmény

Már hónapokkal ezelőtt elhíresztelték, hogy az E3 első napján megjelenik az Unreal Tournament 2003 demó változata. A lap leadásának pillanatáig sem ez, sem a teljes játék nem érkezett meg. Ez csak egyet jelenthet: még nem készült el. A csúszásnak egyetlen előnye lehet, mégpedig az, hogy idővel egyre stabilabb alkotás készülhet. Egyes mérésekből kiderült, hogy a program láthatóan GeForce kártyákra lett optimalizálva, azok közül is a legutolsó két generáció képviselőire. Természetesen a Radeon-tulajdonosok is örülhetnek, mert az ő gépükön is jól megy majd a játék. A nemrégiben debütált Matrox Parhelia már sokkal rosszabbul fest, de az újabb driverek megjelenésével még változhat a helyzet. Akárhogy is, igazán megjelenhetne már a játék!
http://www.unrealtournament2003.com

EIDOS / Pyro Studio

COMMANDOS 3

MÉG MINDIG HATAN VANNAK, ÉS PISZKOSABBAK, MINT VALAHA



A Commandos sorozat eddigi két darabja olyan világhírnevet szerzett a kis spanyol cégnek, amellyel villámsebességgel törtek az élvonalba. Így nem csoda, hogy hiába dolgoznak fejlesztőik két teljesen más típusú (egy stratégiai és egy kaland) játékon is, azért az aranytojást tojó tyúkot csak nem akarják otthagyni. A Commandos 3 az előző két rész biztos alapjaira épít, és bár forradalmi változásokat nem hoz majd, ha szerencsénk van, épp azokat a játékmenetbeli bugokat javítják majd, amelyek miatt oly sokan bosszankodtunk.

A *Commandos 2*-nek ugyanis elég vegyes fogadtatása volt... Bár a legtöbben elismerték tagadhatatlan erényeit, kis hazánkban néhányan húzták a szájukat, hogy túl könnyűre sikerült, külföldön pedig (na ezt add össze! ☺) azért sírtak, hogy túl bonyolult volt! Kicsit ijesztő, hogy a Pyro Studios a különféle véleményekből leginkább a külföldiekét szűrte le...

Még könnyebb (jujj), még változatosabb (jöhet), még szebb (naná!)

Ignacio Perez, a *Commandos 1* és 3 vezető designere (akiknek az első rész jobban tetszett, egy kicsit reménykedhetnek... ☺) szerint a harmadik rész sokkal dinamikusabb és fordulatosabb lesz. Perezék szeretnének szakítani a már nagyon hagyományossá (és tegyük hozzá: egy kicsit unalmassá...) vált küldetésorientált szerkezettel is. Bár az még hétpecsétes titok, hogy ehelyett mit akarnak, az új rendszernek köszönhetően állítólag „a játékos sokkal változatosabb szituációkba fog kerülni, ahol gyakran nem tudja, mire számíthat."

Perez nagyon büszke a grafikus motorra, „amely sok más fejlesztőnek is alapul szolgált". (Gondolom, ezt egy kis odaszúrásnak szánta a *Desperados* készítőinek...☺) A Commandos 3-ban ezt még magasabbra akarják tornázni: állítólag az eddigi részeket és más stratégiákat is felül fogja múlni a játék megjelenítése. A nagy kérdés persze az volt, hogy végre teljes 3D-vel lesz-e dolgunk, vagy csak a régi feltupírozott verziójával. Nos, végső soron inkább a második változatról lesz szó, ugyanis a készítők szerint ehhez a „játékstílushoz" és az eddigi szép, részletes helyszínekhez egyelőre alkalmatlan a teljes 3D bevezetése.

Nem kell azért félni, teljesen újféle időjárás-megjelenítést kapunk, a robbanási effektek szebbek lesznek, és a különféle járművek is másképpen, életszerűbben mozognak majd: ezt például a légitámadások során is megfigyelhetjük.

Ruszkik, csigaevő franciák és gőgös friccek

A játék három külön sztorira lesz lebontva, amelyek mind más helyszíneken játszódnak majd. Az egyik Sztálingrádban, a másik Franciaországban és Németországban, a harmadik pedig a D-nap környékén. A történetről persze túl sok mindent nem akartak előre elárulni a készítők.

Nagy nehezen azért sikerült belőlük még annyit kiszedni, hogy a német pályán, Berlinben, a Gestapo főhadiszállásáról kell elmenekülnünk, a sztálingrádi küldetésben pedig egy német mesterlövészt üldözhetünk, mint az *Ellenség a kapuknál* című filmben. Az eddigi *Commandos* részek egyébként is „kikacsintottak" a híres háborús mozikra: a készítők most az *Ellenség* mellett még *A vonat* című filmet említették meg.

Okosabb, gonoszabb

A Pyro állítólag javított a mesterséges intelligencián is: a németek egyaránt figyelembe veszik majd embered viselkedését és a különböző szituációkat is. Sokkal több fajta ellenséggel lesz majd dolgunk (SS-katonák, Gestapo-ügynökök, rohamosztagosok és így tovább), és az egyszerűbb katonákon túl lesznek „főellenségek" is.

No és új járművek lesznek-e? Ezen a téren a készítők kicsit „homályosan" fogalmaztak (kamuztak ☺, magyarán: túl sok nem lesz), viszont többféle szituációba kerülhetünk velük, például az egyik misszió során egy tankosztagot kell a francia ellenállással karöltve megsemmisítenünk.

Kicsit azért elszomorított, hogy egész biztosan nem lesznek új karakterek, sőt a második részhez képest *kevesebbet* fogunk irányítani. A Pyro inkább a régiek képességeit akarta jobban kifejleszteni, és változatosabb helyzetekbe belehelyezve érdekesebbé tenni őket.

Hogy egy kicsit pozitívabb felhanggal zárjam az előzetest: a készítők azt ígérik, hogy a multiplayer lehetőségek közé végre bele fogják rakni a Deathmatch-et és a Capture the Flaget is, ami azt jelenti, hogy végre – legalább multiban – kipróbálhatjuk a „friccek" oldalát!

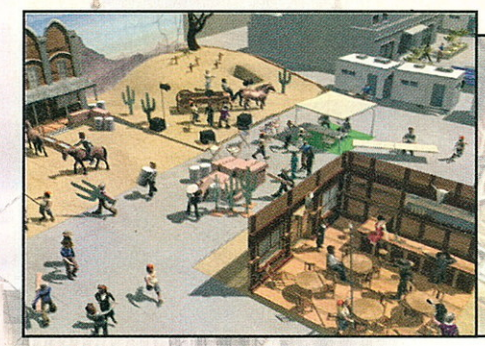
Bad Sector

Commandos 3
www.pyrostudios.com

AMITŐL JÓ LEHET	AMITŐL NEM
▪ dinamikusabb, változatosabb játékmenet ▪ ha nem lesz elég újítás ▪ a régi feeling	▪

MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

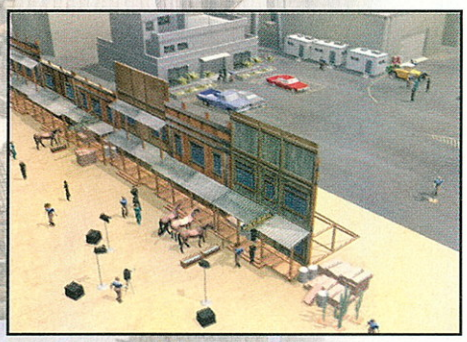
Megjelenés: 2003

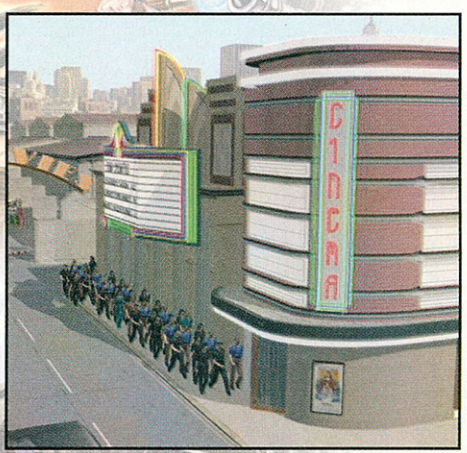


Lionhead Studios

THE MOVIES

A KAMERA TÚLSÓ OLDALÁN...





A Black&White-tal egy csapásra híressé vált Lionhead Studios nem sokat pihen. Miközben kiadták a Creature Isle című kiegészítőt, gőzerővel dolgoznak további alkotások egész tömegén. Természetesen ez esetben is Peter Molyneux, a játékvilág egyik legkreatívabb embere vezeti a projekteket. Vajon mit találtak ki megint nekünk?

Biztos sokatoknak megfordult már a fejében, hogy milyen lehet egy igazi hollywoodi nagymenő bőrébe bújni. Jelen esetben nem egy akcióhősre vagy egy világideál hölgyikére kell gondolni. A cég legújabb alkotásában egy producert alakítunk, akinek ezer és ezer gonddal kell megküzdenie ebben az igencsak bonyolult filmes szakmában. *(Idevágó film:* A játékos *Kötelező☺! - Bad Sector)* Most tekintsük át röviden, hogy mégis milyen különleges feladataink lesznek...

Erre tessék, Mr. Spielberg!

A The Moviesban szinte minden filmes álmunkat valóra válthatjuk. A játék az 1920-as évek elején kezdődik, amikor is a filmkészítés még igencsak gyerekcipőben járt. Ebben az időben még hang nélküli, fekete-fehér műsorokat készítettek, amelyeket „jobbnál jobb" muzsikákkal igyekeztek fűszerezni. Kezdetben mi is ebbe a környezetbe csöppenünk. Az idő múlásával persze újabb és újabb lehetőségekkel, technikákkal és technológiákkal ismerkedhetünk meg. Idővel elkezdjük a hangos, később pedig a színes filmek forgatását is. A játék vége felé érünk el a jelen kor vívmányaihoz: surround hang, vizuális effektusok, komputeres grafikák, és még sorolhatnám. Alapjában véve három korszakot különböztethetünk meg, ezek mindegyike különféle jellegzetes – a kornak megfelelő – vonásokkal lett felvértezve. Ebbe beletartozik az elérhető és megvalósítható lehetőségek teljes tárháza, a rendelkezésre álló pénzösszeg és az emberek általános viselkedése is. Kétféle játékrész közül választhatunk majd. Az egyikben meg kell alkotnunk azokat a virtuális személyiségeket, akik későbbi filmjeink szuperhőseivé és gigasztárjaivá válnak majd. Azért nem valódi színészek százával népesítik be a játékot, mert így biztosan nem ütközhetnek a fejlesztők jogi problémákba (valószínűleg fizetni kellene azért, hogy a híresség arcát használják a játékban). Az általunk létrehozott karaktereknek természetesen ezer és ezer arckifejezésük, egyedi jellemvonásuk is lehet, így alig lesz arra esély, hogy két ugyanolyan arcot alakítsunk ki. Színészeink folyamatosan öregednek, új tapasztalatokat szereznek, és egyre ügyesebben játsszák el a rájuk bízott feladatokat.

A játék másik felében fel kell építenünk azt a teljes stúdiót, melyben alkotásainkat rögzíteni szeretnénk. Ennek megvalósítására egy sokak által már ismerősnek érzett felület áll majd rendelkezésünkre. A hatás hozzávetőlegesen olyan lesz, mintha a *The Sims* című játékkal házat építenénk. Vagyis a legapróbb részletekig ránk van bízva minden, és csak rajtunk múlik, hogy mit hozunk össze. Különféle beállítási lehetőségekkel megadhatjuk, hogy éppen aktuális produkciónkban mennyi akció, erotika és erőszak legyen. Vigyáznunk kell azonban azzal, hogy miből mennyit adagolunk. Tegyük fel, hogy egy korai, mondjuk 1930-as filmünkbe túl sok erotikát teszünk. Annak rendje és módja szerint elkészítjük a mozit, piacra dobjuk, és döbbenünk nagyokat. Hiszen, míg ma nagyon tetszik a közönségnek egy-egy hiányos női öltözék, addig azt korábban felháborítónak, sőt visszataszítónak tartották. Vagyis ebben a korban ez totális csődöt jelent.

Premier előtt – még sokáig...

Egyetlen, ám viszonylag nagy problémával kell szembenéznünk. A Lionhead Studios jelen pillanatban úgy látja, hogy a The Movies 2004 előtt biztosan nem lát napvilágot. Vagyis addig még igencsak sok tennivaló akad, és több dolog meg is változhat. Mindenesetre az biztos, hogy azok a játékok, melyek fejlesztésében Peter Molyneux is részt vett, még sosem vallottak kudarcot. Nem biztos, hogy mindenkinek egyaránt tetszett a Magic Carpet, a Populous, a Dungeon Keeper vagy a Black&White, de ezen sikerjátékok mindegyike új színt vitt a játékvilágba. A jelek szerint 2004-ben egy játék már biztosan érdekelni fog (☺).

ZeroCool

The Movies

AMITŐL JÓ LEHET
- rengeteg ötlet
- határtalan lehetőségek

AMITŐL NEM
- nehéz irányítani
- bonyolult munkafolyamatok

MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: 2004.

EA Sports

NBA LIVE 2003

PC-N SEM KAPUNK KOSARAT...

Hiába volt minden reményem, hogy az NBA nagydöntőjét ebben az évben a két igazán nagy csapat, a Boston Celtics és a Los Angeles Lakers vívja majd – bár nem sok hiányzott hozzá. Mindenesetre az egészet jó szokás szerint magam is eljátszhatom úgy, hogy előre a jövő évi szezont választom. S akkor nyerhet a Boston!!!

Először is el kell oszlatnom minden rosszindulatú pletykát, félreértést és rémhírt: az NBA Live 2003 meg fog jelenni PC-re! Egy időben sokan úgy gondolták, hogy nem (emlékezzetek csak, néhány hónapja az Arénában is szó volt már erről). Bár az E3-on sem propagálták túlzottan, ennek ellenére lesz, és igencsak sokat fejlődött. Na nézzük csak, mit.

Öltsünk fel új ruhát

Általában sportjátékok esetébe nemigen lehet mást tenni, mint a grafikán, az animáción változtatni. Ebben az esetben sem kispályáztak a készítők, hiszen nem kevés mocap (motion capture – a mozgás bedigitalizálása) munkát végeztek. Először is jó szokás szerint sokkal gördülékenyebb animációt ígérnek (láttam is, és igencsak jó volt). Mindemellett a teljesen új lepattanózás is igencsak ráfért a játékra. Ez azt jelenti, hogy az agyatlan ugrabugrálás vagy a „hogy a fenébe szedte le, amikor kizártam?" kérdések kántálása helyett most már a pixeljátékosok sokkal okosabban reagálnak a rosszul sikerült dobásokra. Ráadűsul 30 új animációt is felvettek, hogy hitelesebb legyen a lepattanózás megjelenítése. No persze, mit ér a lepattanó, ha induló emberünk a csarnok parkettjében gyönyörködik, netán a lelátót nézegeti ahelyett, hogy a mi passzunkat megkapná? Szerencsére itt is változott a helyzet, bár a „továbbfejlesztett mesterséges intelligencia" kifejezés nekem mindig gyanús ☺. A lényege az, hogy elvileg a gépi játékosok jobban felismerik majd ezeket a helyzeteket. Már előre látom: az ellenfél mesterien fog indítani!

Okosodjunk!

Már említettem, hogy egyre több az okosság a játékban. Ezt demonstrálandó néhány újabb móka: újszerű a dribblizés (ahogyan vezetjük a labdát, persze, ha nem a labda vezet minket), a játékos mozdulatai és egyebek. Persze itt is „ragad" a labda, mint a FIFA-ban, de hát ez egy sport-akció játéktól igazán elvárható. No persze ehhez új animációk is járnak. A játékosok közötti kontaktus (a labdavezető beviszi a labdát a sűrűbe, többen rámozdulnak, esetleg keményen védekeznek) esetére újfajta mocap technikával vettek fel mozgásokat. Két, három vagy négy játékos mozgását digizték egyszerre, így az animációk nem folyhatnak egymásba. S ha már nagy a küzdelem, ne felejtkezzünk el a prakkerolásról sem! Elvileg ezt is gyökeresen továbbfejlesztették. (Van ilyen kifejezés egyáltalán?)

Passzolj, és megmondom, ki vagy!

No persze ezt zsákolásra is írhattam volna! Ugyanis bizonyos játékosok másképp passzolnak vagy zsákolnak, mint mások. Ez annak köszönhető, hogy a valós NBA-ben is kiemelkednek briliáns technikai tudásukkal, így róluk már messziről észrevenni, kik is ők valójában. Ugyanez igaz bizonyos zsákolásokra is: magyarán a pasinger repül egy nagyot, behúzza a labdát a gyűrűbe, és egyből látni, kiről van szó. Ugye ez jó dolog☺? No persze ez is csak egynémely sztárjátékosra igaz, a többiek „átlagosan" passzolgatnak és zsákolgatnak. Hogy oda ne szaladjak...

Hangulat mindenekfelett!

Eddig sem panaszkodhattunk a körítésre, ha NBA-ről volt szó, „nodemostaztán" mindent bevetettek! Eddig is volt lézershow, meg sok-sok fényeffekt, de ettől kezdve még ennél is jóval látványosabb lesz minden. Igazi NBA-edzőket ismerhetünk fel az oldalvonal mellett, s új kameramozgások és animációk életszerűbbé teszik még a dolgot. Természetesen a hangokat a valódi NBA-arénákban vették fel, ugyanígy a szpíkerek bejelentéseit és az egyéb zajokat is. Szóval szuperdögös a dolog. Akinek ez sem elég, azok „oldie" mezben is játszhatnak, sőt állítólag az érzékeny pillanatokban (az utolsó másodpercekben, illetve amikor lejár az idő) extra rázkódásokat élhetnek át a megfelelő joypadek tulajdonosai. Az én Wingman Rumplepadem tudja ezt, a billentyűzetes felhasználók sajna lemaradnak erről az élményről. De a többiről nem. Szóval: I love This Game!

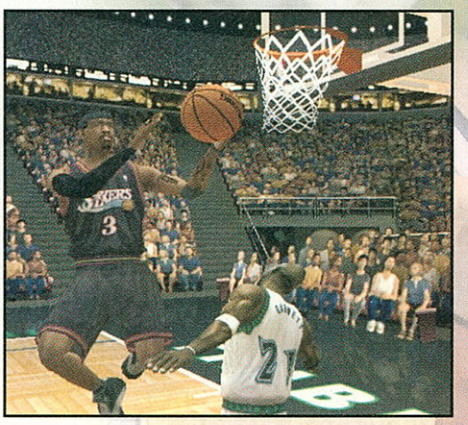
Gyu

NBA Live 2003
www.easports.com

AMITŐL JÓ LEHET	AMITŐL NEM
▪ szebb és látványosabb ▪ jobb a lepattanózás ▪ mindent továbbfejlesztettek	▪ továbbfejlesztett AI-től nehéz lesz ▪ nagyon „ragad" a labda a játékoshoz

MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: 2002. ősz



Nicely Crafted Entertainment (NiCE)

TIME OF DEFIANCE

A KIHÍVÁS NAPRENDSZERE

Borúlátóbb szaktekintélyek már jó ideje mondogatják, nem lesz ez így jó. Előbb-utóbb „meghalnak" a hagyományos játékprogramok, és helyüket átveszik a trendi vonalat képviselő internetes tömegőrületek. Ez utóbbiakra jellemző, hogy szinte állandó jelenlétet követelnek a sikerre éhes delikvenstől. A géphez láncolt egyednek elsorvad a teste, majd nem sokkal később a lelke is. Sötét jövő, annyi szent! Mindenesetre úgy tűnik, a vészharangok kongatása értő fülekhez is eljutott, mert a Time of Defiance fejlesztői máris szakítanak az éppen csak kialakult általános gyakorlattal.

Mielőtt azonban rögtön a velejéig hatolnánk a már tesztverzióként futó, új multis mókának, nézzük meg, miről is szól egyáltalán a ToD! A *Creatures*t világra segítő csapat két tagja, Toby és Ben Simpson önálló fejlesztése a kizárólag interneten játszható, fizetős program. A játék környezetét egy kitalált bolygó adja valamikor a távoli jövőben, ahol számtalan kisebb-nagyobb sziget várja a hódításra hajlamos egyedeket. A bejárható, egyúttal „bejátszható" terület meghaladja a 14 millió négyzetkilométert! (Csak a viszonyíthatóság miatt: ez körülbelül a duplája Ausztrália felszínének.) Szerencsére a játékban használhatók térkapuk, s így nem fogunk megöregedni, ha a bolygó egyik távoli pontja ellen indulunk hadjáratba.

Harmadik típusú dimenzió

Hogyha vettek néhány pillantást a mellékelt képekre, akkor bizonyára nem kell barokkos körmondatok segítségével ecsetelnem, milyen óriási lépést tettek az alkotók a tömegesen játszható stratégiai programok látványvilágát illetően. A csodálatos fények, a remekbe szabott robbanások egy szimulátor programban is megállnák a helyüket, de hogy mindezt egy valós idejű internetes játék produkálja, az már-már hihetetlen. Ennek ellenére a ToD nagyon takarékos a játékos gépe és a szerver közti információcserével. Általában 200 bájt alatti a másodpercenkénti adatforgalom. Mit jelent mindez? Azt, hogy akár egy laptop és egy mobil segítségével is megindíthatjuk offenzíváinkat!

Igen ám, de mi van akkor, ha ellenfelünk teszi ugyanezt, miközben mi az igazak álmát alusszuk? Ilyenkor a gép veszi át egységeink irányítását, ám az összetett stratégiai alapbeállításoknak köszönhetően garantáltan a stílusunknak megfelelő agresszivitással és taktikával. Komolyabb atrocitásokról e-mail értesítést, sőt SMS-t is kaphatunk, így amennyiben gépközelben vagyunk, azonnal visszaülhetünk a parancsnoki székbe.

A legjobb ellenfél

Egy nagy előnye tagadhatatlanul létezik az internetes játékoknak, ez pedig a mesterséges intelligencia hiánya. Nincs is annál bosszantóbb egy stratéga számára, ha pusztán azért győzedelmeskedik ellenfelén, mert annak szellemi színvonala egy leszázalékolt leguán képességeit sem éri el. Biztosíthatok mindenkit, a ToD-ban nem fog így járni. Egyrészt azért nem, mert kizárólag hús-vér ellenlábasok keserítik majd az életét. Másrészt meg azért nem, mert az említett embertársakból elszámlálhat akár 999-ig is. S ugye azt senki nem gondolja komolyan, hogy egyszerre túl tud járni ennyi játékos agyán?

Pedig valakinek sikerülni fog, hiszen a végső győzelmet egy szövetség, csoportosulás vagy efféle nem szerezheti meg. Mint a tisztességes hegylakók esetében: csak egy maradhat! A fejlesztő testvérpár a tesztperiódus után úgy nyilatkozott, hogy a tucatnyi játék folyamán szinte mindig más és más stratégiával sikerült győzelmet aratni. Úgy vélik, az éles verzióban azé lesz a győzelem, aki a legnagyobb kezdeményezőkészségről, bátorságról és (figyelem!) aljasságról tesz tanúbizonyságot.

A legutóbbi mondatból is kitűnik: a ToD nem akármilyen próbálkozás. Az érdeklődőknek ajánlom a www.nicelycrafted.com honlapot, ahol a további információkon kívül magát a programot is le lehet tölteni. A kezdeti időszakban egy hónap erejéig 5 angol fontért kipróbálhatjuk, így ha nem nyerné el tetszésünket, minimális „veszteséggel" szállhatunk ki a buliból.

-csonti-

Time of Defiance
www.nicelycrafted.com

AMITŐL JÓ LEHET
- 1000 játékos egymás ellen
- játszható gazdasági, stratégiai rendszer
- számtalan használható taktika

AMITŐL NEM
- ha gyorsan kiismerhető lesz egy nyerő stratégia
- az utasításainkat nem tökéletesen hajtja végre a számítógép

MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: 2002. augusztus

Nival Interactive

BLITZKRIEG

TANKCSAPDA

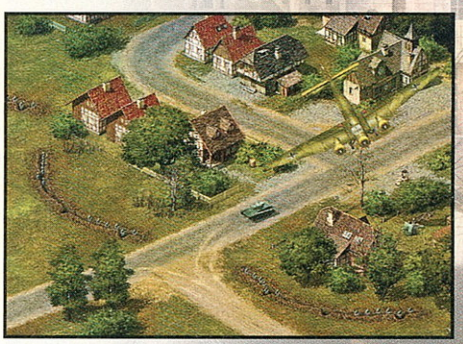
Úgy tűnik, a német CDV kiadó híve a versenynek, hiszen új játékuk komoly ellenfele lehet a szintén általuk kiadott Sudden Strike 2-nek. Mindkettő második világháborús valós idejű stratégia, és mindkettőnek jó esélye van arra, hogy meghódítsa a virtuális tábornokok szívét. Az elhúzódó háború azonban a Blitzkrieg győzelmét hozhatja – nemcsak a kiadó háza táján, hanem a stratégiai játékok piacán is.

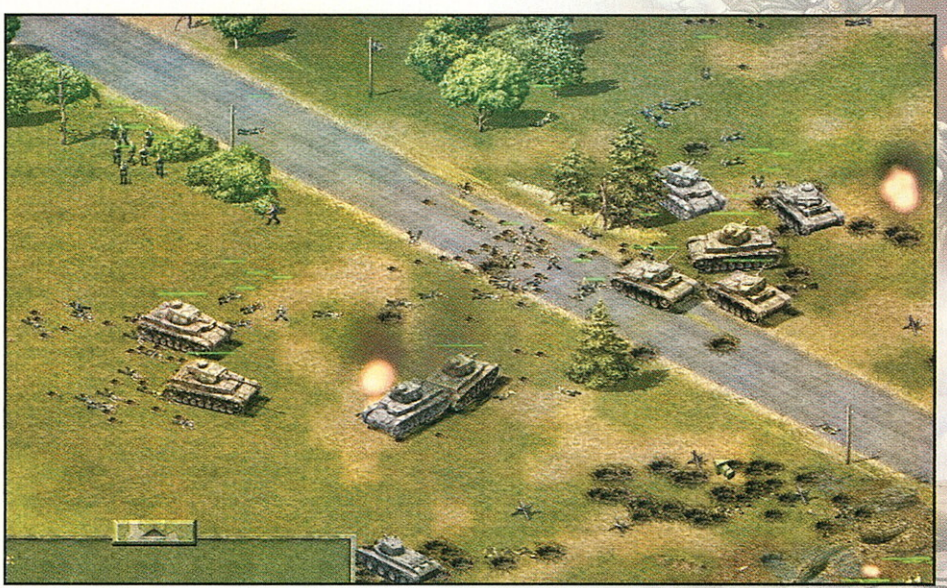
Örvendetes tény, hogy a játékfejlesztők ismét ráharaptak a második világháború megunhatatlan és kimeríthetetlen témájára (*Szvsz még „örvendetesebb" lenne, ha végre eszükbe jutna, hogy volt egy első világégés is... – Bad Sector*), és ismét sorra jelennek meg az ezzel kapcsolatos programok. Ugyan a körökre osztott stratégia kezd eltűnni a süllyesztőben, ám kivételesen nem kell elővennünk zsebkendőket – többféle megoldás is született arra, hogyan lehet a valós és a körökre osztott időt összeházasítani. A második világháborús stratégiák új generációja már nemcsak élvezetes játékélményt ígér, hanem a grafikára sem kell panaszkodnunk. A Blitzkrieget az orosz Nival Interactive fejleszti, ahol igencsak odafigyelnek arra, hogy játékuk ne csak izgalmas legyen, hanem lehetőleg közelítsen a valós harctéri viszonyokhoz is – ami pl. a *Sudden Strike*-ra nem jellemző... Bár a Blitzkrieg RTS, mégsem nagyon találkoztunk eddig olyan stratégiával, ahol egy csapat könnyűfegyverekkel felszerelt gyalogos megsemmisíthet egy harckocsit. Ráadásul a páncélosokra minden egyes leadott lövést kiszámol a program, és eldönti, vajon eltalálta-e a lövedék a járművet, ha igen, hol okozott sérülést és mindez milyen befolyással lesz annak további működésére. A harckocsik forgatni tudják a tornyukat, és természetesen nemcsak a lövegüket használhatják, hanem a rajtuk lévő 1-3 db géppuskával is ritkíthatják az ellenfél sorait. Ha komolyabb veszélyt látnak, hátratolatva is elhagyhatják a helyszínt, így nem kell megmutatni az ellenfélnek gyenge hátsó páncélzatukat (ami azt is jelenti, hogy a BK-ban a harcjárművek páncélzata is részletesen kidolgozott...).

Berlin vagy Moszkva?

Több mint 200 harci jármű szerepel a játékban, ami már megfelelő számnak tűnik, habár ha az összes nemzet minden gyilokgépét belevesszük, már nem is olyan sok. Emellett természetesen a gyalogság is komoly szerepet játszik – derék bakáink még lövészárkot is áshatnak, ami nagyban növeli a stratégiázás lehetőségét! Nagyon fontos (És itt kezdődik a valódi stratégia!), hogy a BK-ban is bármikor kimerevíthetjük a képet, ha parancsokat akarunk kiadni. A harci eszközöket – néhány kivételtől eltekintve – nem foglalhatjuk el, aminek örülök, hiszen nem lenne túl reális, a gyalogos bakáink rögtön tapasztalt harckocsizóként tudnának használni, mondjuk, egy elfogott T–34-est... A grafika első osztályú – ezt bárki megerősítheti, aki látta az előző GameStar CD-n található Blitzkrieg-trailert. A java azonban csak most következik! Ezeket a paramétereket már számos játék elérte (legnevezetesebb talán a *Combat Mission*), de sokszor elvéreztek azon, hogy nem volt rendes, hosszú és élvezetes kampányuk. A BK szakít ezzel a káros hagyománnyal, és különösen változatos csatákat ígér. Az angolszász szövetségesek, a tengelyhatalmak és a szovjetek oldalán szállhatunk be a küzdelembe. Számos jelentős hadjáratban vehetünk részt, de lesznek véletlenszerűen generált küldetések is. Katonáink tapasztalatot gyűjtenek, és a moráljuk is befolyásolja a harci teljesítményt. Az utánpótlás szintén fontos szerepet kap, akárcsak a harci járművek javítása és a sebesültek gyógyítása is. Nem akarok előre inni a(z orosz) medve bőrére, de ha valóban sikerül mindezt jól megvalósítani, akkor végre új királyt üdvözölhetünk majd, aki visszaállítja a második világháborús stratégiai játékok kicsit megtépázott tekintélyét, és ismét populárissá teszi ezt a stílust.

Uhu





Blitzkrieg

www.nival.com/eng/blitzkrieg_support.html

AMITŐL JÓ LEHET
- gyönyörű grafika
- összetett kampányok
- reális harcrendszer

AMITŐL NEM
- nem valósulnak meg az ígéretek

MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: 2003. első negyedév

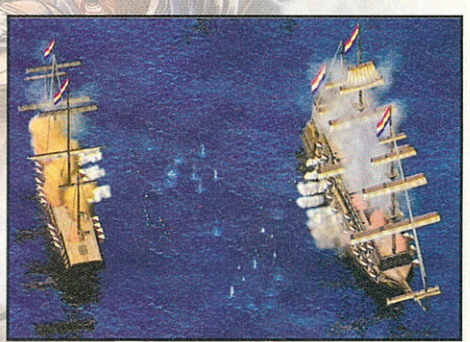
Ascaron

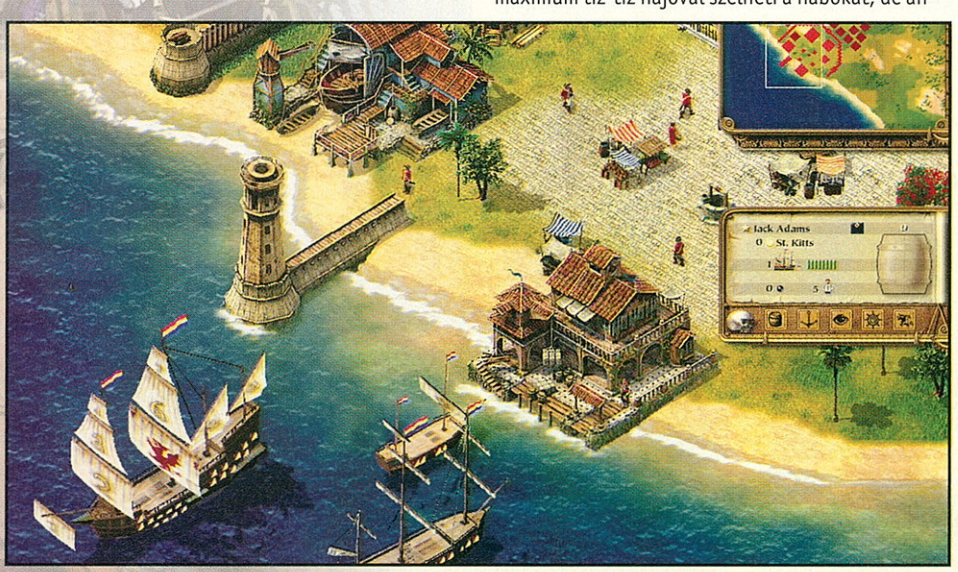
PORT ROYALE

KERESKEDŐK KORA

Az év elején még igencsak bizonytalan volt az Ascaron helyzete. Úgy látszott, végleg eltűnik a süllyesztőben, végül azonban csak kimászott a bajból. A fejlesztőcsapat így újult erővel foghatott neki egy tradicionális kereskedőjáték készítésének. Legutóbbi alkotásuk a Patrizian 2 volt, amely csak mérsékelt sikert aratott, de ez nem szegte kedvét a fiúknak: következő játékukban ismét kereskednünk, hajóznunk és harcolnunk kell.

A *Patrizian 2* meglehetősen pórias grafikával „büszkélkedett", amivel szerencsére követője, a Port Royale szakít – a tenger és a hajók 3D-ben pompáznak, a városok, kikötők továbbra is két dimenzióban tündökölnek. A tengeri csaták is nagyon látványosak lettek: az ágyúlövedékek szétszaggatják a fedélzetet, füst és lángok csapnak ki a hajó mélyéből, lassan elemésztve a süllyedő roncsot. A szárazföld is szép lett, a tengerparti sziklák különösen hangulatosra sikeredtek. Tényekedésünk helyszíne viszont nem változott: a híres-hírhedt Karib-tengeren hajózva kell felfuttatnunk kereskedőtársaságunkat. A fejlesztők a játék menetén és célján nem sokat változtattak – továbbra is a gazdagság és a jólét elérésére kell törekednünk. Húsz különböző áruval kereskedhetünk, a rakományt száz hajónk szállíthatja. Eladni, vásárolni vagy csak híreket szerezni továbbra is a városokban tudunk, amelyeknek száma viszont megnégyszereződött: most már 90 kikötő szolgáltatásait vehetjük igénybe. Nem mindegy azonban, hogy milyen viszonyban vagyunk az országgal, amelyhez a város tartozik. Ha jól megvagyunk a franciákkal, angolokkal, hollandokkal, spanyolokkal, akkor könnyebben tudjuk elintézni kereskedelmi ügyeinket. Különlegesen fontosak a kormányzói városok, ugyanis csak ezeken keresztül lehet üzletelni Európával. Összesen tíz konvojunk, maximum tíz-tíz hajóval szelheti a habokat, de ahhoz, hogy ennyi hajónk legyen, már komoly sikereket kell elérnünk. A kereskedelem is átláthatóbb lett egy kicsit: mostantól az árukat kis ikonok szimbolizálják. Ellenben a dinamikus árváltozásrendszer, ami már a *Patrizian 2*–ben is nagyon jól működött, továbbra is jelen lesz a játékban.





Fekete lobogó, fehér lábszárcsont

Végre rendesen kiélhetjük rablóvágyainkat is: módszeresen csáklyázgathatjuk, süllyesztgethetjük az ellenséges hajókat. Mind a négy nemzettől kaphatunk olyan megbízásokat, amelyek a rivális ország hajóinak kifosztására, megsemmisítésére szólítanak fel. Ha belevágunk egy ilyen feladatba, akkor természetesen nem tudunk a felbőszített ország kikötőiben kereskedni, de azért nem kell végleg elbúcsúznunk tőlük – bármikor besunnyoghatunk valamelyik városba, és könyöröghetünk a megbocsátásért. Ilyenkor kisebb feladatokat kapunk, és ha sikeresen elvégezzük őket, javul a megítélésünk a korábban ellenséges nemzet szemében. Több száz küldetés vár ránk, amelyek között a szokásos kalózakciók (városok kifosztása, hajók megcsáklyázása) mellett kalandosabbakkal is szembekerülhetünk. Így akár még kincskeresésre is küldhetnek megbízóink. Egyes küldetések ráadásul több részből állnak, úgyhogy ha minden jól megy, nem fogunk unatkozni hajókázás közben. Az elvégzett feladatokért az anyagiakon túl tapasztalati pontot is kapunk, aminek növekedése határozza meg ellenfeleink ravaszságát és az elérhető zsákmány nagyságát. A kereskedelem mellett kivehetjük részünket a termelésből is: a velünk baráti viszonyban álló városokban létrehozhatunk kisebb telepeket, ahol fontos árukat állíthatunk elő. Sőt, idővel egy saját szigetünk is lesz, ami kizárólag a mi fennhatóságunk alatt áll, így a riválisok sem foglalhatják el. Ha sikeresek vagyunk, egész csinos kis rezidenciát építhetünk ki magunknak. A képek és az ígéretek alapján kifejezetten jónak tűnik a Port Royale, és ha minden igaz, akkor már az idén nyáron meggyőződhetünk arról, vajon tényleg annyira mókás hely-e a karib-tengeri szigetvilág, mint azt a *Monkey Island* sorozatban láttuk ☺.

Uhu

Port Royale
www.ascaron.com

AMITŐL JÓ LEHET
- hangulatos grafika
- változatos küldetések és játékmenet

AMITŐL NEM
- unalmas gazdasági szimuláció
- monoton küldetések

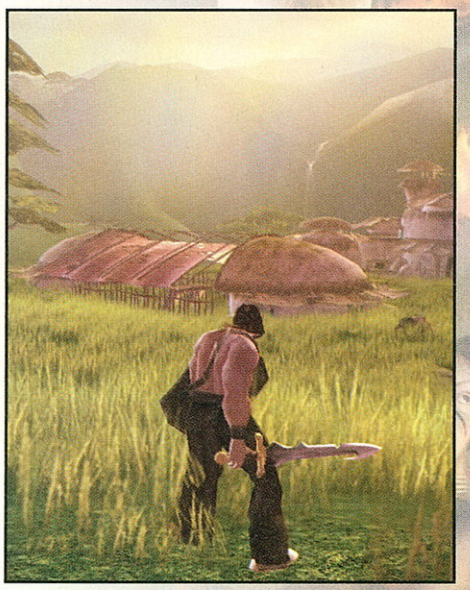
MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

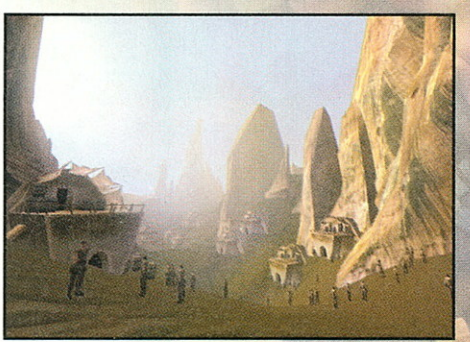
Megjelenés: 2002. nyár

S2 Games

SAVAGE

ÍGÉRETES KOKTÉL





Sokan törekednek arra, hogy olyan játékot hozzanak létre, amely nem csak egy kategória szerelmeseinek nyújt szórakozást, azaz megpróbálnak több típust ötvözni egy játékon belül. Az eredmény általában egy középszerű végtermék, ami nem igazán tetszik senkinek. A reményt persze a kemény fából faragott játékkészítők soha nem adják fel, mint ahogyan az S2 fejlesztőcsapata sem: Savage nevű játékuk szép ütemben halad a megvalósulás felé.

Évezredekre a mostani időktől, egy veszélyes és erőszakos korban, nomád emberek küzdenek a fennmaradásukért. A belső viszályok és ellenségeskedések sújtotta emberi fajnak szembe kellett néznie a természet gyermekeivel, az élőhelyüket féltő vadakkal. A harc már-már kilátástalannak tűnt, amikor egy legendás vezér, Jaraziah, egyesítette a széthúzó klánokat. Nagyszerű uralkodása alatt újra felfedezték a kémia, az elektromosság és a mágnesesség régen elfeledett titkait: az emberiség dominanciája újfent biztosítottnak látszott. Jaraziah lánya isteni adottsággal született, ugyanis még a legvadabb szörnyeteg is kezes báránnyá változik a közelében, míg fia, Alexander méltó utód: karizmatikus, ugyanakkor igen vérszomjas. Számos tragikus esemény hatására a család tagjai eltávolodnak egymástól, ami az emberek között ismét széthúzáshoz vezet. Mindennek tetejébe a távoli földekről nyugtalanító hírek érkeznek: a vadak egyre szervezettebbek, és egyedi technológiai vívmányaikat hasznosító, soha nem látott fegyvereikkel sorakoztak fel az egész emberiség ellen...

Kettő az egyben

A Savage előbbiekben vázolt univerzuma egyfajta posztapokaliptikus világ, egy elképzelt távoli jövőben. Az emberek lassacskán elfelejtettek minden tudományt, a fennmaradt technikák és fegyverek mindenkinek misztikus mágiát jelentenek. A sztori ezek szerint érdekesnek tűnik, de ha összejön mindaz, amit a készítők ígérnek, nem a történet az igazi nagy durranás. A játéknak ugyanis két fő eleme van: egy real time stratégia és egy third person shooter. Ez kicsit olyan, mintha a *Warcraft III*-at és mondjuk a *Drakan*t kapnánk egyben. Az egész így első hallásra talán semmi különössel nem kecsegtet single módban, de a maximum 64-en játszható online multiplayer rész annál inkább. A parancsnok a küzdelmet RTS-szemszögből látja, az egységek, akiket kommandíroz, pedig FPS-nézetből harcolnak.

Kinek az RTS...

A parancsnok – csakúgy, mint egy hagyományos 3D-s valós idejű stratégiában – egy command centerrel kezdi a játékot. Ez után ő dönti el, hogy milyen épületeket, termelőegységeket, véderőt gyárt, azaz, hogy mire költi a nyersanyagokat. Ő dönti el a fejlesztések irányát, az upgrade-eket, mindent, amivel a konkrét harcoló egységek fölszerelkezhetnek. Látja felülről a játékteret: megmondja embereinek, hogy mit és hol kell támadniuk, vagy éppen a bázis védelmére kell koncentrálniuk, mert éppen kiszúrt egy közelgő csapásmérő egységet.

...kinek az FPS

FPS módban a játékos a csapata command centerében kezdi pályafutását. Itt „szerelheti" fel magát képességekkel és fegyverekkel, mielőtt belevetné magát a küzdelembe. Természetesen csak azok a dolgok hozzáférhetőek, amelyeket a parancsnok előzetesen kifejlesztett. Ezután ki-ki maga választ, hogy egy, a bázist védelmező őrtoronyban, vagy egy támadó tank vezetőjeként veszi ki a részét a mókából. A nagyobb ütközetek azért nem fognak elmaradni: nemjátékos egységeket lehet majd termelni, amiken mindenki kedvére megszedheti magát xpvel. Szintlépéssel ugyanis újabbnál újabb fegyverek és lehetőségek tárulnak fel előttünk...

Ide nekem egy játszható verziót!

A készülő „öszvér" ígéretesnek tűnik, legalábbis a képek és a trailer (megtalálható e havi DVD mellékletünkön) alapján. Még majd egy év van a kiadásig, de már most igen szívesen kipróbálnék egy játszható változatot, hogy hogyan is működik mindez a valóságban. Egy egészen újfajta multiplayer mód megszületésével, a 64 fős összecsapás és a jó összjáték eredményeképpen nagy csatákra kell számítanunk a jövőben, egy olyan FPS játékban, ahol még egy RTS-rajongó is jó eredménnyel veheti ki a részét.

Sam

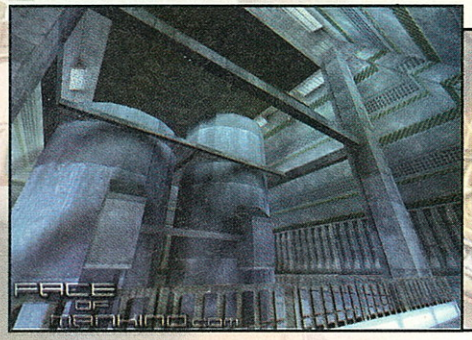
Savage
www.s2games.com

AMITŐL JÓ LEHET
- kihívás az FPS és RTS-rajongóknak is

AMITŐL NEM
- megint csak egy közepes öszvér kerekedik ki belőle

MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

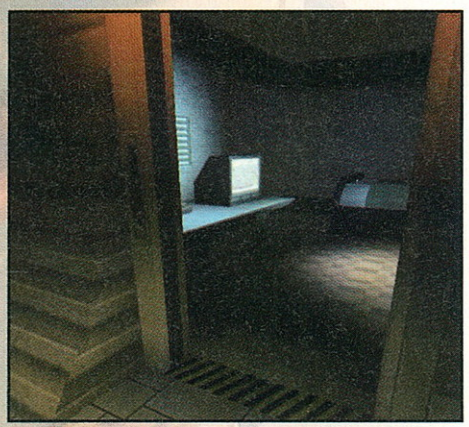
Megjelenés: 2003. első negyedév



Duplex Systems

FACE OF MANKIND

HATÁRTALAN KALANDOZÁS A XXIV. SZÁZADBAN



Manapság szinte minden fejlesztőnek az online játékok felé húz a szíve: egyrészt szinte határtalanok a kategória lehetőségei, másrészt ugye folyamatosan csordogál az ügyfelektől a credit☺... A német Duplex System sem szeretne kimaradni a nagy üzletből, az ottani fejlesztők ezért is fektetik tehetségüket ígéretes játékukba, a Face of Mankindba.

A XXIV. században a Föld lakossága óriási, túlnépesedett városokban tengeti életét. A természeti erőforrások kimerülése tette szükségessé az űripar nagymértékű fejlesztését, hogy ezáltal távoli bolygók kiaknázásával táplálni lehessen a nyersanyagra éhező anyavilágot. Az ugrásszerű terjeszkedés nem maradhat észrevétlen: csak idő kérdése volt, hogy agresszív idegen fajok mikor fogják felvenni az emberiséget az étlapjukra... Az űrhadsereg csapatokat küldött ki az idegen fajok felkutatására és tanulmányozására. Sajnos ezek a küldetések nem végződtek valami fényes sikerrel: a lények felettünk állnak technológiai és biológiai szinten is. Mindeközben a Földön minden megy a maga útján, az emberek kereskednek, lopnak, csalnak, vagy épp a rendet tartják fenn, karakterosztályuktól függően ☺.

Végre egy klasszikus sci-fi

A FoMK enyhén szólva is nagyszabásúnak ígérkezik, ha minden megvalósul, amit a készítők terveznek. Megalkották a Föld történelmét az elkövetkező 350 évre, a Holdba csapódó meteor hatásaitól kezdve, Svájc uniós csatlakozásán keresztül egy Európa–Amerika háborúig, amelynek eredményeképpen neutronbombát dobnak Washingtonra... A játék jelenében öt óriási, teljesen bejárható várost és számos űrbéli kolóniát modelleznek le, ahol mindenki lehetősége szerint boldogulhat. Tíz különböző szervezet közül választhat a játékos: ebben a jövőbeni világban az embernek nincsen esélye, ha nem tartozik valahová. Bármelyiket válasszuk is, garantáltan eltérő játékélményben lesz részünk: a kormányerők, akik a rend fenntartására törekednek, a nagy gazdasági konzorciumok és a zsoldos munkából élő klánok céljai mindmind mások, miközben egymással is élesen versengenek. A játékos szerepet kaphat az emberiség nagy kihívásának megválaszolásában, kémkedhet egy konkurens vállalatba beépülve, vagy harcolhat az idegenek ellen: kár lenne ebből kimaradni!

A Közgázon végeztél? Nem baj!

Természetesen nem kell feltétlenül harcos vagy kutatói tevékenységet végezni: a FoMK hátterében meghúzódó, de tulajdonképpen az egész játékot mozgásban tartó összetett gazdasági rendszert is kontrollálhatjuk – egy bizonyos mértékig. Az egyes kolóniák nyersanyagbázisából a tulajdonos társaság csak akkor profitálhat, ha egy tagja a helyszínen felügyeli az eseményeket. Ezt utána a Földre kell szállítani, ahol megkezdődhet a szükséges eszközök gyártása. Ebből láthatók a különböző cégek előnyei és hátrányai: a Kolonizációs Céh rengeteg nyersanyaggal rendelkezik, de a gyártókapacitása szinte nulla, a földi mamutvállalatok (EuroCore, Ázsiai Koalíció) óriási gyárai viszont teljes mértékben tőle függenek. A tapasztalati pontok növekedésével a rangunk is emelkedik, így egyre több felelősség nehezedik ránk: magas szinten csapatokat kommandírozhatunk, vagy éppen egy társaság helyi irodájának fejeként befolyásolhatjuk pl. a fegyverek árát.

Egyszerűen, szépen, simán

Az összetettség nagyon jó dolog, addig a szintig, amíg mindenki számára jól átlátható. Ezt ígérik a készítők is, megfogalmazásuk szerint a FoMK nem hagyományos RPG lesz, bár az a játék egyik legfontosabb része marad. Irányítása egy hagyományos FPS játékéhoz fog hasonlítani, így mindenki könnyen elboldogul vele anélkül, hogy pár száz oldalas kézikönyvön kellene átrágnia magát. A Duplexnek sikerült nagynevű közreműködőket találnia a projekthez: a látvány biztosításáról a Lithtech engine gondoskodik (a kezdeti screenshotok azért nem mutatnak túl sokat), a Lyra Studios Destination hálózati motorja pedig a sima online játékélmény záloga. Bár még jó másfél év van a befejezésig, valószínűleg nem kevesen vannak, akik vágynak egy jó kis online sci-fi kalandozásra, ahol a vérmesebbek az idegenek körmére nézhetnek, a stratégiák szerelmesei pedig akár a gazdasági mechanizmusokba is belepiszkálhatnak.

Sam

Face of Mankind
www.faceofmankind.com

AMITŐL JÓ LEHET	AMITŐL NEM
▪ izgalmas bejárható helyek, komplex gazdasági rész	▪ túl komplex gazdasági rendszer

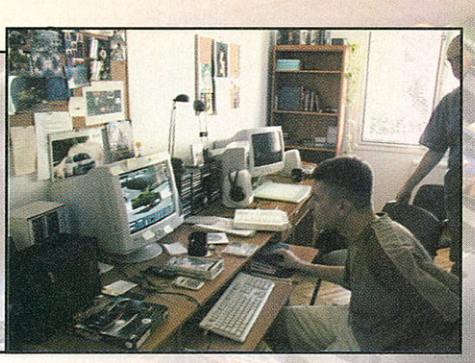
MENNYIRE TŰNIK JÓNAK

Megjelenés: 2004. január

Invictus

VILÁGPREMIER!

ÚJ AUTÓS JÁTÉK AZ INVICTUSTÓL!

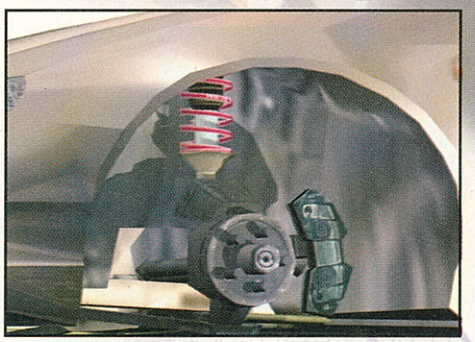


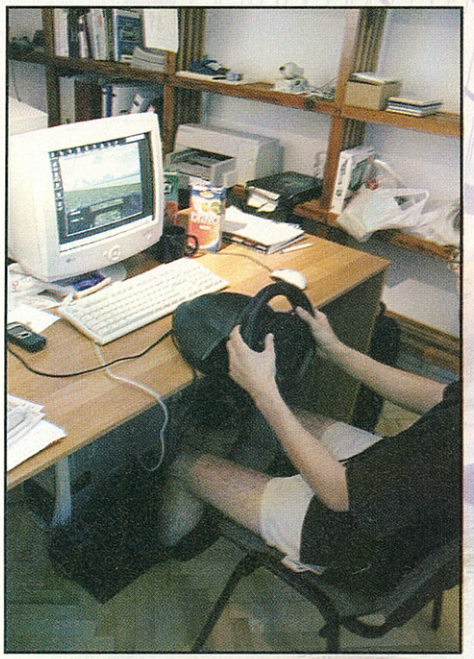
A hazai fejlesztőcsapatok az idők folyamán, úgy érzem, már bizonyítottak. Mindazonáltal az elmúlt hónapok igen csendesek voltak. Arra gondoltunk, hogy megdobunk mindenkit egy körlevéllel, hogy mégis, mi újság van, mi történik náluk. Az elsők között válaszolt az Invictus, akiktől a nagy sikerű 1nsane is származott. Levelük lényege dióhéjban ennyi volt: „valami készül"☺...

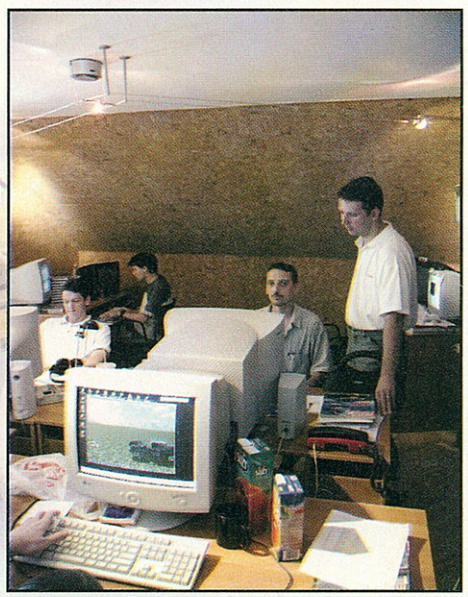
Na, gondolhatjátok, hogy nekünk sem kellett több! Kisvártatva felnyergeltük Boe újdonsült járgányát, és útra keltünk az Invictus főhadiszállása felé, a festői Debrecen városába. Egyetlen cél lebegett szemünk előtt: mindenképpen meg akartuk tudni, hogy mi készül. Röpke néhány órás utazásunk alatt rengeteg kérdés fogalmazódott meg bennünk, pedig csupán annyival voltunk tisztában, hogy egy autós játékot hegesztenek a srácok...
Amikor megérkeztünk a „frontvonalra", mint veszett fenevadak támadtuk le a kezdetben kissé megilletődött csapatot. Miután nyugtázták érkezésünket, és észrevették, hogy nem vagyunk teljesen normálisak (a szó nemes értelmében ☺), kicsit feloldódtak, és szemmel láthatóan megnyugodtak. *(Szegények, szerintem szólni sem mertek☺... Bad Sector)* Ebben a pillanatban döbbentünk rá arra, hogy ez életünk igen fontos momentuma: hiszen a világon mi voltunk az első civilek, akik megszemlélhették az Invictus legújabb alkotását!

Titokzatos érdekességek

Mivel még a fejlesztés viszonylag korai fázisában járnak a srácok, nem sok pontos adatot tudtunk meg. Mint már említettem, egy autós játékról van szó, amelynek a cikk írásának pillanatában még nem volt végleges címe. Biztosan sokan emlékeztek az 1nsane-re, amely szintén ezen stílus képviselője volt, ám teljesen más formában. Az aktuális projekt lényegében egy nagyvárosban játszódik, amely négy részre van „szeletelve". Ahogy haladunk előre a játékban, egymás után nyílnak meg az egyes körzetek. Megfordulunk a kertvárosban, az üzleti, majd az ipari negyedben, valamint egy „szimpla kis" városrészben (ahol nem hemzsegnek a felhőkarcolók).
A város felépítése igen összetett lesz, és a készítők nagy figyelmet szentelnek a részletességre. Olyan dolgokra is gondoltak, hogy mondjuk egy nagy stadionban a futópálya (az arányokhoz képest) pontosan 400 méter, vagy akár arra is, hogy egy üzlet ajtaján lévő kilincs hozzávetőlegesen 1,2 méter magasan legyen (így nem találkozhatunk azzal a bakival, hogy egy gyalogosnak a hasáig ér az ajtó). Az épületek, helyszínek egy része, a valóságban is létező dolgokról lett mintázva, így elképzelhető, hogy találkozunk ismerős területekkel.
Mi különféle versenyekben vehetünk részt, saját magunk által összetákolt autókkal. Ez annyit tesz, hogy egy elég jól kialakított garázsban, nagyon apró részletekig szerelhetjük a „gépeket". Alapból egy szinte teljesen szétkapott járgányunk van, és a mi feladatunk, hogy felszereljük minden földi jóval (beleértve a kerekeket, az üvegeket és az üléseket is). Autónk festését az eddigi játékoknál csak úgy oldhattuk meg, hogy fix színeket választhattunk ki, és ekkor az egész váz abban pompázott. Jelen esetben arról van szó, hogy fogunk egy „szórópisztolyt", és máris kezdődhet a művészi munka. Ha úgy tetszik, akkor graffiti jelleget is adhatunk verdánknak! Még egyedi matricákat is ragaszthatunk a vázakra, sőt, akár le is festhetjük a kicsikéket. Nem kevesebb mint 100 gépkocsinak lesz hely parkolóházunkban. Mint minden valamirevaló városban, itt is zajlik az élet. Közlekednek a járművek, a gyalogosok sietnek a dolgukra, és még sorolhatnánk. Mivel nem véres alkotás készül, a *Carmageddon* rajongói nem élhetik majd ki vágyaikat... vagyis nem lehet majd elütni senkit! A játék fizikájával már most nagyon meg voltunk elégedve, pedig még igencsak tesztfázisban volt. Ez annyit tesz, hogy nem voltak még tökéletesen beállítva az autó adatai, így olykor túl nehézre, máskor pedig túl könnyűre sikeredett.
A program grafikájából sajnos mi sem láttunk sokat, ám arról saját szemünkkel is meggyőződhettünk, hogy az árnyékok tökéletesek lettek. Ha járgányunkat összetörjük, vagy éppen elhagyunk egy-egy alkatrészt, természetesen a valós árnyék vetül majd a felületekre. Az autók kidolgozása hihetetlenül részletes, még talán azt is megkockáztatom, hogy túlságosan is ☺.
Nagy bánatomra a játékmódokról nem nagyon akartak elárulni semmit, de hát mindennek eljön a maga ideje.







Most, hogy tudom, mennyi remek hazai játék készül, egyre izgatottabb leszek. Mint „autósjáték-maniákus" úgy érzem, hogy ebbe az alkotásba több olyan dolog is belekerül, amit már régóta hiányolok. Nem is beszélve arról, hogy a program legtöbb elemét még mi sem láthattuk, így még több meglepi várható ☺. Nagy örömmel töltött el a hír, amely szerint az Invictus játékának megjelenése már nincs is olyan messze! Ez azt jelenti, hogy röviddel iskolakezdés után megint nagyon sok álmatlan éjszakát kell majd átvirrasztanom. Nem tudom, ti, hogy vagytok vele, én a magam részéről egyáltalán nem bánnám ☺!

Invictus-interjú

Természetesen jó néhány kérdéssel bombáztuk a csapatot, ezért most újabb információmorzsákat tudhatsz meg a készülő projektről! A válaszokat a csapat egészének köszönhetjük:

GS: Mióta dolgoztok ezen a játékon?

Invictus: Alig néhány hónapja. Az európai idő szerinti egyik éjjel csörgött a mobiltelefon, és egy neves kiadó vezetője igen érdekes dolgot kért tőlünk. Az mondták, hogy mi lenne, ha három hónap alatt elkészítenénk egy játékot. Csak annyit tudtunk válaszolni, hogy ez kész design esetén is lehetetlen. Közös megegyezés alapján valamivel hosszabb határidőt alakítottunk ki, és megkezdtük a fejlesztéseket. Mivel a program grafikus és fizikai motorján már jóval régebb óta dolgozunk, egészen pontosan 2001 januárja óta, viszonylag hamar játszható verziót tudtunk mutatni nekik, ami igencsak pozitív fogadtatásra talált.

***GS:* Ha jól emlékszem, az Insane idején elég kis csapat voltatok. Azóta, mennyire változott a helyzet? Mennyien dolgoztok ezen a játékon?**

Invictus: Igen, az Insane-t 3 programozó, 2 grafikus, 2 zene- és hangfelelős készítette. Az akkori 7 főhöz képest igencsak megnőttünk, jelenleg 21-en dolgozunk ezen a projekten. Örömmel mondhatom, hogy ennyi ember éppen megfelel az adott kihívásoknak, ugyanis sikerült igen jól elosztani a teendőket, így sokkal megalapozottabban tudunk egy-egy feladatra koncentrálni...

GS: Ezek szerint teljesen felhagytatok az 1nsane alapjaival. Az nem felelt volna meg?

Invictus: Sajnos nem. Az a motor tökéletesen elegendő volt egy 1nsane jellegű, bolondos kis játékhoz. Jelen esetben sokkal összetettebb dologról van szó, aminek semmilyen tekintetben nem felelt meg. Azóta nagyon sok tapasztalatot szereztünk, így a fizikai motort teljes mértékben átformáltuk. Nem a saját munkánkat akarjuk lehúzni, de az 1nsane fizikailag nagyon kevés volt ehhez képest ☺.

GS: Mennyire lesz bővíthető a program, milyen lehetőségeink lesznek?

Invictus: Nagyon fontosnak tartottuk, hogy a játék ne csak a saját elképzeléseinknek feleljen meg. Ennek érdekében egy olyan magot alakítottunk ki, amelyhez viszonylag könnyedén hozzáadhatunk majd különlegességeket. Ebbe beletartozik a saját készítésű autók, autóra ragasztható matricák és egyéb extrák implementálása. Az új járműveket 3DSMAX-szal kell majd megalkotni, ami viszont már igényel némi gyakorlatot. Ám még akár egy teljesen szimpla kis modellt is betehetünk (vagyis a kezdőknek is lehet sikerélményük ☺).

GS: Tudnátok valamit mondani a játékmódokról?

Invictus: Mivel hozzávetőlegesen még csak a fejlesztés felénél járunk, nem szeretnénk még messzemenő ígéreteket tenni. Annyit elárulhatunk, hogy biztosan lesz egy olyan, teljesen interaktív mód, amelyben egyszerűen leszólíthatunk bárkit az utcán, és kihívhatjuk egy jó kis versenyre. Ez amolyan A-ból B-be való versengés lesz, ahol mi adhatjuk meg, hogy mi a kiindulási pont, és hol a cél! Meg kell találnunk a legrövidebb utat, persze nem árt egy gyors verda sem. Ennél többet azonban nem akarunk ígérni, hiszen akkor mivel töltenétek meg az elkövetkezendő GameStarok oldalait?

GS: Mi a helyzet a többjátékos móddal?

Invictus: Sajnos, egyelőre úgy néz ki, hogy nem lesz időnk multiplayert tenni a játékba. De nem kizárt, hogy egy későbbi kiegészítésként ezt is megalkotjuk (persze ezt még nem kell készpénznek venni... elsődleges célunk egy nagyon jó single player játék készítése, és nem szeretnénk a multi miatt veszélyeztetni ezt.

GS: Mik a további terveitek ezzel a teljesen megújult motorral?

Invictus: Direkt úgy fejlesztettük ezt, hogy későbbi alkotásainkhoz is használható legyen. Mivel nincs tökéletes motor, mindig lesznek olyan dolgok, amiket muszáj lesz átalakítani. Mindazonáltal most úgy érezzük, hogy végre valami olyan komoly alap van a kezünkben, amelyre valóban lehet építeni.

GS: Mikorra várható a végleges változat?

Invictus: Mint már említettük, elég szűkös határidőt szabott a kiadó. Ha minden jól megy, és sikerül véghezvinnünk mindent, még idén ősszel napvilágot lát a program.

Boe, Sam. Joe, ZeroCool

WarCraft III

Azeroth-ba halált hoz a szél...

Hónap játéka
GameStar
www.gamestar.hu

KIADÓ, FEJLESZTŐ:	Blizzard
KATEGÓRIA:	RTS
KÖRNYEZET:	Klasszikus fantasy
NEHÉZSÉG:	Változó (állítható)
ÚJRAJÁTSZANÁD-E?:	Multiban igen
MULTIPLAYER:	Best of

Négyévnyi „valós idejű" várakozás után végre megérkeztek a bűzlő, rothadó élőhalottak Azeroth világába, hogy legnagyobb örömünkre alaposan megbolygassák az orkok, emberek és elfek nehezen megszilárdult békéjét. A túlvilági démonok és istenségek egyetlen fajnak sem ígérnek mást, csak vért, verejtéket és könnyeket...

A Blizzard viszont egész mással kecsegtetett: forradalmi RTS játékmenetre, vizuális 3D-s „orkazmusra", kiváló fantasy sztorira, új hősökre, ismerősökre, négyféle egyedülálló hadjáratra és igazi multiplayer őrületre számíthattunk. Most elérkezett az idő, hogy a rengeteg halogatás után számot vessenek ígéreteikkel a „háború mesterségének" szakértői...

Furcsa élményeim vannak a Blizzard-játékokkal kapcsolatban... Eleinte mindig fellelkesülök az évek során egyre királyabbá váló bevezető intrón. Aztán jön maga a játék: hát... elsőre szódával elmegy, de annyira nem szoktam elájulni tőle. (Kivétel talán a *Diablo 1*...) Aztán egyre jobban belelendülök, és a végén azon veszem észre magam, hogy hajnali öt van, és megint nem aludtam egy percet sem. Valahogy így jártam a Warcraft 3-mal is: a szerkiben az első néhány pálya után már mindenkinek elmagyaráztam, hogy ez valahogy nem az igazi – most viszont a játék utolsó küldetései felé haladva alig tudok lekattanni róla, hogy megosszam veletek élményeimet... Mi történt e két esemény között? Olvasd tovább, kalandor☺...

Tévedni „emberi" dolog...

A játék cselekménye szerint szegény emberek megint azt hitték, hogy békében és boldogságban élhetnek, a rettenetes zöld bőrű és büdös szájú ork seregek többszöri visszaverése után, de nem számoltak a túlvilággal, amelynek gonosz szellemei a földi paradicsomot is pokollá akarják változtatni. Ez így, első nekifutásra – enyhén szólva – nem túl eredeti (és van egy kis *Warhammer: Dark Omen*-es beütése is...), de bíztam a Blizzardban, és nem is kellett csalatkoznom: a hadjáratok során a történet nagyszerűen alakulgat, rengeteg mellékszállal, árulásokkal, meglepő szövetségekkel, meghasonlott, gonosszá váló hősökkel találkozunk. Hiába, no, már az elsőrangú sztorin is meglátszik, hogy profikkal van dolgunk: nem holmi *Art of Magic*-féle láma esti mesét tolnak az arcunkba...

Ezek után azok is biztosan megbékélnek, akik hiába szeretnék rögtön az orkok hadjáratába belevetni magukat, de nem lehet, mert hasonlóan a *Starcraft*hoz, itt is az emberekével kezdve egymás után kell lenyomni a többit. A különbség annyi, hogy míg a sci-fi stratégiában csak „erősen ajánlott" volt a sorrend, itt már kötelező, ugyanis egész egyszerűen nem jelenik meg addig az új kampány gombja, amíg nem végeztél az előzővel. Szerencsére bőségesen kárpótolnak minket az átvezető mozikkal: minden győztes faj történetének végigjátszása után egy látványos filmecskét láthatunk á la *Diablo II*, aztán a hadjárat menüben találjuk magunkat, ahol ott figyel a következő nép egyik oszlopos tagja.

Heroes of Warcraft

A jó kis animációk tömkelege azért manapság már kevés lenne az üdvösséghez. A hardcore Warcraft-fanok viszont biztosan betéve tudták, hogy a harmadik rész legfontosabb újítása a hősök bevezetése lesz. (Aki meg nem, az a februári számunkban elolvashatta Szittyó béta-tesztjét, ahol már oldalakon át áradozott erről a feature-ről.) Persze sokan megfeledkeznek arról, hogy különféle bajnokok már eddig is szerepeltek a *Warcraft* sorozatban (és sok más RTS-ben is): az az igazi különbség, hogy ezúttal RPG-karakter módjára fejlődnek, és különféle varázstárgyakat is aggathatunk rájuk. Ez bizony tényleg nagyon király, és óriási újítás a megfáradt, ötlettelen RTS-ek porondján. Pályáról pályára pátyolgathatjuk a különféle hősöket, figyelhetjük, ahogy fejlődnek, a lehető legjobb mágikus cuccokkal szerelhetjük fel őket, kihasználhatjuk az egyre brutálisabb varázslataikat – mintha diablóznánk. ☺

Egyedül azt sajnálom, hogy a Blizzard végül is nem ment el a Mike O'Brien-féle

Muradin Bronzebeard

Rang: Hegyi király
Varázslatok: Storm Bolt, Thunder Clap, Bash, Avatar

Ez a nagyon erős törpe harcos sajnos csak rövid ideig lesz irányítható karakter, pedig magasabb szinten már elég erős varázslatokat tudna. A leghatásosabb bűvigéje a „storm bolt"; gyakorlatilag szinte csak ezt használtam. A „thunder clap" magasabb szinten jó móka lenne, de sajnos nincs elég időnk hozzá, hogy rendesen kifejlesszük. Egyébként, amikor ahhoz a küldetéshez értem, ahol Muradin szerepel, Arthas már annyira erős volt, hogy szinte észre sem vettem, hogy Muradin is ott téblábolt embereim között☺.

Jaina Proudmore

Rang: Főmágus
Varázslatok: Blizzard, Summon Water Elemental, Brillance Aura, Mass teleport

A csinos varázslólány annak idején szerelmi viszonyba kezdett Arthas herceggel, de végül is szakítottak, és az ügy Jainát is megviselte... A rendkívül tehetséges hölgy azonban nem hagyta magát érzelmileg befolyásolni, és végül elérte a főmágusi rangot is. Ennek mi csak örülhetünk, ugyanis mindjárt a játék elején kipróbálhatjuk a vízelementál megidézését, aztán szintlépés után a jégvihart. Jaina egyik kedvencem lett volna, de sajnos elég hamar eltűnik a balfenéken, amikor pedig ismét előkerül, akkor sem lesz játszható karakter...

Arthas herceg

Rang: Lovag
Varázslatok: Holy Light, Divine Shield, Devotion Aura, Resurrection

Terenas király egyetlen fia idealista, de néha forrófejű fiatalember. Az emberek küldetései során ifjú titánként vele indulunk elsőként, és eleinte persze elég kevés varázslatot ismer. Először legtöbbet a „holy light"-ot használtam vele, amellyel szépen gyógyítgattam társaimat, a „divine shield"-et (egyfajta védőpajzs) szinte soha, mert nem nagyon volt rá szükség. A „devotion aura"-val katonáim védettségét lehet erősíteni, de én inkább a „resurrection"-t tápoltam, amellyel az elesetteket lehet életre kelteni. A „holy light" később nagyon hasznos az élőhalottak ellen, úgyhogy a legtöbbet később is ezt használtam.

irányba *(lásd dobozban!)*, és nem helyezett még nagyobb hangsúlyt a szerepjátékos részre. Még mielőtt az RTS-fanok és RPG-utálók lehurrognának (bár úgysem hallom ☺): nem arra gondolok, hogy agyon kellett volna bonyolítani a tulajdonságokat, de legalább berakhatták volna annak a lehetőségét, hogy mi magunk fejleszthessük a három főképességet (erő, mozgékonyság, intelligencia). Az sem lenne utolsó, ha a különféle varázstárgyak nem ugyanakkora helyet foglalnának el, hanem mint az RPG-ben, kapnánk egy „öltöztetőbábut", amelyen a gyűrűket ujjra lehet húzni, a kardot kézbe lehet venni, és így tovább. Arról már nem is beszélve, hogy valamiért a hagyományos harci eszközök varázsváltozatait is kihagyták: mágikus fegyver is alig szerepel a játékban, páncél, pajzs és sisak pedig egyáltalán nem. Megértem, hogy kompromisszumot kellett kötni az RPG-elemek használata és a hardcore RTS-es számára is emészthető, könnyebb játszhatóság között, de szerintem az általam felsorolt megoldások még beleférhettek volna ebbe a verzióba is...

Hogy egy kicsit kellemesebb vizekre evezzek: szerencsére a hősök *Diablo II*-höz hasonlatos varázslatfejlesztését nem száműzték a Warcraft III-ból, illetve – legalább ezt – a játékosra bízták. (Szintlépéskor tehát mi magunk adhatjuk meg, hogy melyiket akarjuk tápolni.)

Szintén jó pont, hogy nem olyan unalmas, AD&D-utánzat mágiákkal találkozunk, hanem minden karakter különféléket tud, méghozzá a saját népének, fajtájának megfelelőeket, és szerencsére ezek elég változatosak is. Általában bajnokaink ötféle típusú bűvigét használhatnak: egyszerű támadóakat (pl. villám, tűzlabda), rontást (az ellenség lassítása, gyengítése, fertőzése), gyógyítást (hogy ne legyen túl könnyű a játék, ezt csak a társainkon lehet használni, a hősökön nem), embereink „erősítését" (a közelünkben lévő katonák nagyobbakat ütnek, lőnek, több ütést kibírnak stb), illetve idézést (élőholtakat, állatokat és egyéb lényeket hívhatunk elő, hogy egy ideig az oldalunkon harcoljanak). A varázslatok között találkoztam briliáns ötletekkel is: a legjobban Malfurion Stormrage druida varázslata tetszett, amellyel egyszerű fákat tudott megeleveníteni, hogy az oldalunkon nyomulva csapjanak szét az ellenség sorai között. Szintenként egyre több fejleszthető mágia közül választhatunk, tehát ha valami még ki van szürkítve, nem kell elkeseredni, az nem bug a játékban, hanem csak magasabb szinten erősíthetünk rá ☺.

Az ötletes, stílusos mágiák mellett a készítők a hősök foglalkozásának elnevezésénél is kerülték a sablonokat. Végre nemcsak az unalomig ismert „harcos", „mágus", „barbár", „lovag" karakterekkel szembesülünk, hanem többek között olyanok vannak, mint például a „blademaster", a „far seer" vagy a „demon hunter". Ez talán nem számít eget rengető újításnak, de elismerést érdemel, hogy a készítők igyekeztek ezen a téren is valami eredetit kitalálni.

A háború művészete

Persze a Warcraft 3 azért elsődlegesen RTS a javából. Az alapok most is a régiek, sőt a második részhez vagy más, újabb RTS-ekhez képest egyszerűsödtek is, hiszen ezúttal kizárólag fát és aranyat kell gyűjtenünk, nincs szükség kőre, olajra, mint a *Warcraft II*-ben, vagy ércekre, mint az *Age of Kings*-ben. Őszintén szólva ez megint olyan dolog, amit felesleges „karcsúsításnak" érzek: a rendkívül sikeres WC2 vagy AOK-rajongók is meg tudták emészteni ezeket a „bonyolításokat", és nem hiszem, hogy egy átlagos értelmi képességű játékos megállna ettől a növésben...

Azért ne ijedjetek meg, arról nincs szó, hogy az RTS játékmenet szempontjából egy „Warcraft 2 Lite"-ot kapnánk: ezen a téren is találunk újításokat. Az egyik legötletesebb új rendszer az „upkeep", amely szó szerint lefordítva „fenntartási költséget" jelent, de itt igazából katonáink zsoldjáról van szó. Igen, végre valakinek eszébe jutott, hogy nemcsak agyatlan, engedelmes zombikból áll seregünk (kivéve az élőhalottaknál, de most képletesen értettem ☺), akik ingyen, a két szép szemünkért harcolnak Őfelségünknek, hanem őket is meg kell fizetni. A kibányászott arany egy része így derék vitézeink zsebébe vándorol, ezért néha megfontolandó, hogy érdemes-e mindjárt az elejétől kezdve „hatalmas" hadsereget tartanunk, miközben azok csak egyhelyben állomásoznak valahol, vagy inkább először tápoljunk, és csak az után képezzük ki a katonákat.

A „hatalmas" szót nem véletlenül tettem idézőjelbe, ugyanis maximum 90 főnél nem lehet nagyobb seregünk, mert... „többet nem tudunk eltartani". Hogy miért pont ezt a számot engedélyezték a készítők, és miért ilyen alacsony, azt nem tudom (talán a multiplayer kiegyensúlyozása vagy a lag kiküszöbölése miatt), de az egyjátékos küldetéseknél egy kicsit kevésnek éreztem. Az is igaz viszont, hogy így sokkal nagyobb a kihívás, hiszen egy 200 fős, maximálisan feltápolt sereg élén a hadjáratoknál szép kényelmesen bevonulok bármilyen ellenséges városba, viszont egy 50-70 fős csapatnál (hiszen a 90-be a parasztok is beletartoznak) már háromszor meggondolom, milyen taktikát alkalmazzak, hogy ne szenvedjek el túl nagy vérveszteséget. Ez a single részre is igaz, de talán a Blizzardnál így akarták elkerülni multiban a „rush"-olást, tehát azt a jelenséget, amikor közepesen erős, könnyen legyártható egység tömegével rohanjuk le a még csak építgető, tápolgató játékostársunkat.

A „csökkentés" amúgy nem csak embereink számát érintette, hanem alapvetően kevesebb épülettel is találkozunk, mint az előző részekben és a rivális RTS-ekben – de ez nem feltétlenül negatívum, mert legalább pergősebb lett a játékmenet.

Kel'Thuzad

Rang: Lich
Varázslatok: Frost Nova, Frost Armor, Dark Ritual, Death and Decay

A kézikönyv állításával szemben Kel'Thuzad nem is nekromata, hanem lich! Az élőhalott varázsló (és nem egyszerűen csak „halottidéző") valaha a Kirin Tor tagja és Antonidas főmágus barátja volt, de annyira beleszeretett a fekete mágiába, hogy lelkét a Lich Kingnek ajánlotta, ezért belőle is lich lett. Rosszul tette, mert a lich sajnos a Warcraft legrosszabbul kidolgozott karaktere: azon túl, hogy a „Frost Nova" jégvillámjait hajigálja (csak ezt érdemes tápolni), a többi varázslata elég gyengus... Kel'Thuzadot a „halállovag" mellett alig-alig használtam...

A rejtélyes halállovag...

Rang: Halállovag
Varázslatok: Death Coil, Death Pact, Animate Dead, Unholy Aura

Na jó, nem is olyan rejtélyes ez az alak, csak nem akartam elárulni, kicsoda, mert a sztori egyik nagy poénját lőttem volna le vele ☺. A „halállovag" első használható varázslata a „Death Coil", amely hasonló mértékben pusztítja az élőket, mint a „Holy Light" a holtakat. Amúgy őkelme első szinten elég gyengus, úgyhogy nagyon kell rá vigyázni, amíg nem lesz erősebb és nagyobb tudású karakter. Az „Unholy Aura"-t érdemes még tolni, mert halállovagunk gyakran flangál együtt holtakkal (gyakorlatilag mindegyik cimborája rothadó állapotban van ☺), de ne hagyjuk ki a magasabb szinten elérhető „Animate Dead"-et sem, amellyel halottakat tudunk visszahozni az élők sorába (az ellenséget is)!

Thrall

Rang: Messzelátó
Varázslatok: Chain Lighting, Earthquake, Far Sight, Feral Spirit

Ifjú zöld bőrű titánunk annak idején nemes elhatározással úgy döntött: ismét dicsőséget szerez a depressziós orkoknak, de nem az emberek leigázásával, hanem azzal, hogy megszabadítja népét a démoni befolyástól. Egyszerű sámánként kezdte, végül azonban ő lett a „messzelátó", akinek „messze" a legkirályabbak a mágiái! Az egyszerre több ellenségre villámot szóró „Chain Lighting" már alapszinten büntet, magasabb fokozaton pedig az ellenség számára maga a pokol! Hasonlóan ütős az „Earthquake" is, amelyet az ellenség épületei,vagy álldogáló egységei ellen érdemes bevetni. A látóhatárt növelő „Far Sight" szerintem felesleges, viszont a „Feral Spirits", amellyel két hatalmas farkast idézhetünk meg, istencsászár!

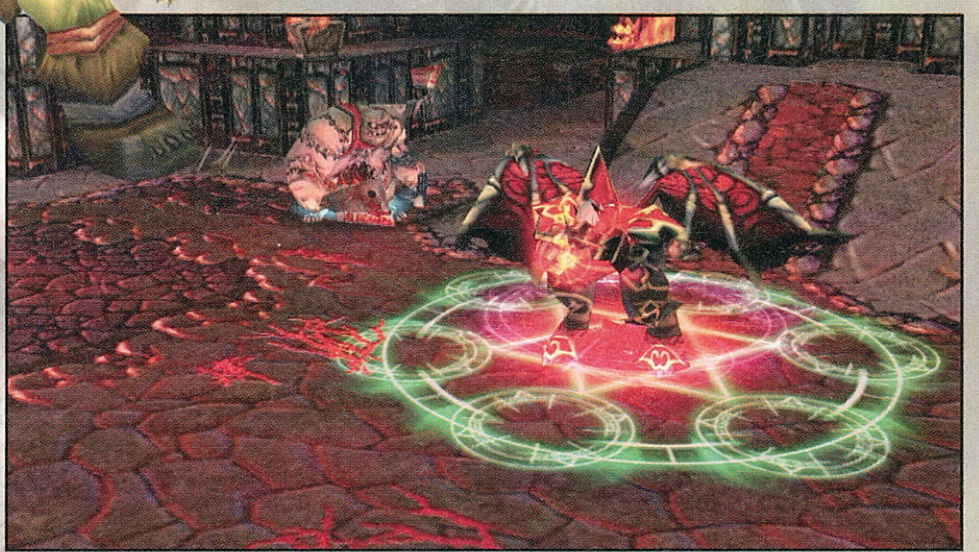
Grom Hellscream

Rang: Blademaster
Varázslatok: Bladestorm, Critical Strike, Mirror Image, Windwalk

Az öregedő blademaster veterán harcos a Warcraft 2 idejéből, ezért – érthető módon – nem nagyon kedveli az embereket és a velük szövetkező orkokat. Ezek után kész csoda, hogy Thrallnak sikerült megbarátkoznia a morcos öreg katonával...
Amúgy Gromon nem nagyon látszik meg a kora: helyesen tápolva és irányítva gyors és halálos. A „Windwalk"-ot nem, de a másik három varázslat mindegyikét érdemes tápolni: a „Critical Strike"-kal Grom nagyobbakat üt, a „Mirror Image"-dzsel megtöbbszörözi saját magát, a „Bladestorm"-mal pedig szamurájokéhoz mérhető szélsebességgel kaszabolja szét az ellenséget.

Ember tervez, démon perverz, beleköp a levésbe (Sziámi után szabadon ☺)

A kevés egység- és épülettípust szerencsére ellensúlyozza a népek közti nagy különbség, amely mind kinézetüket, mind fajtáikat érinti, és természetesen a legjobban alkalmazható taktikákra is vonatkozik. A leghagyományosabbak az emberek – ezért is tűnt egy kicsit uncsinak az az első néhány küldetés.... Homo sapienseink fejlett technológiájuknak köszönhetően leginkább a puskás, mozsárágyús, gőztankos egységeikkel érvényesülnek. Emellett régi ismerősként üdvözölhetjük a griffmadarakat meglovagló törpéket is, akik kicsit hatékonyabbnak tűntek a második részhez képest.
A mágusokat most leváltották az elf varázslónők, de szerencsére ők is ismerik a polymorphot: ezzel az iszonyúan mókás bűvigével a szerencsétlen ellenséget bizonyos időre bégető birkává lehet változtatni☺. (Én még a Warcraft 2-nél egy hosszúra nyúlt multiparti során majdnem az őrületbe kergettem az állandóan szűk helyen rám támadó ellenségemet azzal, hogy a legelső emberéből barikát gyártottam, aki így beszorult, a többit pedig szép kényelmesen lenyilaztam ☺.)
A gyalogos katonáknál remek újítás, hogy felvehetnek védekező pozíciót is, így ugyan lassabban mozognak, de nehezebb őket legyakni. Ha viszont mégis nagyon leamortizálnák őket, akkor a papok tudnak segíteni rajtuk. Az összes faj között az emberekkel a legegyszerűbb gyógyítani: derék csuhásaink könnyen és egyszerűen, maguktól szórják a kúráló energiát sérült egységeinkre.
Az ember hősök között a lovagok az isteni fény erejét használják fel védekező varázslataikhoz, amelyek az élőhalottak ellen nagyon erős támadásként alkalmazhatóak. A főmágusok mágiái közül a Warcraft 2-ből ismerős, rettegett „Blizzard"-ot (jégvihar) érdemes kiemelni (gondolom, a névválasztás nem véletlen ☺), amellyel alaposan kikészíthetünk egy nagyobb ellenséges se-



Cairne Bloodhoof

Rang: Tauren törzsfőnök
Varázslatok: Endurance Aura, Reincarnation, Shockwave, War Stomp

Az idősödő tauren törzsfőnök kétségbeesetten próbálja megszabadítani népét az egyre erősödő kentaurok támadásától, de csak Thrall hathatós segítségével sikerül neki. Hálából Cairne csatlakozik az orkokhoz, és bár Thrallnak és Gromnak a támadó varázslatok szintjén a közelébe sem ér, a „Shockwave" és a „War Stomp" azért elég hatékony.

Illidan Stormrage

Rang: Démon vadász
Varázslatok: Evasion, Immolation, Mana Burn, Metamorphosis

Furion vak tesója valaha igazi bajnok volt, bár Furion ennek nem nagyon örült, ugyanis öcsikéje a fekete mágia szakértőjévé vált, amitől az idősebb fivér óva intette. Bár Illidan segített Tyrande és Furion harcában a démoni seregek ellen, hivatása révén függőségbe került a démoni mágiával, ezt pedig kihasználta a gonosz Azshara királynő, és a saját oldalára csábította. Miután ők ketten és seregeik is megbuktak, Furion büntetésből több ezer évre elzárta áruló testvérét. Tyrande azonban ismét Illidan segítségét kéri...
Illidan egyébként inkább harcos, mint mágus karakter – én leginkább a „metamorphosis"-os mágiájára tápoltam, amellyel démonná tud változni...

Tyrande Whisperwind

Rang: A Hold főpapnője
Varázslatok: Shadowmeld, Scout, Searing Arrows, Trueshot Aura, Starfall

A nemes elf hölgy egész pontosan 13836 éves, de egész jó kondiban tartja magát, mert harmincnál egy nappal sem látszik idősebbnek ☺! Annak idején Furion és Illidan Stormrage druidák mellett harcolt (Furionba szerelmes is), hogy megmentse Kalimdort az élőhalott seregtől, és amíg a férfi druidák transszerű álmukat alusszák, Tyrande addig állandóan Kalimdor szolgálatában állt. A papnő egy fekete-fehér csíkos tigris hátán lovagol, és bár eleinte elég gyengus karakter, később a „Trueshot Aura"-val az íjat viselő amazon társnőit erősítheti, illetve magasabb szinten a „Starfal"-lal pontos és brutális mágikus csapásokat okozhat.

Malfurion Stormrage

Rang: Az erdő védelmezője
Varázslatok: Entangling Roots, Force of Nature, Thorns Aura, Tranquility

Malfurion Stormrage, vagy ismertebb nevén Furion több ezer éves druida, aki, viszonozva a korban hozzá illő Tyrande érzelmeit, szerelmes a főpapnőbe. Furion irigylésre méltó foglalkozást űz, ugyanis amikor éppen nem az élőhalottakat kaszabolja, akkor egy szent helyen az igazak álmát alussza.
Furion legkirályabb varázslata a cikkben említett „Force of Nature", amellyel az erdő fáit életre kelthetjük (magasabb szinten hármat-négyet is), hogy az ellenségre szabadítsuk. Egyik küldetésnél szükség lesz a bénító hatású „Entangling Roots"-ra, de inkább a mindenkit gyógyító „Tranquility"-re és a „támadó pajzs" típusú „Thorns Aura" mágiákra tápoljunk.

reget is. Emellett víz elementálokat is tudnak idézni: ezek főleg magasabb szinten erősek.
A „hegyi király" hősök „legkirályabb" varázslata a „Storm Bolt": ez nemcsak megsebzi, hanem el is kábítja az ellenséget. Multiban mindenképpen érdemes efféle bajnokot indítani, de single-ben sajnos Muradin Bronzebeard, az egyik ilyen karakter elég keveset szerepel.

Mesék a kriptákból

Térjünk át a „lángoló hadseregre", vagy más néven az élőhalottakra. Őket egy „Lich King" nevű rémség vezeti, akit „életében" Ner'zhulnak hívtak, és ork sámán volt, de Kil'jaeden fődémon rontásának hatására hatalmas erejű lich lett belőle. Mint minden magára valamit is adó gonosz főszellem, Kil'jaeden terve is az, hogy Azeroth földjét romlásba taszítsa, de mivel az orkokkal egyszer már pórul járt, nem bízik meg teljesen – az ép formátumban amúgy is eléggé vonakodó – „Lich King"-ben sem. A romlatlan húsú emberek és elfek (az orkok szerepe eleinte nem egyértelmű...) egyetlen esélye, ha a nagy összefogás mellett kihasználják a démonok, valamint az élőhalott királyok között dúló ellentéteket is...
A holtak seregeit irányítva egyik legpompásabb és leghatékonyabb varázslat egyértelműen a „halottidézés" (Raise Dead), amellyel az ellenfél oszladozó hulláinak testéből lehet csontvázharcosokat gyártani. Igaz, hogy egy-két ilyennel még nem fogunk csatát nyerni, de egy véresebb küzdelem alatt tömegével tudjuk a meglepett emberek, orkok, vagy elfek nyakába sózni a felfegyverzett ropikat. Az undeadek hősei, a „halállovagok" ráadásul már nem csontvázkatonát gyártanak a holtakból, hanem régi formájukban hozzák vissza őket, hogy egy kis ideig mellettük harcoljanak.
A „lángoló hadseregnek" egy kicsit kevesebb épülete van az emberekénél, viszont a „ziggurat" tetejére (ami az élőknél nagyjából a „háznak" felel meg) valamilyen sötét gyémántszerűséget lehet „szereltetni", ami állandóan túlvilági fénnyel sebzi a támadókat, így például nincs szükség külön védőtoronyra. Emellett az is nagyon praktikus, hogy az élőhalott „parasztoknak", az acolyte-oknak nem kell a bányából a kitermelt aranyat állandóan a városházába hurcolniuk, hanem – miután „megrontották" a kis barlangocskát – ott imádkoznak körülötte, miközben a pénz folyamatosan áramlik. (Nem rossz, mi☺?)

Nagyok, zöldek és büdösek

Bár Tolkiennél az orkok elvetemült, gonosz lények, és zöld bőrű ismerőseink még az első két *Warcraft*ban sem éppen „emberbaráti" arcukat (vagy inkább, nyáladzó, rút pofájukat ☺) mutatták meg, most mégsem egyértelműen rosszindulatúak. A játék egyik főszereplője például Thrall, aki a *Warcraft Adventure* főszereplője lett volna, – ha valaha is elkészül a játék. Az emberek által felnevelt szimpatikus fiatal ork sámán hőssé vált népe szemében mivel sikeresen egyesítette a háborús kudarc után letargiában szenvedő zöld bőrűeket, és céljául nem azt tűzte ki, hogy Azeroth földjén mindenkit leigázzon, hanem hogy megszabadítsa népét a démonok hatása alól. Emiatt azonban gyakran konfliktusba kerül heves vérű barátjával, Grom Hellscreammel, aki az orkoknál a „kemény vonalat" képviseli ☺.

Az ork kampány ezáltal sokkal összetettebb lesz, mint az előző részekben: csak eleinte fogunk konfliktusba bonyolódni az emberekkel, később inkább az éjszakai elfekkel, az élőhalottakkal és saját megőrülő társainkkal kell harcolnunk. Bár az ork hadjárat aránylag rövid, a zöld bőrűek rajongói igazán elégedettek lehetnek, mert a Warcraft 3-ban talán ez sikerült a legjobban.

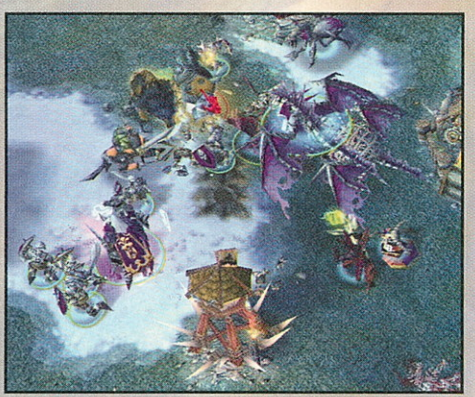
A legtöbb ork épület és egység eléggé hagyományos küllemű, és vagy megegyezik az előző részekével, vagy más népekéhez hasonlít – talán egyedül a trailerekből már ismerős, hatalmas orrszarvúra emlékeztető „kodo beast"-et érdemes kiemelni, amit az orkok meglovagolnak. Óriási (már-már infantilis...) poén, hogy e tohonya állatok falánkságát ki lehet használni: a dögökkel a gyalogos ellenség mellé lavírozhatunk, hogy hamm!, bekapják őket☺. A szerencsétlen delikvens aztán ott benn emésztődik haláláig, hacsak nem patkol el közben a szörnyeteg.

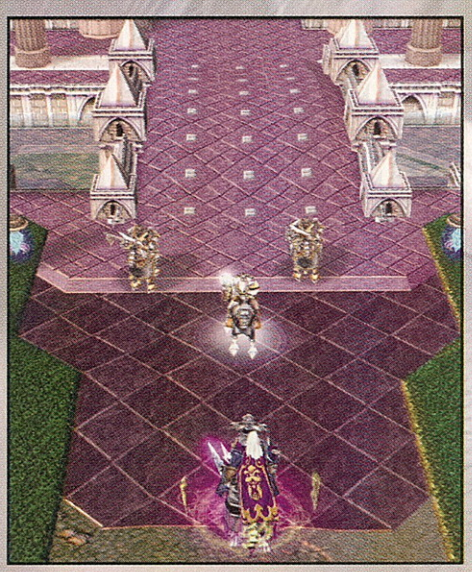
Majdnem Drizzt Do'Urden...

Azért csak „majdnem", mert a Warcraft 3-ban ezek az elfek nem a „sötét", hanem az „éjszakai" jelzőt kapták. Hogy pontosan miért, azt nem tudom, mert nagyjából olyan karakterrel bírnak, mint R. A. Salvatore kedvenc lényei: éppannyira utálják az embereket, az orkokat és egyáltalán mindenkit, aki a földjükre lép; matriarchátusban élnek, tehát a női vezetők irányítanak (sőt, a játék során a „közkatonák" is nőneműek, egyedül a druidák hímek), sötétségben élnek és ott is a leghatékonyabbak. (Talán egyedüli különbség, hogy elvileg a sötét elfek a Salvatore-regényekben föld alatt élnek, a wacraftos „éjszakai" változat viszont nagyszerűen eléldegél az erdőkben is.)

Mivel hosszú fülű lényeink mindenkit kérlelhetetlenül gyűlölnek, ráadásul ősi ellenségeik be is hatolnak a földjükre, ezért ebben a hadjáratban gyakran párhuzamosan kell küzdenünk az összes néppel. Néha előfordul, hogy szemtanúi leszünk az élőhalottak emberek vagy orkok elleni harcainak: ilyenkor érdemes megvárni, míg az egyik végez a másikkal, és aztán a legyengült túlélőt kivégezni (mintha multit játszanánk...☺).

Az elf elsősorban nyilas népség, ezért közkatonái is többnyire íjászleányzókból áll, bár később lovasokat is kapunk. Hatalmas poén, hogy az elfeknél az egységeket termelő „épületek", az egyik fejlesztő





(M)ilyen lett volna?

Néhányan biztosan emlékeztek még rá, hogy annak idején egészen másfajta Warcraft 3-at ígértek nekünk... Eredetileg úgy volt, hogy a játék sokkal RPG-sebb lesz, a hősök alaptulajdonságait is fejleszteni lehet, és csak rajtuk keresztül lehet majd a csapatokat irányítani. A grafika is kicsit másmilyen lett volna: a régi verzióban sokkal jobban ráközelíthettünk a karakterekre, mint most. Mike O'Brien, a játék vezető fejlesztője meg is volt róla győződve, hogy ez így lett volna tökéletes, a Blizzard vezetősége szerint azonban „túlságosan komplikált volt így a játékmenet, és vissza kellett térni a Warcraft 2-es hagyományokhoz." Végül az anyacég és O'Brien között kenyértörésre került sor: a fő designernek azonnali hatállyal felmondtak...

Személy szerint már akkor temettem magamban a Warcraft 3-at, de csodával határos módon az RPG elemek – legalább részben – viszszatértek. Azért kíváncsi lennék, egész pontosan milyen lett volna, ha az eredeti elképzelés szerint valósítják meg a játékot...

„gyár", illetve a „városháza" tulajdonképpen élő fákból vannak, „akik" földbe gyökerezve termelnek, ha viszont talpra állnak, akkor közlekedni, sőt harcolni is tudnak! Iszonyúan védett és elég nagyokat ütő egységek, viszont annyira tohonyán mozognak, hogy egész biztosan nem velük rohamozva fogjuk levezényelni a végső támadást.

Az elf hősök varázslatai között a legütősebb a már említett „famegelevenítés", de Illian Stormrage démonná válása is ott van a szeren.

Amit nem az orkokra kellett volna bízni...

Sokat vacilláltam rajta, de végül is négyest adtam a grafikára. Mindenképpen el kell ismerni, hogy gyönyörű effekteket is találunk a Warcraft 3-ban: például a fodrozódó víz vagy az elfek hadjáratánál a szélfútta falevelek árnyékát követő fények elképesztően szépek. Sajnos a hosszú fejlesztés itt is megbosszulta magát: ha két évvel ezelőtt jön ki a program, akkor az egységek és épületek poligonszáma tökéletesen elegendő lett volna, mai szemmel nézve viszont ez a megjelenítés már elavultnak számít. A karakterek közelről úgy néznek ki, mintha baltával faragták volna őket, és az *Empire Earth*-höz hasonlóan a készítők ennél a programnál is elkövették azt a hibát, hogy az átvezetőknél nagytotálban közelítettek a fontosabb szereplőkre, így az alacsony poligonszám ordítóan látszik. (Bár szerencsére *annyira* azért nem „pinokkiós" az egész, mint az *Empire Earth*-ben, azért is gondolkoztam annyit az osztályzásnál.) A tereptárgyak közül az épületek ábrázolása általában megfelelő, néhány kiemelkedően szép (elfek) vagy éppen elég gyökér (emberek) megoldással. Kifejezetten csúnyák viszont a fák: ezeken bizony lett volna mit javítani... nem értem, miért nem lehetett ide is legalább egy *Settlers III* szintű vegetációt rakni?

Ugyan valahol elismerést is érdemel, hogy a Blizzardnál alapvetően a játszhatóságra bazíroznak, és arra törekednek, hogy programjuk minél több gépen fusson, de mint a *Diablo II*-nél, valahogy itt is az az érzésem, a készítők átestek a ló túloldalára... Ami pedig nagyon felbosszantott, az a vacak, csak 90 fokos kameraforgatás: ezt már a jóval régebbi *Warhammer: Dark Omen*ben, a *Dark Reign II*-ben vagy a tavaly megjelent *Dune Emperor*ban is meg lehetett oldani (hogy csak egy párat említsek...), és nem követ el tőle harakirit egy gyengébb gép sem, úgyhogy egyszerűen nem értem, miért nem tudták itt normálisan alkalmazni. Ráadásul a nézőpont mindig „visszaránt", ha nem tartod a billentyűn az ujjad (Hogy ezt miért kellett?), úgyhogy ez így elég bukta...

GameStar Tipp

- AGE OF KINGS 94%
- WARCRAFT 3 90%
- DUNE: EMPEROR 87%
- EMPIRE EARTH 86%

A negatívumok közé tartozik az elég gyengus mesterséges intelligencia is: a gépi ellenség inkább „erőből" támad, és nem nagyon taktikázik, saját egységeink pedig gyakran csak néznek bele a semmibe, miközben a közelben mészárolják a társaikat.

Végül iszonyúan dühítő, hogy egyszerre csak viszonylag kevés egységet tudsz kijelölni: a csapat többi tagja ott posztol továbbra is, úgyhogy háromszor annyit kell klikkelgetni, mint hogyha ezt az *alapfunkciót* is rendesen megoldották volna☹. OK, rendben, nyilván ez is valamilyen direkt benne hagyott megkötés, de szerintem akkor is hülyeség.

Új kifejezés: warcraftikus ☺!

Ismertek: mint mindig, most is a dorgálás után jöhet a gratuláció... ☺ A Blizzard csapata megint hatalmasat alkotott, a mű ugyan nem mentes a kisebb-nagyobb bakiktól, de a *Warcraft* sorozat gigantikus rajongótábora (amelybe persze én is beletartozom) egész biztosan elnézi ezeket. A fantasy-sztikus hangulat, a gyönyörű animációk (lassan már egész estés filmet is a készíthetnének Blizzardnál), a jól kidolgozott hősök és küldetések olyan pluszt jelentenek, amelyet az amúgy technikailag fölényben lévő *Dune: Emperor* sem tud lehagyni. Csak végre be kellene már tartani azokat a készítési határidőket...

Bad Sector

Warcraft 3
www.blizzard.com/war3

PRO
- nagyon jól kidolgozott, változatos küldetések
- elsőrangú fantasy-sztori

KONTRA
- gyenge MI
- vacak kameraforgatás
- korlátozott csapatkijelölés

HARDVER
Pentium II 400 MHz, 32 MB-os 3D-s videokártya, 128 MB RAM

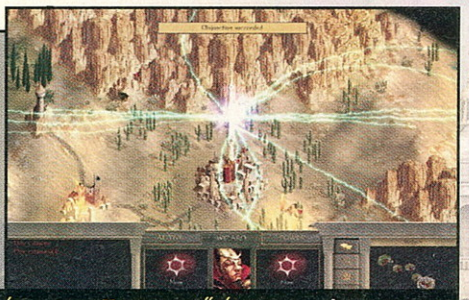
GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

90%

Take 2 / Triumph Studios

AGE OF WONDERS II – THE WIZARD'S THRONE

CSODA, VAGY KÁPRÁZAT?



KATEGÓRIA: körökre osztott stratégia KÖRNYEZET: fantasy NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen MULTI LEHETŐSÉGEK: vannak

Kicsit késve, de megérkezett a fantasy stratégiák legújabb trónkövetelője. Újra elkövette azt a hibát, hogy a király után viszonylag gyenge marketinggel kerül a boltok polcaira. Azt hiszem, nekünk játékosoknak ez a legutolsó szempont, hiszen ha csak ezt az egy stratégiai hibát vétették a fejlesztők, akkor igencsak szerencsésnek mondhatjuk magunkat. Az pedig, hogy nem siettették a program befejezését, biztos állíthatom, hogy igencsak jót tett neki.

Az Age of Wonders előző része egészen jól sikerült kis játék volt. Ha nem is taszította le az akkori királyt, a *Heroes III*-at a trónjáról, azért mindenképpen erősen remegett az a bizonyos ülőalkalmatosság. Most is valami hasonlóra számítottam. Hiszen a hivatalos honlapon, ha nem is töméntelen mennyiségű, de egészen szép képeket lehetett találni az akkor még jövőbeni alkotásról. A fórumokon pedig semmi mást nem ígértek a fejlesztők, csak azt, hogy kijavítják a régi hibákat. Ez a szerény magatartás pedig igencsak szimpatikussá tette előttem a csapatot. Ennél már csak akkor örültem jobban, amikor a játékban jóval többet találtam az ígéreteknél.

Reményteli csoda születik

Akik olvasták a hasonló stílusú játékokról íródott cikkeimet, azok tudják, hogy a vesszőparipám a hangulat. Hiszen az ilyen időfaló játékba valahogy csak akkor fog bele az ember, ha az első pillanattól elkápráztatja. A konkurencia ezen a ponton elég rosszul teljesített, hiszen a *Disciples 2*-nél, az *Etherlords*nál és a „királynál" is elég sablonos sztorival és felettébb gyenge animációkkal találkoztunk. Szerencsére jelen boncalanyunk jobban teljesít ebben a témakörben. Ha nem is emelkedik hatalmas magasságokba, de mindenképpen egészen korrekt kis animációval és viszonylag lebilincselő sztorival kedveskedik nekünk.

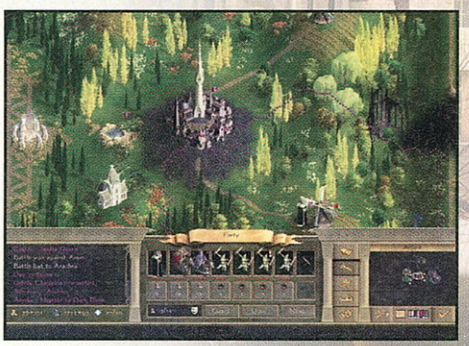
Nagy örömujjongást azért nem csaptam, hiszen nem sokkal előtte néztem meg az etalon *WarCraft III* videóit (Hát igen! – rebegtem könnyes szemekkel), ezért féktelen őrjöngés helyett inkább rögtön rávetettem magam az első kampányra. Egy kicsit elbohóckodtam az oktatómisszióval, sok újat szerintem csak azok tanulhatnak belőle, akiknek teljesen idegen ez a kategória, de számomra is módfelett hasznos volt, hiszen legalább végigszemléltem minden létesítményt és grafikai csodát, amit a készítők elrejtettek a pályán.

Előre is elnézést kell kérnem minden rajongótól, de most egy kis személyes vélemény (siralom) következik. Nekem a *Heroes 4* grafikája abszolút nem tetszett. Túlságosan is csili-vili, és olybá tűnt, hogy a rajzolók megpróbáltak mindenre még egy lapáttal rátenni, csak az összhangot nem találták meg. Igaz, ami igaz, azt is meg lehetett szokni. Hála az égnek az Age of Wonders 2 nem esett bele ebbe a hibába, és csak nagyon óvatosan csiszolták tökéletesre az előző részben sem csúnya küllemet a készítők. Az eredmény szerintem lenyűgöző. Ami pedig a legfontosabb, hogy a világnak igazi fantasy hangulata van, és nem holmi Barbie-val keresztezett tündérország benyomását kelti a szebblelkű játékosban. Nem is méltatnám tovább, hiszen elég, ha megnézitek a mellékelt képeket. Szerintem egy 2D-s, körökre osztott stratégiát így kell megcsinálni, tehát ezen a téren biztosan új királyt avatunk.

„Igazi fantasy hangulat, nem holmi Barbieval keresztezett tündérország!"

Amire még ki szeretnék térni, azok a csatatérek; ezen már az előző részben is hatalmasak és részletgazdagok voltak. A második fejezetben nagyságuk nem, de összetettségük és tereptárgyakkal való ellátottságuk gyökeresen javult. A várostrom pedig maga a stratégiai mennyország. Mielőtt tényleg az egekig magasztalnám a játékot, nézzük meg, hogy milyen praktikus oldalai vannak a pompázatos külsőnek, a vizuális orgazmuson kívül.

Az első és legfontosabb, hogy a részletes grafikának köszönhetően az egységek jól megkülönböztethetőek, és ehhez nem kellett hegynagyságnyi karaktereket rajzolni, mint a *Disciples 2*-ben. A bányákat és egyéb fontos objektumokat is rendkívül könnyen kiszúrhatjuk a térképen, így átláthatósági és praktikussági szempontból is jelesre vizsgázik a grafika. Aki pedig igazán nagy monitorral rendelkezik (és



megfelelően izmos masinával), az nyugodtan feldobhatja a felbontást akár 1280x1024-re is, 32 bites színmélység mellett. Én kipróbáltam így is, fantasztikus látvány, viszont így már tényleg elég aprók az egységek.

Azt hiszem, kellően sokat áradoztam a grafikáról (*Volt vagy négy mondat☺... Bad Sector*) , és mivel itt nem egy FPS-ről van szó, törjük fel a kagyló héjat, hogy lássuk, mit is rejt a játék sokkal lényegesebb taktikai és stratégiai része.

Régről hozott kincsek, kicsit csiszolva

Az alaprendszer az előző részhez képest közel sem változott akkorát, mint mondjuk a *Heroes 4*, a *III*-hoz képest. De erre szerintem nem is volt szükség, hiszen a játékmenet már akkor is nagyon jó el volt találva.

Azoknak, akik nem ismerik az elődöt (meg azoknak is, akik ismerik...), leírom, hogy miben is tér el a királytól az Age of Wonders sorozat (két rész már egy kis sorozat ☺).

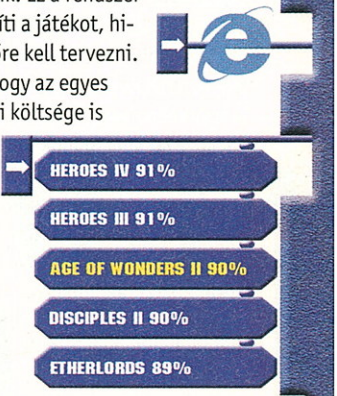
Az első és legszembetűnőbb, hogy a csatatérek jóval nagyobbak, mint a *Heroes 4*-ben, és valamivel több tereptárgy van rajuk. Ezen tereptárgyaknak itt is taktikai szerepük van, hiszen akadályozzák az íjászokat, varázslókat a távoli egységek eltalálásában. Így legyengült egységünkkel kitűnően elbújhatunk, pl. kősziklák mögé. Amikor igazán érvényesül a tereptárgyak előnye, az a várostrom: ilyenkor a falak betöréséig gyengébb gyalogos egységeink nyugodtan várakozhatnak a házak mögött. (Milyen jó lenne, ha az épületeket is le lehetne rombolni, és a környezet is formálható lenne! Talán a harmadik részben.)

A hősök itt is részt vesznek a csatákban (az más kérdés, hogy ezt már az előző rész is tudta). Minden egység tapasztalati pontot gyűjt a harcokban, és HP-t, valamint támadó- és védekezőpontot kap egy-egy szintlépéskor, így itt sem érdemes őket ágyútöltéleknek használni.

A harcrendszer alapjaiban hasonlít a *Heroes 4*-éhez, hiszen itt is ütésváltás van, és az adott támadó- és védőérték, valamint a sebzés szabja meg, hogy sikeres-e a találat.

Annyit azért csavartak rajta a AOW2 készítői, hogy egyes hősöknek fejleszthető a blokkolás képessége, amely csökkenti a találat valószínűségét. Szerencsére a unitok kellően változatosak, ugyanakkor semelyikük sem kerül túlságosan fölénybe, így a játék szilárd és biztos egyensúlyi alapokról építkezik. Ez az a terület, ahol az előző részhez képest szerintem sokat változtattak a készítők, hiszen ott a légi egységek túlzottan erősre sikeredtek.

A játékban az egyes egységek – a szintlépés, valamint a gyártási rendszer okán – sokkalta értékesebbek. Itt egy-egy durvább katona három-négy körig is készülhet, ha csak dupla, vagy tripla árért fel nem gyorsítjuk a gyártását. Ez a három kör pedig igencsak sok, főleg ha azt is hozzátesszük, hogy egy várban egyszerre csak egy dolgot tudunk fejleszteni, tehát vagy az épületekhez építünk alkotóelemet, vagy egységet fejlesztünk. Ez a rendszer félelmetesen megnehezíti a játékot, hiszen jó néhány körre előre kell tervezni. Ami még eltérő, az az, hogy az egyes egységeknek fenntartási költsége is van. Ami bizony tetemes hadseregnél elég nagy terhet jelent szerény kis költségvetésünknek. A cél itt is hasonló a kampányok során: győzd le az ellent, szerezd meg a varázstárgyat, találd meg az embert, foglald el a várat. Ezen az egy ponton csalódtam, hiszen egy kicsit érdekfeszítőbb feladatokat is kitalálhattak volna, és végre elfelejthetnék már valamelyik játékban ezeket a tövig lerágott sablonokat. Azt hiszem, mostanában erre fordítanak a legkevésbé időt a fejlesztők. Ennek talán egyik oka, hogy úgyis ott van az editor a játék mellett, amellyel majd a rajongók jó, szép és ötletes pályákat, küldetéseket eszkábálnak össze, ami így is van, de hát akkor is tessék ezen a téren is fejlődni. *(Egy átlagjátékos egyébként sem ül le egy ilyen editor mellé szüttyögni... És ők vannak többen. – Bad Sector)*



Kicsiny trükkök nagy csodái

Az Age of Wonders 2 igazi varázsát a kicsiny, de remek ötletek adják. Nekem leginkább az az egyszerű, ám lenyűgöző újítás tetszett, hogy a légi egységek át tudják repülni a hegyeket, folyókat, a vízelementál gyorsabban halad a vízen, a gyalogos egységek könnyebben átvágják magukat az erdőn, mint mondjuk a szekerek, ellenben az utakon a „gépesített" (lovasított ☺) unitoknak nincs párja. Ezáltal végre teljesen reális lett a mozgás, valamint remek taktikai lehetőségekkel bővült a játék.

Már az előző részben is szerepelt, és most is megdobogtatta szívemet az a megoldás, hogy nemcsak

a megtámadott egység és a támadó fél vesz részt a csatákban, hanem azon csapatok is, amelyek az adott területszegmensen tartózkodnak. Tulajdonképpen az összecsapások a nagy térkép egy felnagyított szeletén folynak, és nem egy külön területen. Ez leginkább várostromnál hasznos, hiszen ha körbevesszük a várat, akkor bizony minden csapatunk ott lesz az ostromnál, teljesen megakadályozva a kitörés lehetőségét. Ez azért fontos, hiszen egy csapatban összesen nyolc férőhely van, így ostromgépeinket, légi egységeinket érdemes külön mozgatni, viszont egy területhatáron belül tartásaikkal megerősítve igencsak tetemes haderő kell legyőzésükhöz.

Talán az AoW2 egyedüli negatívuma is ezen lehetőségben rejlik, hiszen így egy-egy sikeres hadjárat rendkívüli csapatmozgatásokat igényel, amik bizony (főleg egy XL-es pályán) kicsit vontatottá teszik.

Ezt a negatívumot azonban rögtön el is felejtettem, amikor a diplomácia menüpontra tévedt a kezem. Ez a rész kellemesen összetett, de azért csak diplomáciával nem fogunk tudni csatát nyerni. Arra azonban mindenképpen hasznos, hogy hasonló jellemű társainkkal összefogjunk az ellenség legyőzésére. Igaz, azt furcsállottam, hogy az elfek felajánlották szövetségüket a törpök ellen, nekem, a sötét elfek egyik jeles képviselőjének. Tudom, hogy a diplomáciában és politikában minden szabad, de hát azért ezt mégse kellett volna.

Ugyancsak jópofa, hogy a bányákat nemcsak elfoglalhatjuk, hanem el is pusztíthatjuk. Ez különösen akkor hasznos, ha nekünk már biztos ellátásunk van, és ellenfeleinknek egy kicsit szeretnénk csökkenteni a bevételeit, viszont nem tudunk minden bányájukhoz egy kellően nagy védekező csapatot állítani.

A legutolsó (csak a felsorolásban, mert a játékban még számtalan létezik) pozitívum, hogy a várakat át lehet téríteni (változtatni) saját vártípusunkká, igaz ehhez szükség van 4 körre, valamint egy csapatra, amely vigyáz, hogy fel ne lázadjanak az emberek. Lázadásra, ha nem figyelünk, bármikor számíthatunk városunkban (főleg az elfoglalt területeken), szóval nem érdemes túlságosan kizsigerelni a népeket.

Csecsebecsék és varázslatok

A játék előző részében is számtalan varázslat és tárgy szerepelt, azonban itt Dunát lehetne rekeszteni a lehetőségekkel. Ez abból adódik, hogy összesen nyolc faj van a játékban, ezen kreatúrák pedig hat különböző típusú elemhez vonzódnak: sötét elf – halál, törpe – föld, ember – víz, archon – élet, draconian – levegő, ork – tűz, elf – élet, élőhalott – halál). Ezen dolgok szabják meg az egyes fajok lényeinek tulajdonságait, valamint mágikus beállítottságát is. Így hat mágiaalcsoport létezik, amelyek között találunk fenntartható (idéző, átváltoztató) varázslatokat, valamint harci spelleket is. Lényeges, hogy hasonlóan a *Disciples*hez, itt is fontos szerepet kap egy-egy csata varázslatokkal való előkészítése. Az ellenséget kicsit megpuhítjuk, magunkat pedig felápoljuk.

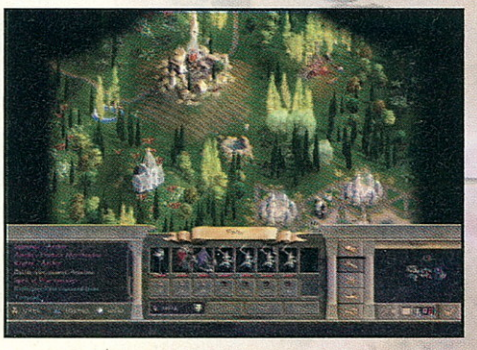
A tárgyak vonatkozásában minden képességünk javítására találunk megfelelő eszközt, és mivel az összes hős viselhet pácélt, gyűrűt, sipkát és egyebeket, így kifogyhatatlan kombinációban pakolgathatjuk és cserélgethetjük a csecsebecséket.

Csoda született

Így a végén, azt hiszem, nyugodtan leírhatom, hogy bizony az Age of Wonders II ténylegesen beváltotta a reményeimet. Sajnos nem tudtam minden különlegességét leírni (kevés oldalt adott a nagytestvér ☺), talán így is kitűnik azonban, hogy teljesen elvarázsolt a program. Vannak persze hiányosságai, hiszen a gép például rendkívül lassan lép – hogy csak a legdurvábbat említsem. Azonban ezt én meg tudom bocsátani neki. Az egyedüli, ami fájt, az az editor, ami szerintem egy kicsit túlságosan is összedobottnak tűnt. Viszont abban bízom, hogy ez csak nekem vette el a kedvem a pályaalkotástól, és lesznek nálam kitartóbbak, akik jobbnál jobb mapokkal örvendeztetnek majd meg minket.

A végére már csak egy kérdés maradt. Megszületett-e az új király? Szerintem a *Heroes 4* még mindig a legjobb, az Age of Wonders II azonban igazán méltó rivális, úgyhogy a stílus rajongóinak csak ajánlani tudom.

Szittyó



Age of Wonders II
http://aow2.godgames.com

PRO
- fantasztikus grafika
- jó hangulat
- jó játék rendszer

KONTRA
- a gép túl sokat gondolkodik

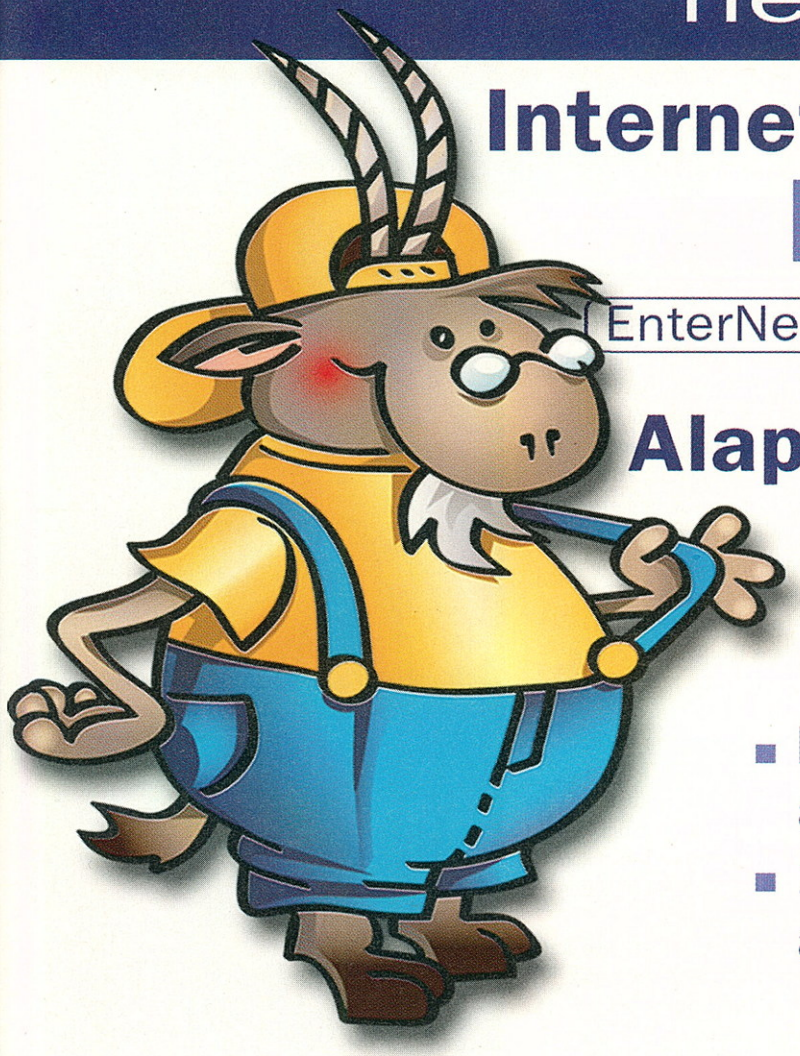
HARDVER
Pentium 500MHz, 128MB RAM, 560 MB HDD, 3D-s kártya

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

90%

NetElek

netezz velünk ;-)



Internet havidíj nélkül

EnterNet **NetElek** prepaid szolgáltatás

Alapcsomag 1990 Ft

- korlátlan Internet elérés a nappali időszakban*
- 12 óra Internet elérés a kedvezményes időszakban*

Amennyiben a kezdeti 12 óra elfogy, kétféle bankkártya méretű feltöltőkártyával frissítheted hozzáférésedet.

Az **1590 Ft**-ba kerülő kártya további **12 órás***, a **3990 Ft**-os pedig **36 órás*** Internet kapcsolatot tesz lehetővé.

*részletek és feltételek weboldalunkon találhatók

www.netelek.hu

enternet
INTERNET MINDENHOL

Keresse országos viszonteladói hálózatunknál, valamint az **AUCHAN**, a **CORA**, az **INTER SPAR**, a **MEDIA MARKT**, a **METRO**, az **OFFICE DEPOT** üzleteiben, valamint a postahivatalokban.

JoWood / Funatics Development

CULTURES 2

KULTURKAMPF

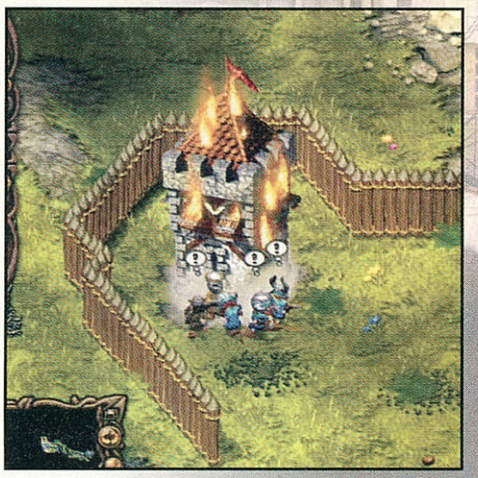
KATEGÓRIA: *Settlers*-klón KÖRNYEZET: középkori Európa NEHÉZSÉG: átlagos ÚJRAJÁTSZANÁD-E: talán MULTI LEHETŐSÉGEK: fejlettek

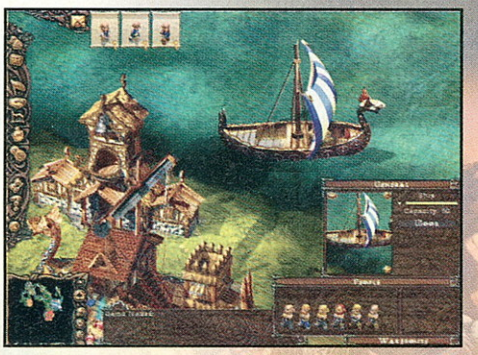
Azon kevés Settlers-megszállott egyike vagyok, akinek anno nem volt szerencséje kipróbálni az egyik legjobb „vadhajtást", a – talán úgy másfél évvel ezelőtt megjelent – Culturest. Ezért a második rész tesztelését rögtön némi internetes kutakodással, s az első részt a GameStar számára tesztelő Bad Sector interjúvolásával kezdtem. Kiderült, hogy – az apró hibák ellenére – egy kifejezetten kellemes játékot sikerült összehozniuk a német fejlesztőknek. Jogosan reménykedhettek hát a rajongók, hogy a „kultúrfölényt" megtartani igyekvő JoWood rövid időn belül újabb résszel jelentkezik. A viking hajó befutott. Lássuk, mit hozott magával!

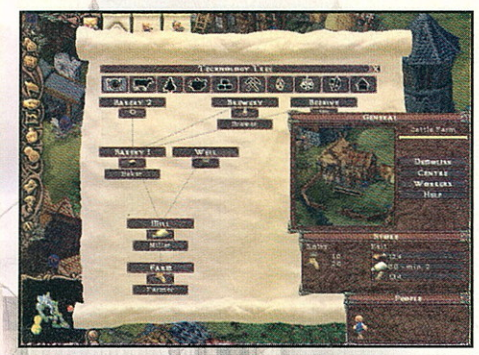
A Cultures 2 háttértörténete egy álommal kezdődik. Bjarni, az előző részben is központi szerepet játszó, vékonydongájú viking harcos három furcsa figurával küzd egy hatalmas sárkánygyík ellen. Az egyetlen hadjárat első pályáján hamarosan részletes felvilágosítást is kapunk. Eszerint a rusnya csúszómászó hamarabb kezdett mozgolódni a kelleténél, ugyanis még nincs itt a végső csata, a Ragnarok ideje. Éppen ezért, a felkészülés korai szakaszában tartó istenek nem vállalhatnak csatát a fenevaddal, szóval nincs más választása Bjarninak, mint nyakába venni a fél világot, megkeresni álmában látott társait, s közös erővel megnyúzni a sziszegő rettenetet.

Európa, jövünk!

A Cultures név ezúttal is hűen tükrözi a játék szellemiségét. Mókás kinézetű vikingjeinkkel sorra látogatjuk meg a középkori Európa tájait, s apránként ismerkedünk meg a tengerparti népek többségével. A többi „birodalomépítgetős" programtól való legmarkánsabb eltérés talán a feladatok jellegében van. Ha egy szóban akarnám megfogalmazni, akkor azt mondanám, hogy ez a játék pacifista. Természetesen nem hagyták ki az alkotók a fegyveres összetűzések lehetőségét sem, de a humoros látványvilág miatt egyszerűen képtelenség komolyan venni a C2-t. Ezért szinte sokkolóan hat, amikor érkezik egy halálfejes üzenet, hogy mondjuk Thorgar volt szíves elpatkolni. (Zárójelben jegyzem meg, hogy minden emberünk külön nevet visel, ezzel is közelebb kerülve a játékos szívéhez.) De a progira jellemző: a pályák többsége teljesíthető anélkül, hogy akár egyetlen embertársunkat is át kéne segítenünk a túlvilágra. Angliában például az egyik feladatunk abból áll, hogy kereskedéssel szerezzünk elég pénzt Robin Hood bandájának, aki ezért cserébe hajlandó átengedni minket egy kulcsfontosságú hídon.
De nem csak a célokat tekintve követ rendhagyó utat a Funatics csapata. A *Settlers*ön felnőtt nemzedék tagjai sem ugorhatnak egyből a játék közepébe, mert bizony számtalan finomság rejtőzik a gyermekien vi-







dám külcsín mögött. Szerencsére mégsem kell a gyakorló küldetésekig alacsonyodnunk, mert egy nagyon ötletes elgondolástól vezérelve a fejlesztők nem választották ketté a tanító, illetőleg az „éles" bevetéseket, így a hadjárat első pályáján, – a háttértörténet mellett – a kezelés alapjaival is megismerkedhetünk. További dicséretet érdemelnek az alkotók amiatt, hogy nem nézték „kőbutának" a játékosokat. Nem rágnak az utolsó egérkattintásig mindent a fülünkbe – mint ahogy ezt a legtöbb programnál megszokhattuk –, csupán felvillantják a lehetőségeket, ám a részletek megismerését már ránk bízzák.

Házasodj okosan

A C2 egyik legszimpatikusabb eleme az első epizódból köszön vissza. Vikingjeinket ugyanis nem x mennyiségű búzából állítjuk elő, hanem a körülményesebb, ám annál hihetőbb utat kell választanunk. Először is ki kell néznünk egy derék szarvsisakos legényt meg egy helyre szőke ciklont. Ha megvannak a delikvensek, kerítőnőket megszégyenítő határozottsággal hozhatunk össze egy gyors menyegzőt, majd kiutalhatunk számukra egy lakrészt valamelyik házikóban. Mindezek után már csak élelemről kell gondoskodnunk, s ha ez is megvan, akkor lehet kérni egy kisfiút vagy kislányt az ifjú párocskától. Bizony, a gólya a vikingeknél megrendelésre dolgozik☺!
A másik kiemelésre méltó momentum munkásaink fejlesztése. Pályakezdő emberkéink csakis a legalapvetőbb szakmákban kezdhetik karrierjüket, s az ott megszerzett tapasztalatok alapján lehet majd a bonyolultabb dolgokat is rájuk bízni. Tehát előbb egy kis favágás, csak az után jöhet az asztalosi pálya. Az iskola megépítésével azonban ez a probléma egy csapásra megoldódik, ott ugyanis szakmunkásokat képezhetünk. Keserűen kellett azonban megállapítanom, hogy utóbbi dolgok sem sorolhatók az új elemek közé, a *Cultures* kísértetiesen hasonló szisztémával operált.

Változások kora?

De akkor miért is került oda az a kettes számjegy a cím végére? A kérdés jogos, és nem biztos, hogy értelmes magyarázatot tudok rá adni. A grafikán ugyan sokat javítottak, már a játék hivatalos honlapja szerint, de ezt én inkább némi púderezésnek nevezném, semmint komoly fejlesztésnek. Mindazonáltal ezzel még nincs is olyan nagy gond. A program humoros beállítottsága okán kifejezetten taszító volna egy szike élességével megrajzolt, tökéletes grafikus felület.
Történt némi változtatás a menürendszerben, de az eltérés gyakorlatilag alig lépi át az érzékelési küszöböt. Apróbb különbségek a gyártásban, építkezésben is fellelhetők. Például a fegyverek ezúttal már külön-külön fejleszthetőek. Ami azonban igazán lényeges, az a bejárható, „bejátszható" terület mérete. Ezen a téren nagyságrendi növekedést tapasztalhatunk. Egyes pályák tízszer, húszszor akkorára nőttek, mint az első rész térképei. Ez a változtatás kétélű fegyvernek bizonyult. Egyfelől sikerült olyan érzést kialakítani a játékosokban, mintha tényleg egy földgolyónyi, azaz gyakorlatilag végtelen térség állna a rendelkezésükre, ahol kedvükre csatangolhatnak, anélkül hogy idegesítő, sötét semmibe kellene lógatni a lábukat. De mint ahogy minden rosszban van valami jó is, úgy az örömbe is vegyülhet üröm. Hiszen a pályák grandiózus kiterjesztése miatt a tökéletességre törekvő stratégákban marad némi hiányérzet. Vagy órákat szánunk az életünkből arra, hogy felderítőinkkel minden földdarabkát megszemléljünk, vagy beletörődünk abba, hogy a terület nagy része még akkor is sötéten fog szomorkodni, amikor mi éppen a győzelmi jelentést olvassuk.

Kultúrák, ha találkoznak

De hogy ne kizárólag elmarasztaló sorokat olvassatok, foglalkozzunk egy kicsit vidámabb témával! A tizenegy küldetés ugyanis sokkal nagyobb változatosságot takar, mint amennyit a számszerű kijelentés sejtet. Nemcsak arra célzok, hogy Grönlandtól Bizáncig eljutva természetszerűleg számtalan stílussal, néppel, karakterrel ismerkedhetünk meg, hanem inkább arra, hogy majd minden helyszínen alkalmunk lesz eldönteni, miként szeretnénk elérni kitűzött célunkat. Az agresszív normannok kiebrudalása Frankhonból például történhet erőszak alkalmazásával, de választhatjuk a békésebb (gyávább?) megoldást is, mert némi sarc fejében északi rokonaink hajlandóak békén hagyni a puhány franciákat. A változatosság gyönyörködtet filozófia jegyében némelyik pálya még részküldetéseket is tartalmaz. Ezeket kötelező végrehajtani, ám általában annyira üdítőleg hatnak a monotóniába hajló főfeladat teljesítése mellett, hogy egy pillanatig sem jut eszünkbe a parancsmegtagadás. Az utolsó mondattal el is érkeztünk a C2 legnagyobb problémájához, az unalomhoz.

CULTURES 94%
CULTURES 2 81%
SETTLERS 4 78%

„A játék humoros beállítottsága okán kifejezetten taszító volna egy szike élességével megrajzolt, tökéletes grafikus felület"

A játék annyira dagályosra, lassú lefolyásúra sikeredett, hogy időmilliárdosokon (a milliomos itt már kevés...) és a *Settlers* stílus felkent papjain kívül nem sokan engedhetik meg maguknak azt a luxust, hogy akár csak néhány pálya erejéig nyomuljanak a programmal. Hiába az összetett gazdasági rendszer, mit sem ér a humorral fűszerezett grafika, a számtalan döntési lehetőség, ha két napba telik átvergődnünk egyetlen országon. A szigorú verdiktet még inkább alátámasztja az a tény, hogy pontosan ez volt a legnagyobb problémája az eredeti *Cultures*nek is. Képtelen dolognak tűnik feltételezni, hogy erről a hendikepről nem érkezett visszajelzés a Funatics csapatához. Akkor miért nem javították ki kedvencük szinte egyetlen hibáját? Vagy próbálták, de nem sikerült? Nem tudom. A lényeg, hogy mi, játékosok, most sem járunk jobban.
-csonti-

Cultures 2
www.cultures2.com

PRO
- változatos küldetések
- összetett gazdasági rendszer
- jópofa figurák

KONTRA
- vontatott
- szinte semmi újdonság

HARDVER
Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

81%

Monte Cristo

DINO ISLAND

GÉNKEZELT VIDÁMPARK

KATEGÓRIA: vidámparkmenedzser KÖRNYEZET: közeljövő NEHÉZSÉG: nehéz ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen MULTI LEHETŐSÉGEK: nincsenek

A génmanipulációval kapcsolatban időről időre felélénkül a tudományos, társadalmi vita. Lehet-e? Etikus-e? Érdemes-e? Ilyen egyszerű kérdések mentén zajlik a szellemi adokkapok, amiből immár a játékfejlesztők sem maradnak ki. A mostanában igen termékeny francia csapat, a Monte Cristo vette a bátorságot, s rálépett az ingoványos talajra. A Dino Islandben a Jurassic Park őslényei egyesítik erejüket a Theme Park jól bevált vidámpark-koncepciójával. Hogy mi sül ki ebből a korokon átívelő dzsemboriból? Ennek a megmondhatója csakis a magasságos játékos lehet.

Volt egy időszak, valamikor a Jurassic Park első és második epizódjának premierje között, amikor nem kellett sokat töprengeni a marketing osztály munkatársainak, mivel adják el cégük termékét. Elég volt, ha az üdítőn, csokin, vízipisztolyon (nem kívánt rész törlendő) ott díszelgett a félelmetes T-rex-mosoly, és a gyermekek önkívületi állapotban visítottak az árucikk birtoklásáért. Ezek a napok azonban már elmúltak. A film harmadik részére mármár nevetségesen kevesen voltak kíváncsiak. Ilyen előzmények után talán megkésettnek tűnhet a franciák témaválasztása, de óvok mindenkit az elhamarkodott véleményalkotástól. Hiszen mennyivel jobb, ha a játék adja el a témát, s nem pedig fordítva!

Sablonos alapok, alapos sablonok

Első ránézésre a Dino Island nem több egy klónnál. Hiszen valljuk be, teljesen mindegy, hogy a virtuális parklátogatók pandamacit vagy dinoszauruszt nézegetnek; a lényeg, hogy csengjenek a pénztárgépek! Legalábbis akkor, ha kizárólag a pénzügyi teljesítmény a sikeresség fokmérője. A DI-ben viszont igen marginális szerep jut a bankóknak. Egyenlegünk pillanatnyi állása csak annyiban érdekes, hogy van-e keretünk egy újabb fejlesztésre, vagy várnunk kell néhány órát, amíg befolyik a kellő mennyiségű zloty. Eltérően a hasonszőrű játékoktól, a siker fokmérője itt a küldetések során kapott feladatok teljesítése. Lesz, hogy x darab őshüllőt kell beszereznünk, előfordul, hogy vendégeink elégedettségét kell az egekig tuningolnunk. Ám amilyen egyszerűen meg lehet fogalmazni ezeket a célokat, annyira kemény dió lesz teljesíteni őket.

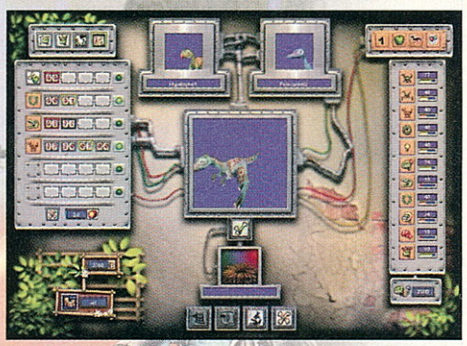
Úgy tűnik, mostanában kezd divattá válni, hogy az oktató rész egybeolvad az „igazi" játékkal. A DI kampányának első küldetése is tulajdonképpen egy kezelési gyorstalpalónak tekinthető. Bevallom, nekem nagyon tetszik ez az elgondolás. Tapasztalt játékosok gyakran rangon alulinak tartják, hogy felzárkóztató küldetésekre pazarolják az idejüket. Inkább rögtön belevágnak a lecsóba, aztán meg csak pislognak után a képernyőre, hogy mi az ördög is történik ott tulajdonképpen. Na, az ilyen élményektől kímél meg minket az említett fejlesztői trükk! ☺

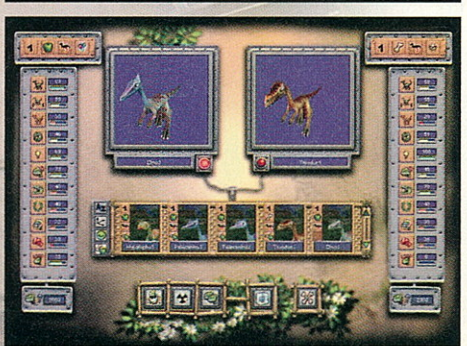
Nagy a pofád, dinó pajtás!

Egy, a francia fejlesztőkkel készített interjúból kiderült, hogy a DP esetében nem szándékoztak a valóság talaján maradni. Mondjuk, furcsán is hatna a szigorú konzervativizmus, tekintettel a sci-fi kategóriát belülről súroló alapötletre. A kijelentés lényege inkább abban rejlik, hogy a tudományosan már igen jól feltérképezett őslényeket sem kímélték a grafikusok, és a látvány érdekében kíméletlenül átszabták a fizimiskájukat. Így például mindenki kedvence, a királyi T sem kerülte el a designerek figyelmét. Ő speciel az eredetinél sokkal nagyobb fejet, hatalmasabb lábakat, karmokat kapott – állítólag, így jobban átjön a lény „szellemisége". Hmm... lehet benne valami.

A királyi T az eredetinél sokkal nagyobb fejet, hatalmasabb lábakat, karmokat kapott – mondván, így jobban átjön a „szellemisége"

Ha már a belső tulajdonságoknál járunk, említést érdemel a lények mesterséges intelligenciája is. Viselkedésük hűen tükrözi lelkületüket. A vérengző példányok hajlamosak a kötözködésre még abban az esetben is, ha történetesen minden igényük a legteljesebb mértékig kielégítést nyert. Ezért vegyük alaposan fontolóra, kit kivel költöztetünk össze! Nemcsak azt érdemes elkerülni, hogy növényevő di-





noszauruszok közé egy húsimádó kerüljön, hanem azt is, hogy egy agresszív lelkületű (jó nagy) állat békésebbeket szekírozhasson. Ez utóbbi szempontjából a vegetáriánus kontra ragadozó megkülönböztetés értelmét veszti. Az agresszivitás nem étrendfüggő. Hiába a dinnye a kedvenc csemegéje egy másfél tonnás monstrumnak, ha kötekedő hangulatba kerül, úgy levezeti a feszültségét a társbérlőkön, hogy máris tervezhetjük, milyen lénnyel pótoljuk a megboldogultat. Mellesleg a konfliktusok súlyosságát enyhíthetjük, ha azonos súlycsoportú lényeket rakunk egy ketrecbe.

Génterápia

A fenti probléma másként is orvosolható. Speciel a szó szoros értelmében! A játék igazi erőssége ugyanis a laboratóriumi rész, ahol génsebészeti beavatkozások útján gyakorlatilag végtelen számú fajt állíthatunk elő. A kezdetben kapott tojásokból vagy vásárolt állatokból kiindulva csak pénztárcánk és jó ízlésünk szab határt fantáziánknak. A procedúra meglehetősen egyszerű. Fogunk két állatot, s ezek génkészletét összemixelve kitenyésztünk egy hibridet. Az így létrejött állatot azonban még egy kicsit tovább is finomíthatjuk oly módon, hogy számos tulajdonsága közül kettő értékét megváltoztatjuk. Minél eltérőbb egyedeket mixeltünk össze, annál nagyobb teret kapunk a manipulálásra. Az egész „laboratóriumosdi" nem más, mint játék a játékban, ami ráadásul olyan jól sikerült, hogy önmagában is képes órákra lekötni az embert. Szükségünk is lesz a sok tapasztalatra, mert a játék minden elemére kihatással van a fehér köpenyben végzett tevékenységünk.

Egyik legkézenfekvőbb „hasznosulási terület" a látogatók elégedettsége. A hagyományoknak megfelelően különböző ízlésvilágú csoportok keresik fel parkunkat, s óhajaik egyidejű kielégítése, bizony, embert próbáló feladat. Míg például a gyerekek rajonganak a látványos, érdekes fajtákért, a szülők inkább a szép és barátságos állatokat kedvelik, a tudósok meg kifejezetten utálják a túlcicomázott, tudományos szempontból érdektelen divatdinókat. Ugyanez az egyensúlyozás bukkan fel a különböző szolgáltatólétesítmények esetében is. Van akinek bejön a csecsebecse bolt (tudjátok: T-Rex bögre, velociraptoros kulcstartó stb.), mások inkább egy szökőkút árnyékában pihennének meg, megint mások pedig fél karjukat odaadnák egy izgalmas dinododzsemmenetért. Ízlések, meg a hozzájuk tartozó pofonok...

The show must go on

Egy bizonyos attrakciót azonban szinte minden réteg elragadtatással fogad, és ez a dinoszauruszcirkusz. A fogalom nagyon tág, ugyanis ide sorolhatjuk a kétlábú ősgyíkok akadályversenyét, a „Ki talál ki a labirintusból?" jellegű produkciót, meg persze a véres, gladiátorviadalokat idéző csetepatékat is. Kreativitásunk itt sem marad kihasználatlanul. Magunk tervezhetjük meg az arénát a méretétől kezdve, a különböző akadályok, speciális tárgyak elhelyezésén át, egészen a versenyben induló hüllők kiválasztásáig. Akik viszont nem óhajtanak belsőépítészi babérokra törni, azok nyugodtan válasszanak egyet a seregnyi előre elkészített terep közül. Biztosíthatom őket, hogy a játék raktárkészletéből elővarázsolt produkciókkal is teljesíthető a feladatok döntő többsége. Csak egy mondat erejéig visszatérnék a laborhoz. A produkciókhoz ugyanis elengedhetetlen célirányosan fejlesztett fajokat használni, mert egy attrakció nélkül üzemelő parknál csak az unalmas eseményekkel „megáldott" sziget lehet roszszabb. Hiába a legjobb pálya, ha kitartás tekintetében erős kihívásokkal küszködő állatkáink már a harmadánál elkészülnek minden erejükkel, és a rivalizálás átmegy horkolási versenybe.

DINO ISLAND 87%
SIM THEME PARK 81%
ZOO TYCOON 68%

Elkerülhetetlen, hogy a játék kapcsán szót ejtsünk az alaptörténet meglehetősen kényes témájáról. Mint azt a bevezetőben említettem, a génmanipuláció – a klónozással egyetemben – túllépett a tudományos szféra körén. Nemcsak azon kell gondolkodni, hogy miként vagyunk képesek megvalósítani például a dinoszauruszok újraélesztését, hanem azon is, hogy erkölcsileg felhatalmazottnak érezzük-e magunkat ennek megtételére. Az egyébként meglepően élvezetesre sikerült Dino Island esetében is megfogalmazható számtalan kérdés. Jogunk van-e új fajt létrehozni csak azért, mert ez jobban tetszik a tízéves közönségnek? Mennyivel kulturáltabb kutyák helyett dinoszauruszokat összeugrasztani a látogatók kedvéért? Persze, ameddig a játékosok megmaradnak a képernyő határolta keretek között, addig azt hiszem, nincs mitől tartani. Jó kísérletezést!

-csonti-

Dino Island

www.montecristogames.com

PRO
- fajok végtelen variációja
- jól eltalált küldetések
- pályatervezés

KONTRA
- apróbb, technikai jellegű hibák
- kevés küldetés

HARDVER
Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, 16 MB videokártya, 4x CD-ROM

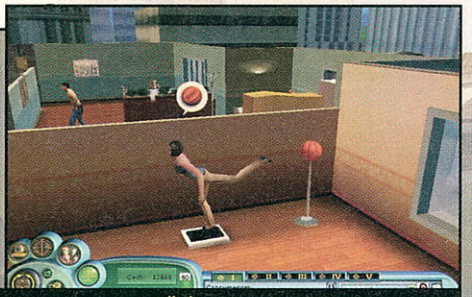
GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

87%

Monte Cristo Multimedia

THE PARTNERS

JOGODBAN ÁLL FLÖRTÖLNI



KATEGÓRIA: *Sims* az ügyvédi irodában KÖRNYEZET: napjaink NEHÉZSÉG: közepes ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen MULTI LEHETŐSÉGEK: nincsenek

Végy egy maroknyi embert! Zárd őket össze! Szerelj kamerát minden szegletbe, ahol megfordulhatnak, és várj! Hamarosan csörögni fog a kassza, hiszen a reality show néven évek óta futó őrület gyakorlatilag bármilyen formában bombasikert garantál. Nálunk ugyan kevésbé varázsolta el a nagyérdeműt ez a fura műfaj, ám tőlünk nyugatabbra, keletebbre, délebbre, de talán még északabbra is képes a tévéképernyő helyi megasztárrá változtatni bármelyik „szürke" átlagpolgárt. Nos, úgy tűnik, mostantól a számítógépjátékok világa sem marad érintetlen terület. A Monte Cristo cég új programja egy ügyvédi iroda feszültségtől, ármánykodástól s jó adag erotikától sem mentes közegét tárja elénk.

A múlt hónapban bemutatott Hotel Giant kapcsán már észrevehettük, hogy a kiadók, lassan ugyan, de kezdenek reagálni az immár évek óta tartó *Sims*-lázra. Az egyszerű hétköznapok világát reflektorfénybe állító alapmű, valamint az azóta megjelent folytatások egytől egyig a vásárlási listák élmezőnyéből rajtoltak, s ha már ott voltak, akkor ott is maradtak hosszú hónapokig. Ezért furcsa, hogy ezt a trendet a versenytársak nem lovagolták meg – eddig...

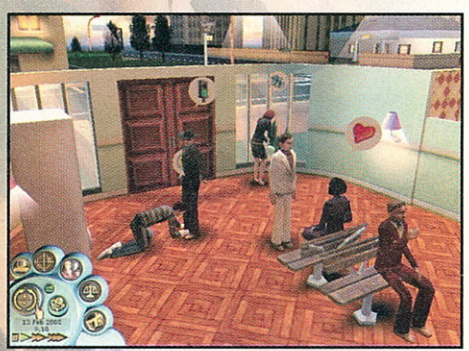
Ez nem SIMtelenség

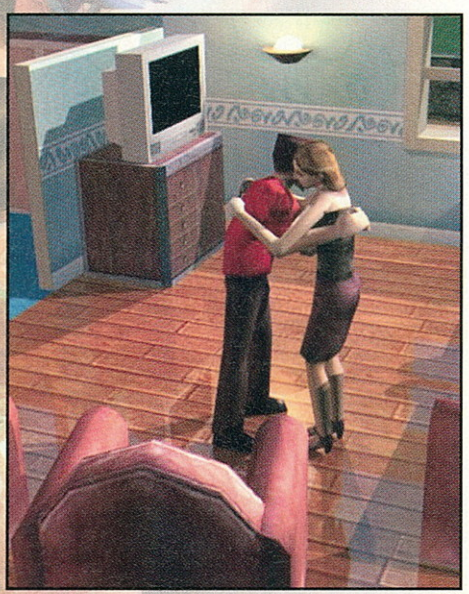
A Partners készítői le sem tagadhatnák, hogy hosszú napokat töltöttek önfeledt „átlagpolgárkodással", mielőtt nekiláttak volna megtervezni aktuális projektjüket. A meglepő igényességgel kimunkált környezet vagy a szobákban csellengő emberek igen darabosra sikeredett ténykedése erős hasonlóságot mutat a szomszéddal. Szemrehányást azonban nem tehetünk, mert ugyebár nem bűn máshonnan meríteni, s ha már koppint az ember, legalább jó legyen az eredeti. Na azért nem arról van szó, hogy a Monte Cristo is kiadott egy kiegészítő lemezt, amelyet történetesen elfelejtett *Sims*nek nevezni☺.
A Partners-ben három ügyvédi iroda mindennapjaiba lesz módunk belepiszkálni. Mindhárom munkahelyen különböző feltételeket és kollégákat találunk. Az Adios and Goodnight céget például J. R. Goodnight irányítja, amolyan Jockey Ewing módra. A korosodó despota lassan szeretne visszavonulni, de mielőtt fiára, Bobbyra (hmm... újabb Dallas-motívum!) bízná az ügymenetet, szeretne megbizonyosodni arról, hogy az ifjú titán is képes olyan szorosan fogni a gyeplőt, mint ahogy azt ő tette évtizedeken keresztül. Mielőtt azonban rátérnénk arra, miként alakíthatjuk számunkra megfelelő módon a történetet, nézzük meg közelebbről, mi rejlik egy jól szabott öltöny vagy egy csinos kiskosztüm alatt!

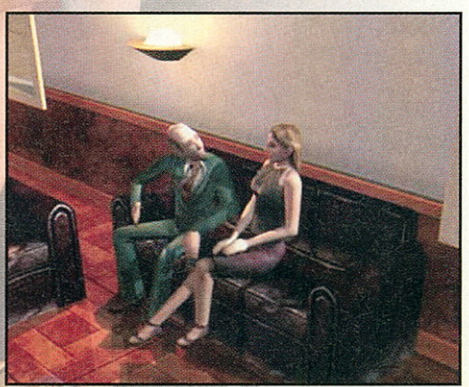
Az ügyvéd is ember...

...s mint ilyen, igényei vannak. Életszerű igényei, amelyek az alapszükségletekre vezethetők vissza. A játék nyelvére lefordítva ez kilenc területet jelent. Ezek folyamatosan változnak, attól függően, hogy mivel tölti jogászunk a munkaidejét. Mert ugyan dolgozni is lehet, de ha azt mondom, hogy nem ez a tevékenység fogja kitölteni a nap nagy részét, akkor gondolom, nem sokan kapnak a szívükhöz. Szóval a szükségleteknél tartottunk. Olyan dolgokra gondoljunk, mint a barátság, a szerelem, a pihenés vagy éppen a kultúra iránti vágy. Már a példákból is kitűnhet, ezek olyan dolgok, amelyekre nem egyforma intenzitással merül fel az igény. Akad, aki több megértésre, s van, aki az átlagosnál nagyobb műveltségre vágyik. A Partners karaktereit ezért a pillanatnyi kedélyállapotuk mellett igen erősen meghatározza alapvető jellemük is. Ez az említett területek iránti ösztönös vágy mértékében testesül meg. Magyarul: egy szexuálisan túlfűtött egyén esetében gyakrabban és gyorsabban emelkedik a kéjvágy indexe, mint mondjuk a pihenés iránti igény. (Utóbbi úgyis nőni fog, ha az előbbit sikerült csillapítanunk☺...)
A játékban az egyik fő feladatunk pontosan ezeknek a kívánságoknak a minél tökéletesebb „menedzselése" lesz. Az igény kielégítése két alapvető módon

„Az igények többsége azonban nemcsak tárgyakkal, hanem embertársaink közreműködésével is kielégítést nyerhet"







történhet. Egyfelől az iroda szobáiban elhelyezett tárgyak használatával javíthatunk a közérzeten, például ha ügyvédünk uralkodói hajlama annyira felhalmozódik, hogy már-már robbanástól kell tartanunk, akkor szépen odavezetjük a bokszlabdához, amit boldogan püfölve nemcsak dominanciáját élheti ki, de egyben sportszenvedélye is kielégítést nyer. Ugyanakkor az agyatlan püfölés miatt felhorgad a vágya a kultúra iránt, és valamivel fáradtabb is lesz a nyakkendős beosztott. Ebben rejlik a játék pikantériája. Szinte alig van olyan tevékenység, amely nem jár valamely másik igény egyidejű megemelkedésével.

Khmm... ööö... mit szólnál egy kis mellmasszírozáshoz?

Az igények többsége azonban nemcsak tárgyakkal, hanem embertársaink közreműködésével is kielégítést nyerhet. Nem kell egyből malacságokra gondolni, mert ide tartozik mondjuk az a szitu is, amikor két jogásznő elcseveg a sminkelés trükkjeiről, vagy az is, ha kibeszélik egy harmadik kolléga magánéletét. Tagadhatatlan azonban, mint ahogy azt a bevezetőben megcsillantottam, hogy a szexualitás is jelentős teret kap a Partnersben. Ahhoz azonban, hogy valamelyik csinos ügyvédnő hajlandó legyen csókot váltani, előbb nem árt közelebbi kapcsolatot kiépíteni vele. Minden jogászunk kialakít valamilyen viszonyt az összes munkatársával, ami nem feltétlenül lesz pozitív. Ez függ a jellemüktől, valamint az egymással folytatott interakcióktól is. Utóbbiak között szép számmal találunk olyanokat, amelyeket nem mi kezdeményeztünk. Az alkalmazottak ugyanis akkor sem állnak bambán, ha mi éppen egy kollégával foglalatoskodunk. Ők tőlünk függetlenül is szeretnék jól érezni magukat. Így fordulhat elő, hogy egy szadista hajlamú férfi, mintegy poénból, úgy megszorongatja munkatársnője kezét, hogy az napok múlva is csak remegve tartja a tollat. Ügyvédi irodáról lévén szó, nem kerülhető meg a jog asztala sem. Bizony, bármennyire kellemetlen is, néha dolgozni is kell. Ha elfogadunk egy ügyet, akkor ki kell jelölnünk egy ügyvédet, aki viszi az esetet. Rendelhetünk még mellé két segéderőt is, ám az igazi felelősség a főjogász vállán nyugszik. Az ő pillanatnyi hangulatától, valamint a munkára fordított időtől függ ugyanis, hogy győztesen hagyjuk-e el a bíróság épületét. Magával a tárgyalással már nem kell bíbelődnünk, annak eredményéről csak egy gyorsjelentés érkezik. A megnyert ügyek nemcsak reputációnkat növelik, de elkölthető pénzállományunkra is jótékony hatással vannak. Keresetünket berendezési tárgyakra, valamint újabb szobák birtokbavételére költhetjük. Ha megengedhetjük magunknak, akár külön könyvtárszobát vagy konditermet is kialakíthatunk az igényes munkakörülmények megteremtése érdekében.

Buktatók a szőnyeg alatt

Eddig többnyire kerültem azokat a pontokat, ahol a program hiányosságai domborodnak ki, de a lap alja felé közeledve már nem húzhatom tovább az időt. Mint említettem, az animációkkal nem voltam megelégedve. Néha akár életszerűnek mondható mozdulatsorokat is el lehet kapni, de többnyire úgy mozgatják végtagjaikat a szereplők, mintha izomlázas bábfigurák lennének. Ráadásul többször előfordul, hogy a karakterek testrészei egymásba csúsznak, még olyankor is, amikor ezt a szituáció nem indokolná. Az animáció kellemetlenségeit árnyalják tovább a hanghatások. Ezek között is felbukkan számtalan, jól eltalált zaj, de embereink beszéde kísérteties hasonlóságot mutat egy fél éves gyermek „szókészletével". Nem igazán a hibák, sokkal inkább a furcsaságok rovatba tartozik a program szokatlan szabadossága. Több ízben előfordult, hogy a férfi kollégák egymás hátsójának simogatásával vezették le a szexuális feszültséget! De akkor mit keres a dobozon a 11+ szám, amely az ajánlott életkorra vonatkozik? Talán kicsit töményre sikeredett a negatívumokat taglaló bekezdés, de az igazság az, hogy nem fűlött a fogam ahhoz, hogy lehúzzam a játékot. Tény, hogy idővel kiismerhetővé, szinte rutinmunkává válnak a feladatok, mégsem lehet azt mondani, hogy eztán már semmilyen érdekességet nem tartogat a program. Játék közben végig ott lappang egyfajta kellemes feszültség. Állandóan figyelni kell, nehogy olyasmire ragadtassák magukat ügyvédjeink, ami veszélyeztetheti rövid vagy hosszú távú terveinket. A Partners nem tökéletes, de mindenképpen érdekes próbálkozás.

-csonti-

The Partners
www.montecristogames.com

PRO
- jó alapötlet
- Sims-hangulat

KONTRA
- furcsa hangok
- kisebb-nagyobb bugok
- idővel ellaposodhat

HARDVER
Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D-s videokártya, 4x CD ROM

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

82%

Slitherine Strategies

LEGION

RÓMA DICSŐSÉGE MÁR RÉG A MÚLTÉ

KATEGÓRIA: körökre osztott stratégia KÖRNYEZET: ókori Róma NEHÉZSÉG: nehéz ÚJRAJÁTSZANÁD-E: soha! MULTI LEHETŐSÉGEK: nincsenek

Az ókori Róma nem kis szerepet játszott a világtörténelem alakulásában, a fennmaradt birodalom mai romjai is a régi dicsőségre emlékeztetnek. A nagyszerű kor rengeteg fejlesztő fantáziájában vert már gyökeret, gondoljunk csak például a Caesar sorozatra, vagy a filmvilágban a Ben Hurra. Legutóbb a Slitherine Strategies munkatársainak agyában csírázott ki valami, de sajnos nem is nagyon jutott tovább ezen a fejlettségi fázison. A Legion az ókori légiók nyomában menetel, lássuk, milyen sikerrel fedeztem fel ezt a kis „gyöngyszemet".

Adva van a nagyon sokrétű és hihetetlen potenciával rendelkező kor, továbbá az ötlet, hogy készítsünk egy körökre osztott stratégiai játékot, ami mindenkit ámulatba ejt. A játék alapkoncepciója tehát, hogy dicsőséges seregünkkel végigharcoljuk az ókor nagy csatáit, belebújva a nagy hadvezérek bőrébe, átérezzük a győzelmek nagyszerű ízét és a hódítás varázsát. Elmondva ez így szép, de az már más kérdés, hogy nem teljesen ezt kapjuk.

A puritán külső...

Induláskor – és úgy egyébként sem –, a készítők nem zúdítanak ránk többórányi átvezető mozit és animációt, mondhatjuk inkább azt is, hogy ez a rész teljesen hiányzik. Egy stratégiai játékban nem ez a fő értékelési szempont, de azért ez így egy kicsit túl egyszerű körítés, főleg ha megemlítem, hogy láttam már szebb menüt VGA grafikával készült progiban is. No sebaj, belekukkantva a játékba talán majd minden gyökeresen megváltozik. Elénk tárulnak a választható kampánylehetőségek, így belevághatunk akár az olasz csizma meghódításába, vagy megcélozhatjuk éppen a brit szigetbirodalomhoz való csatolását. Kampányonként rengeteg nép közül választhatunk, kb. 15-20-féle apró törzs áll rendelkezésünkre (az már más kérdés, hogy nem sokban térnek el egymástól). Kiválasztva a nekünk legjobban tetszőt, máris a térképen találjuk magunkat. A kép, amely elénk tárul, borzasztóan egyszerű, a *HoMM II.* mérföldekkel leköröz a maga '98-as grafikájával (és természetesen minden egyéb tekintetben is). A város menedzsment ablak megjelenítése is egyszerű, ráadásul minden népnél szinte ugyanolyan az épületek tekintetében. A pályán nincsenek bányák, a városokban felhúzott épületek termelik meg a szükséges nyersanyagot, amiből megvásárolhatjuk és a továbbiakban fenntarthatjuk seregeinket. Egyre fejlettebb katonai objektumok megépítésével egyre több katonát „termelhetünk" egyszerre, azaz kezdetben egy termelhető légió maximum 38 főből állhat, legmagasabb szinten pedig már 64-ből.

...elborzasztó belsőt takar

A *Heroes* sorozathoz hasonlóan a térképen kicsiny seregünkkel portyázhatunk (hős persze nincs, bár én szívesen vettem volna pl. Hannibált), elfoglalva minden utunkba akadó várost. Egy-egy csapatba 8 különféle (vagy akár egyező) típusú egységet pakolhatunk, tetszés szerint lovasságot, gyalogságot, vagy íjászokat – ésszerű kombinált megoldást választanunk. Nagy gáz, hogy a kezdetben termelt kicsi unitokat nem upgrade-elhetjük, amikor már lehetőségünk van nagy csapat építésére: teljesen haszontalan lesz 8 db 38 fős légió, akár 6 db 64 fős hadtesttel felvonuló csapattal szemben is. Csata előtt egységeinket elhelyezhetjük a harctéren különböző formációkba, illetve előre be kell állítanunk, hogy mit fognak csinálni harc közben (nem kell rém komoly dolgokra gondolni, csak olyasmire, hogy várjanak-e egy kicsit támadás előtt, vagy rögtön a sűrűjébe rontsanak). Nem lehet ugyanis befolyásolni a csata menetét, ha OK-t nyomunk, minden megy real-time megállíthatatlanul, tétlenül nézzük, ha rosszul pozicionált pretoriánus egységünk ott álldogál 10 méterre a nagy mészárlástól. Elméletileg csapataink szereznek tapasztalati pontot, amit minden csata után szemrevételezhetünk, de hasznuk kb. ennyi, mert kézzel fogható hatását nem láttam harc közben. Ráadásul meg sem tudom nézni a tulajdonságokat, csak közvetlenül harc előtt (az xp-t akkor sem, csak az előbb említett csataösszegző ablakban), így azt sem tudom, hogy kikből válogassak össze egy ütőképes haderőt.

„Egy ilyen játékkal kirukkolni manapság teljesen bukás"

Felejtsük el, de gyorsan!

Igazság szerint nem értem, hogy egy ilyen kivitelű játék mit keres manapság a piacon, amikor kb. 3 órás kemény munka beleölésével össze tudnának dobni egy jobbat, pl. a 3DO-nál. Ennyire egyszerű kivitelezés mellett lehetne jó pörgős a játék, de itt nem tud mitől pörögni. Egy ilyen programmal kirukkolni, amikor itt van pl. az *Age of Wonders II*... Teljesen bukás.

Sam

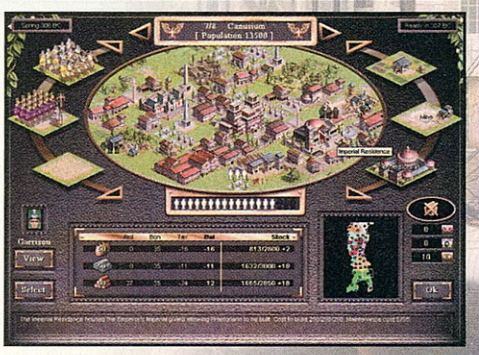
Legion
www.slitherine.co.uk

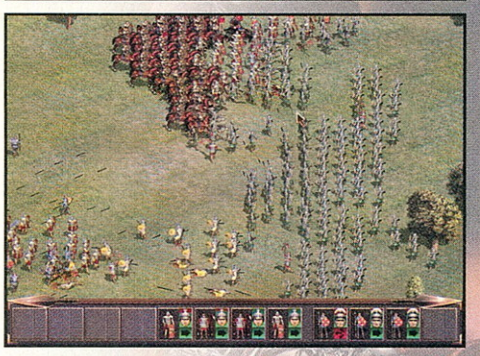
PRO	KONTRA
▪ kis gépigény	▪ elképesztően együgyű ▪ ronda

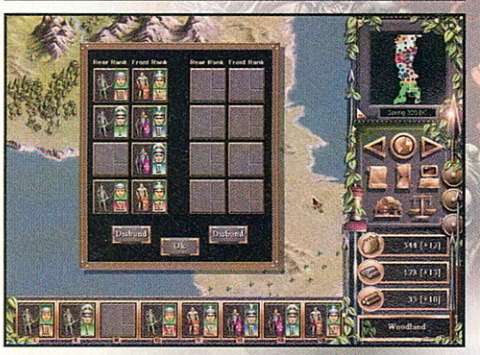
HARDVER
Pentium 233 MMX, 64 MB RAM, 250 MB HDD, 2 MB VGA

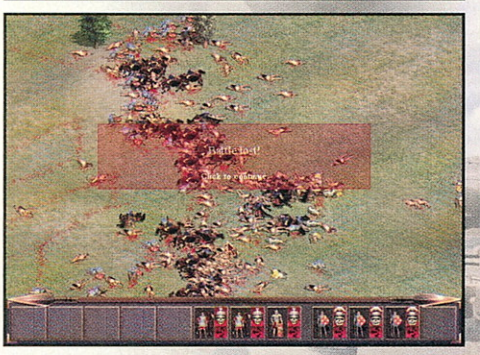
GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

51%









AMIT A GAMESTARRÓL TUDNI KELL!

Kék GameStar

Ezüst GameStar

GameStar Dupla

Előfizetés

Ügyfélszolgálat

→A normál **„kék" GameStar** 2CD-vel, teljes játékkal, 1496 Ft-os áron, minden hó második péntekjén jelenik meg, azaz a következő, 2002/8-es szám augusztus 9-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.

→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 augusztus 16-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 tartama megegyezik a „kék" GameStar-éval.

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

→**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!

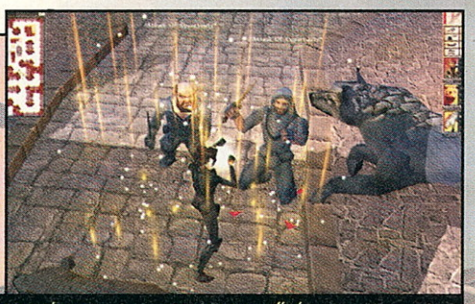
A régi előfizetéseteket úgy cserélhetitek le, hogy telefonáltok (474-8858, 474-8859), vagy e-mailt küldtök a Terjesztési Irodának. (terjesztes@idg.hu) A régi előfizetésekből fennmaradó összeget kell kiegészíteni úgy, hogy az eredeti előfizetés időtartamára szóljon a DVD GameStar előfizetés is .

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

Infogrames / Bioware

NEVERWINTER NIGHTS

JÁTSSZ, ALKOSS, GYARAPÍTS ÉS NEVERWINTER FÉNYRE DERÜL ☺



KATEGÓRIA: CRPG/Dungeon Master kliens **KÖRNYEZET:** Forgotten Realms **NEHÉZSÉG:** könnyű, állítható **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** sokszor **MULTI LEHETŐSÉGEK:** nincsenek

Oly hosszú (négyévnyi) várakozás, meglehetősen sokáig húzódó és problémás kiadóváltás után végre-valahára megérkezett a Baldur's Gate készítőitől az a program, amelyre minden tösgyökeres RPG-fan kiéhezve várakozott. A „melyik volt előbb, a tyúk vagy a tojás?" problémakörre a Neverwinter Nights frappáns válasszal szolgál, hiszen egy dobozban megtaláljuk a „tojást", vagyis a hagyományos egyjátékos RPG-t illetve a „tyúkot", vagyis a pályaszerkesztőt és a „mesélő klienst". Mindezt megkoronázva a Bioware még egy olyan multiplayert is belesuvasztott mikuláscsomagjába, amelyben egyszerre, egyetlen játékban akár 64-en(!) is nyomulhatunk! Akár a „Dungeon Master", akár a fantasy kalandor szerepében akarsz tetszelegni, a Neverwinter minden szerepjátékos igényedet kielégíti.

A kérdés persze csak az volt, hogy hogyan. Bár az igazi, élőben játszó szerepjátékosok már előre ujjongtak, a hagyományos *Baldur's Gate*-féle számítógépes RPG-k rajongói egy kicsit aggódtak (bevallom, én is közéjük tartozom), hogy lesz-e egyáltalán *normális* single része a programnak? Nos, bár a végeredmény nem annyira tökéletes, mint a *Baldur's Gate 1–2* és az *Icewind Dale* volt anno, azért a Newerwinterrel is kitettek magukért a bioware-es fiúk.

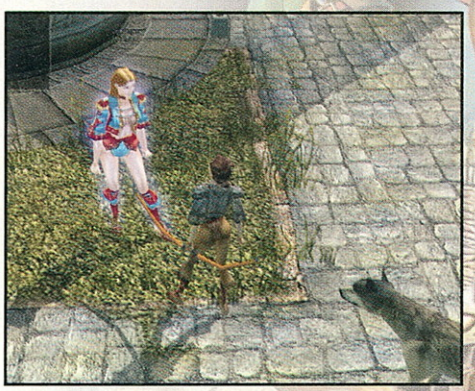
„Neverwinterben az emberek boldogan éldegéltek, míg meg nem haltak, a gond csak az, hogy egy vírus miatt ez elég gyorsan és tömeges arányban következett be…"

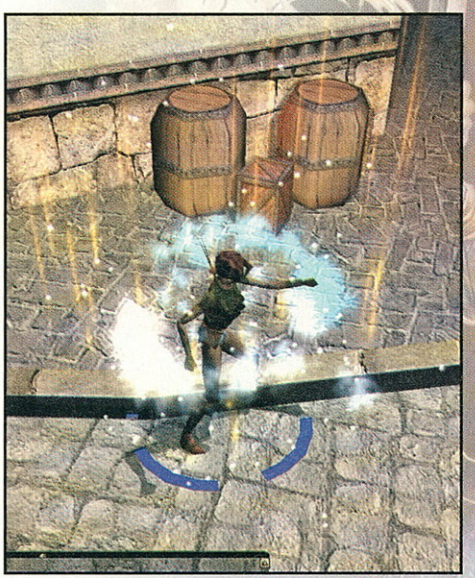
„Elvtársak, a rendszer tökéletes" – csak meg kellett már újítani... ☺

Előrebocsátom, hogy nem vagyok és soha életemben nem is voltam „mesélő" (DM), és eddig majdnem kizárólag számítógépes RPG-kkel nyomultam. Ugyanakkor a szűk leadási határidő miatt leginkább csak a single részre tudtam koncentrálni, így a multis és DM-es tapasztalatokat különböző fórumokból és ismerősöktől szűrtem le. Mivel a következő GameStarban – ha minden igaz – úgyis lesz egy alaposabb többjátékos kivesézés, ezért a Neverwintert most egy *Baldur's Gate*-es szemüvegén keresztül vizsgáltam meg.

Ami – ebből szempontból – a leglényegesebb változás a Bioware eddig szerepjátékaihoz képest, az a 3.0-s AD&D bevezetése. Bár már a *Baldur's Gate 2* sem kizárólag a 2.0-s szabályait használta (a hivatalos meghatározás szerint a *BG2* 2.5-ös rendszerrel ketyegett), a 3rd Editiont teljes egészében eddig csak a tavaly megjelent *Pool of Radiance: Myth of Drannor* alkalmazta... Mivel a Ubi Soft/SSI koprodukciójában készült *Pool 2* elszomorítóan és csúfosan nagyot bukott, a CRPG-rajongók nagy többsége megijedt, hogy talán nem is olyan jó poén az AD&D 3.0-s számítógépes bevezetése... Szerencsére a Neverwinter Nights bebizonyította, hogy az új struktúrával semmi baj, sőt (tényleg) sokkal jobban szuperál, mint a régiek.

Aki esetleg nem követte volna közelről a Wizards of the Coast híres szerepjátékos rendszerének fejlődését (ami régebben a TSR gondozásában jelent meg...), annak azért egy kicsit elmesélem, hogy a 3.0 miben változott. A legfontosabb újítás, hogy a szabályok nyitottabbak, mint valaha, és karaktered képességeinek fejlődése sokkal kevésbé behatárolt. Néhány nagyon specifikus tulajdonságot leszámítva szinte bármit megtehetünk, akármelyik osztályt választva. Varázsló vagy, és az idétlen „hálóingek" helyett fess (és persze erős...) páncélokat szeretnél magadra ölteni? Don't gond. A papi karriert választod, de azért lopkodni is szeretsz? Ezt is megteheted, ha megtanulod a tolvajkulcs használatát. Az eddig osztálytípusokra felosztott képességeket ezentúl mindenki abszolválni tudja – ez idáig remek, csak az volt a félő, hogy ezzel elvész a régi AD&D értelme is... Szerencsére a Bioware nem olyan ostobán használta fel ezeket a forradalmi szabályokat, mint az SSI a *Pool 2*-ben, ugyanis olyan megkötéseket vezetett be, amellyekkel azért részben korlátozta ezt a nagy szabadságot. Egy nem tolvaj karakternek pél-



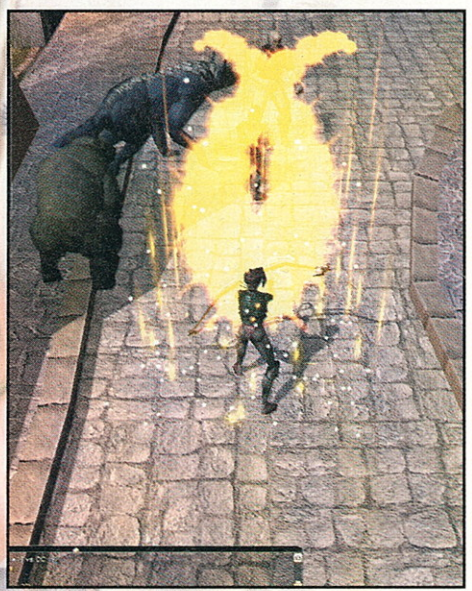


Baldur's Gate II kontra Neverwinter

A Bioware korábbi Black Isle-os együttműködésének gyümölcse a minden ízében vérprofi *Baldur's Gate II*. Annak idején 96 %-ot adtam a játékra, és ezt a teljesen megérdemelt magas értéket azóta sem tudta lehagyni egyetlen RPG sem . A Neverwinter esélyes lett volna rá, ha a single részt jobban kidolgozza a Bioware, de sajnos a különféle bakik miatt végük alulmaradt. A legbosszantóbb talán az, hogy szinte teljesen kihagyták a felvehető csapattagokat, illetve magát a bandát is. Az egyedül felvehető csatlós, normális irányíthatóság és inventory nélkül, illetve egyes karaktereknél a megidézhető „állattárs" édeskevés az üdvösséghez. A sztori és a fő-, valamint mellékküldetések is sokkal kiforrottabbak és érdekesebbek a *BGII*-ben, illetve jóval több missziót is vállalhatunk. A jól kidolgozott nehézségi szint, illetve a kihívás is a *Baldur's Gate II*-t erősíti: a Neverwinterben még a legmagasabb szinten, egy átlagos druida karakterrel is habkönnyű hentelés az egész!

A grafikánál, amit a 3D-vel nyert a Neverwinter, azt valahol el is veszítette: a kameraforgatás nagyon hasznos és látványos nézeteket is eredményez, illetve a karakterek modelljei is egyértelműen szebbek 3D-ben, viszont a környezet, a városok veszítettek részletességükből. Íly módon a megjelenítés szépsége valahol egálban van a két játéknál.

Multiban természetesen a Neverwinter sokkal jobb, illetve a kiadott pályaszerkesztő és a mesélő szerepeltetésének köszönhetően itt olyan lehetőségeket kapunk, amelyekkel a *Baldur's Gate II* nem veheti fel a versenyt. Összességében azért a *Baldur's Gate II* a jobb.



dául kétszer annyi tapasztalati pontjába kerül az említett tolvajkulcs használatának kitanulása vagy a csapdák kikerülésének művészete, a nehéz páncélban grasszáló mágus pedig nemcsak hogy nagyobb eséllyel szúrja el varázslatait, hanem meg is kell erősödnie, hogy a tonnányi vasat viselni tudja. Hasonlóan ügyesen oldották meg a multi-classinget is, tehát a többféle osztályba tartozó karakterek fejlődését. Míg például a *Baldur's Gate 2*-ben minden egyes szintlépéskor egyenlő arányban oszlottak el a tulajdonsági pontok, a Neverwinterben ilyenkor bármelyik osztály képességeit fejlesztheted. Szóval, ha varázsló vagy, és mondjuk, meg szeretnéd tanulni egy tolvaj adottságait, akkor ezt úgy is megteheted, hogy „egy körre átlépsz" az enyveskezűek kasztjába, és megszerzett pontjaidat a zárak piszkálására és a csapdák pettingelésére fordítod, aztán amikor ismét szintet lépsz, akkor megint a mágia tudományának jeles doktoraként érvényesülsz tovább.

Az AD&D 3.0 további részleteibe most nem szeretnék belemerülni – a lényeg, hogy tényleg modern és jól átgondolt rendszerről van szó, amelyet a Neverwinterben nagyon okosan alkalmaztak.

Alapjaiban Baldur's Gate, diablós felhangokkal

Mivel a két játék elég közel jött ki egymáshoz, ezért a Neverwintert sokan hasonlították a *Dungeon Siege*-hez. A *DS* (és persze a *Diablo* is, de ezt a gammát most csak Boe kedvéért említem... ☺) rajongói azonban ebben a játékban mégis csak alapvetően egy *Baldur's Gate* jellegű RPG-vel ismerkedhetnek meg. (Ha akarnak.)

Mint a Bioware és a Black Isle (Interplay) koprodukcióiban készült régebbi RPG-kben, itt is egy összetett sztoriban mélyedhetünk el, ahol a tömérdek (mondjuk a *Baldur's Gate 2* esetében azért kevesebb...) választható párbeszédbe bonyolódhatunk bele. Emellett itt is meg kell állnunk pihenni, hogy varázslatokat memorizálhassunk, különféle megtalált papírfecniket, naplórészleteket és egyéb iratokat kell végigbogarásznunk, hogy átlássuk, merre kell továbbmennünk – igen, az RPG műfajában továbbra sem úszhatjuk meg az olvasást☺.

Ugyanakkor az említett régebbi szerepjátékhoz képest a harcok és maga a játékmenet is sokkal dinamikusabbak. A sztori szerint nagyjából a játék elején (az oktató rész után) egy ismeretlen hatalom erői megtámadják az Akadémiát, ahonnét a főkarakter indul, és persze ki kell pucolnunk szinte minden sarkát. Később, Neverwinter veszélyes negyedeiben kavarva is állandóan összeütközésbe kerülünk a zombi és bűnöző eredetű egyedekkel, úgyhogy ebben a programban találunk akció részt rendesen.

„Keresem az utam..."

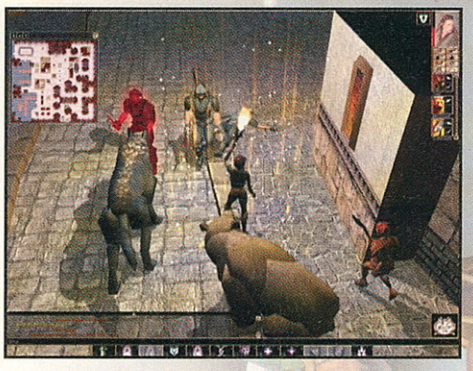
Sajnos itt meg kell tennem első negatív kritikai észrevételemet is, ugyanis a harc több szempontból sem tökéletes. Mivel mostanában sokat nyomtam a hasonlóan 3D-s megjelenítésű *Dungeon Siege*-dzsel is, alapvetően két szempont alapján hasonlítottam őket össze, és mindkettőben a Gas Powered Game nyert. Egyrészről irányíthatóság tekintetében a Neverwinterrel kisebb gondjaim akadtak: felvett „csatlósom" időnként nehezen fért hozzá az ellenséghez, illetve az is előfordult, hogy csak állt, és bambán bámult maga elé, miközben egy szörny csépelte a főkarakteremet, vagy az állatkáimat. (Igen, *bekapcsoltam*, hogy támadja meg az ellent, ha látja!) Ugyanez a szomorú helyzet a pathfindinggal is: a zsoldos vagy az állat valami hihetetlen hülye módon tudott beragadni egy terep-tárgyba, aminek köszönhetően vissza kellett másznom hozzá, hogy valahogy kiszabadítsam. Sajnos ez bizony azt jelenti, hogy az MI messze jár a tökéletestől (és még finoman fogalmaztam...) Másrészről a *Dungeon Siege*-ben valahogy torokszorítóbbak voltak az összecsapások: megvolt a hangu-

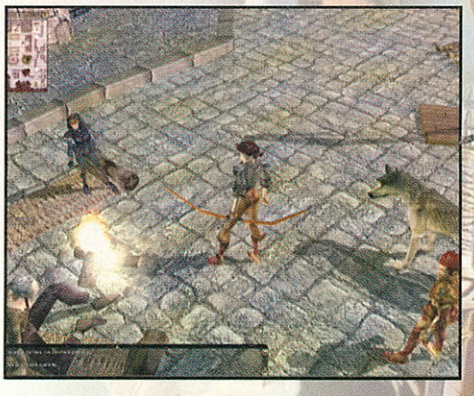
Morrowind kontra Neverwinter

A Bethesda fantasztikus RPG-je egyetlen dologban egyértelműen gyengébb a Neverwinternél: nincs benne semmilyen multiplayer. Minden másban viszont tartja a frontot, illetve még jobb is. A Morrowind pályaszerkesztője talán kicsit bonyolultabb, de egy kis türelemmel hasonlóan ütős adalékokat lehet vele létrehozni, amelyeket a fanatikusok ott leginkább a főjátékhoz csatolnak, de már egy külön *ultimás* mod is elkészült.

A single player rész pedig egyértelműen erősebb a Morrowindben: míg a szabály- és fejlődésrendszer azonban nagyjából egy szinten van a 3.0-s AD&D-vel (csak persze teljesen másmilyen), a bejárható világ sokkal érdekesebb, egzotikusabb, a szörnyeknél ott végre szakítani tudtak az unalmas zombi-, ork- és csontvázharcos-hegyekkel, míg a Neverwinternél még mindig ilyenekkel kell küzdenünk. A küldetések szerkezete, illetve a naplózás összeszedettebb a Bioware RPG-jében, viszont közel sincs akkora szabadságunk a játékmenet tekintetében: a Neverwinter lineárisabb a Morrowindnél.

Egy dologban pedig a Bethesda abszolút kiüti a nyeregből a Bioware-t: a Morrowind grafikájával még egyetlen RPG sem tudta felvenni a versenyt, a Neverwinter kicsit elavult motorja pedig egyáltalán nem. Igaz, utóbbinak nincs is olyan brutális gépigénye, és a Neverben szebbek a valós idejű árnyak is...





lata, ahogy a barlangokban kavarva hirtelen tömegével rám törtek a különféle rémségek, itt viszont jóval kevesebben vannak, és valahogy... lámábban viselkednek. Talán azért is éreztem ezt, mert a küzdelmek szempontjából *lényegesen* könnyebb a Neverwinter a Gas Powered Games akció RPG-jénél (pedig az sem volt túl nehéz...). Egy női druidát *(A gyűrűk urából* ismert Arwent ☺) indítottam, és először attól féltem, hogy ezzel a nem kifejezetten magányos harcra termett karakterrel a játék elején rendesen meg fogok szenvedni.

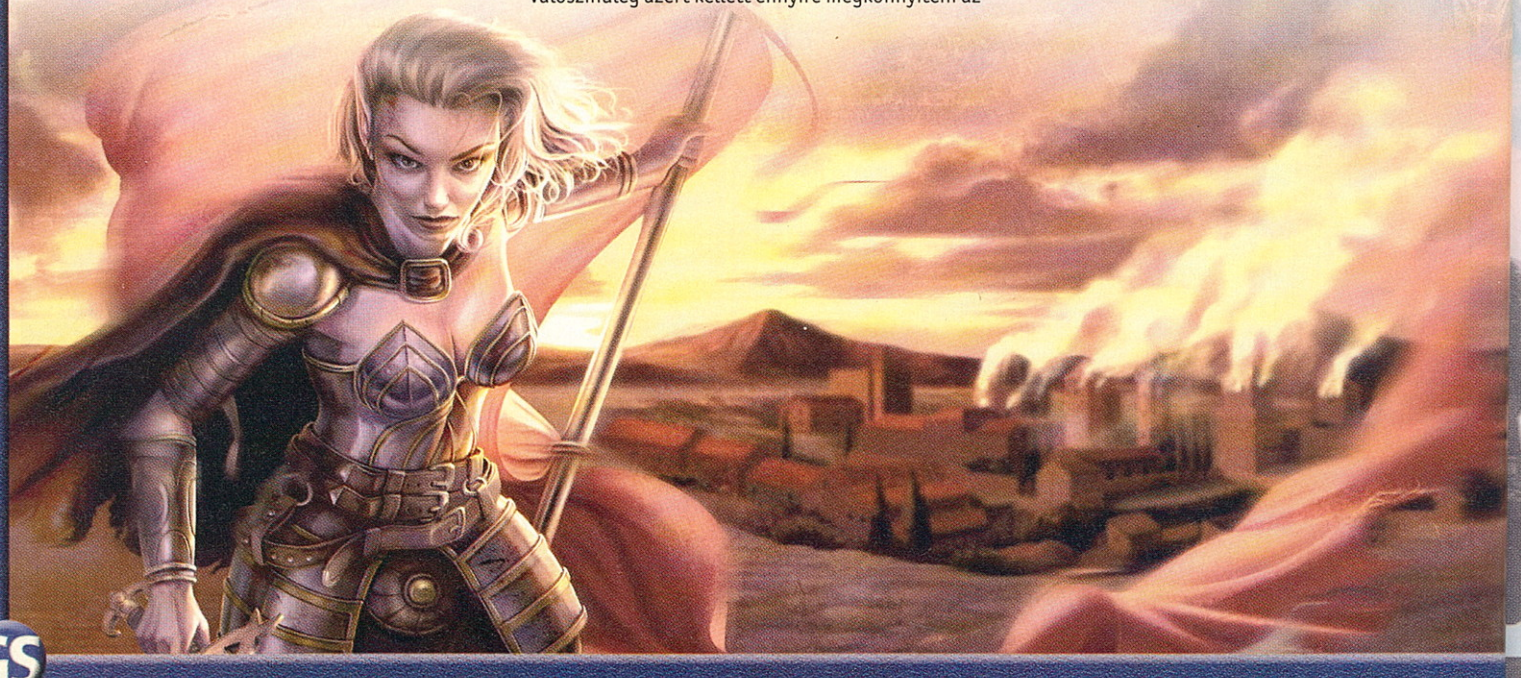
Kár volt aggódnom, mert a veszélyes negyedekben nyomulva, az általam megidézett állandó állattárs, a Mackósajt nevű medve, a névtelen vaddisznó (magasabb szinten farkas), majd később egy elég egyszerű kis tolvaj mellett gyakorlatilag *semmit* sem kellett volna csinálnom, mert a három élőlény nélkülem is remekül boldogult! Először egy fokkal feljebb, „hardcore D&D"-re emeltem, majd végül feltoltam a legkeményebb szintre a nehézséget, de kis csapatomnak továbbra sincs ellenfele – még a boss monszták között sem! OK, egy ideig kellemes érzés, ha az embernek állandó sikerélménye van, de azért ha nagyon nincs kihívás egy játékban, akkor erős ásítozás lesz belőle...

„Kell egy csapat" – hát igen, az kellene...

No, azért nem kell megijedni, nem teljesen magányos harcosként kell végigvinnünk a játékot, de sajnos a hagyományos értelemben vett „banda" hiányzik belőle. Míg a *Baldur's Gate*-ekben hattagú csapatunk lehetett, itt csak egyetlenegy társat vehetünk fel, és valamiért (számomra érthetetlen okokból, talán a multiplayer miatt) ennek is alaposan visszavettek a jelentőségéből. Eleve nem bolyongásaink során találkozunk vele, hogy ilyenkor álljon be önszántából a csapatba, hanem „zsoldosként" kell őt megvásárolnunk egy adott helyen!

Ráadásul emberünket nem tudjuk teljes mértékben irányítani sem! Magától indul csatába (mi csak a harcmodorát tudjuk beállítani), és kizárólag viselkedésmintákat adhatunk meg neki: „őrizz", „támadd meg a legközelebbi ellenséget", vagy „védekezz". Megparancsolhatjuk neki azt is, hogy milyen messze legyen tőlünk, vagy hogy például – ha papunk van – mikor gyógyítson bennünket, hogy távolsági vagy közelharcos fegyvereket használjon, de ennél többet nem nagyon. Sőt, nem látjuk még az inventoryját sem, fegyvert sem tudunk neki adni, vagy páncélt ráaggatni!

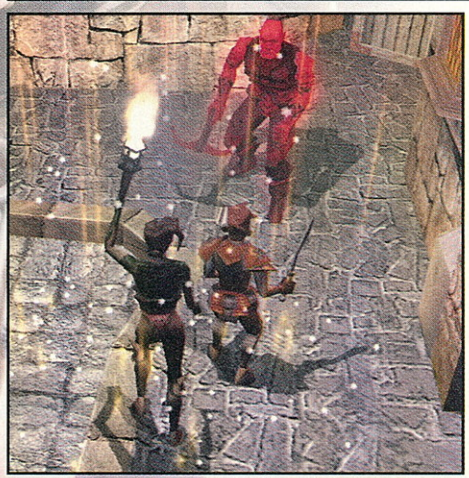
Valószínűleg azért kellett ennyire megkönnyíteni az



Dungeon Siege kontra Neverwinter Nigths

A Gas Powered Games RPG-je talán most a legerősebb konkurenciája a Neverwinternek. A *Dungeon Siege* 3D-s grafikája érezhetően szebb a környezet tekintetében, a modellek pedig éppoly elnagyoltak mindkét játékban. A Neverwinter tagadhatatlan előnye, hogy a pályaszerkesztőt magához a programhoz mellékelték, és nem kell a netről letölteni.

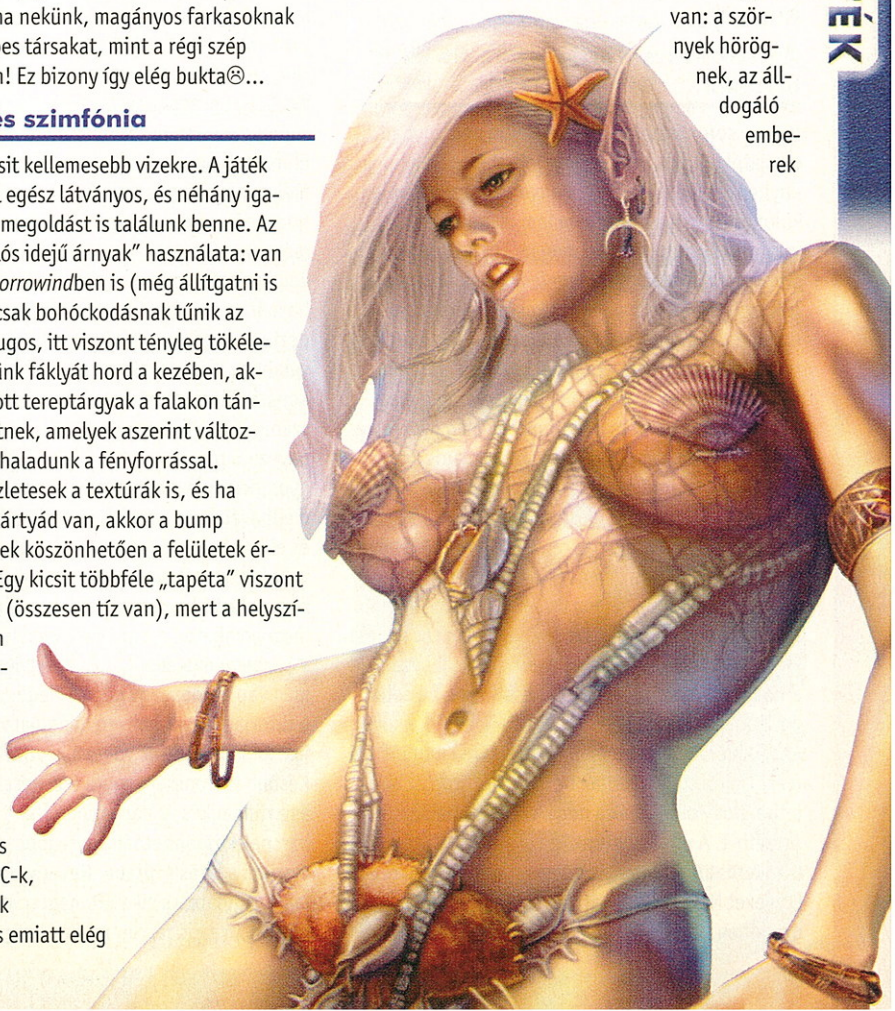
A single rész összevetése nehezebb ügy: a Neverwinterben sokkal több és érdekesebb fő- és mellékküldetést vállalhatunk, viszont a harc rész, illetve a kihívás a *Dungeon Siege*-ben jobb. A játék környezete életszerűbb a *Dungeon Siege*-ben, viszont az is igaz, hogy ott kisebb városkákat ábrázoltak az impozáns méretű Neverwinterhez képest. Mindent összevéve a kiforrottabb egyjátékos és a lagmentes többjátékos mód okán egyelőre a *Dungeon Siege* jobb a Neverwinternél, de amint utóbbihoz megérkeznek az első modok, és a Bioware orvosolja az internetes problémákat, a helyzet megváltozhat.

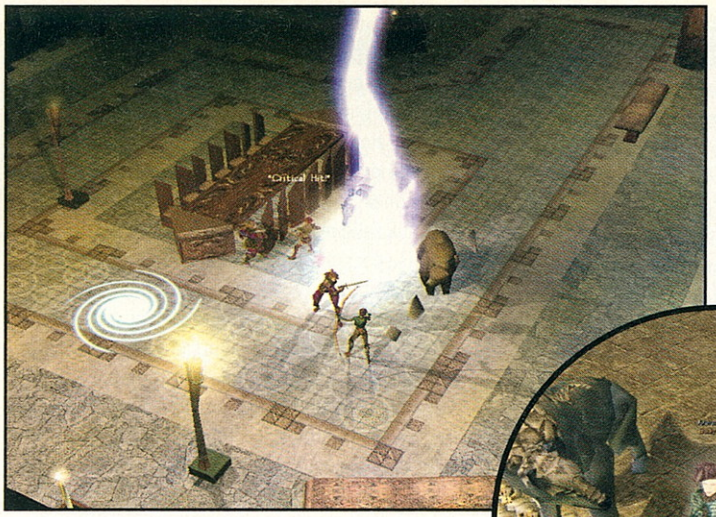


egyjátékos módot, hogy ne legyen szükség annyiféle foglalkozású karakterre, hiszen más RPG-ben egy harcos mellé a megszerzett sebek gyógyításához például nem árt egy pap, a lezárt ládák és ajtók kinyitásához tolvaj szükségeltetik, jól jön egy mágus is a bénító és támadó varázslatokhoz, egy hátul íjászkodó Legolasról már nem is beszélve! Na itt mindezt két emberrel kell megoldanod, akik közül csak az egyiket irányítod teljes egészében. Esetleg varázsolhatsz magad mellé még egy háziállatot (mint Drizzt Do'Urden fekete párduca) de ehhez egyrészt ilyen tudású karaktert is kell indítanod, másrészt egy ilyen lény csak ütni tud...
OK, a multiplayer során mindennek nincs akkora jelentősége, hiszen itt emberi játékosok kalandoznak csapatokban, de a Bioware főoldalán végzett szavazás szerint (most néztem meg az egymilliós eladott példányszám mellett) a játékosok 60 százaléka még mindig egyedül szeret, vagy tud csak játszani! Szóval kedves Bioware, igazán kitalálhattatok/kidolgozhattatok volna nekünk, magányos farkasoknak *igazi* számítógépes társakat, mint a régi szép *balduros* időkben! Ez bizony így elég bukta☹...

Árnyjáték és szimfónia

Evezzünk egy kicsit kellemesebb vizekre. A játék grafikája például egész látványos, és néhány igazán fantasztikus megoldást is találunk benne. Az egyik ilyen a „valós idejű árnyak" használata: van ilyen például a *Morrowind*ben is (még állítgatni is lehet...), de ott csak bohóckodásnak tűnik az egész, annyira bugos, itt viszont tényleg tökéletes. Ha karakterünk fáklyát hord a kezében, akkor a megvilágított tereptárgyak a falakon táncoló árnyakat vetnek, amelyek aszerint változnak, hogy merre haladunk a fényforrással. Nagyon szép részletesek a textúrák is, és ha megfelelő 3D-s kártyád van, akkor a bump mapping effektnek köszönhetően a felületek érdesnek tűnnek. Egy kicsit többféle „tapéta" viszont nem ártott volna (összesen tíz van), mert a helyszínek hosszú távon eléggé hasonlítanak egymásra. Sajnos, mint a *Warcraft III*-nál, az évekig elhúzódó fejlesztés miatt itt is elég alacsony a PC-k, NPC-k és szörnyek poligonszáma, és emiatt elég darabosnak tűnnek. Ezt ellensúlyozza egy kicsit az a tény, hogy a különféle páncélokat magunkra öltve, azok mind máshogy néznek ki hősünk testén. A 3D-s modellek is aránylag változatosak (olyan *Baldur's Gate II* szintűek), viszont az arcukhoz nem ártott volna több kis festett artwork, mert ezek túl sokszor ismétlődnek. (Igazság szerint mindegyiküknek különbözniük kellene, nem olyan nagy technikai kaland annyi képecskét berakni, ahány NPC van a játékban...)
Az oktató részben egy jóember elmagyarázza a háromféle kameranézetet – igazság szerint én az alapból használt „top down" típusúval teljesen elégedett voltam, és feleslegesnek éreztem a többit (egyetlenegyszer sem kapcsoltam át másikra), de persze nem mindenki van így ezzel. A forgatható motornak és az el-eltünedező falaknak köszönhetően emberünk sohasem vész el környezetében, és nagyon ritkán fordult elő, hogy valahová beragadtam.
Gondolom, sokatokat érdekel még a gépigény. A mostanában feltuningolt masinámon persze tökéletesen futott a Neverwinter, de állítólag még egy TNT2-vel felszerelt középkategóriás PIII 800-asnak sem üli meg a gyomrát, úgyhogy annak sem kell a kardjába dőlnie, aki nem atomerőművet tart a szobájában.
A játék audió része és zenéje még a grafikánál is sokkal ütősebb. A talpalávalót a *Dungeon Siege* és *Morrowind* után ismét Jeremy Soule szolgáltatja (lassan minden valamirevaló RPG-ben az ő munkáit lehet hallani ☺), és a mester profi, mint mindig.
A muzsika dinamikusan követi az eseményeket: ha harcba keveredünk, akkor mindig pattogóssá és drámaivá válik. A játék emellett profi módon támogatja a 3D-s hangkártyákat is, és ha négy vagy több hangfalunk van (elől, hátul vagy esetleg oldalt is) akkor tökéletesen be tudjuk tájolni, hogy merről támadnak a monszták. Emellett, ha fülelünk, szinte mindennek külön hangja van: a szörnyek hörögnek, az állodogáló emberek





beszélgetnek, messziről keserves nyögéseket, sírást lehet hallani, a kikötőben hullámok csapkodnak és így tovább.

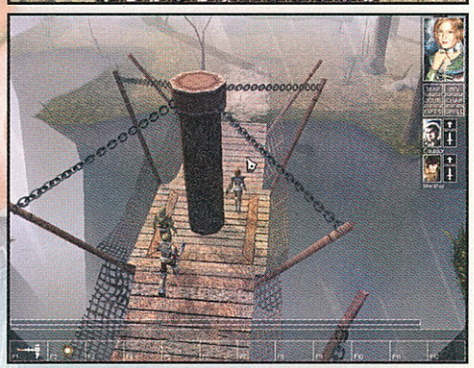
Antrax nincs Kardparton, de ez is olyasmi...

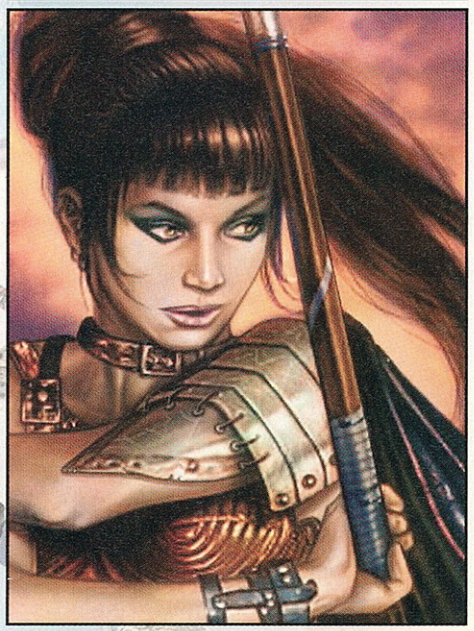
Mivel e sorok írásakor már egymillió példányt adtak el a játékból (kb. másfél hete jelent meg, úgyhogy enyhén szólva sikeres...), hamarosan valószínűleg különféle modok tömkelege lepi majd el az internetet, viszont addig meg kell elégednünk a főjáték sztorijával. Ugyan nem fedeztünk fel egy új Tolkient, de – néhány vaskos klisétől eltekintve – egész érdekes mesével van dolgunk. A történet szerint Neverwinterben, „Észak ékkövében" járunk, ahol az emberek boldogan éldegéltek, amíg meg nem haltak, a gond csak az, hogy ez elég gyorsan és tömeges arányban következett be, ugyanis egy csúnya, gyógyíthatatlan vírus ütötte fel a fejét a városban. A probléma megoldásával egy gyönyörű lovaghölgyet, Aribeth-t, magas rangú kedvesét és Helm isten főpapját bízzák meg. Aribeth gyorsan kideríti, hogy négy különböző lény testéből lehetne ellenszert nyerni. A dögvész azonban gyorsan terjed, és kiirtotta a városban élő bajnokok zömét is, ezért a hölgy újoncokat keres. Itt jövünk be mi a képbe, mint egyike az ígéretes, kezdő hősöknek. Amikor az Akadémiára kerülünk, azonnal helyt kell állnunk, mert ismeretlenek jutnak be mágikus úton az épületbe, hogy elrabolják a négy lényt, és megöljék Aribeth-t. A mi feladatunk, ha elvállaljuk, hogy megkeressük a merénylettől megijedt és szétszéledt lényeket Neverwinter városának négy különböző negyedében.

A főküldetések mellett persze újabb és újabb mellékmissziókat kaphatunk, amelyek többé-kevésbé, – vagy egyáltalán nem – kötődnek a lények felkutatásához. A feladatok általában elég érdekesek (szerencsére kevés „keresd meg az elveszett kiscicám"-féle idétlenséggel találkozunk), viszont időnként sajnos szerkesztési problémák rontják az összképet. Előfordult ugyanis, hogy egy megkeresendő személyt vagy tárgyat csak úgy tudtam megtalálni, hogy még nem indítottam be a hozzájuk vezető eseményeket (például nem beszéltem az őket kereső emberekkel), viszont a naplóba úgy került be, mintha már ez megtörtént volna. Bár utána hamar felfedeztem, miről vagy kiről van szó, ez az ügyetlenség valahogy mégis rontotta a beleélést.

A másik illúzióromboló húzás a játék kezdő szakaszában ért. Már hozzászoktam a Morrowind zseniális bevezető részéhez, ahol a kezdő, oktató rész nagyon finoman vezetett bele a játékba, így itt kicsit mellbevágó volt, amikor a „training" emberek ilyen és ehhez hasonló mondatokkal üdvözöltek: „Szervusz játékos. Én vagyok az oktató. Most elmagyarázom neked a kameranézetek kezelését. Nyugodtan megnyomhatod a c gombot, nem lépsz ki ettől a párbeszédablakból." (És ezekből a párbeszédekből még van három vagy négy.) Megértem, hogy kell ez a tutorial, de valamilyen hangulatosabb megoldást igazán kiötölhettek volna a készítők.

Később szerencsére egyre érdekesebb lesz a sztori és a dinamikus és nagyszámú (bár túl könnyű...) harcnak köszönhetően egyre jobban bele tudunk merülni a játék sodrába. Neverwinter városát aránylag hangulatosra sikerült megtervezni, mindössze néhány irreális részlet zavart. Azt például még meg-





értem, hogy az Akadémia vagy egy kastély óriási, de egy takarító néninek (egyik NPC) talán nem kellett volna többszobás luxuslakást biztosítani. Egy kicsit az az érzésem, hogy az ilyen hanyagul átgondolt, megtervezett és összecsapott megoldások abból is eredeztethetőek, hogy a készítők túlságosan is a játék 3D-s tervezőprogram részére hagyatkoztak (amelynek persze minél egyszerűbbnek kellett lennie, hogy az egyszerű „civil" is kiismerje magát benne...), mert a *Baldur's Gate II*-ben szinte mindegyik hajlék profi módon emlékeztetett tulajdonosára. Emellett persze multiplayer módban kevésbé veszi észre az ilyen részleteket az ember, a Neverwinternél pedig talán egy kicsit túlságosan is a multira építenek...

Terített multi

Ezzel pedig el is érkeztünk a program többjátékos részéhez, amely a Neverwinter igazi erőssége. Míg a single-ben csak egyetlen főkaraktert és egy csatlóst irányíthatsz, a multi részben természetesen igazi csapatokat alkothatsz. A játszható DM bevezetésevalamint az a lehetőség, hogy egyszerre 64-en lehet nyomulni egy játékban, jól mutatja: a Neverwintert egyértelműen a nagyon erős többjátékos módra készítették. Úgy látszik, ezt ügyesen és alaposan sikerült kommunikálni, ugyanis alig másfél héttel a játék megjelenése után már több mint 4500-an vannak fent egyszerre a szervereken, amelyeket az „Akció", „Szerepjáték", „Közelharc" és hasonló elnevezésekkel illettek, így elvileg mindenki megtalálhatja a kedvére való játékstílust.
Jó hír, hogy a single-ben elmentett karaktereinket multiba is áthozhatjuk, az viszont rossz, hogy ezeket ettől kezdve a helyi szerveren menti el a játék, úgyhogy ha az operátor megunja a bulit, és többet nem akar foglalkozni a témával, akkor ha nem figyelünk, hősünk fejlődése ezzel el is veszett. Érdemes tehát a nehezen megszerzett tapasztalatot és fejlődést mindig elmenteni a saját gépre is...
A másik probléma, hogy az egyjátékos sztorin kívül egyelőre nem nagyon készültek el igazán jól kidolgozott modok, csak néhány PvP-térkép, aki viszont a single-t már végigvitte, az kicsit unalmasnak találhatja, hogy elölről kell kezdenie az egészet, csak multiban. (Annyira nem jó a sztori.) Reméljük, hogy a lelkes és tehetséges modgyártó Neverwinter-fanok hamarosan tömegével ontják magukból a custom sztorikat és térképeket.
Sajnos a szűk leadás miatt jómagam még nem tudtam belemerülni az online kalandokba, de a különféle fórumokat olvasgatva már sikerült leszűrnöm, hogy mi keseríti meg leginkább a multis játékot: igen, jól sejtitek, a lag. Még az amerikaiak is igen sokat szentségelnek, Európában pedig egyelőre szinte játszhatatlan a hivatalos multi. Természetesen LAN-on nincs ilyen probléma, de hát (még a munkahelyi – használható – gépeket is beleszámolva) sokkal több embernek van internetje, mint helyi hálózatos elérése. Szerencsére a játék megjelenése óta már két patchet is kihoztak, úgyhogy reménykedhetünk, hogy nem kell többet „lagziba mennünk." Azt pedig már megfogadtuk, hogy a lapleadás után Boe-vel, Szittyóval, Sammel és Malachittal és talán még másokkal is feltétlenül kipróbáljuk a multit, és ha tényleg összejön, akkor megosztjuk tapasztalatainkat Veletek is.

TIPP

- BALDUR'S GATE 2 96%
- MORROWIND 94%
- BALDUR'S GATE 91%
- ICEWIND DALE 90%
- NEVERWINTER NIGHTS 89%

Tényleg sosem lesz tél?

Kicsit gondban voltam a Neverwinter értékelésénél, mert a single rész egyértelműen gyengébb lett az olyan klasszisokkal összehasonlítva, mint a komplexebb, csapatorientáltabb *Baldur's Gate* sorozat, illetve az akció rész sem olyan jól kidolgozott és hangulatos, mint a *Dungeon Siege*-ben. Sajnos félelmeim abból a szempontból is beigazolódtak, hogy Neverwinter városa egy kicsit „modulszagú" lett: a *Baldur's Gate II* Athlathkája sokkal életszerűbb. Igaz, hogy a Bioware-nek ez az első 3D-s motort használó RPG-je, de ha már az új technológiáról beszélünk, akkor a *Dungeon Siege*-ben valahogy szintén „valósághűbb" volt az ábrázolt világ...
Ha csak a single-t nézném, akkor nem is 89, hanem olyan 82–84 százalékos értéket adtam volna a játékra, viszont a vérprofi multi, a „mesélés" lehetősége, illetve az Aurora toolset (a hozzá adott szerkesztőprogram) olyan lehetőségek tárházát kínálja, amelyeket eddig még egyetlen CRPG-nél sem tapasztaltunk! Amennyiben tényleg különféle NN modok öntik el majd a netet, és a Neverwinter multija Európában is lagmentes lesz, akkor a mostani értékhez képzeljetek még hozzá néhány százalékot!

Bad Sector

SZEREPJÁTÉK

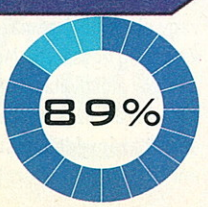
Neverwinter Nights
www.bioware.com

PRO
- szerkesztő, DM és főjáték egy csomagban!
- 64 játékos multi, mesélővel!

KONTRA
- csak egy teljes értékű karaktered lehet
- túl könnyű harcok
- nem elég kiforrott single

HARDVER
Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, TNT2-es videokártya

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG



Kapooki Games

LORGAINE: THE BLACK STANDARD

AZ ÍR MITOLÓGIA SÖTÉT OLDALA

KATEGÓRIA: tömeges multiplayer stratégia KÖRNYEZET: ír mitológia NEHÉZSÉG: közepes ÚJRAJÁTSZANÁD-E: újra és újra MULTI LEHETŐSÉGEK: fejlettek

Aki eddig azt hitték az írekről, hogy jó a sörük, gyönyörű az ország, rengeteg a romtemplom és vár, szinte minden nő vörös és szeplős, a válogatottjuk jól küzd fociban, azok nem tévedtek. Azt azonban kihagyták a képből, hogy az ír és kelta mitológia talán az egyik legizgalmasabb a világon: köztudomású, hogy a fantasy szerepjátékok világainak jó része, sőt maga A gyűrűk ura is ebből fejlődött ki. Most pedig itt az ír mítosz a gépemen! Jaj de jó!

Amikor először megláttam a Lorgaine-t, nagyon megörültem neki. Ugyanis az egyre több MMORPG világában végre jólesik látni egy olyan, tömegesen is játszható online játékot, amely alapvetően a stratégiára épül, nem az ügyességre vagy a nagyobb puskára. Második látásra azért megrettentem picit, mert a koncepció számomra eléggé idegen volt, szerencsére azonban elmúlt a szorongás. A helyszín Írország, valamikor a mítoszok ködébe veszve, ahol néhány hadsereg acsarkodik egymásra, hogy megszerezzék az egész területet. Amikor belépünk a játékba, mi is tagjai leszünk az egyik ilyen hadseregnek. S minél több csatát nyerünk, annál inkább előremozdítjuk országunk sorsát, azt, hogy melyik országrészeket kontrollálhatja.

Kétszáz Stonehenge az országban

Ha nem is Stonehenge, de valami hasonló. Ugyanis a játék lényege az ilyen, úgynevezett kőkörökben található arénákban harcolni, hiszen az istenek megtiltották a nagy csatákat, így egy adott oldalt támogató hősök az arénában küzdhetnek meg. (Ezeknek már akkor is volt levelező-rovatuk, ez a nem semmi!) A négy koncentrikus körből álló Aréna minden részében 20-20 hely található, így képzeljük el úgy, mint egy körkörös sakktáblát. A csata elején a kör két oldalán áll fel a hős, illetve 12 katonája, akik igen sokfélék lehetnek, rengeteg stratégiai opciót adva ezzel. A cél kettős: vagy elérni az ellen alapvonalát hősünkkel, mielőtt ő eljut a miénkhez, vagy minden emberét kiirtani, mielőtt ő tenné ugyanezt. Magyarán szó szerint ki kell sakkozni az ellenfelet egy körökre osztott stratégiai ütközetben. (Szittyó, gondolom, máris telepíti a Lorgaine-t!) Természetesen minden „bábunak" más tulajdonságai vannak (ahogy ez egy jó sakklónhoz illik). Eltérő lehet a mozgása, a sebzése vagy életeinek száma, ezzel rengeteg opciót hagyva. Eddig egyszerű? Most jön a móka. Ugyanis minden kör előtt választhatunk úgynevezett cumaiokat. Ezek mindenféle bónuszok, akár támadásra, akár védekezésre jók lehetnek (olyanok, mintha a harc mellett lenne extra mágiakör is).

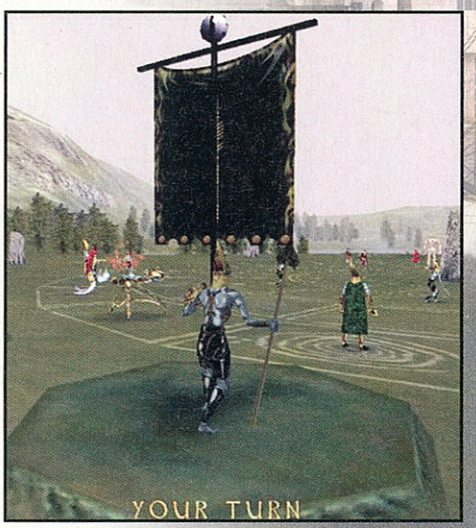
A stratégiai lehetőségek tárháza tehát tovább szélesedik, ugyanis ezek a cumaiok nemcsak sebezni tudnak, hanem mondjuk bizonyos ellenfeleket blokkolni a mozgásban, esetleg szabad köröket adni egyes lényeknek. Szóval érdemes ezeket jobban megismerni, mert hát meg lehet velük lepni magunkat. Ja és az ellent is.

Tömegek a Stonehengeknél

Eleddig nem derült ki, mitől multiplayer ez a buli. Attól, hogy a Te saját csapatod egy nagyobb hadsereg tagja, és Te küzdesz más csapatok ellen, akik ellenséges hadseregek tagjai. Ha legyőzöd őket, híres leszel: ezért kapsz lehetőséget, hogy csata után pótold az elesett harcosokat, gyógyulj satöbbi. Minél keményebb ellenfelet versz le, annál nagyobb lesz a hírneved: sőt, annál keményebb katonák állnak be hozzád. S ha a Tieitek kontrollálnak egy területet, akkor az a Te királyságodé, amelynek tagja vagy: a többi társulatnak sokat kell háborúznia, hogy visszaszerezz. S mindehhez hozzájárul, hogy a játék honlapján, a fórumokban máris szerveződnek a különböző klánok, sőt a Kapooki azt tervezi, hogy beszámolókat készít majd egyes csatákról, valahogy úgy, mint ahogy az újságok írnak a sakkmeccsekről. A tervek szerint lesznek NPC-k, akik majd tippeket adnak, ne adj' isten! segítséget két csata között. Kíváncsi vagyok, hogy a „sakkozgatáson" kívül lesznek-e sztori küldetések, esetleg a készítők által irányított speciális események, mert az nagyon feldobná ezt a játékot, ami így, hogy is mondjam, nem túl adrenalinnövelő. Ettől függetlenül újszerűsége dicséretes! S jó hír! Aki ki akarja próbálni a 30 napos ingyenes klienst, az megtalálja DVD változatunkon! FIGYELEM! Ez a játék csak online játszható!

Gyu

„Szó szerint ki kell sakkozni az ellenfelet egy körökre osztott stratégiai ütközetben"



Lorgaine: The Black Standard
www.lorgaine.com

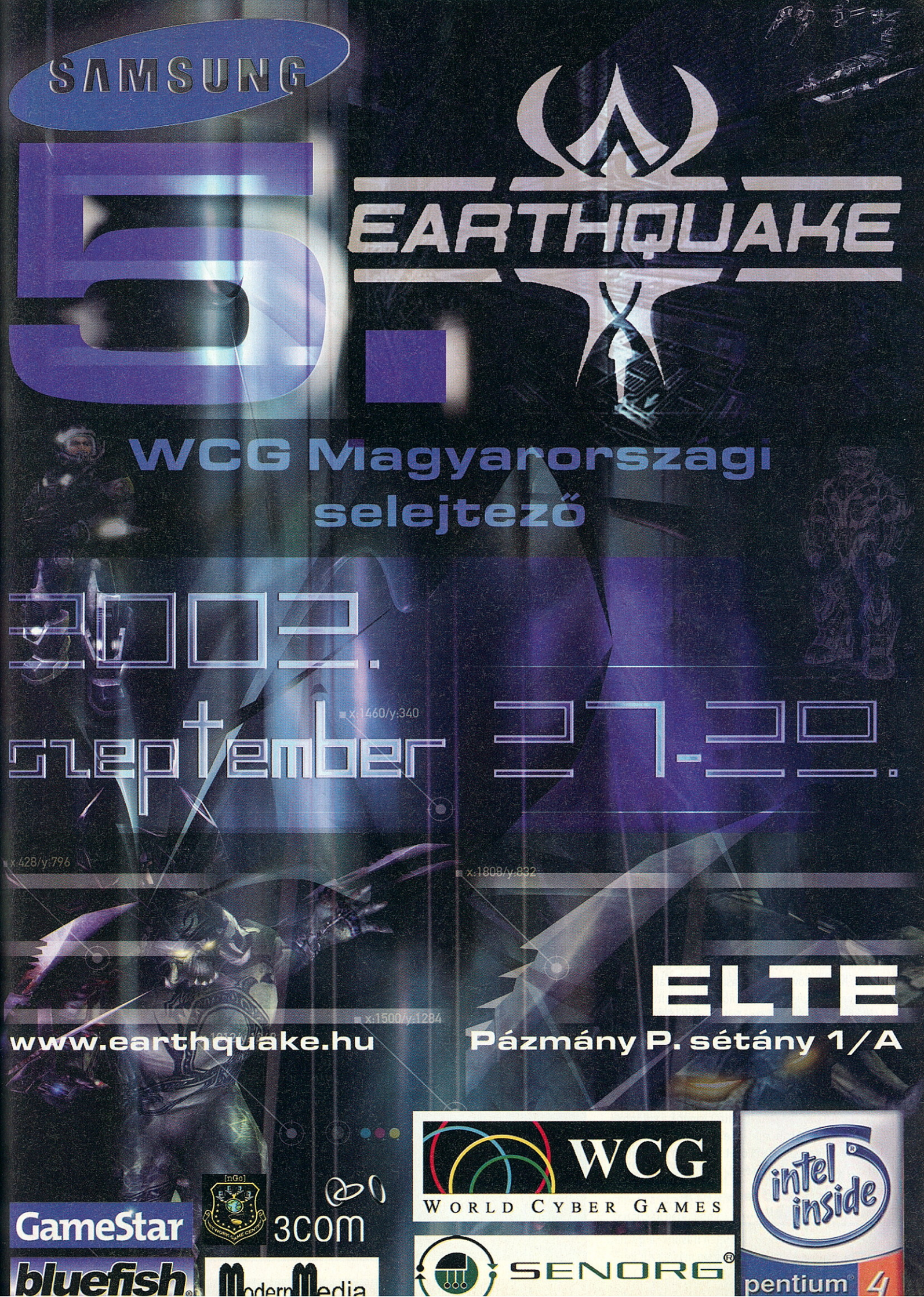
PRO
- újszerű ötlet
- ír mitológia
- csontstratégia (rajongóknak)

KONTRA
- csontstratégia (a többieknek)
- lassan bonyolódnak a dolgok

HARDVER
Pentium II 500 MHz, 64 MB RAM, 33,6-os modem

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

81%


SAMSUNG
5.
EARTHQUAKE
WCG Magyarországi
selejtező
2003.
szeptember 27-29.
ELTE
Pázmány P. sétány 1/A
www.earthquake.hu
GameStar
bluefish
3com
WCG
WORLD CYBER GAMES
SENORG
intel inside
pentium 4

Activision / Ravensoft

SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

„AMERIKÁBÓL JÖTTEM, MESTERSÉGEM CÍMERE: SZÉTFRÖCCSENT AGYVELŐ...”

KATEGÓRIA: FPS KÖRNYEZET: valós világ NEHÉZSÉG: közepes (állítható) ÚJRAJÁTSZANÁD-E: talán MULTI LEHETŐSÉGEK: vérprofik

Unod már a „vértelen” FPS-eket, ahol mindenki úgy nyaklik össze, mintha gyomorrontásban halt volna meg? Realizmusra vágysz? Szétrobbanó fejekre? Nyaki artériából spriccelő vérre? Leszakadó karokra? A földön fél lábon, vértócsában üvöltve kúszó ellenséges katonák és terroristák látványára? *(Bad Sector! Pszichológus látott már ebben a hónapban? – Boe ☺)* Akkor a SOF II pont neked készült! A béta-teszt után a kérdés már számunkra is csak annyi maradt, hogy minden egyéb téren is (játékmenet, történet, és így tovább) maradandót alkottak-e a Ravensoft főmágusai, vagy csak egy újabb, szabványos FPS-ről van-e szó...

Kicsit eltér a holló emblémájú Ravensoft cég karrierje a megszokottól, hiszen nem üstökösként robbant be egy mindent taroló játékkal a köztudatba, hanem eleinte elég sikertelen (bár nem rossz) Quake-motoros külső és belső nézetes akciójátékokkal (*Hexen II*, *Heretic II* stb.) és Quake-küldetéslemezekkel dicsekedhetett csak. Az igazi áttörést a 2000-ben megjelent *Soldier of Fortune* jelentette, amely a már akkoriban kifulladó FPS műfajához képest hatalmas sikert aratott. Ezt igen nagy részben elképesztően brutális játékmenetének köszönhette: még a Quake-klónokban sem volt megszokott az a fajta pisztollyal és shotgunnal végrehajtható „szétdarabolós” vérengzés, amellyel még a texasi láncfűrészes gyilkos is elégedett lenne...

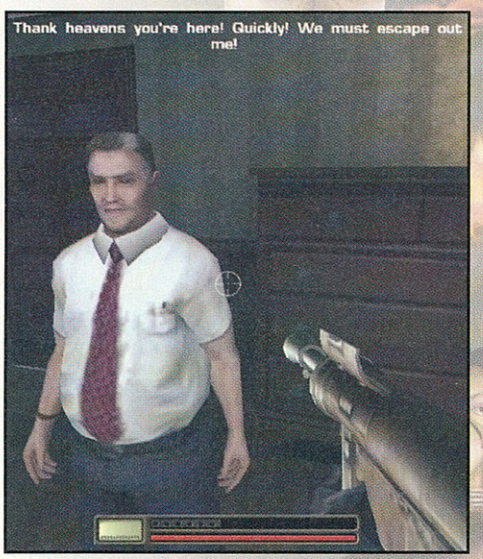
„A SOF II szétdarabolós vérengzéseivel még a texasi láncfűrészes gyilkos is elégedett lenne...”

A SOF 1 brutalitása rengeteg vitát és polémiát váltott ki (amely persze csak a Ravensoft malmára hajtotta a vizet...), de azt a hozzáértők közül mindenki elismerte, hogy a készítők nemcsak a Quake 2 motorjából hozták ki akkor a maximumot, hanem a program a kommandós FPS-ek közül is kiemelkedett helyenként taktikusabb játékmenetének köszönhetően. A Ravensoft azonban nem ült a babérjain, hanem következő húzásaként a cég alkalmazta elsőnek a *Quake III: Arena* motorját a szintén nagy sikert aratott, remek *Star Trek Voyager: Elite Force*-ban. Egy kis pihenés után aztán gőzerővel estek neki a nemrég megjelent, kiváló *Jedi Outcast*nak, amely az *X-Wing: Alliance* mellett a valaha elkészült legjobb Star Wars-játék.

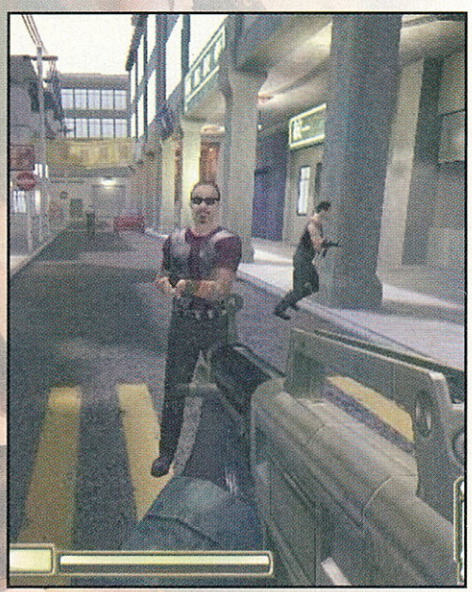
Mindegyik ravensoftos programnál látszik, hogy a programozók kívülről-belülről ismerik a különféle Quake-motorokban rejlő lehetőségeket, ezért végül is nem csoda, hogy az id őket bízta meg a „szentséges” Quake IV elkészítésével.

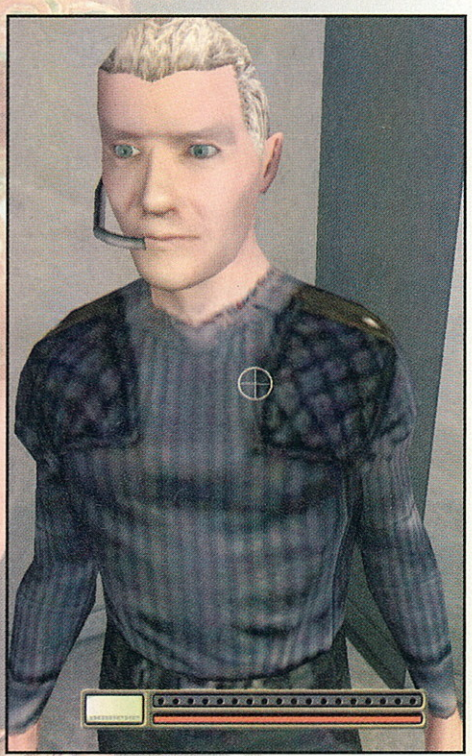
Egy kicsit Bond, egy kicsit Steven Szagálló...

De egyelőre maradjunk csak jelen írásunk tárgyánál, a John Mullins kalandjait immáron másodszor bemutató Soldier of Fortune II-nél... Vietnámi veterán és zsoldos katona hősünk ezúttal is a „Shop” nevű, titkos antiterrorista kormányszervezetnek dolgozik. Mint a 007-es ügynök kalandjait bemutató filmeknél, itt is mindössze ennyi (tehát a főszereplő személye és az őt alkalmazó szervezet) az előző részhez való kötődés. Maga a játék sztorija is sokkal „James Bond-osabb”: hősünknek ezúttal egy terrorista csoportosulás után kell a világ legegzotikusabb tájain nyomoznia, akik az Egyesült Államokra akarnak szabadítani egy biofegyverként használt halálos vírust. (Nem, nem antrax, de majdnem ☺.) Sajnos azért nincs szó arról, hogy a sztori színvonala is a James Bond-mozik vagy akár a No One Lives Forever szintjén lenne: elég sablonos és unalmas krimivel van dolgunk, sok helyről visszaköszönő átvezető jelenetekkel. A történet ugyan nem elviselhetetlenül gagyi, de valamilyen jobb írót igazán beszerezhettek volna a készítők.



A játék elején egy „visszaemlékezéses” küldetésben, a '89-es Prágában találjuk magunkat (á la Goldeneye...), és egy emigrálni próbáló tudóst kell kimenekítenünk. Később visszatérünk a jelenbe (jópofa, hogy a készítők egy kicsit „előreállították az órát”: 2002 novemberében járunk ☺), és olyan egzotikus helyszíneken kell küldetéseket végrehajtanunk, mint Kolumbia, Hongkong, Kamcsatka sőt még egy Tampa Bay felé tartó hajó fedélzetén is. Ez elég változatos környezetet jelent, és bár kicsit többféle tereppel is lehetne dolgunk, elég ügyesen





alakították ki a különféle épületeken belül és kívül játszódó akciót, úgyhogy a játéknak ez a része nem egyhangú.

A béta-tesztben már említettem: egy kicsit zavart, hogy egyes helyszínek (például Prága) nemcsak teljesen kihaltak, de még különféle, az országhoz kötődő plakátok és feliratok is hiányoztak, amelyek nemcsak feldobták volna a hosszú távon néha kicsit egyhangú akciókat, hanem sokkal élethűebbé is válhatott volna tőlük a játék. Sajnos a végső verzió ezen a téren nem különbözik a bétától: Prága például továbbra is akár egy dél-bronxi külváros is lehetne. Más helyszíneken legalább *valamilyen* szinten törekedtek a készítők a valószerűségre: Hongkongban például gyalogos civilek járkálnak az utcán, ezek viszont iszonyúan idétlenül viselkednek (lásd még: MI).

A Ravensoft egy kicsit jobban is eleresztette volna a fantáziáját, mert a pályák nagy része már rendkívül „agyonhasznált": oly sok akciójátékban volt már „hóeséses orosz katonai bázis" vagy „ládákkal teli raktárhajó" – miért nem tudnak egy kicsit eredetibb terepeket találni az FPS-készítők☹? Szerencsés kivételek azért itt is vannak: a hongkongi piac vagy a New York-i kórház végül is fantáziadúsabb helyszín, csak több ilyen kellene...

Itt érdemes még megemlíteni a játék remek újítását, a „véletlenszerű küldetésgenerálót" is, amellyel a főjáték végigjátszása után is bármilyen pályát, feladatot és szituációt kialakíthatunk magunknak. Ilyen FPS-ben még tényleg nem volt...

Egyszemélyes Terminátor

Mint minden valamirevaló FPS-ben, a SOF II-ben is az ellenséges terroristák, maffiózók, katonák egész kis hadserege szabadul ránk: nekem úgy tűnt, hogy az eddigi két etalonnál, a *Medal of Honor*nál és a *Return to Castle Wolfenstein*nél is nagyobb számú a likvidálandó rosszarcúak hada. Ez bizony nagyon derék, az viszont sokkal kevésbé, hogy a gép „csal", ugyanis gyakran előfordult, hogy amikor egy zárt terepet kitisztítottam, akkor olyan helyről „születtek" újabb rosszfiúk, ahonnan elvileg lehetetlen lett volna, mert nem volt semmilyen ajtó vagy egyéb átjáró. Ez nagyon sok bosszúságot okozott, és kifejezetten igazságtalannak is éreztem, úgyhogy két mínuszpontot kapott emiatt a játék...

Pozitívum viszont, hogy – mint például a *Medal of Honor*ban – itt is felváltják a színtiszta FPS-részeket olyan jelenetek, ahol egy száguldozó teherautó hátsó részében vagy egy repkedő helikopter oldalában, leszögezett géppuskával irthatjuk az ellen tömegeit. Ilyen fegyverekkel egyébként gyalogosan is találkozhatunk, és a legtöbbször ki is kell használnunk, hogy megállítsuk vele az ellen nagyobb rohamát. A bétához képest újdonság, hogy a gyilkos akciórészeket lopakodós küldetések is felváltják (á la *No One Lives Forever*...), ahol a sikerhez ajánlott vagy kötelező a „diszkréció". Ilyenkor érdemesebb hangtompítós pisztollyal pukkangatva vagy kést hajigálva nyomulni, különben a lövéseket meghallják a terroristák. A fegyverek amúgy nagyon jól ki vannak dolgozva, és külön jó pont, hogy a „Shop"-ba visszatérve, a küldetések zöméhez mi magunk szabhatjuk meg, hogy mit viszünk magunkkal. Elégedetten konstatáltam, hogy a Logitech Immerson-ös egeremet ez a játék is támogatja, és tökéletes élethűséggel, mindig pontosan úgy „mocorog", ahogy az adott mordálynak vissza kell ütnie. A játékon belül egyébként be lehet állítani, hogy a fegyver tűzerejéhez képest mennyire ránduljon el a cső: emiatt eleinte elég nehezen tudtam a célirányzékot tartani, de később hozzászoktam, és így sokkal reálisabbá vált a játék, úgyhogy végül is megéri...

- MEDAL OF HONOR 96%
- RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN 95%
- SOLDIER OF FORTUNE 92%
- ALIENS VS PREDATOR 90%
- SOLDIER OF FORTUNE II 88%

AKCIÓ

IQ-teszt terroristáknak

A SOF II legnagyobb erőssége egyértelműen maga a harc. Ezt részben annak köszönheti, hogy az első részhez képest sokat javítottak a mesterséges intelligencián. A rosszfiúk végre nemcsak mennek előre, mint a barom: még a legalacsonyabb szinten is fák, falak, a vegetáció vagy egyéb akadályok mögé rejtőznek, hogy aztán ki-kihajolva lőjenek, vagy gránátot hajítsanak ránk. Amikor társaik ott vannak a közelben, akkor odahívják őket, viszont ha egyedül vannak, akkor néha megpróbálnak elmenekülni. Végre-valahára a lövésekre is felfigyelnek, és arra is, ha társaik összeesnek, és nem képzelik azt, hogy csak másnaposak, mint a régebbi FPS-ekben. Sajnos az MI most sem tökéletes... Az ellenséges terroristák például néha a saját társaik közé dobják a gránátokat, ha azok hősünk és az elkövető közé kerülnek. Mások ostobán rohangálnak fel-alá, ha kilőttük a kezükből mordályukat. Ilyenek egyébként a ritkán szereplő járókelők is, akik óriási tehetséggel mindig a tűzvonalunkba szaladnak bele, hogy aztán egy véletlen lövés mi-

Az androidokat is lelövik, ugye?

Még a SOF II-interjúban kérdeztem anno, hogyan forgalmazzák majd a játékot olyan országokban, mint például Németország, ahol az erőszakos játékokat többé-kevésbé tiltják? Kenn Hoestra akkor még semmi konkrétumot nem tudott mondani, de testvérlapunkban, a német GS-ben elég mellbevágó „választ" láthattunk... Ebben a verzióban ugyanis az összes ellenség zöldfejű android, s ezeket ugye politikailag korrekt lemészárolni... Elég bukta...

att mi is büntetésből elpatkoljunk. A készítők emellett valószínűleg zseniális húzásnak szánták, hogy egyes járókelők felkapják az elejtett fegyvereket, viszont ennek szerintem minimális az esélye, hiszen ki az a hülye civil (hacsak nem öngyilkos hajlamú) aki egy parázs tűzpárbaj során puskát ragad. Ráadásul legtöbbször nem is használják, úgyhogy tényleg csak arra jók, hogy a terroristákkal keverje össze, és emiatt lője le őket véletlenül az ember...

Sebésznek készülsz? Játssz a SOF II-vel☺!

Itt az ideje, hogy áttérjünk a játék egyértelműen legkirályabb részére, amellyel a készítők tényleg kiütik a konkurenciát: nevezetesen a grafikára. Látszik, hogy a Ravensoft jobban ért a *Quake III Arena* grafikájához, mint talán az id maga, mert olyan dolgokat hozott ki belőle, amelyhez foghatót eddig még nem láttunk. A legtöbb pálya hatalmas külső részekből áll, amelyekről töltögetés nélkül juthatunk a különféle épületek belsejébe, és itt végre kellően változatos és jól kidolgozott a falak textúrája is, nem úgy, mint a *Jedi Outcast*nál. Szerencsére rengeteg dolgot lehet állítgatni, úgyhogy a – relatíve – gyengébb kártyával rendelkezőknek sem kell a kardjukba dőlniük.

Természetesen az igazi ász a GHOUL 2 rendszer. Minden egyes karakter teste különféle „zónákra" van felosztva, amelyek különbözőképpen reagálnak, ha beléjük lövünk. Egy jól eltalált fejlövéssel szinte mindenkit azonnal a terroristák örök vadászmezejére zavarhatunk (ha közvetlen közelről, puskával tesszük ezt, akkor azonnal lerobban a fejük), de leszedhetjük a (fegyvert tartó) karjukat vagy a lábukat is. Ilyen sérülésektől természetesen már elmegy a harci kedvük, de ha csak simán kilőjük a kezükből a mordályt, akkor még megpróbálnak másikat találni a kis butusok, úgyhogy nem érdemes „kegyesnek" lenni☺...

A különféle karakterek kidolgozása is nagyon jó – egyetlen nagyobb bakit követtek csak el a készítők: sajnos a szemük eléggé élettelenül fixálódik valahova a távolba vesző messzeségbe, ez pedig nagyon kiábrándító a párbeszédek és az átvezető jelenetek során.

Szerencsére a hangok terén nincs semmi probléma: a rendkívül változatos fegyverek tökéletes élethűséggel „ugatnak", és a különféle felületeken másféleképpen csapódnak vissza. Emellett a SOF II támogatja a 3D-s hangkártyákat, köztük a Sound Blaster vadonatúj Audigyjét is, úgyhogy akinek ilyenje van, annak most virulhat a feje ☺.

Felbéreljük?

Azt hiszem, kiderült a cikkből, hogy bár nagyon tetszett a SOF II, nem vagyok vele maradéktalanul elégedett... Az eddigi panaszaim (unalmas, sablonos sztori és helyszínek stb.) mellett elég bosszantóak voltak a különféle bugok is. Az akció részek során például az is előfordult, hogy egy lábnélküli torzó a levegőben lógva lassan előredőlt, máskor meg egy lerobbant fejű ember ordibált, mint a fába szorul féreg. Pedig fej és száj nélkül elég nehéz rikoltozni... Kicsit gizda dolog az is, hogy állandóan lefagyott a játék az ATI Radeon 8500-as kártyámon, míg rá nem jöttem arra, hogy valamelyik almenüben az öt kapcsoló közül az egyiket be kell állítani...

Ezek azok a negatívumok, amelyek miatt a SOF II „csak" egy nagyon profi FPS marad, és nem válik olyan klasszikussá, amelyről még évek múlva is beszélni fogunk, mint például a *Medal of Honor*.

Bad Sector

Soldier of Fortune II

www.ravensoft.com

PRO
- GHOUL 2 „szétdarabolós" technológia
- kiváló grafika

KONTRA
- sablonos sztori és helyszínek
- sokféle bug és ügyetlenség

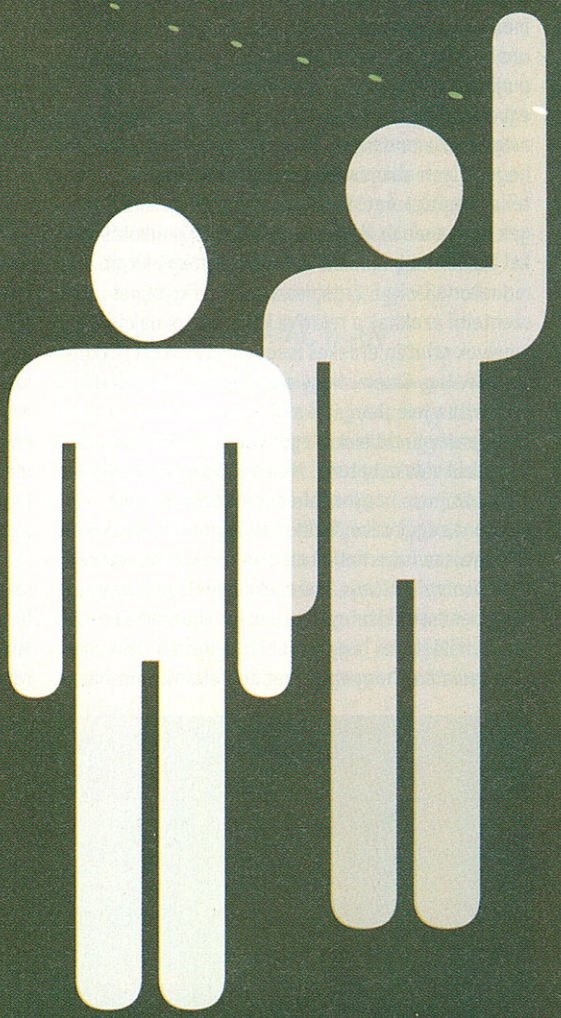
HARDVER
Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, 16 MB-os 3D-s videokártya

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

88%

Előfizetői Akció

Már Előfizető: Helló! Játszani jöttem, itt kell fizetni?
Portás: Álljon meg a menet! Nem vagy te GameStar-előfizető véletlenül?
ME: De miért?
Portás: Hiszen akkor kaptál 15 óra ingyenes internet-, illetve játékidőt!
ME: Ez egyszerűen remek!



Ha augusztus 16-ig egy évre előfizetsz a GameStarra, ajándékba kapsz 15 óra játék-, illetve internetidőt a Gameland játékklubban (Chili Művelődési Központ, Bp., XX. Baross u. 55.)

Előfizetőink ezt a lehetőséget a címükre kipostázott tagsági kártyával vehetik igénybe a Gameland játékklubban. Az akció – a sorsoláshoz szükséges adatok feldolgozhatósága miatt – csak azon új és megújító előfizetőinkre vonatkozik, akik az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.-nél fizetnek elő!

Rage Games

MOBILE FORCES

GÉPESÍTETT GYALOGSÁG

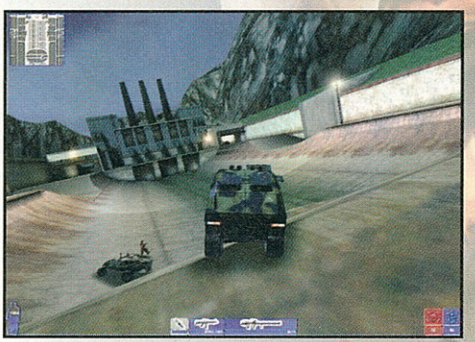
KATEGÓRIA: csapatjátékos FPS KÖRNYEZET: napjaink NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen MULTI LEHETŐSÉGEK: fejlettek

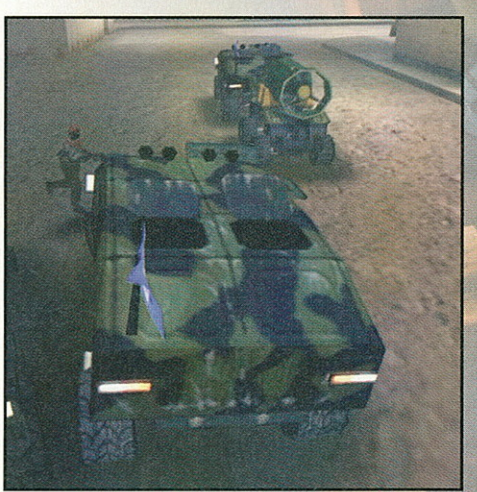
A hatalmas FPS-mánia közepette néha-néha feltűnik egy-egy alkotás, amelyről elsőre azt gondolnánk, hogy hihetetlen nagy siker lesz. Hasonló sorsra jutott a Medal of Honor, amelyet ugyan nagyon sokan játszanak, mégsem lett átütő siker... legalábbis nem akkora, mint a Quake 3 vagy az Unreal Tournament. Hogy ennek mi az oka? Ki tudja. A lényeg, hogy elkészült végre a Mobil Forces, amely ismét ad valami újat, valami egészen izgalmas adalékot!

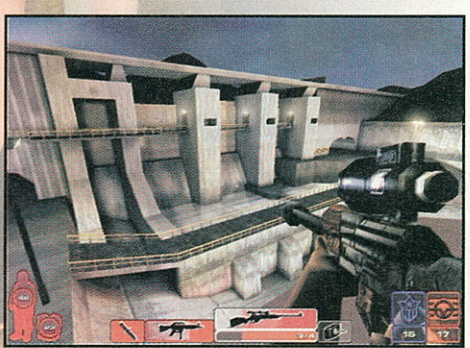
Ma az egyik legkedveltebb és talán a legjobban futtatott stílus az FPS (vagy más néven belső nézetes lövöldözős játék). A készítőkre nagy felelősség hárul, hiszen nem kisebb feladatuk van, mint hogy valami egészen újat hozzanak ki ebből a már igencsak körbejárt témából. Sajnálatos módon sok esetben csak unalmas klónokat kapunk, amelyekről egyetlen pillanat alatt meg lehet mondani, hogy milyen alkotásokból vették át az ötleteket. A nagyobb, neves cégek mostanában folyamatosan háborús alkotásokkal lepnek meg minket, ami már kezd egy kicsit monotonná válni. Érdemes azonban figyelmet szentelni azoknak a relatíve kis csapatoknak is, amelyek szintén érdekes megvalósításokkal rukkolnak elő. Úgy érzem, hogy a Rage Games egy újabb színt vitt a jelenkor játékaiba.

„Úgy érzem, hogy a Rage Games új színt vitt a jelenkor játékaiba"

A program elindításakor egy- vagy többjátékos módok közül választhatunk. Mindkettőben elegendő a kihívás, nem nagyon lehet unatkozni. Érdemes először az egyjátékos módot végigvinni, mert akkor fokozatosan ismerhetjük meg a pályákat, és lesz célunk küzdeni. Először a terepek nagy része le van zárva, és csak akkor nyúlhatunk ezekhez, ha a korábbi „küldetések" egy részét teljesítettük. Mindig meg van adva, hogy egy új terület feltárásához hány pontot kell szereznünk (az egyes módok megoldásáért lehet egy-egy pontot kapni). Nincs megszabva semmiféle sorrend, vagyis bármely „nyitott" terepen nyomulhatunk, akármelyik módban. A lényeg, hogy mi nyerjünk, vagyis pontot szerezzünk. Természetesen, mint minden valamirevaló FPS játékban, itt is megvannak az örök favorit játéktípusok. A deathmatch, squad deathmatch (vagy ismertebb nevén team deathmatch), valamint a capture the flag is jelen van. Ezekről nem érdemes külön szót ejteni, mivel semmit sem újítottak rajtuk. Sokkal érdekesebbek viszont a Captains, a Holdout, a Detonation, a Safecracker, valamint a Trailer módok. Nézzük szépen sorjában! A Captainsnél, akárcsak sok más, hasonló típusú játéknál, két csapatot kell alkotni. Jelen esetben mindkettőnek megvan a maga kapitánya. A feladat, hogy ezt a célszemélyt elkapjuk és likvidáljuk. Ha más ellenfelet ölünk meg, azért nem jár külön pont. Érdemes tehát mindig elbújnia annak, aki éppen a kapitány titulust kapta. A Holdout nagyon hasonlít az *UT*-ben már megismert Dominationhöz, amelyben a pályán elhelyezett objektumot kell elfoglalniuk a csapatoknak. Mindaddig gyűlnek a pontok, amíg meg tudjuk védeni a területet. Amint gyengül a védelem, fordul a kocka, és újra meg kell szereznünk a helyet. A harc egy megadott pont eléréséig folytatódik. A Detonation már jóval nehezebb csatákat ígér. Lényegében arról van szó, hogy meg kell szereznünk a pályán véletlenszerűen elhelyezett detonációs kulcsokat, majd azokat eljuttatva az ellenséges bázisra, aktiválni kell a bombát. Persze kettőn áll a vásár, vigyáznunk kell, hogy ha egyszer megszereztük a kulcsot, nehogy elvegyék tőlünk. A Safecracker szintén érdekes kis lehetőség. Mindkét csapat bázisán található egy páncélszekrény. Ebből némi pénzmagot kell ellopnunk és







„hazavinnünk". Egyszer mi támadunk, másszor pedig a saját tulajdonunkat védelmezzük. A páncélszekrényt gyakorlatilag szét kell lőnünk a rendelkezésre álló fegyverek bármelyikével. Kicsit mókásan hat, amikor öten odarohannak a széfhez, és jó néhány késszúrással tönkreteszik azt... Ez a mód sokkal egyszerűbb, mint amilyennek első játékra tűnik, ám ha már 16-an vannak a csapatban, akkor bizony komoly ellenállásba ütközhetünk. Végül pedig itt van a Trailer. A pálya egy fix pontján (hozzávetőlegesen egyenlő távolságra a két bázistól) megjelenik egy jármű, amely egy elég nagy bombát vonszol maga után. Ezt kell megszereznünk, majd az ellenfél bázisának közepére vinnünk. Ha egyszer aktiváltuk a robbanóeszközt, már semmi sem menti meg az ellent a pusztulástól. Nehézségtől függően meg van adva, hogy hányszor kell eljátszanunk ugyanezt az akciót...

Amikor megkezdjük a harcot, legelőször ki kell választanunk, hogy milyen fegyverzettel indulunk csatába. Mivel a pályákon nincsenek eldobált puskák, egészségügyi csomagok, nagyon meg kell gondolnunk a választásunkat. Természetesen nem csatolhatunk minden pusztító fegyvert magunkra, mindennek megvan a maga súlya, ereje. A legbrutálisabb fegyver a rakétavető, a leggyengébb pedig a sima pisztoly. Mindegyikkel lehet boldogulni, de a járművek megsemmisítésére értelemszerűen a legnagyobbat kell választani.

Néhány elnézhető apróság

A játék folyamán hamar rájön az ember, hogy a rendelkezésre álló járművek alapvetően meghatározzák az egyes terepekre kioszthatót stratégiát. Mivel minden egyes pálya – a lehetőségekhez képest – eléggé nagyra sikeredett, gyalogszerrel túl sokáig tart egyik helyről a másikra átérni. De hát ott vannak a verdák... Ezek a katonai járgányok azonban nem mindig úgy viselkednek, ahogy azt mi szeretnénk. A fizika ugyan viszonylag elfogadható, autónk mégis inkább úgy viselkedik, mintha gumírozott terepen haladnánk. A játék megkezdésekor érdemes gyakorolgatni kicsit, amíg az ember megszokja az irányítást. Akció közben úgyis rengeteg hatás alatt leszünk (hiszen lőnek ránk, megpróbálnak leszorítani, és így tovább). Legtöbbször az is ront az élményen, ha mondjuk egy buggie-val grasszálunk a terepen, és a megjelenő ellenfélen egyszerűen áthajtunk (így ugyan rögvest meghal az illető, a játék viszont túl egyszerűvé válik). Ez természetesen velünk is megeshet, úgyhogy érdemes vigyázni. Ha már úgyis el akarunk ütni valakit, érdemes a „becsapódás" előtt kiugrani a járgányból, hiszen amíg a célszemély azzal lesz elfoglalva, hogy elkerülje a gázolást, nyugodt lélekkel lőhetünk rá! Itt jegyzem meg, hogy teljesen mindegy, mekkora sebességnél ugrunk ki, egy karcolás sem lesz rajtunk (ez egy olyan hiba, amit szerintem hamarosan orvosolni fognak... legalábbis remélem). A négy különféle típusú katonai szállítóeszköz mindegyike fel tud ugyan borulni, ám kis idő után talpra állnak. Ez nagyon nem tetszett, mert amíg ez elmegy egy mókás autós programban (pl. Insane), addig egy ilyen akciójátékban kifejezetten idegesítő. Az is érdekes dolog, hogy ezek a gépek nemes egyszerűséggel újratermelődnek (egyes pályákon egy elsuhanó repülő hangja hallatszik, azt az érzetet keltve, hogy mégsem isteni közbeavatkozásra került ide a szerkezet). Persze, ha figyelembe vesszük, hogy mennyire sérülékenyek, és milyen hamar tönkre lehet tenni őket, a játék első 3-4 percében az összeset eltüntetnénk, és jöhetne a gyalogmenet...

Az alapjátékban számítógépes ellenfelek ellen kell küzdenünk, a rendelkezésre álló módok bármelyikében. A mesterséges intelligencia jelen esetben teljesen megegyezik azzal, amelyet sokan az *Unreal Tournament*nél megismerhettek. Ez csupán annyit jelent, hogy haladó akciómániákusoknak néhány napos játék után semmiféle nehézséget nem okoz majd a legnehezebb fokozatú ellen lenyomása sem. További problémát jelent, és sokszor előfordul, hogy gépi csapattársaink egyszerűen „beakadnak" valahova, és csak úgy tudnak továbbmenni, ha mondjuk hátba lőjük, vagy kicsit arrébb taszigáljuk egy céljárművel.

Azt is mondhatnám, hogy kihagyhatatlan

Abban sajnos már most biztos vagyok, hogy nem lesz belőle kultuszjáték. Mindazonáltal úgy érzem, hogy egy jobbfajta játékparti kihagyhatatlan része ez, kiváltképpen akkor, ha elég sokan összejöttünk – eltekintve attól, hogy nem tökéletes a fizika, a grafikus motorról és a megvalósításról már nem is beszélve (néhol elég jól néznek ki a pályák, ám nem ritkák az 1998–99-es éveket idéző látványelemek sem). A szerkesztőségben egy ideig jókat játszogattunk, ezért bátran mondom, érdemes kipróbálni!

ZeroCool

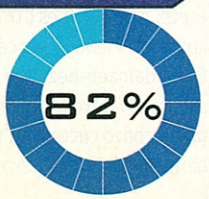
Mobile Forces
www.mobile-forces.com

PRO
- jópofa módok
- remek játékélmény

KONTRA
- hamar monoton lesz
- buta gépi ellenfelek

HARDVER
Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, GeForce2

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG



Dreamcatcher / 4D Rulers

GORE – ULTIMATE SOLDIER

AMIKOR SOKAT AKAR A SZARKA

KATEGÓRIA: taktikai/arcade FPS KÖRNYEZET: változatos környezetű virtuális arénák NEHÉZSÉG: állítható ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen MULTI LEHETŐSÉGEK: fejlett

A Gore kicsit olyan, mint a 90-es évek hazai technóipara. Akkoriban az volt a tendencia, hogy az itthoni előadók többsége begyűjtötte a külföldön befutott, jól menő számok jellemző motívumait, hozzájuk adta saját ötleteit, és a kész egyveleget tálalta nekünk, fogyasztóknak. Nem biztos, hogy ettől azok rosszak (rosszabbak) voltak, de azon túl, hogy néhány hétig játszották őket a rádiók, nem sok babér termett a számukra. Talán nem véletlen, hogy ez jutott eszembe a Gore-ral játszva...

Az első dolog, ami feltűnik a játékkal kapcsolatban, hogy műfaját igazándiból nem is nagyon lehet bekategore-izálni (jajj...☺). Ennek több oka is van. Egyrészt az *arcade* FPS-ekben általában jelen lévő játékmódokon (Death Match, Team DM, és Capture the Flag) kívül, teljesen szokatlan módon, egy ciklikus respawn (újjászületés) elvű *taktikai* rész is bekerült a játékba (ez utóbbiban ugyanazokon a pályákon, ám felvehető power-upok nélkül, speciális célok elérése érdekében harcolhatunk), másrészt a realisztikus és a nem realisztikus elemek is igen egyedi módon keverednek a játékban. Például ha sokat futunk, akkor teljesen *valószerű* módon kifulladunk, zihálni kezdünk, és csak lassan, vánszorogva közlekedhetünk, amíg ki nem fújjuk magunkat egy félreeső helyen. Ellenben, ha ezzel megvagyunk, ugyanilyen természetességgel kapjuk elő rakétavetőnket, hogy egy elegáns rocket-jump segítségével visszavessük magunkat az akció sűrűjébe. Az első ránézésre arcade FPS-nek tűnő játék így – számomra legalábbis – nem sorolható be egyetlen alkategóriába sem, viszont más szemszögből nézve elvileg minden irányzatot lefed, amely manapság valamilyen szinten népszerű az interneten. Ám csak ezért még nem biztos, hogy át kell állnia az összes CS-esnek, Q3-asnak vagy UT-snek a Gore-ra – a mennyiség és a minőség ugyanis általában komplementer, egymást kiegészítő halmazok, s mint ilyenek, ha az egyikre nagyobb hangsúlyt fektetnek, a másikra rendszerint kevesebb energia jut. A Gore-ral pont ez a helyzet: bármelyik „oldalát" nézzük is (akár az arcade-ot, akár a taktikait), az bizony lehetett volna jóval kidolgozottabb is a jelenleginél.

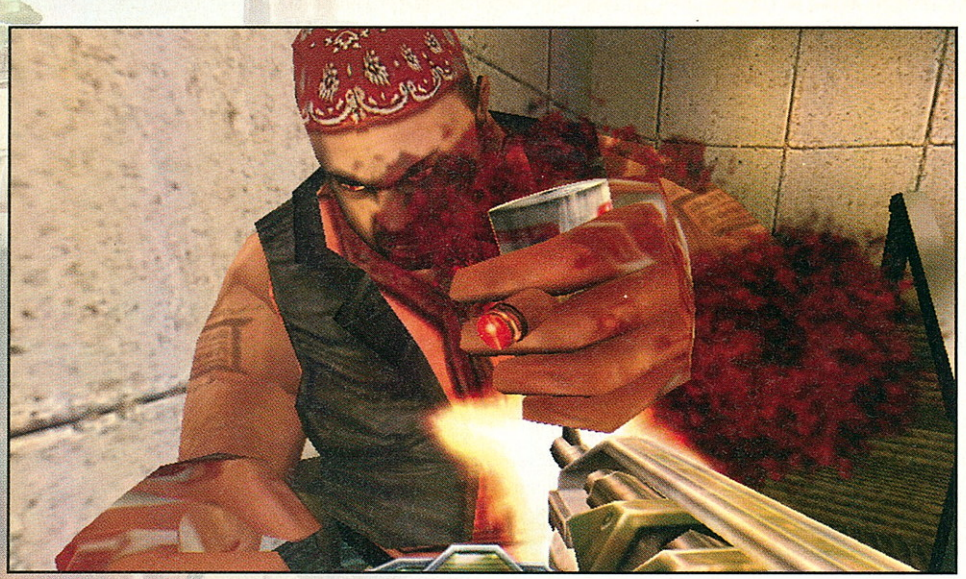
„Mintha láttam volna már valahol..."

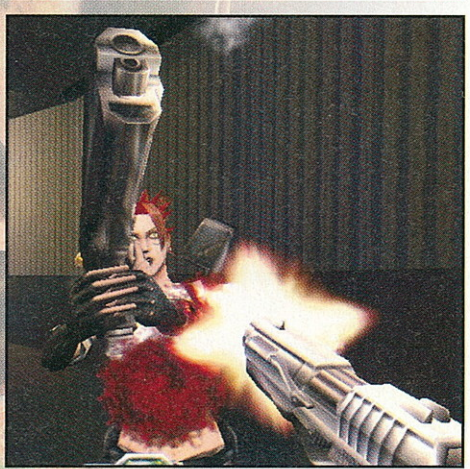
Arcade szemszögből jól példázza ezt a power-upok esete: a DM, TDM és CTF módokban ugyanúgy találkozhatunk lebegő páncélokkal, „életerővel", amolyan Quad-damage-hez vagy Killing Sphare-hez hasonló sebzésnövelővel, vagy épp a sebességünket megturbózó cuccokkal, mint bármelyik hasonló játékban, ám a felvehető extrák terén ennél többre nem is nagyon futotta a fejlesztőktől – *mindent* láttunk már azelőtt valahol! (Mára már sajnos teljesen a feledés homályába burkolóztak a régi „nagy öregek", mint például a *Rise of the Triad*, a csaholó kutyává vagy „villámkezű" félistenné változtató power-upjaival, amelyek nemcsak, hogy jól használhatóak, de ötletesek is voltak egyben! Arról nem is beszélve, hogy a hasunkat fogtuk a röhögéstől, ha felvettük őket☺.) A fegyverek terén se várjunk semmi eget rengetőt, a designerek fantáziája ezekkel kapcsolatban sem mutatott túl az egyszerű „szedjük össze a legcoolabb cuccokat a többi játékból" című sablonon. Viszont így legalább régi ismerősként üdvözölhetjük a pisztolyt (wow), a shotgunt (!), a géppisztolyt (!!), a forgócsöves gépágyút (!!!), a rakétavetőt (!!!!) és – igen! – a lángszórót! Áh, ennél már a *Doom* (BFG) és a *Duke 3D* (Shrinker) idejében is többre futotta a fejlesztők kreativitásából! Egyedüli színfolt e vonatkozásban a Gore-ban az a néhány speciális fegyver, amellyekkel egyikmásik *kaszt* képviselője bír.

„Kíváncsiságból sikerült úgy megölnöm egy botot, hogy egyfolytában csak a lábfejét lőttem géppisztollyal..."

A valóság szaga

A kasztrendszer ugyanis már némiképp jobban kidolgozott eleme a játéknak, bár egy „rendes" taktikai shooterhez képest ez sem túldimenzionált megoldás. A – mellesleg eléggé bugyuta – kerettörténet szerint szemben álló két katonai szervezet (UMC, MOB) soraiban öt-öt választható karakter található. Ezek nemcsak kinézetükben különböznek egymástól, hanem





méretükben, sebességükben és ellenálló képességükben is. „Benga Béláék" lassan mozognak, nagy testűek (könnyebb őket eltalálni), ám sokkal többet kibírnak, mint „Fürge Ferdinándék", akik viszonylagos gyengeségüket gyorsaságukkal és jóval kisebb terjedelmükkel ellensúlyozzák. A különbségek azonban sajna itt nagyjából ki is merülnek, nem kell tehát egy *Global Ops*hoz hasonló, más-más célokra kitalált, teljesen eltérő felszereltséggel és megkövetelt játékstílussal rendelkező kasztokat felvonultató rendszerre gondolnunk. Sajnos a fentebb már említett speciális fegyverek sem képesek túl nagy változatosságot csempészni a dologba (ráadásul nem is minden karakternél találkozunk velük), némelyikük kifejezetten felesleges (a dupla uziban pl. nem tudom, mi a különleges), egy részükkel pedig egyértelműen a más játékokra jellemző különleges kasztokat (orvos, robbantási szakértő) próbálják pótolni (ilyen a „gyógyító gránát" – röhej – vagy a falra tapasztható, távirányítású C4). Nem sok haszna van az egyénenként eltérő közelharci fegyvereknek vagy ütéserőnek sem, hiszen a játék jellegéből fakadóan az esetek 99 százalékában úgysem használjuk őket.

Fontos taktikai elemnek szánták a fejlesztők a páncélzati rendszer továbbfejlesztését is. Ennek keretében külön találhatunk a pályákon mellvértet, sisakot, lábvédőt stb., amik értelemszerűen azt a testrészt védik csak, amit takarnak. A játékmenet szempontjából azonban gyakorlati haszna azért nincs az egésznek, mert a harc hevében szinte lehetetlen még arra is figyelni, hogy a velem szemben ugrabugráló alaknak csak egy bizonyos testrészén tartsam rajta a célkeresztet. Arról nem is beszélve, hogy a testrészspecifikus páncélfigyelő rendszer mellé nem jár testrészspecifikus sebzésfigyelő rendszer. Legalábbis erre utal az, hogy egyszer kíváncsiságból sikerült úgy megölnöm egy botot, hogy egyfolytában csak a lábfejét lőttem a géppisztolyommal.

Miért szerettem mégis játszani vele?

Hiszen jó móka volt, nem tagadom! Ez pedig legfőképpen annak köszönhető, hogy a map-designerek az esetek nagy többségében briliáns munkát végeztek. Mindegyik pályának külön feelingje van, némelyek pedig egyszerűen zseniálisak mind felépítésüket, mind atmoszférájukat tekintve. Kedvencem a Haunted nevezetű „kísértetház-map", ahol a poén kedvéért a szokásos fegyverek mellé – stílszerűen – még egy véres láncfűrészt is magunkhoz ragadhatunk ☺. Persze az ötletes pályák mit sem érnének jó hanghatások és megfelelő grafika nélkül – a Gore ilyen szempontból is egész jól vizsgázik.

Személy szerint én a nem taktikai játékmódokat sokkal jobban élveztem, itt ugyanis a fegyverek és a powerupok viszonylagos „egysíkúsága" ellenére jó kis partikat lehet nyomni, és nem csak a nagyszerű pályák okán! Az előbbiekben már tárgyalt „kifulladás-faktor" bevezetésével itt ugyanis kapunk még egy tényezőt, amelyre az eddigi játékokhoz képest (lásd *Quake 3* és tsai.) figyelnünk kell (ezt is tölthetjük folyamatosan, akárcsak az életerőt és a páncélt, ráadásul itt nem olyan idióta módon oldották meg, mint az előző hónapban bemutatott *Die Hard: Nakatomi Plaza* esetében, ahol 10 méter futás után emberünk kiköpte a tüdejét), a szétlőhető (!) powerupok pedig tovább bővítik taktikai lehetőségeinket (az arcade módokban így szinte többet taktikázhatunk, mint magában a „Tactical" módban ☺).

GameStar eTipp

QUAKE 3: ARENA 92%
UNREAL TOURNAMENT 91%
GLOBAL OPS 87%
GORE 76%

Gore-cső alatt...

Nem esett még szó a single részről. Itt elvileg van sztori is, de tulajdonképpen ugyanúgy a multis pályákon kell nyomulnunk, mint eddig (ami a botok ellen ráadásul nem is valami nagy élmény), az interaktivitás teljes hiánya pedig – még egy nyamvadt ajtót sem nyithatunk ki – végérvényesen megpecsételi az egyjátékos mód sorsát... Összegezve tehát elmondhatjuk, hogy Gore-t játszani egész jó móka (multiban), de ott is csak pont annyira, mint egy bármilyen más, korábbi FPS esetében. Bár a 4D Rulers az ötleteit derekasan kivitelezte, ezek legtöbbje sajnos elsikkad az akció hevében (páncélrendszer, kasztok). Így aztán igazán markánsan megmutatkozó újítások nincsenek a játékban, nélkülük pedig a Gore nem több, mint egy gondos iparosmunka, amely sok-sok régebbről ismert, sikeres dolgot ötvöz magában. Persze rossznak ettől még korántsem lehet nevezni, sőt! Ám azon túl, hogy néhány hétig nyomni fogják a fanatikusok, nem hiszem, hogy túl sok babér terem majd a számára...

Boe

Gore – Ultimate Soldier
www.dreamcatchergames.com/gore/

PRO
- nagyon jó pályák
- szép grafika
- lendületes játékmenet

KONTRA
- elsikkadó újítások
- jellegtelen powerupok és fegyverek
- semmi extra...

HARDVER
Celeron 466 MHz, GeForce2 MX videokártya, 64 MB RAM, 650 MB HDD

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

76%

Disney / DocDenki

PETER PAN

VISSZATÉRÉS SOHAORSZÁGBA

KATEGÓRIA: platform ügyességi KÖRNYEZET: Disney-rajzfilmvilág NEHÉZSÉG: közepes ÚJRAJÁTSZANÁD-E: talán MULTI LEHETŐSÉGEK: nincsenek

Manapság Disney-nek is nehéz megfelelő, kellően népszerű akciójátékhőst találnia, ezért néha olyan klasszikus rajzfilmekhez nyúlnak vissza, mint a Pán Péter. Kis repkedő hősünk lehet, hogy „örök", de biztosan nem mai gyerek: az eredeti Walt Disney mozi 1953-ban készült. Az ebből készült progi is igazi klasszikus: az ősrégi, kihalófélben lévő platformjátékok „3D-sített" darabja.

Szerencsére az őskövület rajzfilm sztorija helyett a játék teljesen új történettel áll elő. Sohaországban kincset rejtettek el, és hogy hová, arról hősünk örök ellenségének, Hook kapitánynak van térképe. Hogy Pán Péter ezt ne szerezhesse meg, a kapitány négy darabra vágja, amelyeket a szél készségesen szertefúj. Az a feladatunk, hogy megtaláljuk a térképrészeket, és legyőzzük Hook kapitányt, mielőtt még hozzájutna a kincshez.

Időközben a kampókezű kalózvezér és csapata elrabolja Péter barátait, az elveszett fiúkat. Pán Péternek az egész brigáddal meg kell vívnia, mialatt Hook akadálytalanul közeledik a kincs felé...

Az egész játék a Disney-nél pár éve divatos félig 2D-s, félig 3D-s grafikát használja. Szerencsére ez még most is megfelelő: bár egy kicsit kevés a megjelenített poligonok száma, az ilyen játékokhoz illő tarkabarka grafika ezt feledtetni tudja.

Na ja, de mi a helyzet a játékkal?

Tingli-tangli

A Peter Pan legbosszantóbb része a bevezető zene, amire szerény véleményem szerint a szörnyű jelző illik – olyan, mint amikor a tinik merő unalomból, csak úgy idétlenkedve, nyivákoló hangon dúdolnak valamit. Nos, ha túléltük az ebből fakadó kisebb agybajt, megismerkedhetünk a kezelés furfangjával. A játék általában billentyűzetről működik, de mivel az oktató rész általában olyan instrukciókból áll, mint: „Ha beleegyezel, nyomd meg a kék szélű zöld kör gombot!", elég nehéz kitalálni, melyik billentyű milyen színes „gombot" takar... Ha nagyon el lennénk veszve, szerencsére rendelkezésünkre áll egy csatolt súgódokumentum.

A térképvadászat során oldalunkon a hűséges kis Csingiling tündérke segít. Ő néha külön feladatokat is kap, például a túl szűk helyekre csak ő tud bejutni. Maga Pán Péter leginkább csak repked, de ha a kényelem úgy kívánja, megtiszteli a talajt is, bár csak gerendán tud járni – ennyi fogyatékosság neki is kijár. Leghatékonyabb fegyvere a tőr, amit közelharcban használ, illetve egy idő múlva már el is tud dobni. A többféleképpen beszerezhető tündérporcsomaggal meglebegtethetjük az utunkat álló tárgyakat. Ha már megtaláltuk a pánsípot, akkor a láthatatlan akadályokat és ellenségeket láthatóvá is tehetjük.

Ami az energiát illeti, azt általában virág lenyiszálásakor szerezzük, vagy tollért cserébe kapjuk az indiánsátorban. Pán tűrőképessége öt egységről egészen tíz egységig növelhető, ha vesszük a fáradságot, és a lehető legtöbb rejtett helyet keressük fel.

Péter örökké él...

A pályák általában többszintesek, és előre is, hátra is lehet bennük haladni. Ha netán eltévednénk, megtekinthetjük a térképet, amelyen fel van tüntetve a már bejárt rész. A játék nem túl nehéz, mivel az életerőt nyújtó virágok a feladat kihívásának megfelelően vannak elosztva.

„Péter Pán leginkább csak repked, de ha a kényelem úgy kívánja, megtiszteli a talajt is."

Az akció részek mellett tollakat is gyűjthetünk, amelyek az indiánsátorban majd cseretárgyként szolgálnak. Néha rábukkanunk egy-egy filmtekercsre, amely részleteket tartalmaz a mozifilmből. Ezeket szintén az indánkégliben nézhetjük meg. Bármi történjék is, Pán Péter nem hal meg, csupán megsebesül, kimerül stb. A lényeg, hogy ilyenkor csak újra kell kezdenünk a szintet, de pihenés ürügyén akár ki is léphetünk belőle, hogy az indiánsátorban pluszenergiát vegyünk magunkhoz.

Ellenségeink egész változatosak: veszélyes sirályok, bombázó pelikánok, sasok, kiéhezett piranják, a helyi moszkitócsapat, Hook kapitány és a kalózok, Smee tiszt és persze Tic Toc krokodil állják utunkat. Az összetettebb pályák végén mindig találunk egy főkalózt: egy ilyen elintézése már alaposan megizzaszt, Hook kapitányról nem is beszélve.

Mindent összevetve a Peter Pan helyes kis akciójáték a javából. Szerencsére nem túl nehéz – egyesek szerint túl könnyű is, de én ezt azért megkérdőjelezném. A rajzfilm világát idéző grafika határozottan kellemes, és a régi „platformer" stílus rajongóinak is érdemes egy próbát tenniük a progival.

Mimóza

Peter Pan
www.disney.com

PRO
- kellemes grafika
- a régi platformstílus felélesztése
- nem nehéz

KONTRA
- talán egy kicsit túl könnyű is...

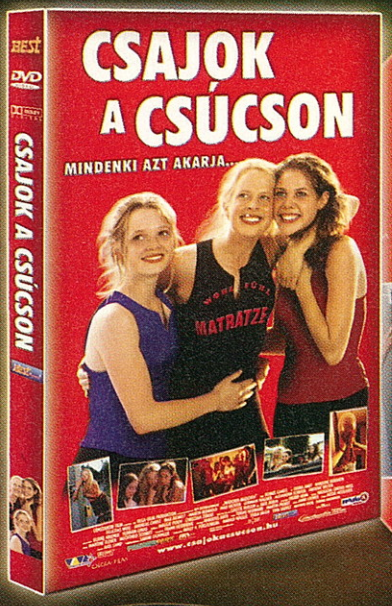
HARDVER
Pentium II 300 MHz, 3D-s gyorsítókártya

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

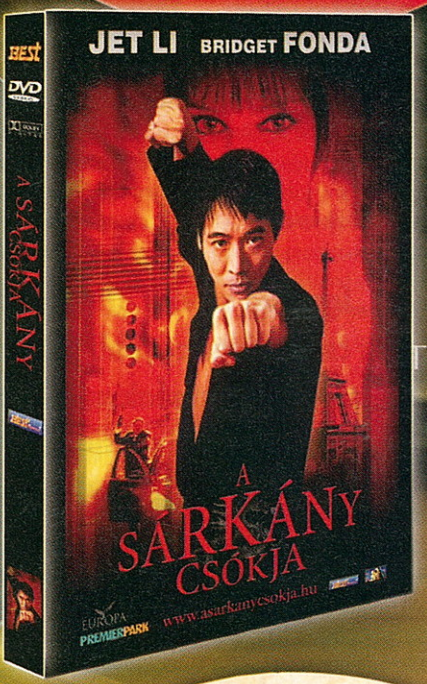
77%

BEST Hollywood

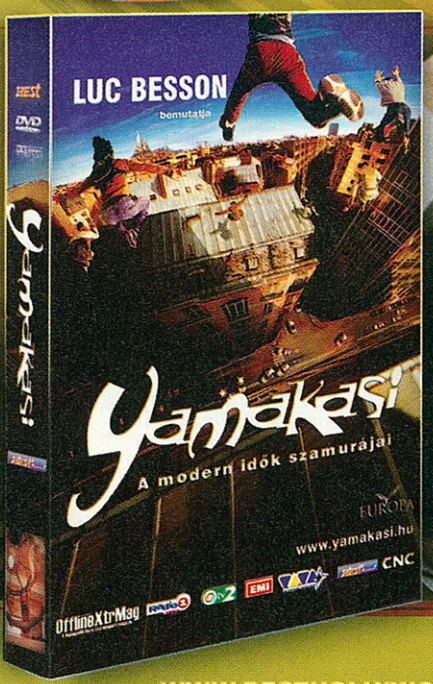
BEST HOLLYWOOD Kft. 1125 Budapest Trencséni u. 14
Tel: (06-1)202-1449 Fax: (06-1)202-0133

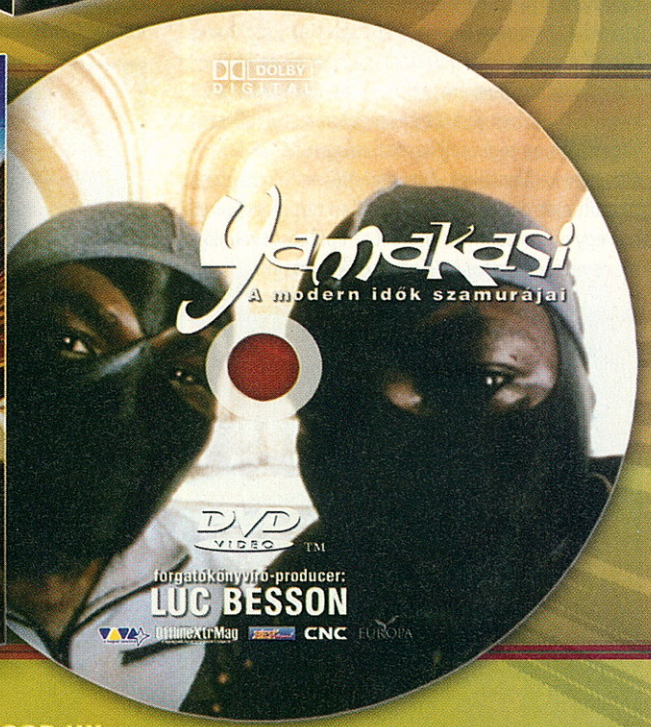


NYÁRTÓL A VIDEOTÉKÁKBAN!



NYÁRTÓL A VIDEOTÉKÁKBAN!





NYÁRTÓL A VIDEOTÉKÁKBAN!

WWW.BESTHOLLYWOOD.HU

Infogrames / Adventure Soft

SIMON THE SORCERER 3D

LEHET EGY D-VEL TÖBB?

KATEGÓRIA: point'n'click kaland KÖRNYEZET: parodisztikus mesevilág NEHÉZSÉG: közepesen nehéz ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen MULTI LEHETŐSÉGEK: nincsenek

Szegény Simonnal igencsak mostohán bánt a sors: az ügyefogyott varázslótanonc kalandjainak legújabb részét már 1997-ben elkezdték írni, ám a fejlesztés közben egyszer csak úgy döntöttek az Adventure Soft programozói, hogy a korszak igényeinek megfelelően „átháromdésítik" az eredetileg oldalnézetesre tervezett játékot. Nagy huzavona után elkészült tehát az új változat, ám a Hasbro cég kálváriája miatt a progi ismét a süllyesztőbe került. A programról lassan megfeledkezett a sajtó az egykori rajongók is, aztán másfél évvel a tervezett megjelenés után végül mégiscsak aranykorongos lett a játék. A nagy örömhírről azonban már csak egy rövid, megfáradt, áloptimista információ tájékoztat a honlapon.

A Simon 3D ott kezdődik, ahol a második epizód abbamaradt, bár nem hinném, hogy hét év elteltével sokan emlékeznek még az előző rész történéseire, ezért talán szerencsésebb lett volna afféle rövid flashbackkel indítani a játékot . Az igencsak furcsán végződő *Simon2*-ben Sordid, a gonosz mágus elrabolta főhősünk testét, hogy abba költözve folytassa sötét praktikáit. Idővel azonban ezt a külsőt is megunta a Michael Jackson-i metamorfózisokban kéjelgő varázsló, és társa, egy bizonyos Runt segítségével ismét átszabatta magát: egy hatalmas, gépszerű démon testét vette birtokba. A gonosz mágusok köztudottan „szakbarbárok" – a világ fölötti uralom megszerzésén kívül semmi máshoz nem értenek –, és ez alól Sordid sem kivétel. Miközben a varázsló megalomán terveit szövögeti, Simon régi és új barátai megpróbálják feléleszteni kedvencüket. A meglehetősen féloldalasra sikerült életrekeltési rítust követően térünk magunkhoz egy piramisban: az első cél az épületből való kijutás és régi jó barátunk, Calypso felkutatása.

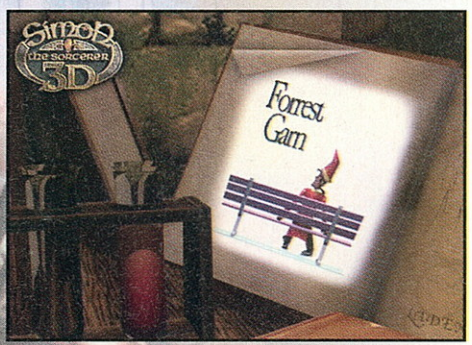
3D-s testben ép lélek?

A játék legnagyobb újítása – és egyben rákfenéje – a 3D-s grafika. Igazság szerint grafikának csak a legnagyobb jóindulattal nevezhetnénk mindazt, amit a képernyőn látunk; komolyan mondom, először még az is végigfutott az agyamon: nem afféle 3D-paródiát látok-e? Úgy tűnik, a Simon programozói művészettörténeti tanfolyamokra jártak, és Picasso, valamint Braque korai kubista képeinek hatása alá kerültek: a játékban gyakorlatilag minden körök, négyzetek és háromszögek alapelemeire redukálódik. A grafikusok kínosan ügyeltek arra, hogy az egy karakterre jutó poligonok száma ne haladja meg a tízet, textúrákról pedig szinte nincs is értelme beszélni. Bár remek ötlet, hogy hősünk folyton mimikával (meglepődött, haragos, gyanakvó, fennhéjázó stb.) „kommentálja" az eseményeket, a vonások elnagyoltsága miatt rendszerint csak groteszk grimaszolás lesz az egészből, és a játékosban felmerül a kérdés: szerencsétlen Simon vajon nem valamelyik virtuális pszichiátriai rendelőben töltötte a második rész óta eltelt időt? A 3D furcsa csapdává vált tehát Simon számára. Amikor a játék fejlesztése megkezdődött, még úgy tűnt, a poligonok megmutathatják a műfaj válságából kivezető utat. A 3D azonban nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, hiába láttunk remek kísérleteket az utóbbi években: a *Gabriel Knight 3* pl. a szubjektív nézetű *Quake*-engine és a „point and click"

„Igazság szerint grafikának csak a legnagyobb jóindulattal nevezhetnénk mindazt, amit a képernyőn látunk..."

Get ready to be humiliated.... Large style.

KALAND



csatolófelület keresztezésével kísérletezett, a legújabb *Monkey Island*ben a lekerekített formákkal próbáltak rajzfilmszerű hatást elérni, a *Longest Journey* afféle ál-3D teret teremtett a művészi háttérképek és a térben formák ötvözésével. Simonnak kétségtelenül ezen utak valamelyikét kellett volna választania. Az első két rész legnagyobb erénye talán az egyedülállóan hangulatos, kedves grafika volt, a harmadik részből azonban teljesen kiveszett ez a névjegy, egyedül a színvilág őriz valamit a régi Simon-feelingből.

A 3D eredendően a tér bebarangolására és a felfedezés élményére épít, a Simon 3D-ben azonban indokolatlanul nagy a szabadon bejárható világ, ezért hosszú, frusztráló perceket kell azzal tölteni, hogy eljussunk egyik helyszínről a másikra, anélkül hogy bármi is történne az út során. Szerencsére tele van a vidék teleportációra szolgáló mágikus telefonfülkékkel, később pedig madárháton is közlekedhetünk, azonban minden egyes alkalommal végig kell szenvednünk az indulás/érkezés unalmas procedúráját.

A játék irányítása amúgy teljesen egyszerű és viszonylag hamar megszokható. Hősünk a séta/futás/sprint/négykézláb „üzemmódban" közlekedik. Amikor megpillant egy fontos tárgyat vagy szereplőt, neurotikus rándulással kapja félre a fejét, és a csigolyák ízesülési törvényeit meghazudtoló nyaktartással kezd figyelni. A vizsgált tárgy, illetve a karakter képe ezzel egyidejűleg megjelenik a képernyő felső részében lévő egyik ablakocskában. (A másik két ablak a kezünkben tartott tárgyat, illetve pénzérméink számát mutatja.) Az egyes tárgyak között hotkey segítségével lapozhatunk, de kombinálni is lehet őket az inventory megnyitása után.

Gegek, ó egek...

A Simon sorozat egyik legnagyobb erényét talán a zseniális fejtörők jelentették. Az első fejezet egyik híres részében pl. csak úgy szedhettük ki a fontos infót egy, a holdtöltére váró szenilis druidából, ha egy lyukas vödröt tettünk a fejére, majd a lyukon bevilágítottunk egy fáklyával: az összezavarodott pap azt hitte, leszállt az éj, és elmesélte titkát. Ilyen elborult poénok hemzsegnek a Simon 3D-ben is, az intellektuális feladványokat azonban ügyességi részek is kiegészítik. (Pl. Indiana Jonest meghazudtoló fürgeséggel kell szaladni hatalmas, gördülő kövek elől, vagy különféle poénos vetélkedőkön kell részt venni.) A kirakójátékok maximálisan kihasználják a 3D kínálta lehetőségeket, néha átválthatunk szubjektív nézetre is, és ilyenkor használhatjuk az Indie ostorát parodizáló jojót, amellyel a messzebb lévő tárgyakat tudjuk elérni. Az is nagyon feldobja a játékot, hogy bizonyos fejtörőknek többfajta megoldása is van, sőt, hogy állítólag magának a proginak is többfajta befejezése létezik.

- GABRIEL KNIGHT 3 94%
- ESCAPE FROM MONKEY ISLAND 92%
- SIMON THE SORCERER 3D 62%

A *Monkey Island* sorozatot idéző cinikus Simon-humor még mindig elég ütős, de mintha már kezdenének megkopni a gegek: a párbeszédek sokszor semmitmondóak, a vizuális poénok legnagyobb része pedig sikerfilmek és sikerjátékok (*Indiana Jones, Csillagok háborúja, Star Trek, Forrest Gump, Tomb Raider*) unalmas parodizálására épül. Szerencsére akad pár *Monthy Python*-színvonalú geg is, és jó pár vicces ki- és beszólással találkozunk. Nagy pozitívum, hogy meglepően sok az obszcén ízű poén, de hát már Simon sem az, mint a hét évvel ezelőtti naiv, taknyos kis kölök...

Mindent összevetve a Simon 3D, ha nem is éri el elődeinek szintjét, elég jó kis játék lehetne, elsősorban remek fejtőrőinek és nagyszerű atmoszférájának köszönhetően. A grafika, valamint a rengeteg bug (a játék gyakran kifagy, sokszor eltűnnek bizonyos térelemek vagy szereplők) azonban erősen lerontja a színvonalat. A Simon 3D-nek van egy szomorú tanulsága, amely valahogy így hangzik: nem minden 3D, ami fénylik...

Berrr

Simon the Sorcerer 3D
www.adventuresoft.com

PRO	KONTRA
▪ kalandjáték ▪ Simon	▪ 3D-s grafika

HARDVER
P3ntium II 400 MHz, 64 MB-os videokártya

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

62%

Trecision / Got Game Entertainment

THE WATCHMAKER

AZ ÓRAMŰVES LEGENDÁJA

KATEGÓRIA: 3D-s misztikus thrillerkaland KÖRNYEZET: egy ausztriai kastély NEHÉZSÉG: kellemesen nehéz ÚJRAJÁTSZANÁD-E: nem MULTI LEHETŐSÉGEK: nincs

A paranormális rejtélyekben járatos arcoknál, úgy tűnik, szakmai ártalom, hogy mindig az éjszaka közepén csörren meg a telefon, majd egy rejtélyes hang tudatja: jó lenne nagyon gyorsan kipattanni az ágyból, mert nyakunkon a világvége.

Darrel Boon, a paranormális rejtélyek avatott tudora ugyanígy járt, de valószínűleg nem először, mivel álomittas hangon már rutinosan közölte megbízójával, hogy az éjjeli „ágyból kiugrasztós világmegmentésekhez" dupla tarifát számol fel. Miután megérkezik az eligazításra, megtudja, hogy a „Pendulum", egy misztikus inga, amely képes fókuszálni a szellemvilág egész Földet behálózó erővonalainak energiáját (bonyolult a dolog, bonyolult a mondat...), eltűnt, és valószínűleg a lehető legrosszabb kezekbe került. A legrosszabb kezek tulajdonosai pedig vallási fanatikusok, akik persze nem kisebb fába vágták a fejszéjüket, mint hogy bevégezzék a főgonoszok szokásos munkáját, és kipusztítsák az egész emberiséget. Feladatunk elég egyszerű: találjuk meg éjfélig a Pendulumot, még mielőtt jaj lesz nekünk. Az előzetes nyomozások során valószínűsíthető, hogy a szekta bázisa egy ausztriai kastélyban van, úgyhogy már indulhatunk is a rendelkezésünkre bocsátott különgéppel. Megbízónk a biztonság kedvéért indulás előtt még a nyakunkba sóz egy társat is: ő Victoria Conroy, egy csinos ügyvédnő, akivel majd közösen göngyölíthetjük fel a rejtély szálait.

Hős és hősnő (hero és heroin)

Victoriával lesz teljes a kép. Alapszabály, hogy minden paranyomozónak kell, hogy legyen egy női társa: a *Broken Sword*ben Georgenak ott van Nico, *Gabriel Knight*nak Grace, de akár gondolhatunk az *X-aktá*kból Mulder és Scully felemás viszonyára is. Utóbbi azért jó példa, mert a női oldalkocsinak ott is a bal agyfélteke jut: Victoria a hidegfejű, racionális ügyvédnő, aki sokkal inkább a logikus magyarázatokat keresi, mint a sokat próbált Darren. Ebből is látszik, hogy a játék teljesítéséhez mindkettejük egyedi tulajdonságaira szükség van. Remek ötlet volt a készítőktől, hogy menet közben bármikor válthatunk a két karakter között. Mindenkit kihallgathatunk külön-külön is, hiszen nyilván Darennek fog odaadóbban nyilatkozni a hoteltulajdonos forróvérű felesége, de van olyan kérdés is, amit csak Victoria tehet fel neki: ez amolyan „női csevej", ami azért az átlagostól eltérően itt kimondottan informatív is lehet. A két karakter külön inventoryval rendelkezik, ami azért néha bosszantó, főleg ha két tárgyat egymáson akarunk használni, és az egyik Darrennél van, a másik pedig Victoriánál. Viszont bármikor magunkhoz hívhatjuk a másikat telefonon, kivéve, akkor ha nincs térerő – ez nem vicc, hanem a készítők részéről igen ötletesen elhelyezett nehezítés, aminek fontos szerepe van a játék menetében.

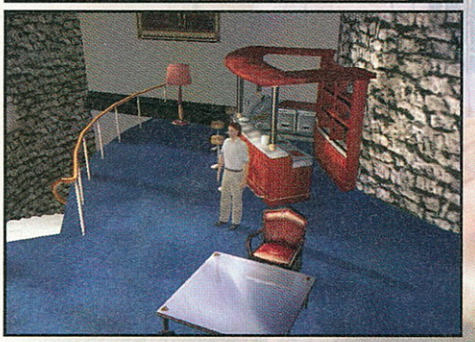
A végső visszaszámlálás

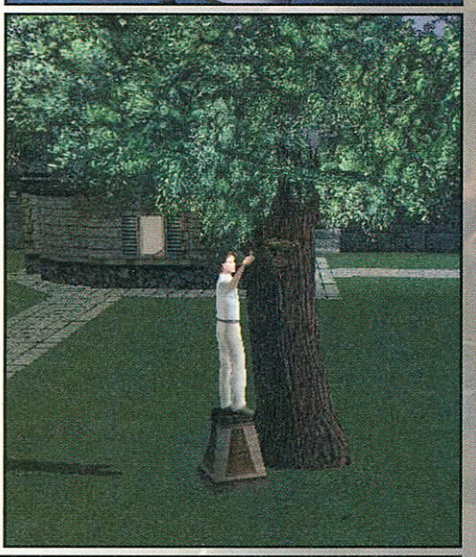
Reggel kilenckor érünk a kastélyhoz, tehát pontosan 15 óránk maradt éjfélig, és a hátra lévő időt minden új helyiségbe belépve látjuk is a képernyő alján (ezt is amúgy *X-akták* módra). Először megrettentem, hogy az egész sztori real time-ban van számolva, de amikor fél óra bolyongás után még mindig 09:00 volt látható a bal alsó sarokban, elbizonytalanodtam. Amikor viszont elkezdtem feltölteni az inventoryt, és kihallgattam néhány alkalmazottat, meglódult a kijelző, én pedig rájöttem, hogy ez minden idők egyik legszellemesebb pontrendszere. (*A Cruise for Corpse című ősrégi nyomozós kalandban volt ilyen – Bad Sector*) Az óra tizenöt perces blokkokban ugrik, annak megfelelően, hogy mennyire haladtunk előre a sztoriban. Teljesen szabadon járhatjuk be a kastély minden rejtett zugát – eltekintve azoktól a titkos részektől, amelyeket csak ezer trükközés árán fedezhetünk fel. Az idő múlásával átalakulnak a helyszínek is, például délig az igazgató nem hagyja el az irodáját, délután viszont már szabad a pálya egy kis kutakodásra. Csak a felesége lebzsel egész nap az úszómedence mellett, aktivitása annyi csupán, hogy amint elhaladunk mellette – persze kizárólag Darren esetében –, kissé darabos poligonarcára csábos textúrát húz ☺...

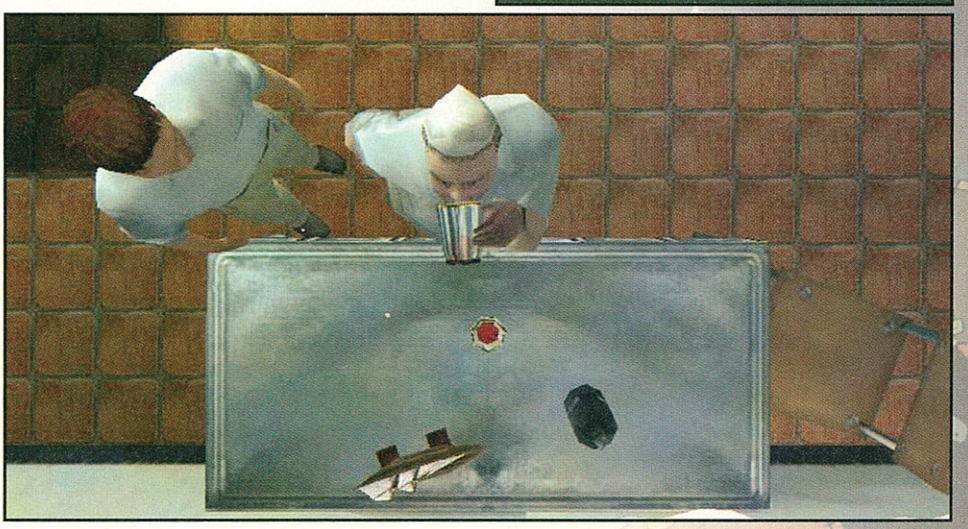
„Kicsit kényelmetlenül éreztem magam fél liter vérplazmával a zsebemben."

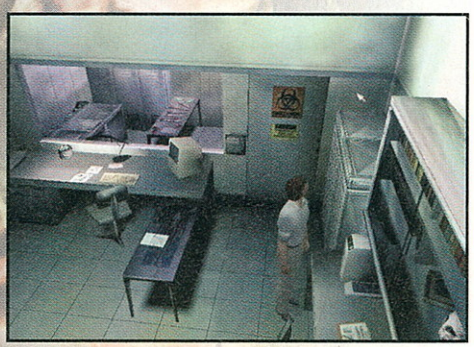
Az engine és az idő vasfoga

A játéknak saját engine-je van, ami sokban emlékeztet a *Gabriel Knight 3*-ban látottra. A grafika néhol









szebb, de közbe-közbe kicsit élettelenebb, mint ott: mindenesetre nem szabad elfelejteni, hogy a *GK3* már több mint kétéves játék... Tehát a Watchmaker motorja felett sajna igencsak eljárt már az idő. Ahhoz képest viszont, hogy a készítők afféle régimódi „garázsfejlesztők" – tehát csak néhány lelkes srácról van szó – elég szép a grafika: a fontos helyszíneken mindig igen részletesek a textúrák, csak a kevésbé fontos, távolabbi részeknél elnagyolt. A navigálás a 3D-s kalandoknál szinte mindig problémás, ez most egészen kényelmesre sikeredett. Rettenetesen egyszerű a progi irányítása (bal egérgomb: megvizsgál, jobb egérgomb: tárgyat használ, adott pontra megy), tökéletesen játszható billentyűzetről és egérrel is. Egyedül a kameramozgás macerás egy kicsit, mert a program a filmszerű hatás elérése érdekében nagy előszeretettel mozgatja a nézőpontot. Amikor például a kastély parkján kocogunk végig, a kamera ötször-hatszor is megfordul körülöttünk. Mivel pedig az „előre" és „hátra" ugye relatív, a váltás után nem ritka, hogy visszafelé kezdünk el szaladni. Sajnos a nézőpontot nem változtathatjuk olyan részletesen, mint a *GK3*-ban (ott teljesen körberepülhettük a szobát a főhőstől függetlenül), de sokat segít, hogy a karakter szemszögére is válthatunk ([space]). Ilyenkor is nézelődhetünk jobbrabalra, leguggolhatunk, lábujjhegyre állhatunk, tehát tüzetesen végignézhetünk, mondjuk, egy könyvespolcot, vagy akár a porcicákat is leszuszoghatjuk a tetejéről. Fontos még, hogy akár kicsit előre is hajolhatunk, ez utóbbi kimondottan ideális a kukákban való turkáláshoz. (Ne tessék gúnyosan felhorkanni, minden kalandjátékos tudja, hogy a kukák szinte mindig rejtenek valami jó kis cuccot az inventory számára. Bár arra sosem gondolnak a készítők, hogy esetleg kicsit szagos lehet a cuccunk... Kiábrándító.)

Jó munkához idő kell

A technika vívmánya a kis kommunikátor, amellyel Victoria és Darren tartja a kapcsolatot. Persze az elmés masina szolgáltatásai korántsem merültek ki ezzel: ezt használhatjuk naplóként, ahol minden fontos információ automatikusan tárolódik kerül, továbbá egy rejtélyes hanganalizátorral is rendelkezik. Az inventory nem túl eredeti, talán csak annyiban, hogy a játék itt is kihasználja a 3D-t: a begyűjtött cuccokat körbeforgathatjuk, és minden oldalról megnézhetjük. Ennek most kivételesen van is értelme, hiszen több fejtörő esetében csak így juthatunk bizonyos kulcsfontosságú adatok birtokába.

Ha már szóba kerültek a fejtörők, a Watchmakert minden hibája ellenére is ezek emelik ki az átlagos kalandjátékok sorából. Szinte minden rejtvény nagyon ötletes és eredeti, továbbá mindnek teljesen logikus a megoldása. Ez egyáltalán nem azt jelenti, hogy bármelyik is könnyű vagy túlzottan kézenfekvő lenne, csak jól van eltalálva az egyensúly. Nincs céltalan, frusztráló klikkelgetés az inventoryban, és végre nem kell mindenféle bizarr tárgyat felmálháznunk – noha egy kivétel azért volt: kicsit kényelmetlenül éreztem magam, amikor fél liter vérplazmával a zsebemben csattogtam végig a kihalt folyosókon.

Feleség a vagon krumpli alatt

A játék hangjaival kapcsolatban kicsit felemás érzéseim voltak. A zene minősége ingadozó: általában elég egyszerű, közbe-közbe egész jó, kísérteties – ikszaktás – muzsika, de néha szinte már primitív MIDI-prüntyögés. Mindenesetre végig lehet játszani a progit úgy, hogy az ember nem akarja öt perc után levenni a hangot, és ugye ne legyünk telhetetlenek. A beszéddel kapcsolatban a legnagyobb előny a rengeteg kommentár. Jó példa, hogy a kastély uszodájában van vagy hat nyugágy: mind a hatra klikkelve más és más megjegyzést tesz hősünk. (Persze csodát senki se várjon, *képtelenség* hat nyugágyra hat szellemes dolgot mondani.) Látszik, hogy a készítők nem akarták, hogy a hozzáfűzni valók monotonná váljanak, de emiatt néha hajmeresztően bárgyú kommentárokat is hallhatunk az elvileg ultravagány detektív szájából: „Nahát, kíváncsi lennék, hogy a kertész vagy a szobalány feladata a virágok locsolása?" Ami viszont a legszörnyűbb, az a szinkron. A játék eredetileg az olasz Trecision munkája, tehát az angol beszéd már utólagos, de ez nem mentség néhány színész minősíthetetlen „alakítására". Amikor például a hotel igazgatójának felesége Jerry Springer-show-ba illő házasságáról nyilatkozik, olyan hangon, mintha teljesen bedrogozva motyogna egy vagon krumpli alól. Szánalmas.

Az igazság pillanata

Mindent összevetve nagyon jó kis játék a Watchmaker. Az alapszituáció ugyan nem túl eredeti, de a történet lassan kibontakozva végig érdekes marad, ahogy az egyszerű krimi fokozatosan misztikus kalanddá változik. Az itt-ott megkopott grafikát és a lehetetlen szinkront ellensúlyozzák a szellemes és érdekes fejtörők, egy kalandjáték esetében pedig talán ez a legfontosabb.

Mazur

The Watchmaker
www.trecision.com

PRO
- nagyon jó fejtörők
- részletes környezet
- értelmes újítások

KONTRA
- borzasztó szinkron
- unalmas dialógusok
- néhol kicsit kopott grafika

HARDVER
Pentium II 266 MMX, 64 MB RAM, 8 MB 3D-s videokártya, 150 MB HDD

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

78%

Infogrames / Microprose

GRAND PRIX 4

EGGYEL JOBB FORMÁBAN

KATEGÓRIA: Forma–1-es autóverseny **KÖRNYEZET:** valósághű, modern pályák **NEHÉZSÉG:** állítható, közepes **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** igen **MULTI LEHETŐSÉGEK:** fejlettek

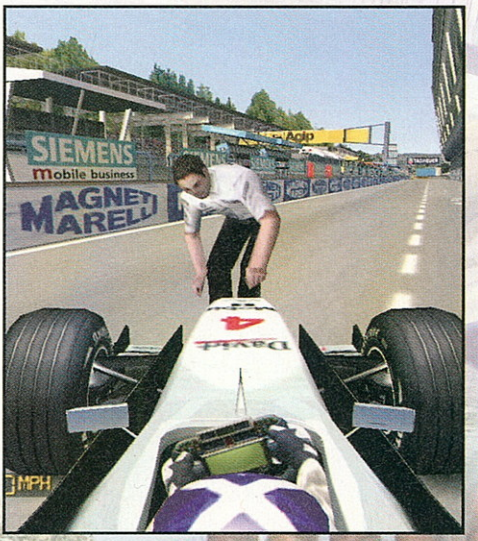
Geoff Crammond GP-sorozata mindig is etalonnak számított az autós szimulációk között. Az első rész megjelenésekor addig soha nem látott realitást és játékélményt kínált, amelyhez a későbbi részek egyre jobb és jobb grafikát kaptak. Később azonban kifulladni látszott a lendület, és a konkurencia is nagyon megerősödött. Ilyen körülmények között nem csoda, ha minden fanatikus tűkön ülve várta a folytatást!

Én személy szerint nagyon kíváncsi voltam, hogy a negyedik részre vajon sikerül-e kijavítani azt a néhány buta hibát, amely már évek óta a folytatások sajátja, és azt a bizonyos „hajszálat" képviseli a játék és a tökéletesség között; sikerül-e felfrissíteni, új szintre emelni a legendás sorozatot? Az első élményem ebből a szempontból abszolút pozitív volt: kormányom felcsavarozása és az installáció befejezése után ugyanis, a menü felé véve az irányt, valami lassan folydogáló zöld trutyi fogadott a már jól megszokott „fotóalapú" hátterek helyén: a negyedik rész modernebb hangvételű, „maximumdesign" keretrendszert kapott! (Ez jó jel volt változásra éhes lelkemnek.) Az már más kérdés, hogy ugyan tényleg baromi jól néz ki a dolog, de valamit *megtalálni* még napok múltán is gondot okozott számomra. (És bármit is ír ide Bad Sector, nem azért, mert retardált vagyok! ☺) (*Hát persze... ☺ Bad Sector*) A változás szele azonban – mint később kiderült – nem sokkal ért tovább ennél: a grafikai motort már épphogy csak átfésülgette...

„A szerelők közül bárki nyugodt szívvel elmehetne egy középkategóriás FPS-be ellenfélnek"

Régi motor, jól muzsikál

A grafika ugyan elsőre fölöttébb korrekt látványt nyújtott, ám kicsit jobban körülnézve sajnos konstatálnom kellett, hogy Microprose-éknál mégsem írtak új motort a játékhoz, hanem a régit tupírozták tovább (puff neki, ennyit a nagy változásról). Az autók textúrázása az előző részek hagyományait követi, a rájuk húzott bittérképek pixelesedő vonalait nagyobb felbontásokban is csak egy egyszerű blur effekt mossa el, így közelről még 1024x768-ban sem túl impresszív a karosszériák látványa. Persze ez messziről már nem zavaró, a környezetet visszaverő tükröződés effekttel pedig egészen valósághűnek tűnnek a gépek. Amit azonban kifejezetten hiányoltam az autókkal kapcsolatban, az a valósághűbb árnyékvetés volt. Ez nagyon meg tudja dobni a feelinget, ráadásul már nem egy szimulátorban igazán szép példát láttunk arra, hogyan is kell ezt megoldani – emlékezzünk mondjuk a Sierra *NASCAR 2002-jére*. Sajnos túl látványos közvetlen környezetünk sem, hiszen az aszfalt és a kavicságyak kissé homályosak, a koszfelverődést pedig csak a szemünk előtt ide-oda szállingózó egyszerű pixelfoltok jelképezik. Verseny közben azonban úgysem ezekkel az apróságokkal leszünk elfoglalva, a pályaszéli grafika pedig egyébként is elég dögösen néz ki ahhoz, hogy feledtesse velünk



SZIMULÁTOR

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	GeForce 1/2 MX	Kyro 2	GeForce 2	Radeon 8500	GeForce 3/4 Ti
400 MHz-es processzor	800X600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024X768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
600 MHz-es processzor	800X600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024X768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz-es processzor	800X600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024X768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1 000 MHz-es processzor	800X600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024X768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1 200 MHz-es processzor	800X600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024X768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

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

ezt a néhány negatívumot, úgyhogy megállapíthatjuk: a forradalmi áttörés ugyan elmaradt a grafikai motor szintjén, de a 2002-es kívánalmaknak a látvány azért így is bőven megfelel (az már más kérdés, hogy a mozgatásához pofátlanul erős gépre van szükségünk)!

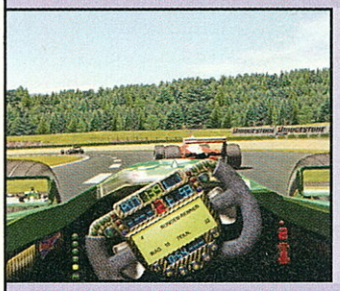
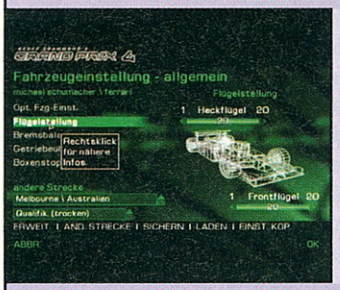
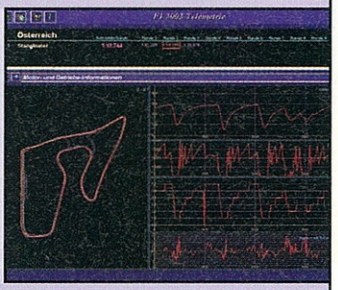
Crammond mester kicsiny trükkjei

Nagyon sokat fejlődött azonban a program a játékélmény tekintetében! Az, hogy az egyes események (szabadedzés, időmérő edzés, warm up) menüben beállított hosszúságát valós időben számolja a program, és ebbe a vezetéssel eltöltött idő mellett ugyanúgy beleszámítanak a felkészüléssel, elindulással vagy a boxba való kiállással, illetve a garázsba tolatással (!) eltöltött másodpercek is *(Illetve a játék menüjében való keresgélés, ugye...☺? Bad Sector)*, például nagyon sokat dob rajta – de a legjobb az egészben mégis az, hogy ezeket a „mellékes" dolgokat is mind nekünk kell végigcsinálnunk! Így egy pillanatra sem kell kibújnunk a versenyző „bőréből": még az eredményeket is a kocsiban ülve, egy elénk forduló monitoron olvashatjuk le, ugyanúgy, mint a valódi pilóták.

A következő „sokkélményt" a szerelőcsapat garantálja. Na nem azért, mert annyira rémisztőek, hanem pont ellenkezőleg: tessék csak az opciók között a „pit crew" pontot a legmagasabb részletességre kapcsolni! Nekem személy szerint az állam esett le, amikor ezután legelőször kimentem kerékcserére, a boxszemélyzet megjelenítése ugyanis hihetetlenül profin van megoldva! Ezen a téren minden eddigi próbálkozást kenterbe ver a GP4 – az előbb említett *NASCAR* kockafejű szerelőin például most már csak mosolyogni tudok, de még az *F1 2002* mechanikusainál is jobban tetszettek az itteniek: a legapróbb részletekig kidolgozott, „motion capture" segítségével modellezett stáb bármelyik tagja nyugodt szívvel elmehetne egy középkategóriás FPS-be ellenfélnek. A boxban tehát minden szép és jó – kíváncsian tapostam hát a gázba, hogy szétnézzek magán a pályán is.

Itt rögtön megjegyzem, hogy számomra az alapértelmezett műszerfalas nézet nagyon unszimpatikusnak bizonyult (és nem csak azért, mert Crammondék még mindig ragaszkodnak a „mindentleolvashatszrólam" GP-s csodakormányhoz, az eredeti, valós autókból vett műszerfalakkal szemben). Az csak egy dolog, hogy a játék látványvilága ebből a szemszögből vetekszik egy éti csigára rögzített fedélzeti kamera képeivel (gyk. nincs sebességérzet), de ráadásul az autó szélességét és a mellette levő objektumok távolságát sem lehet felmérni normálisan. Ez utóbbi pedig nemcsak az előzéseknél kritikus tényező, hanem az egyszerű kanyarbevételnél/kijövetelnél is létfontosságú, hiszen abszolút nem mindegy, hogy meddig engedjük rá a gépet a kerékvetőre, mikor kezdjük ráhúzni az ívre stb. Persze lehet, hogy a GP sorozat előző részei után (hiszen ez a fajta kameraállás mondható standardnak már az *F1GP* óta) egyszerűen csak átszoktam az EA *F1* sorozatának merőben más megjelenítési módjához, ahol azáltal, hogy kissé „alienesen", görbítve jelenítették meg a teret (ott talán 120 fokot is belátunk az itteni 90 helyett), még az első kerekek széle is bőven belefér a látómezőbe, megkönnyítve ezáltal autónk bármilyen szintű pozicionálását. A problémán sajnos nem segít az egyébként jó ötletnek látszó, változtatható szögű cockpit kamera sem, ám szerencsére a hozzám hasonló elvárásokkal rendelkező versenyzők is megtalálhatják a nekik tetsző nézetet, ugyanis a kéményre szerelt kamera kiköpött olyan képet ad, mint amit már az *F1 2001*-ben és *2002*-ben megszokhattunk (talán nem véletlenül ☺).

A pályákról azonban csak jókat lehet mondani: azon túl, hogy jól néznek ki, egyben rendkívül élethűen kivitelezettek is . Ezen a téren is jól megfigyelhető a fejlődés az előző részekhez képest, és bár túl nagy eltérésre nem kell számítanunk, mondjuk, a Hungaroring vonalvezetésében, de az apró 2001-es változások, mint például a sikánok átalakítása Monzában, jól felismerhetőek. Ráadásul nemcsak a pályák modellezése sikerült jól, hanem az egyes helyszínekhez kötődő hangulat visszaadása is! Borzongató (tévéből ismerős)

Grand Prix 4		F1 2002
	Grafika és hangok	
	A GP4 grafikájáért a régi engine felújított változata felel. Néhány helyen a kelleténél pixelesebb, ám összességét tekintve nagyon jól néz ki. A motor élethű, helyenként már-már fotorealisztikus képeket tár szemünk elé (a pályák hátterét adó nagyfelbontású képeket külön ki kell emelni). A hangok szintén nagyszerűek, a játék gépigénye azonban indokolatlanul magas!	Az EA alkotása az előző részhez képest viszont teljesen újraírt motort kapott. Ennek eredményeként sokat javult a grafika minősége is, de a frissítés leginkább a sebességre volt jótékony hatással. Az F1 2002 látványvilága összetéveszthetetlen a GP4-gyel, ám szintén bámulatosan néz ki, sőt a hangok terén sem marad le a nagy vetélytárs mögött!
	Fizika	
	A GP4-ben jó néhány menüvel találkozhatunk, amelyek az autók bütykölésére szolgálnak. Az állítható opciókhoz rövid magyarázatokat is kapunk mindenhol. Mindenre kiterjedő részletességgel láthatunk neki a szerelésnek, és a fizikai modell nagyszerűségének folytán az elvégzett beállítások hatásait markánsan érezhetjük vezetés közben is. Igazi csemege!	Az F1 2002-ben valamilyen oknál fogva egy különálló kis programot kell elindítanunk, ha az autó beállításaival szeretnénk bütykölni. Ez minden igényt kielégít ugyan, ám a program a használatához szükséges magyarázatokat nem adja meg! A beállítások hatása jól érzékelhető. A fizika legmókásabb része, hogy három kerékkel akár 300 km/h sebességgel is száguldhatunk! 
	Ellenfelek	
	A Microprose alkotásában a mesterséges intelligencia kiugró hibákat ugyan nem követ el , ám apróbb kellemetlenségek azért adódhatnak. Ellenfeleink bizonyos helyzetekben nem mérlegelnek megfelelően, alkalmanként pedig kifejezetten bután viselkednek. Általános versenykörülmények között azonban jó teljesítményt nyújtanak. Az állíthatóság hiányzik.	Az AI-t a menükben részletesen szabályozhatjuk, az agresszivitást és a gyorsaságot is lépcsőnként növelhetjük. Ellenfeleink jól reagálnak viselkedésünkre, ügyesen kifékeznek, és hárítják támadásainkat. Az F1 2002 életszerűbb ebből a szempontból a GP4-nél, és az állíthatóság eredményeképpen mind a kezdőknek, mind a profiknak megfelelő kihívást jelent.
	Vezetési és játékélmény	
	A GP4 jól kezeli a Force-Feedback eszközöket, jól érezhetőek az autó reakciói a különböző tapadású felületeken és versenyhelyzetekben, amiben sokat segít, hogy a bevitalieszközöket megfelelő mértékben kalibrálhatjuk a menüben. A vezetési segédeszközöket azonban csak ki- vagy bekapcsolhatjuk, az állíthatóság hiányzik. A „gyorsulásos" előzést kihagyhatták volna.	Bár a GP4-ben sem „piskóta" a vezetési élmény, az F1 2002-ben erővisszacsatolásos eszközöket használva elképesztő módon „érezhetjük" az autónkat. A vezetési segédleteket több fokozatban állíthatjuk, és használatuk nincs nehézségi szinthez kötve, mint a GP4 esetében. Autónk kezelésének maradéktalan elsajátításában a „Driving School" menüpont gondoskodik.
18	**Összpontszám**	**19**

feelingje van, ahogy az előbb említett monzai pályán a fák árnyéka alatt suhanva száguldunk a Parabolica felé, vagy épp Monacóban a „bal oldalon buckás" lejtőn szikrát vetve magunk mögött hagyjuk a Kaszinó teret. Egyetlen komolyabb problémám a pályákkal az, hogy a homokágyak tekintetében – az ilyen típusú szimulátorok „szokásához" híven – a realitást itt is feláldozták a fejlesztők a játszhatóság oltárán, vagyis nincs olyan homokcsapda, amelyben el tudná magát ásni autónk egy kicsúszást követően.

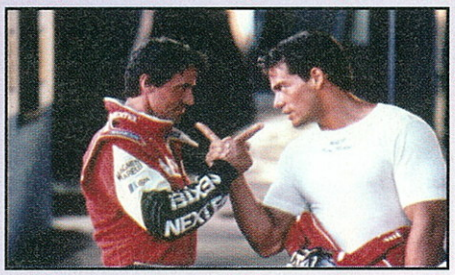
Mindezzel együtt az autók pályán történő mozgása, verseny közbeni viselkedése rendkívül élethű, a terhelésváltási reakciók logikusan következnek be, és jól nyomon követhetők. A GP4-gyel, sok más játékkal ellentétben, már a kezdetektől fogva élvezetes a versenyzés: nem kell minden négyzetcentiméterét ismerned a pályáknak ahhoz, hogy sikerélményben legyen részed, hiszen a kocsi kezdőként is hihetetlenül jól „érezhető", egyre profibbá válva pedig mindig fedezhetünk fel benne még egy „tizednyi" lehetőséget a kanyarokban. Vezetés közben – gyorsaságunktól függően – teljesen hiteles módon történnek meg a különböző események, ha lassú kanyarban, állandó sebesség mellett rásodródunk a fűre, akkor a megfelelően alulkormányzottá vált kocsinkkal szép lassan, zötykölődve elhagyjuk a pályát, ellenben ha nagy sebességnél dob meg minket egy kerékvető, akkor a tévéből ismerős hihetetlen lendülettel szabadul ki alólunk az autó, zabolázatlanul, össze-vissza dobálva magát. Persze mindez nagymértékben függ attól is, hogy a menüben milyen segítségeket engedélyezünk, és melyeket tiltjuk le.

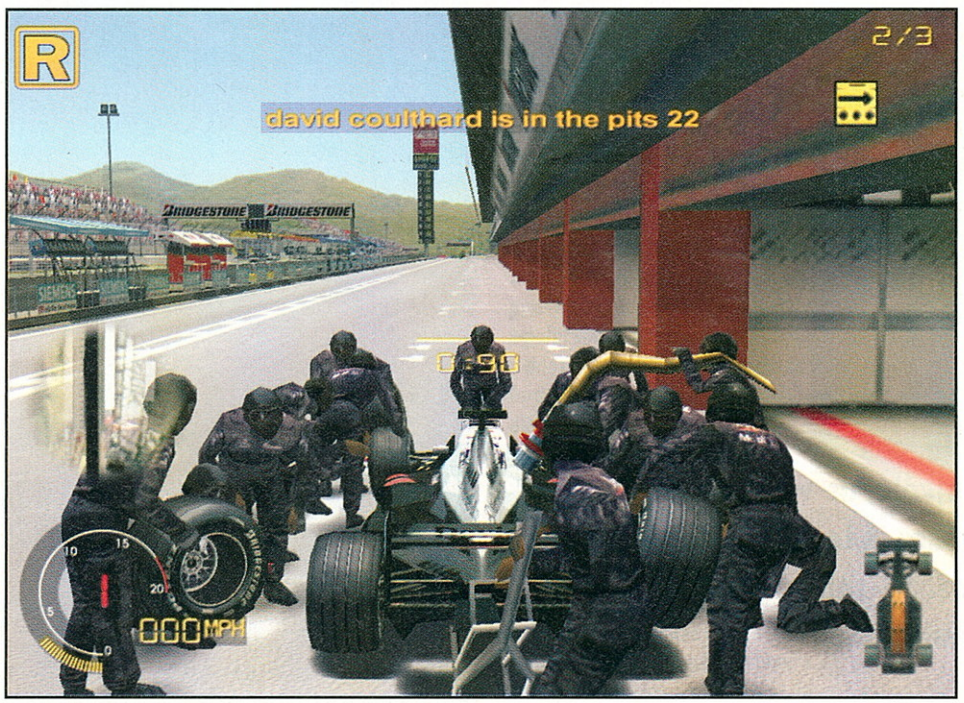
Kísért a múlt

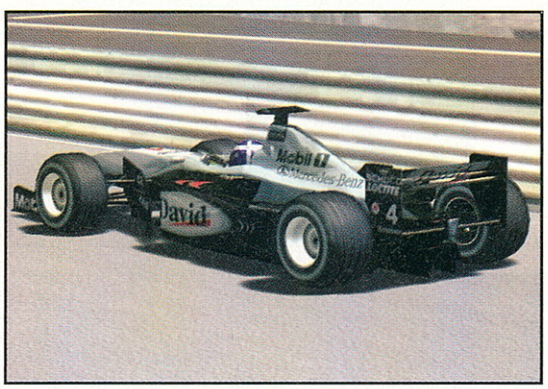
Ez a része a programnak sajnos egy kicsit már problémásabb. Láttunk már ugyanis sokkal kulturáltabban kivitelezett, jobban hangolható vezetési segédletekkel (driving aids) megáldott játékot is. A GP4-ben a régi hagyományokhoz híven nem állíthatjuk kényünk-kedvünk (vagy épp kontrollerünk) szerint a kanyarodási segítséget, a kipörgésgátlást vagy a törhetetlenséget, ehelyett létezik öt nehéz-

Felpörgetve: száguldás, nem csak a monitoron

Még nagyon régen, jó pár évvel ezelőtt kaptak szárnyra azok a híresztelések, amelyek szerint Sylvester Stallone Forma–1-es mozit szeretne forgatni. Egy-két évvel ezelőtt még a Hungaroringre is kilátogatott, hogy minél több tapasztalatot szerezzen a témával kapcsolatban. Később azonban a forgatókönyvet úgy írta meg, hogy a cselekményt a Forma–1 helyett a CART világbajnokság köreiben bonyolódjék. Mindenesetre ettől még érdemes lehet megnézni ☺! A sebesség megszállottjai a Forma–1-es Magyar Nagydíj tájékán látogassanak el a mozikba, hazánkban ugyanis kb. akkor mutatják be a Felpörgetve (Driven) című felmet!







ségi fokozat (a rookie-tól az ace-ig), amelynek mindegyike meghatározza, hogy milyen erősek ellenfeleink, és milyen segédeszközöket használhatunk... Hatalmas butaság, hiszen ha már lassúak számunkra a semi-pro szintű versenyzők, de még elég gyakran „odavágjuk" a gépet, akkor csak két választásunk marad: vagy unalmas versenyeket vívunk a lassú versenyzők ellen, vagy feljebb állítjuk a nehézséget próra (ahol már nem lehet ám sérthetetlenséget használni), és folyton újrakezdjük a versenyeket a leszakadó vezetőszárnyak vagy kerekek miatt (amihez ráadásul a főmenüig kell visszanavigálnunk, mert „quick restart" funkciót sajnos most sem találunk a versenymenüben – így pedig a procedúra perceket vesz igénybe).

A másik problémám szintén egy tipikus GP-örökség volt, amely már az első rész óta kísért – bár akkoriban talán még volt némi realitásalapja. Egészen pontosan arról beszélek, amikor közvetlenül egy másik autó mögött haladva a program úgy dönt, hogy mostantól kezdve légüres térben autózom, eltüntet minden leszorító erőt az első szárnyakról, és olyan szinten felgyorsít, hogy alig bírom félrerántani a kormányt, elkerülendő az előttem lévő autó felöklelését . Manapság, amikor a hátsó terelőszárnyakat a Forma–1-ben a mérnökök direkt úgy állítják be, hogy szinte lehetetlen legyen nemcsak előzni, hanem akár csak megközelíteni is egy autót, ez úgyszólván nem reális.

A versenyzők MI-je pedig, bár alapvetően jónak mondható, néha még ennél is furább dolgokat produkál: olyan helyeken vágnak ki előzni, ahol még a legvadabb időszakát élő Eddie Irvine is szélárnyékban maradna. Van például Spanyolországban egy olyan 4. fokozatban beveendő (tehát meglehetősen gyorsnak mondható) derékszögű kanyar, amelyet pont egy hosszabb egyenes követ (ez utóbbit szinte előzésre találták ki). Ennek ellenére a delikvens egy apró hibámat követően juszt is az ezt felvezető *100 méteres* szakaszon vágott ki mellém, mert annyi esze már nem volt szegénynek, hogy a kanyarban mögöttem maradva, a hosszú egyenesben próbálkozzon majd, ne pedig egy előzésre abszolút alkalmatlan helyen... Az akciónak az lett az eredménye, hogy mindketten kiestünk. Persze a dolgot be lehet tudni a fokozott agresszivitásnak is, csak akkor nem értem, hogy fordítva miért nem működik: olyan helyeken is el tudunk menni az ellenfelek mellett, ahol – szintén csak a tv-s közvetítésekre hagyatkozva – ennek nem szabadna megtörténnie. A koronát az egész AI-mizériára pedig az tette fel, amikor egy kipördülésem után pont a versenyíven landoltam, a mögöttem haladó forgalom pedig tanácstalanul állt meg, és fejlődött forgalmi dugóvá egészen addig, amíg ki nem tolattam az útjukból...

F1 2002 92%
GRAND PRIX 4 91%
GRAND PRIX 3 90%
F1 2001 88%

Nagydíj?

Összefoglalásként elmondhatjuk, hogy a GP4 nem más, mint egy még szebbé és még jobbá csiszolt *GP3*, ugyanazokkal az erősségekkel és ugyanazokkal a hibákkal, mint amelyekkel az előző rész(ek) rendelkeztek. Sok téren fejlődött ugyan a játék korábbi önmagához képest, azok a bizonyos hajszálak ismét vékonyodtak valamelyest, ám korántsem tűntek el. A csökönyös ragaszkodás a régi, „jól bevált" sablonokhoz nem lehet jó taktika ilyen hosszú távon. A GP4 hihetetlenül élvezetes, nagyon jó szimuláció, a sorozat kedvelőinek kötelező darab, ám ha ma valaki a legjobb Forma–1-es játékkal akar játszani, akkor nem biztos, hogy jó helyen keresgél – az *F1 2002*-t, ha egy hajszállal is, de összességében jobbnak találtuk nála.

Boe

Grand Prix 4
www.grandprixgames.com

PRO
- nagyon élvezetes játékmenet
- pontos és feelinges pályák
- jó grafika és fizika

KONTRA
- semmi újdonság
- bugyuta sérülési modell
- skálázhatatlan vezetési segítségek

HARDVER
Pentium III 800 MHz, 256 MB RAM, GeForce2 GTS, 500 MB HDD

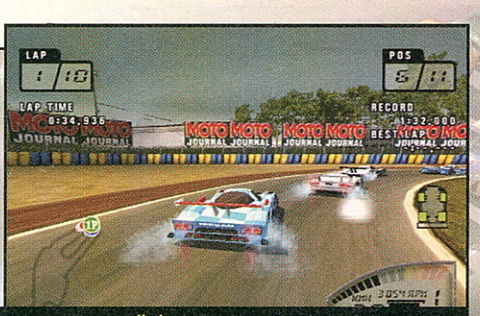
GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

91%

Infogrames / Melbourne House

LE MANS 24 HOURS

HUSZONNÉGY ÓRÁS SZÁGULDÁS



KATEGÓRIA: körpályás autóverseny **KÖRNYEZET:** versenypálya **NEHÉZSÉG:** könnyű **ÚJRAJÁTSZANÁD-E:** nem **MULTI LEHETŐSÉGEK:** osztott képernyős

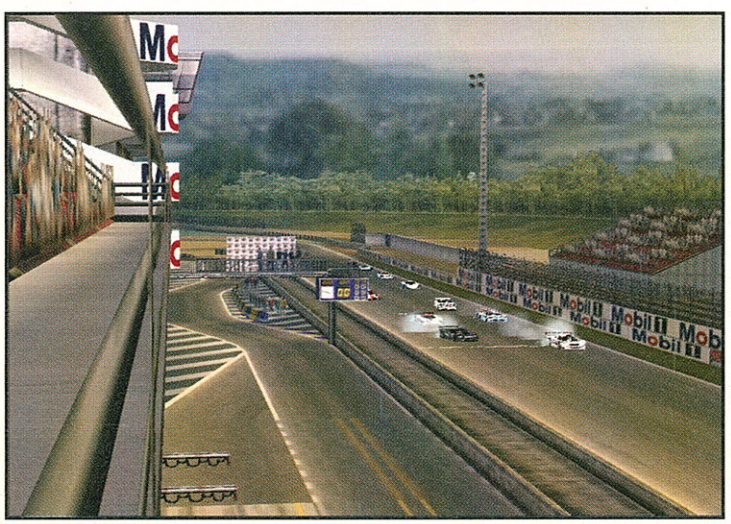
Az autóverseny mint játékkategória pokoli hálátlan, hiszen kegyetlenül nehéz újat mutatni benne, de még csak a játékosok elvárásainak megfelelni is kemény dió. Az „újdonság mutatása" a leggyakrabban abból áll, hogy olyan nevezetes helyet, eseményt, versenyzőt, csapatot, autógyártót (a nem kívánt törlendő) próbálnak megnyerni, ami vagy aki – pusztán azzal, hogy a dobozon virít –, eladja a terméket. A legjobb tudomásom szerint a Le Mans-i, 24 órás zúzás még nem volt feldolgozva PC-n, és már pusztán ettől vonzó a játék, tehát: újdonság mező kipipálva! Teljesen mást vártam, mint amit kaptam, mégsem csalódtam. Telepedjetek be mellém képzeletbeli versenyautómba, és kiderül, hogy miért!

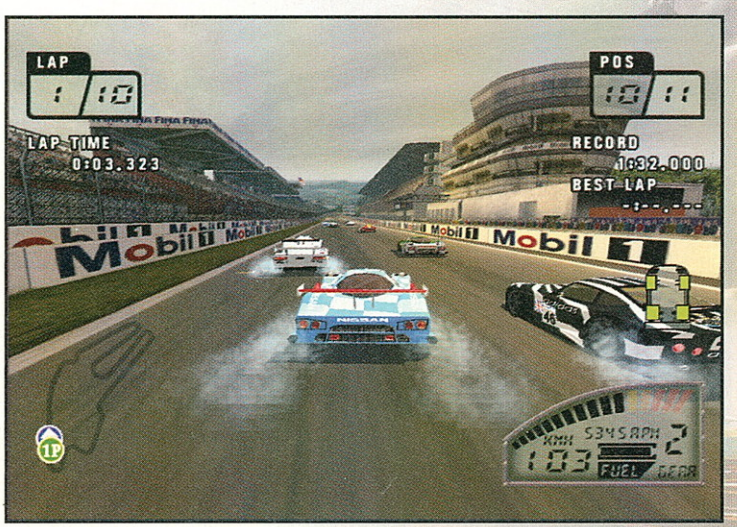
A cím alapján kőkemény szimulációt vártam, amolyan „kormány és pedálok nélkül el sem lehet indulni" típusút, *Grand Prix Legends* módra, hiszen a 24 órán át tartó körverseny elsősorban a megbízhatóságról szól, 200 Km/h feletti sebességek. Már az első induláskor gyanús lett egy logó: „PlayStation 2 conversation by..." Mondanom sem kell, hogy a hangulatom átcsapott fanyalgósba: „Ajjaj! Milyen létjogosultsága lehet egy PS2-es átiratnak egy ilyen erős PC-s mezőnyben? Valami borzalom arcade lesz ebből!" Aztán megváltozott a véleményem. (Ide most képzeljetek el egy hosszú délutánon át tartó örömautózást.) Tulajdonképpen kellemesen csalódtam! Kaptam egy nagyon kedves, egyértelműen arcade fizikájú, de versenyszimulátornak látszó játékot. A Le Mans 24 Hours olyan, mint a baseballsapka, azaz „egy méret jó mindenkinek".

Le Mans, de mán!

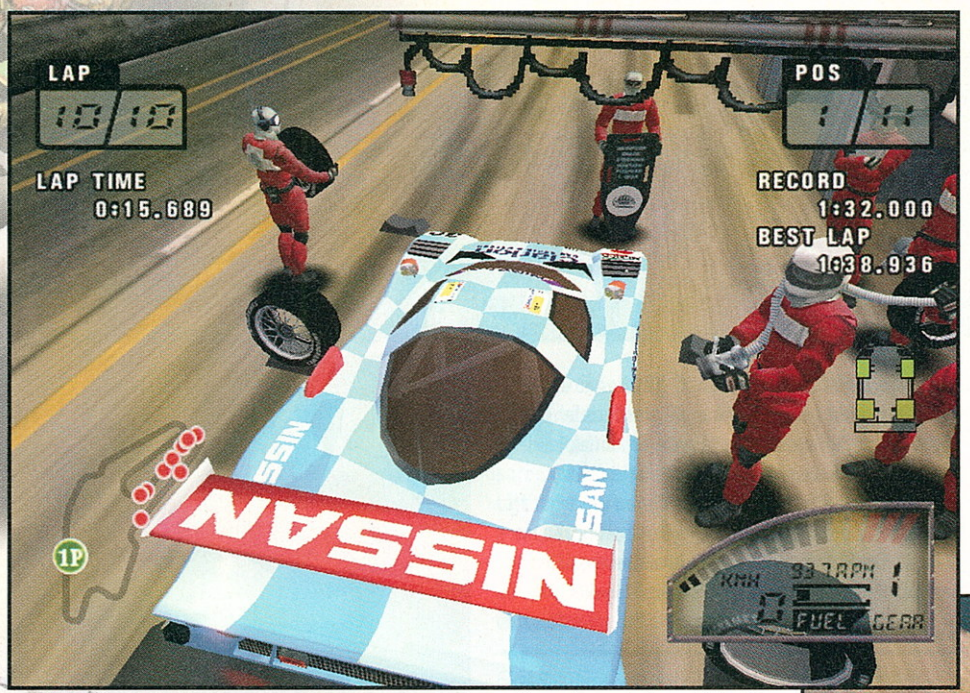
Alapvetően ott vannak az autók, hogy felsrófolják a vérnyomást a GT1, GT2 és prototípus géposztályból, amelyek tényleg nem köszönnek vissza minden második játékból, és irgalmatlan száguldást ígérnek. Hány olyan program van még, ahol a Porsche 911 és a Dodge Viper a leggyengébb osztály? Innentől az ember önkéntelenül átvált türelmetlenbe. Gyorsan végigverekeded magad az abszolút arcade játékra utaló, mindazonáltal jól áttekinthető menükön. Kiválasztod a verdát és a pályát. Belövöd magadnak a fizikai modellt, amely a „pörgök egy helyben, mint a csótány a Chemotoxtól" fizikától a „gép vezet helyettem" típusú, sípoló gumiállatkák reflexeihez és szellemi képességeihez igazított kihívásig terjed. Ugyanitt meghatározod az ellenfelek intelligenciáját, amely még a legkörmönfontabb „normál" fokozaton sem több jámbor bocik vonulásánál. Balgaság, ha kihagyod a versenygép paramétereinek beállítását, amely pofonegyszerű, és csak a legszükségesebb, még éppen élvezetes szabályozásig (gumik típusa, leszorító erő, váltóáttétel, motor tuning sprintre vagy tartósságra, üzemanyag-mennyiség) terjed. Innentől máris száguldhatsz... az időmérőn. Lehet, hogy nagy az orcám, de nem emlékszem olyanra, hogy ne tudtam volna teljesíteni az első rajtkocka elnyeréséhez szükséges szintidőt. Az időmérő nem kötelező, de nagyon jó arra, hogy megismerkedjünk a pályával és a kocsival. Az öt szabadstílusú kör után a versenyen jön az első sokk: az autók nem törnek, de

Kaptam egy nagyon kellemes, egyértelműen arcade fizikájú, de verseny szimulátornak látszó játékot. A Le Mans 24 Hours olyan, mint a baseball-sapka, azaz „egy méret jó mindenkinek"





SZIMULÁTOR

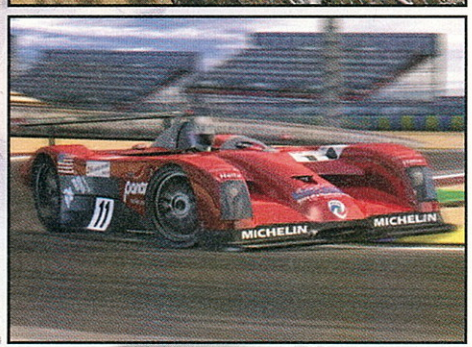


aztán haladunk előre, egyre több körön és újabb pályákon keresztül. Csak akkor érdemes belevágni a játék fő attrakciójába, a 24 órás Le Mans-i csapatásba, hogyha egy sosemvolt bajnokság minden lehetséges géposztályát lenyomtuk, ezzel elsősorban hozzáférhetővé téve az összes autót és pályát, de sokkal inkább megtanulva a beállítások mikéntjét és a helyes boxtaktikát.

Unalom az utakon?

A készítőknek volt lelke, és nem gondolták komolyan a körözést egy napon át. Be lehet állítani különböző időgyorsításokat, így ki lehet élvezni azt, hogy milyen, amikor lemegy a nap, hogy fest a sötét éjszaka, és mennyire jó, amikor kicsit vakít a fény reggel. Ezért a szívességért nagyon hálás voltam, mert bizony a Le Mans-i pálya dögunalom. Jellemzőek rá a végtelen egyenesek, amiket nem törnek meg a kanyarok. Ellenben ha

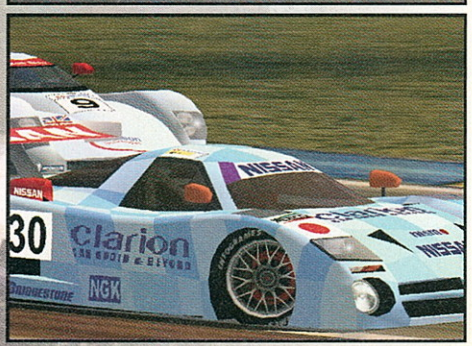
még csak nem is koszolódnak! Megértem, hogyha nem akartak olyan játékot készíteni, amelyben a 200 km/h felett száguldó autók komolyan képesek sérülni, hiszen akkor nagyon hamar vége lehetne egy-egy futamnak. Viszont azt már nem tudom megbocsátani, hogy amúgy arcade módra legalább nem horpadnak a járgányok. A szakadó eső utáni szaloncsillogás pedig nagyon kiábrándító. Ez a két tulajdonság manapság szarvashibának mondható, és már csak ennyi elég lenne ahhoz, hogy a „köszönjük, majd értesítjük" kupacba tegyük a játék dobozát. A fizika elnéző és megbocsátó, nincs az a kavicságy, amin ne tudnánk átszáguldani. Megpördülést még nem látott senki, a megcsúszásokat közvetíti a tv-híradó, olyan ritkák. A lökdösődésből pedig mindig te jössz ki győztesen. Nagyon gonoszul fel lehet kenni a többieket a szalagkorlátra, mindenféle következmény nélkül.



Van benne valami!

Mindazonáltal „van valami" a játékban, ami miatt nem volt szívem a fentebb említett módon elbánni vele. Több ilyen pozitív összetevőből az egyik legfontosabb a grafika. Ugyanis szép. Még akkor is, hogyha nincs műszerfal mögötti nézet, csak „ülök az autó orrán", meg a „látszik valami az autó elejéből, de azon irgalmatlanul megnőnek, és rondák lesznek a textúrák". Tetszik, hogy visszajátszáskor szépen felvöröslenek a felhevült féktárcsák, jók a fények, az éjszakai vezetés élmény, és azt hiszem, ilyen szép, ámde nem zavaró esőt még nem is láttam. Klassz a boxutca, tetszik, hogy a bejáratnál kiveszi a gép az irányítást a kezemből, hogy egy menüben kiválaszthassam, mi történjék az autóval. Jó a kerékcsere és a tankolás „tv-közvetítés" nézete. Nagyon értékelem, hogy elképesztően jól skálázható a kihívás a kezelhetőség és az ellenfelek tudásának testre szabásával. Négyéves kisöcsitől felfelé egészen a „Force-feedback kormány nélkül semmit sem ér az élet" íróasztal-világbajnokig, bárkinek be lehet állítani. Mi van még? A régi, jól bevált recept szerint először a leggyengébb osztályból kezdünk, nem négy kör alatt nyomjuk le a teljes napot – nem rögni, lehet ilyet! –, akkor speciális élvezetet jelent a változó időjárásnak megfelelően a taktikus gumicsere és újratankolás. Igen, jól gondoljátok, ez a harmadik ok, ami miatt tetszik a progi. Izgalmas úgy játszani, hogy miközben próbálsz az ideális íveken maradni a kanyarokban, azon töröd a fejed, hogy kibír-e még egy kört a gép, vagy most menj be a boxba tankolni. Esetleg ha elered az eső, akkor te is kiállj-e gumit cserélni, vagy kockáztass, fennhagyva a száraz pályára való abroncsokat és az éppen lázasan szereléssel időt vesztő mezőny zömét fényévekre magad mögé utasítva. Csak akkor érdemes belevágni a játékba, ha van rá elég időd, hogy sokat ülj a monitor előtt. Attól félek, hogy ha Le Mansban is felkapaszkodtál a dobogó legmagasabb fokára, akkor már nem jelent többé kihívást a program.

Sam. Joe



LeMans 24 Hours
www.lemans-game.com

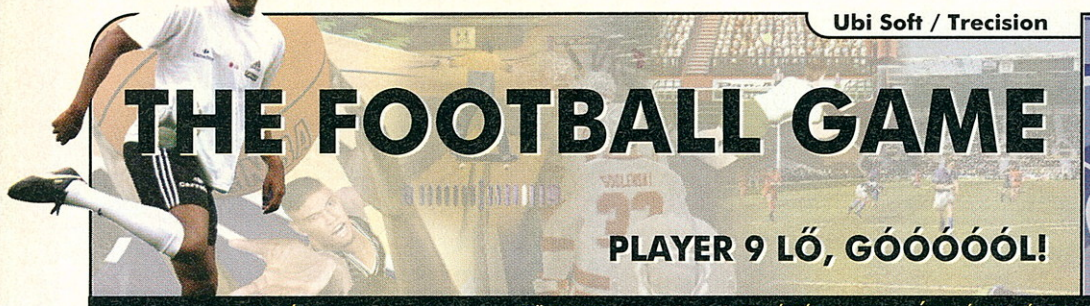
PRO
- csinos grafika
- ritkán látott szuperautók
- jól skálázható kihívás

KONTRA
- nem törnek az autók
- nem koszolódnak az autók

HARDVER
Pentium III 1 GHz, 128 MB RAM, 670 MB HDD, 32 MB-os 3D-s kártya

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

82%



Ubi Soft / Trecision

THE FOOTBALL GAME

PLAYER 9 LŐ, GÓÓÓÓÓL!

KATEGÓRIA: arcade fociprogram KÖRNYEZET: képzeletbeli NEHÉZSÉG: közepes ÚJRAJÁTSZANÁD-E: néha MULTI LEHETŐSÉGEK: nincsenek

Árukapcsolás. Tudjátok mi az? Amikor az ember egy, a kereskedelemben kapható árucikket egy másikhoz rendel, hogy közös haszon lépjen fel. Testápolók mellé fogkrémet adnak, három levespor mellé befőzőszalicilt. Hogy kerül ez most ide? Manapság az írható CD-k mellé fociprogram jár.

A világ egyik legnagyobb kiadója úgy gondolta, hogy a foci-vb körüli nagy felhajtás eladhatóvá tesz egy olyan programot, amellyel egyébként talán gondok lennének. Mindenesetre az ötlet bejött: szerencsés olvasók és írható CD-k vásárlói juthatnak hozzá ehhez a programhoz, amelyet a jövőben megjelenő *Zidane Football Generation* egyszerűsített változatának szántak. Nézzük csak meg, hogy is sikerült.

„Na mindegy, lényeg a lényeg: Klónok SC játszik Klónok FC ellen"

Ajándék ló lő, mellé!

No persze elég nehéz olyasmibe belekötni, amit alapvetően ingyen adnak, én azonban vagyok olyan bátor, hogy még a kákán is merek csomót keresni. Nemhogy egy fociprogramon! Ugyan a fejlesztők a csomót kihagyták, azonban rengeteg érdekességet bevettek. Először is a program olyannyira nem rendelkezik semmilyen licenccel, hogy a focistáknak nincs nevük. Amikor a félelmetes nigériai válogatottal kifutok a pályára, Goalkeeper 1 a kapusom neve, míg a csapat többi tagja Player 1, Player 2 stb. Sőt! Az ellenfél is pont ugyanilyen összeállításban játszik. Ez érdekessé teszi a dolgokat. Mindamellett mindenki ugyanúgy néz ki, csak esetleg Player 4 mintha kicsit alacsonyabb lenne. Ez egy balhátvédnél szokatlan. Sőt, jobban megnézve Player 9 elég hórihorgasnak tűnik. Na mindegy, lényeg a lényeg: Klónok SC játszik Klónok FC ellen. Mondhatni szuper!

Szemüveget a bírónak!

No persze nemcsak a bírónak, bár a mostani vb-t elnézve igencsak felül kéne bírálni a bírói kar tevékenységét is. Ennek ellenére hadd szidjam picit a mesterséges intelligenciát. Elöljáróban egy kérdés: ismeritek ti a frizbi hivatalos csapatsportág változatát? Nem? Pedig nagyon jópofa játék. Ami a lényege: egymásnak kell passzolgatni a frizbit, és ha valaki megkapja, akkor meg kell állni, s az illetőhöz nem lehet hozzányúlni. Továbbpasszolás közben lehet a frizbit elkapni, de aki megfogta, annak azonnal meg kell állnia. Jó, tudom, nem hangzik túl izgalmasnak, ám egy nagyon jó TFG taktikát át lehet venni ettől a sporttól. Ugyanis ha megállunk a labdával, az ellenfél általában békésen álldogál mellettünk. Ilyenkor megnyomva a passzot, egy előrébb levő játékostársunkhoz juttathatjuk a labdát. Vele is álldogálunk kicsit, majd továbbküldjük és így tovább. Nagyon jópofa! Mondhatni egyedi. No persze lehet klasszikus fociszerűen is játszani. (Ötletes az azonnali kényszerítő gomb, ami nagyon hasznos lehet, ugyanis ezzel lepasszolom a labdát, és akinek leadtam, az azonnal vissza is adja. Nekem tetszett!) Szerencsénkre a bíró nemigen van jelen (a sárga vagy piros lapot kiteszi a képernyőre a program, nem viszik túlzásba a dolgot), nincs cserepad, sem partjelző. Legalább nem lenget hülyeségeket!

Szép csel, Player 10!

Azért dicsérjük is egy kicsit ezt a progit. Bár a játékosok nem motion capture technikával készültek, ennek ellenére korrektül mozognak. A kapus minden megfogható labdát kivéd, lepkézni még sosem láttam. A kigurítás néha nem ér el a játékosig, akinek küldi a labdát kapusunk, no de sebaj, legalább jól megáll ☺! A közönség lelkes, az egész szépen néz ki (nagyon arcade fílingje van a dolognak, ami nem csoda, hiszen a fejlesztők készítik az International Soccer című játéktermi progit is), lehet mindenféle VB-ket játszani, van több csapat, és 11-es párbajt is lehet vívni. Csak az irányítás... hmm, minden máshol van, mint a *FIFA*-ban (ami persze érthető), de mire az ember kitanulja, hogy melyik gomb micsoda, akkor már a harmadik meccsnél tart. Magyarán: egyből kezdjük a harmadikkal! Megéri!
Ami még jópofa, az nem más, mint amikor a kapus kirúgja a labdát. Feldobja a levegőbe, akkor egy pillanatra megáll a játékszer: a hálóőr kinyújtja a lábát (a kijevi balett vezetői tapsikolnának örömükben a mozdulatot látva), majd nyújtott térddel belerúg a labdába, amely a fizika összes törvényét megszegve repülni kezd. Mindenesetre jól néz ki. S egyébként a sok-sok kritika mellett miért mondom azt, hogy ez egy jó kis progi? Mert nem akar több lenni annál, mint ami: ez nem fociszimuláció, csak egy arcade program. S annak egész jó!

Gyu

The Football Game
www.ubi.com

PRO
- jó kis játéktermi fíling
- jó a kapus

KONTRA
- nem túl reális
- a játékosoknak nincsen nevük
- túl egyszerű összhatású

HARDVER
Pentium II 300 MHz, 128 MB RAM

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

59%

Ubisoft / Anco

SVEN-GÖRAN ERICKSSON'S WORLD CHALLENGE

A KICK OFF VISSZAVÁG!

KATEGÓRIA: fociprogram KÖRNYEZET: képzeletbeli NEHÉZSÉG: közepes ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen MULTI LEHETŐSÉGEK: fejlettek

Amikor 1988-ban megjelent a Kick Off első része Amigán és Atarin, még senki nem tudhatta, hogy igen sikeres fociprogramok sorozatának első darabja lesz. Mint ahogy akkortájt még egy angol szurkoló sem hitte volna azt a szentségtörést, hogy az angol labdarúgó-válogatott kapitánya egy külföldi legyen! Mivel mindkét dolog megtörtént, így a foci-vb kapcsán ideje volt aktualizálni a dolgokat.

FIFA ide, *FIFA* oda, licenc ide, licenc oda, csak jönnek és jönnek a fociprogramok. Az ember bármerre néz, a VB idején a focis játékok piaca hihetetlenül felpezsdült. Ez egyrészt jó hír (hiszen lesz mivel focizni), másrészt nem annyira (a minőség és mennyiség összefüggéseit kell megvizsgálni, hogy képben legyünk).

Nem ragad a labda!

Először is a legeslegfontosabb: ebben a játékban nem szerepelnek eredeti játékosnevek (a magyar válogatott összeállításán is legalább annyit röhöghetünk, mint a játékán). Nagyon mókás, amikor a fiúk besorjáznak a pályára, és a nemtom honnan vett nevű magyar legényeket egyesével bemutatják. Szerencsére a meccs közben tudtam, hogy ki a magyar: piros volt a meze. Egyébként nem véletlen, hogy a *Kick Off*ot emlegettem, hiszen a készítői közül többen is részt vettek a SGEWC készítésében is (bocsánat a csúf rövidítésért, de nincs kedvem túl sokszor leírni ezt a szörnyű hosszú címet). Ez nagyon is meglátszik, ugyanis alapvető *Kick Off*-tudás sokat segít a kezelés elsajátításában. Ahogy megszokhattuk, a játékosok lábához nem ragad a labda, kis passzokkal vezetik, s ha közben irányt változtatunk, bizony elhagyjuk a játékszert. Elmondani nehezebb, mint végrehajtani. Ugyanez igaz a lövésre, ha épp előre passzoltuk a labdát, akkor nem tudunk nagyot rúgni bele, hanem csak ott szerencsétlenkedünk. Viszont hatalmas örömhír a *Kick Off* rajongóinak, hogy ahogy már megszokhattuk, a labdát lehet csavarni rúgáskor, vagy utána. (Ezzel a sajátossággal még a *FIFA* sem dicsekedhet.) Mindemellett megmaradt a jó öreg *KO*-képernyőből a kifutásos effektus. Ez olyankor következik be, amikor a program nem vált a legközelebbi játékosra (akire mi szeretnénk, hogy váltson), így ki kell futni a képernyőről a váltáshoz. Ha azonban jobbra szaladtunk ki, és a szélső jobboldali bent maradó krapekunkra vált, akkor még az előbbi svunggal ő is kirohan a képből. Ha közben az előző visszajött, a program oda vált át és akkor ő is kirohan. Móka és kacagás a köbön!!! No persze az ellenfél pedig komótosan elgyalogol a kapuig. Ilyenkor jön jól egy hatalmas becsúszás, vagy valami hasonló. S ekkor meg is sérülhet valaki...

Hol a cserepad, tessék mondani?

A válasz: sehol. Ugyanis a partvonal mellett csak az edzők tartózkodására kijelölt hely van felfestve, ott azonban sem edző, sem cserepad nem található. Az aszszisztensek sincsenek jelen (biztos elbujdostak szégyenükben a foci-vb után), s ha valakit lecserélnek, akkor az egyből az öltözők felé veszi az irányt, ahonnan komótosan ballagva jön a csere. Ez a pixelfiú eléri az oldalvonalat, majd komoly vágtába kezd, hogy minél hamarabb beérjen a pályára. Hmm, akkor meg az öltözőből kifelé miért sétált? No mindegy, kell nekem mindenbe belekötnöm...

- FIFA WORLD CUP 2002 94%
- FIFA 2002 93%
- FIFA 2001 89%
- FIFA 2000 88%
- SGEWC 73%

Apropó pixelfiúk: aki itt komoly Motion Capture-t vár, az csalódni fog. Sőt a több kameraállás is utópia csupán. Továbbmegyek: a sokféle lassítás és egyéb csili-vili dolog sem ebbe a játékba való. Arról nem is beszélve, hogy a mesterséges intelligencia is érdekesen működik: ha a játékosok belejönnek a passzolgatásba, akkor már látatlanban siessünk középkezdéshez, akkor ugyanis spórolhatunk néhány másodpercet). Szerencsére a kapusok elég jók, a háló rezeg, egy jó becsúszás feltépi a pázsitot, rengeteg csapat választható (mindegyikben 11 totál ugyanolyan pasi, bár némelyik mintha alacsonyabb lenne), s nagyon tetszik, ahogy a kapus oldalazva nekifut a kirúgásnak. Tehát jópofa kis őrület ez, *KO*-fanok imádni fogják, *FIFA*-rajongóinak kissé szegényes lesz, mindenesetre itt legalább nem ragad a labda! Erre mondják, hogy néha az egyszerű is lehet jó! Van ilyen mondás egyáltalán☺? Ha nincs, akkor mától Copyright by: **Gyu**

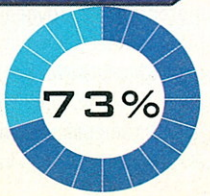
„A magyar válogatott összeállításán is legalább annyit röhöghetünk, mint a játékán"

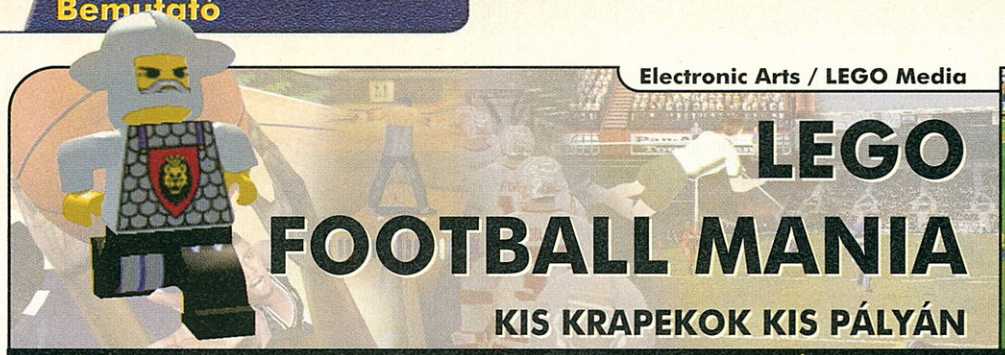
SGEWC
www.ubisoft.com

PRO	KONTRA
▪ lehet csavarni a labdát ▪ jó a bíró ▪ van benne magyar csapat	▪ rémesek a játékosok nevei ▪ el lehet hagyni a labdát menet közben

HARDVER
Pentium 233 MHz, 64 MB RAM

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG





Electronic Arts / LEGO Media

LEGO FOOTBALL MANIA

KIS KRAPEKOK KIS PÁLYÁN

KATEGÓRIA: legófoci KÖRNYEZET: legóvilágok környezete NEHÉZSÉG: könnyű ÚJRAJÁTSZANÁD-E: igen MULTI LEHETŐSÉGEK: egy gépen többen

A komoly, „felnőtt" játékosok azonnal húzzák a szájukat: mit is lehetne kihozni egy legós fociból? Hol jöhet ez a FIFA-hoz, vagy bármi máshoz? S bár igaz, hogy ezt a játékot 6 és 10 év közöttieknek szánják, ennek ellenére nekem, aki már sokszor 6 éves vagyok, nagyon is bejött. Talán azért, mert legón nőttem fel, és a minden játékok legnagyobbika iránti rajongásom sosem csillapult. S ezek után sem fog, mert I love LEGO és I love foci!

Amint meghallottam, hogy lesz egy ilyen játék, azonnal heveny izgalomba jöttem. Ugyanis, nevetni fogtok, annak idején, amikor ezek a legófigurák megjelentek, még magam is aktív legós voltam, és bizony, bizony focizgattam velük. Hatalmas nagy móka volt, azóta is vágytam arra, hogy egyszer legyen annyi helyem és időm, hogy ezt újra megoldhassam. Erre most ott pihen az atomerőmű PC-men. Rá is vetettem magam azonnal, ahogy azt illik!

Rakétázz és robbants!

Először is szögezzünk le valamit: ez a játék nem a nagy pályás foci szabályait követi. Az úgynevezett 5+1 fős, kis pályás futball alapján készült. Külön érdekessége, hogy nincs palánk, s ha a labda az oldalvonalat éri, látványosan visszapattan. Mindemellett ha a büntetőterületre ér a játékszer, akkor onnan kezdve nem futhatunk utána: az már a kapus területe. A rövid szabálymagyarázat után folytassuk hosszabbal: ugyanis a különféle legóvilágokra épülő csapatok (Square Table a lovagvilágra, a City Breakers a városra, a Lawbringers a western környezetre épül) nemcsak saját futballtudásukat, hanem a pályán található bónuszokat (power-ups) is használhatják. Például a rakétával szó szerint rakétává alakul a labda, és a kapusnak esélye sincs, míg a labda spéci csavarást ad, a bomba felrobbant mindenkit a közelben, a dizzy (én így neveztem el) felcseréli a kontrollt, megőrjítve ezzel mindenkit (ekkor a fejek körül kis csillagok repkednek), no és van még jó néhány móka, amitől igen érdekes, arcade focivá válik ez a program.

A gólnak örülni kell!

Bizony, bizony, olyannyira, hogy hihetetlenül aranyos gólörömök, illetve-szomorúságok készültek a programhoz, egynémely brék-jeleneten kívül szaltók, repülőzések, egymásra vetődés, hason csúszás ugyanúgy szerepel benne, mint a közönség őrjöngése. Bár az igaz, hogy a távoli legóstadionokban nincsenek tömegek, de akik kint vannak, azok nagyon élvezik a meccset. (A háttérben kanyarog a kis vonat, mennek a kis legóautók, őrület!) Egyébként az irányítás pofonegyszerű: egy gomb a passznak, egy az emelésnek, egy a lövésnek, egy a bónusznak, egy a gyorsításnak. S a joypadomon mindez FIFA-kiosztásban. Mondhatnám: az irányítás nagyon egyszerű, könnyű és azonnal elsajátítható – ahogy annak más játékoknál is lennie kéne.

Verseny mindhalálig

Természetesen mivel nem a valós életről van szó, így senki ne várjon selejtezőket és nyolc darab négyes csoportot a legó-világbajnokságon: itt ugyanis egyenes kiesés van az elejétől kezdve. Érdekessége, hogy a legyőzött csapatok tagjai is átállnak hozzánk, így a következő meccsen akár őket is beválogathatjuk. Hmm, ha ilyen lett volna az igazi vb-n ☺. S ahogy haladunk előre, úgy tudunk újabb és újabb pályákra menni. Ezek mellett egy speciális skill race is a rendelkezésünkre áll (ha unalmunkban nem tudnánk mit tenni), ahol labdavezetési képességünket kell bizonyítani úgy, hogy adott időre egyre több kaput kell kinyitni a játékszerrel. Az elején még teljesen könnyű 2-3-4 kapuval, de 8-cal már nem egyszerű. Edzésnek kiváló, mindenesetre. No persze edzeni is lehet, de tiszta szívemből mondom, hogy érdemesebb néhány meccset lejátszani, az sokkal jobban felkészít minket a világbajnoki küzdelmekre. 1280x1024-ben játszottam 32 bites színmélységgel, esze ágában sem volt rángatni. Hihetetlenül jó móka ez, főleg ha ketten játszunk egymás ellen, és „ledizzyzzük" a másikat, vagy felrobbantjuk. Fanyalogjon, aki csak akar, és a hardcore focirajongók hagyják ki, de szerény véleményem szerint ez egy igencsak szórakoztató, és nagyon aranyos fociprogramocska. Én máris rohanok haza, és lenyomok néhány meccset a lovagokkal!

Gyu

> **„A legyőzött csapatok tagjai is átállnak hozzánk, így a következő meccsen akár őket is beválogathatjuk."**

LEGO Football Mania
www.lego.com/software

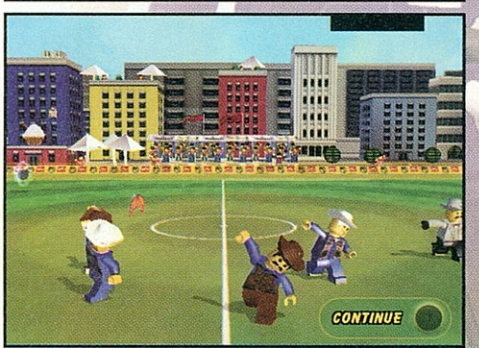
PRO
- nagyon aranyos
- tökéletesen kidolgozott
- jók a bónuszok és a visszajátszások

KONTRA
- fociprogramnak nem elég komoly

HARDVER
Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM

GRAFIKA
HANGOK
ZENE
JÁTSZHATÓSÁG

87%



SPORT

SAMSUNG

Harcosok Szigete 2.

Unreal

Quake 3

FIFA VB

Folytasd a küzdelmet, hiszen idén már másodszor vehetsz részt abban a játékban, amelyet a Samsung rendez a Sziget Fesztiválon. Mérd össze tudásodat a különböző multiplayer játékokban és ismerd meg a **SyncMaster** monitorokat, amelyek mindig a legjobbat nyújtják. A sík képcsöves technológiának köszönhetően tökéletes látványban élvezheted a játék minden részletét. Játssz, küzdj meg a legjobbakkal és nyerd meg a **Samsung 10 000 Ft-os vásárlási utalványok** egyikét.

SZIGET FESZTIVÁL 2002.: MINDENNAP 10.00 – 19.00-IG A VÁROSKÖZPONTBAN!

intel inside pentium 4

SENORG

GameStar

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

Clive Barker's Undying

A *Kampókéz* és a *Hellraiser* című filmek rendezőjének és jó pár híres horror-, fantasy és mesés regény írójának FPS-éről, a tavaly áprilisi GameStarban (amit egymás között csak a „véres számnak hívunk"...☺) írtam. Az Undying rögtön megfogott iszonyúan parás hangulatával és remekül megírt sztorijával – hiába no, érződik, amikor egy *igazi* író az elkövető, és nem csak a játék designerek dobnak össze valamit. Ennek ellenére – az Electronic Arts elképesztően pocsék marketingje miatt – az Undying sajnos nagyot bukott, így az eredetileg betervezett második rész (amelyre a játék sztorijának elvarratlan szálai miatt számítani is lehetett) sajnos valószínűleg már sohasem lát napvilágot... Pedig ez a játék olyan kincs, amit sokan csak most kezdenek el felfedezni: a játékos honlapokon egyre több undyingos topic indul.

De miről is van szó? Az Undying történetének főszereplője Patrick Galloway, egy, a húszas években élő ifjú kalandor, aki speciális képességei révén az okkult tudományok nagymestere. Barátja, Jeremiah Covenant kétségbeesett kérésére Skóciába, annak kastélyába utazik. Jeremiah azért hívta magához Patricket, hogy az megszabadítsa elhunyt testvéreinek élőhalott formátumban kísértő tagjaitól, akik szegény, halálosan beteg Jeremiah-t is az örök kárhozatra szeretnénk ítélni. Patrick bőrébe bújva az ódon kastély falai között, és jó pár egyéb félelmetes helyszínen (katakombák, kriptá stb.) nemcsak a kísértet tesókkal kell szembeszállnunk, hanem különféle elszabadult démonokkal és egy rejtélyes, távol-keleti szervezettel is.
A játék során hagyományos fegyvereket is használunk majd (pisztoly, puska, tibeti ágyú ☺ stb.), de az igazi főszerepet Patrick mágikus talizmánja és a különféle támadó és halottidéző varázslatok kapják. Bár tömegesen ritkán támadnak ránk a szörnyek, de éppen az adja a játék igazi feszültségét, hogy feszülten bolyongunk a sötétben, arra várva, mikor esnek nekünk, hogy véres cafattá marcangoljanak. (Ha pórul járunk, akkor ennek szemtanúi is lehetünk...)
A grafikus motor az *Unreal Tournament* feljavított változata: az *UT*-hez képest találunk benne néhány nagyon szép új effektet is (például nagyon para, ahogy a szél lengeti a sötétben a nyitott ablak melletti függönyöket). Az Undying talán egyedüli hiányossága, hogy hosszú távon kicsit unalmas a sok lövöldözés: jó lett volna, ha pár logikai feladvány is

színesíti a játékot. Azért aki szereti az igényesebb, történetorientált FPS-eket, az semmiképpen ne hagyja ki ezt a gyöngyszemet! (A játékhoz most jött ki egy teljes küldetéslemezes mod, amelyről modtesztünkben olvashattok!)

Bad Sector

Clive Barker's Undying
Ára: 3 990 Ft

PRO	KONTRA
▪ jól kitalált sztori by Clive Barker ▪ parás hangulat, izgalmas játékmenet	▪ kevés logikai rész ▪ kevés átvezető mozi

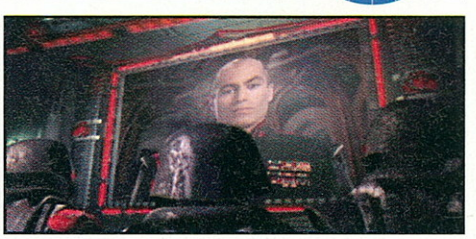
HARDVER
Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, 3D-s videokártya

89%

Command and Conquer: Tiberian Sun

A *Command and Conquer* sorozat anno leginkább várt darabja volt a Tiberian Sun, de amikor négy év fejlesztés után, 1999 szeptemberében megérkezett (a legelső GameStarban írtunk róla), a legtöbben csalódtunk benne, hiszen elég ötlettelen játékmenetet és az átlagosnál picit jobb grafikát (dinamikusan változó tereppel) tudott csak felmutatni – legalábbis akkori elvárásainkhoz képest. Most így, majd három év távlatából visszanézve talán kicsit kevésbé vagyunk szigorúak, hiszen a hagyományos RTS-ek ennyi idő alatt is alig-alig fejlődtek – talán egyedül a *Warcraft III* hozott némi újítást végre-valahára a hősök bevezetésével.
A Tiberian Sun viszont teljesen hagyományos RTS, a *Command and Conquer*ből nemcsak visszaköszönő, hanem vissza is integető játékmenettel, úgyhogy akik anno kihagyták, és most vennék meg, azok inkább nosztalgikus érzelmekkel felvértezve és ne az újítások iránt áhítozva vásárolják meg. A jó öreg „húzz fel negyven harci épületet, hatszáz egységet, és küldd az ellenség nyakába!", illetve a „van pár unitod, ezekkel kommandózz el a pálya végéig" küldetések fognak elég sokszor ismétlődni itt is. Azért rá lehet kapni ennek az ízére is, és ott van még a nagyon korrekt (bár szintén nem forradalmi) multiplayer is a kétkedőknek.

A *C&C* világ fanatikusainak a játék egyébként kihagyhatatlan, hiszen a *Red Alert 2* múltba tekintő sztorija után ez a legtávolabbi (sötét, posztapokaliptikus) jövőt bemutató játék, és nyilván sok kapcsolódási szál lesz majd a (jó sokára...) elkészülő *Command and Conquer: Tiberian Twilight* történetéhez. Ezenkívül a játék savát-borsát a nagybetűs Hangulat adja,



ezen a téren pedig a Westwood, ha nem is utolérhetetlen, de legalább verhetetlen (bár persze ízlések és pofonok...): az igazi színészekkel előadott átvezető mozik minősége (manapság ezekből egyre kevesebb van) itt is elsőrangú. Aki csak egy kőkemény, nagyon jól kivitelezett és újításokat is felmutató, régebbi RTS-re vágyik, az inkább vegye meg az *Age of Kings*-et, a sci-fi téma és a C&C fanjainak viszont érdemes beszerezni ezt a klasszikust (is).

Bad Sector

C&C: Tiberian Sun
Ára: 3 990 Ft

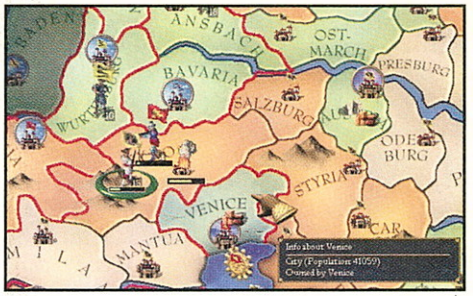
PRO	KONTRA
▪ A C&C feeling itt is megvan ▪ klasszikus RTS-játékmenet	▪ korához képest is kicsit elavult játékmenet és grafika

HARDVER
Pentium 166 MHz, 32 MB, 2 MB-os grafikus kártya

80%

Europa Universalis

Bevallhatok valamit, így a cikk elején? Bármennyire furcsa is, én magam semmit sem szeretek feltenni a gépemre, ami magyar nyelvű. *(He?! ☺ Ezt épp a teljes játékainkat magyarító mesterünk írja??? ☺ Bad Sector)* Lehet, hogy ez blőd nagy sznobság, nem tudom, én azonban valahogy szeretem a már 20 éve megszokott angol nyelvű programokat. Ennek ellenére nagyon örültem annak, amikor a kiváló, *Rizikó*-szerű, körökre osztott, ám mégis valós idejű stratégiai játék magyar változata megjelent. *(Sajnos a magyarítás borzalmas lett, pedig kár érte, mert maga az EU az egyik legkiválóbb stratégia! - Bad Sector)* Ennél is jobban örültem, amikor kiderült, hogy ez bizony budgetben is elérhető immár! Hurrá!
S dupla hurrá magának a játéknak! Hiszen ilyen akkurátusan megtervezett történelmi szimuláció nemigen volt eddig a piacon (talán csak az *Europa Universalis II*, de hát az még odébb van, legalábbis budget szempontból). S nem elég, hogy a történelmi Európában kell kalandoznunk, oda kell figyelnünk még az erőforrás-menedzsmentre, a diplomáciára és



a hadi helyzetre is. No persze, ez első hallásra és olvasásra pofonegyszerűnek tűnik, de ha nem figyelünk, akkor hamarosan mi kapjuk a jó nagy pofont a programtól, ha véletlenül elküldjük a flottánkat a Karib-tengerre, esetleg nem elég az utánpótlás, és a kubai helyőrség fellázad, netán azok az aljas katalánok már megint megtámadnak minket, szegény íreket, miközben békés terjeszkedő politikát folytatunk. Aki az oktatórészből akarja megtanulni a játék működését, annak előre szólok: ez is olyan komplex, mint maga az EU, úgy 2-3 óra alatt sikerül is átrágni magunkat rajta. Annak idején én hamar eluntam, inkább nekiláttam játszani. (Osztán jól le is vertek, mint vak a csengőt. Vagy süket a poharat?) Szóval, akinek zabszem van a popsijában, és sietősen akar egy jót csatázni, az ne ezt válassza (bár ezért az árért még annak is megéri), aki viszont komplex középkori Európa-szimulációt szeretne rengeteg gazdasági, katonai, politikai eseménnyel és menedzsmenttel, annak ez a darab örök klasszikus és számára azonnal kötelezővé nyilvánítom. Már csak arra lennék kíváncsi, ki fog történelemórán az Europa Universalisra hivatkozni feleléskor. Az lenne csak a nagy móka!

Gyu

Europa Universalis
Ára: 2 990 Ft

PRO
- történelmileg akkurátus
- gondosan kidolgozott
- komplex...

KONTRA
- ...olyannyira, hogy néha túlzottan
- túl hosszú tutorial

HARDVER
Pentium II 300 MHz, 128 MB RAM

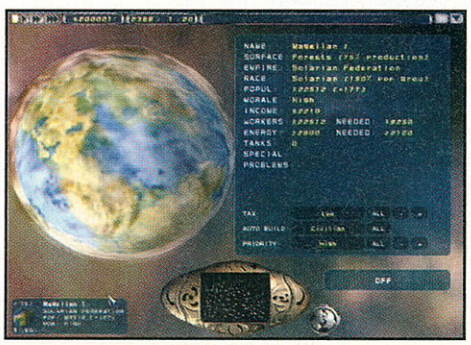
89%

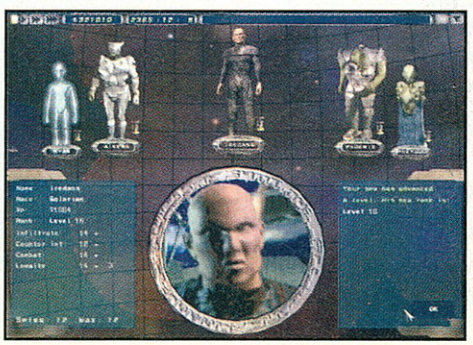
Imperium Galactica II

Nos, azt hiszem, ezt a játékot igen keveseknek kell bemutatni. Kis hazánk szorgos fejlesztőinek sikeres alkotása (mielőtt nekiálltak volna a *Haegemonia* és a *Platoon* című játékoknak, ezt csinálgatták). Hatalmas eredmény, hogy ebből kimaradtak az első rész hihetetlenül borzalmas színészei, akik igencsak elborzasztották az embert, ha a magyar változattal játszott. Ebben szerencsére több olyan bakit is kijavítottak, ami az első részben jelen volt, így teljességgel nyitottan lehetett hozzáállni ahhoz, hogy „jöjjön a második felvonás!". S nem is kellett csalódni, sőt! Bár tudom, hogy ez a játék már megjelent egynémely magazinok lemez mellékleteként, de ahogy mondani szokták: egy újszülöttnek minden vicc új. Tehát az aki manapság vesz gépet, és magyar nyelvű, kiváló űrstratégiai, bolygómenedzselős, birodalomépítgetős, űrcsatázós játékot akar, talán azonnal suhanjon el a legközelebbi boltba, és sürgetősen vegye ezt meg. Mert ez a program igen látványos, jól kitalált, szuperül játszható: egyetlen baja csak az, hogy ha van egy nagy flottánk rengeteg tankkal, akkor egy menetből le tudjuk gyakni az egész univerzumot, hiszen ehhez hozzáadódik a gépi AI gyengesége is (nem mindig használja fel a különböző típusú tankokat úgy, ahogy azt kellene). Természetesen ahhoz, hogy ezt a szintet elérjük, a laborjainkban fejleszteni kell, és nem elég arra figyelni, hogy birodalmat építsünk, közben egynémely kalandot is meg kell oldani. Mindemellett a különböző fajok különböző tulajdonságokkal rendelkeznek (ahogy ez illik).

A shinarik kiváló kereskedők, míg a militáns kra'henekkel ne is próbáljunk ilyesmit. Szóval árnyalt a kép, és érdemes elkezdeni a játékot újra és újra valamelyik másik fajjal. Magyarán, egy dolog tutira biztos: aki az IG2-t megveszi, az csalatkozni nem fog, inkább hosszú órákra a gép elé szegeződik. Természetesen a boltokban kapható változat magyar, én pedig ismét az angollal játszottam (mert hát tudjátok, milyen sznob vagyok), de hallgassatok csak ide: „ócsó a bótban!", szóval mindenki rohanjon el, vegye meg, és tegye fel a „pócra" ☺.

Gyu





Imperium Galactica II
Ára: 1 990 Ft

PRO
- nincsenek benne rémes színészek
- lehet menedzselni, építeni, elfoglalni, kereskedni és csatázni

KONTRA
- az AI nem használja ki a lehetőségeit
- egy flottával végig lehet verni mindenkit

HARDVER
Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM

87%

WARCRAFT III

TIPPEK ÉS EGYSÉGBEMUTATÓK MINDEN FAJHOZ

Emberek

Az emberek első kampányában régi és új ellenfelek ellen vezethetjük seregeinket. A biztosabb győzelem érdekében bemutatjuk az emberek egységeinek legfontosabb tulajdonságait, valamint néhány taktikai tanáccsal is szolgálunk.

Báziépítés és védelem

1. tipp: A parasztok sokkal gyorsabban dolgoznak, ha többen építenek egyszerre egy épületet. Különösen tanyákat és tornyokat tudnak ezen a módon pillanatok alatt felhúzni. Egy újabb aranybányát is nyissunk meg, hogy felgyorsítsuk vele egy második főépület elkészülését.

2. tipp: A főépületnél található harangot megkongatva parasztjaink a falu főterére sereglenek, és fölfegyverzik magukat könnyű fegyverekkel. Ez a milícia alkalmas arra, hogy a kisebb meglepetéstámadásokat visszaverje.

3. tipp: Később építsünk tornyokat azokra a helyekre, ahol a gépi ellenfél a leggyakrabban jelenik meg. Célszerű az első sorba őrtornyokat, közvetlenül mögéjük pedig lövegtornyokat telepíteni.

4. tipp: Épületek javításánál is igaz az a szabály, hogy több paraszt gyorsabban hozza helyre a károkat. Különösen a nehezebb küldetéseknél ajánlott egy javítóbrigádot a bázison tartani, hogy egy váratlan támadásnál ne veszítsünk el fontos építményeket.

Hősök babusgatása

5. tipp: Figyeljünk arra, hogy hősünk sok ütközetben vegyen részt – minél több ellenfélnek látja el a baját csapatunk, annál több tapasztalati pontot gyűjt a vezér. A csaták közben a varázsolgatásról se feledkezzünk meg!

6. tipp: Szintlépéskor érdemes specializálódni: sokkal többet ér egy harmadik szinttű képesség, mint három első szintű.

7. tipp: A paladin, Arthasnak a gyógyító varázslatokat kell megtanulnia. Különösen a kezdeti időkben rengeteg erőforrást spórolunk azzal, hogy hősünk minden egyes csatában meggyógyítja sebesült katonáinkat, és így – jobb esetben – veszteség nélkül ússzuk meg az ütközeteket.

Paraszt	
Költség (arany/fa):	90/0
Termelési idő (mp):	15
Életerő:	220
Harci erő:	4
Célok:	földi
Speciális képességek: –	
Taktika: építőbrigádok összeállítása, bázisvédelem milicistaként	

Milícia	
Költség (arany/fa):	60/0
Termelési idő (mp):	15
Életerő:	220
Harci erő:	11
Célok:	földi
Speciális képességek: –	
Taktika: csak vészhelyzetben, illetve kisebb támadásoknál szabad alkalmazni	

Talpas	
Költség (arany/fa):	160/0
Termelési idő (mp):	20
Életerő:	400
Harci erő:	11
Célok:	földi
Speciális képességek: „védelem”: időlegesen 30 %-ra csökken az elszenvedett sérülés mértéke, cserébe 30 %-kal kisebbet tud sebezni	
Taktika: hadseregünk fő alkotóeleme, később cseréljük le lovagra	

Lovag	
Költség (arany/fa):	290/60
Termelési idő (mp):	20
Életerő:	800
Harci erő:	19
Célok:	földi
Speciális képességek: „harci tréning”: véglegesen megnő 150 életerőponttal a lovag életereje	
Taktika: kiválóan alkalmas a szárnyak gyors megtámadására	

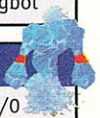
Karabélyos	
Költség (arany/fa):	240/30
Termelési idő (mp):	26
Életerő:	520
Harci erő:	15
Célok:	földi/légi
Speciális képességek: „hosszú puska”: a lőtávolság véglegesen megnő	
Taktika: igen drága egység, de remekül használható légi célpontok ellen	

Varázslónő	
Költség (arany/fa):	180/20
Termelési idő (mp):	30
Életerő:	250
Harci erő:	10
Célok:	földi/légi
Speciális képességek: „lassítás”: az ellenséges egység sebessége közelíteni kezd egy csigáéhoz „láthatatlanság”: a kiválasztott egység rövid időre eltűnik, de ha támad, vagy mágiát használ, a varázslat megszűnik „átváltozás”: az ellenséges egység védtelen birkává változik	
Taktika: a kemény ellenfelek birkává változtatása – biztos távolságból	

Pap	
Költség (arany/fa):	160/10
Termelési idő (mp):	28
Életerő:	220
Harci erő:	7
Célok:	földi/légi
Speciális képességek: „mágia hatástalanítása”: megszünteti a hatókörében a varázslatokat „belső tűz”: a kiválasztott egységnek megnövekszik a támadó és védekező ereje	
Taktika: ajánlott gyógyítóként mindig a közelünkben tartani	

Mozsárágyúcsapat	
Költség (arany/fa):	210/70
Termelési idő (mp):	40
Életerő:	380
Harci erő:	51
Célok:	földi
Speciális képességek: „láng”: megmutatja a térkép egy darabját, vagy eltünteti a ködöt egy rövid időre	
Taktika: legjobb egység épületek, elsősorban tornyok pusztítására – biztos távolságból	

Grifflovas	
Költség (arany/fa):	330/70
Termelési idő (mp):	45
Életerő:	650
Harci erő:	44
Célok:	földi/légi
Speciális képességek: „harci tréning”: véglegesen 150 életerőponttal többel fog rendelkezni „viharpöröly”: egyszerre több ellenfelet sebez	
Taktika: legjobban távolsági egységként vehetjük hasznát	



Vízelementál	
Költség (arany/fa):	160/0
Termelési idő (mp):	1
Életerő:	400
Harci erő:	19
Célok:	földi/légi
Speciális képességek: megidézett lény	

Gőzpáncélos	
Költség (arany/fa):	230/60
Termelési idő (mp):	55
Életerő:	600
Harci erő:	44
Célok:	földi
Speciális képességek: –	
Taktika: kiváló az épületek ellen, de gyenge a védelme, és másokat nem tud megtámadni	

Gyrocopter	
Költség (arany/fa):	220/60
Termelési idő (mp):	25
Életerő:	350
Harci erő:	24
Célok:	légi
Speciális képességek: „igazlátás”: észreveszi a láthatatlan egységeket „gyrocopterbombák”: földi egységeket is támadhat	
Taktika: ideális a légvédelemben, de könnyen sérül	

Árnyelfek

Az erdő különös lakóinak van néhány igen erős tulajdonsága, amivel keményen oda tudnak vágni ellenfelüknek. Központban a távolsági támadás és a légtér feletti uralom áll.

Bázisépítés és védelem

1. tipp: Az árnyelfek munkásai a lidércek. Nagyon kellemes tulajdonságuk, hogy be lehet állítani a közelükben lévő sérült épületek automatikus javítását. Nagy előnye az elf bázisnak, hogy bármikor elmozgatható máshová. Ha tehát kimerül az aranybányánk, csak át kell költöznünk egész pereputtyunkkal – még ha egy kicsit lassú is a dolog – egy másik mellé.

2. tipp: A kezdeti időkben elfjeink szinte teljesen esélytelenek a közelharcban. Szerencsére komoly segítséget nyújtanak a Holdkutak, amiket a harctér közelében érdemes létrehoznunk. Itt sérült harcosaink visszanyerhetik életerejüket.

3. tipp: Az árnyelfek nagy előnye, hogy mágikus trükkjeikkel könnyen felderítik a térképet. Helyezzük el a vadásznők baglyait azokra a helyekre, ahol az ellenfél gyakran jár. Ha már tudjuk, hogy milyen ellenfél fog jönni, sokkal több esélyünk van harcban is.

4. tipp: Bázisunk védői az Ősi védelmezők. Oda érdemes építeni őket, ahol az ellenfél a leggyakrabban bukkan fel. Ha az ellenséges egységek túlságosan megközelítik, abbahagyják a tüzelést – ilyenkor csak az átköltözés segít.

Hősök babusgatása

5. tipp: A „Hold papnője" hősünk kezdetben – főként a közelharcban – igen gyenge. Ezért mindig közelharcosok csoportjával együtt küldjük csatába. Az első tapasztalati pontokat a „perzselő nyilakba" fektessük be, és állítsuk a nagyobb harcokban automatikusra. Ez a fegyver a légi egységek ellen is kiváló.

6. tipp: „A Liget őre" nevű hős első tapasztalati pontjait a „a természet ereje" varázslatra költsétek. A pluszegységek – a treantek – robusztusak, és remekül magukra tudják vonni az ellenfél tüzét.

7. tipp: A Démonvadász az árnyelfek legjobb karaktere. Növeljük meg közelharc képességét egy „manaégéssel". A távolsági fegyveresek ellen jó lehet a „kitérés" is.

Harci tanácsok

8. tipp: Az árnyelfekre sokkal nagyobb befolyást gyakorol a napszakok változása, mint a többi fajra. Egyrészt sötétben sokkal jobban regenerálódnak, másrészt számos egységük láthatatlan a sötétben, ha nem mozog. Nagyobb támadásnál ezért mindenképpen várjuk meg, míg besötétedik. A kifejlesztett „éjszakai látás" tovább növeli előnyünket.

9. tipp: Druidáink hatalmas segítséget nyújtanak: a Mancsdruida medveformát öltve ronthat az ellenfélre, vagy a „megújulás" varázslattal gyógyíthatja a sebesülteket. A karomdruida viszont a „ciklon" varázslatával állítja meg ellenségeinket.

10. tipp: Amint lehetséges, ültessük íjászainkat hipogriffekre, és úgy küldjük őket csatába. Sokkal erősebb és gyorsabb támadóegység válik így belőlük.

Lidérc

Költség (arany/fa):	70/0
Termelési idő (mp):	14
Életerő:	120
Harci erő:	–
Célok:	–

Speciális képességek:
„detonáció": önmegsemmisítés – a közelben lévő ellenfelek megsérülnek

Taktika: nem tud támadni, ezért jobb, ha ellensége felbukkanása esetén felveszi a nyúlcipőt...

Hajítógép

Költség (arany/fa):	245/85
Termelési idő (mp):	45
Életerő:	450
Harci erő:	55
Célok:	földi

Speciális képességek:
„nyársaló lövedék": több egységet sebez

Taktika: Ostromgép, nagy lőtávolsággal

Kiméra

Költség (arany/fa):	390/70
Termelési idő (mp):	65
Életerő:	900
Harci erő:	66
Célok:	földi

Speciális képességek:
„maró lehelet": savas támadással rombolja az épületeket

Taktika: megeszi reggelire az ellenséges földi egységeket – légi unitok ellen azonban nagyon védtelen

Íjász

Költség (arany/fa):	150/10
Termelési idő (mp):	20
Életerő:	260
Harci erő:	18
Célok:	földi/légi

Speciális képességek:
„javított íj": véglegesen megnöveli a lőtávolságot
„mesterlövészet": véglegesen nagyobbat sebez
„hipogriff megszelídítése"

Taktika: könnyen sérülő távolsági harcos, ezért mindig védelmezzük

Mancsdruida (medve alak)

Költség (arany/fa):	300/80
Termelési idő (mp):	30
Életerő:	750
Harci erő:	26
Célok:	földi
Speciális képességek:	–

Taktika: a közelharcosokat távol tartja a főseregtől

Karomdruida (árnyelf alak)

Költség (arany/fa):	160/20
Termelési idő (mp):	22
Életerő:	225
Harci erő:	9
Célok:	földi/légi

Speciális képességek:
„tündetűz": gyengíti az ellenséges csapatok védelmét
„ciklon": elkábít egy ellenséges egységet
„viharholló": átalakulás viharhollóvá

Taktika: védekező mágus

Vadásznő

Költség (arany/fa):	225/20
Termelési idő (mp):	30
Életerő:	550
Harci erő:	15
Célok:	földi

Speciális képességek:
„elrejtőzés": éjszaka láthatatlan, ha nem mozog
„őrszem": egy bagoly felügyeli egy fán ülve a környéket
„javított holdkard": több egység sebződik

Taktika: küldjük be zúzni a tömegbe

Karomdruida (viharholló alak)

Költség (arany/fa):	160/20
Termelési idő (mp):	22
Életerő:	300
Harci erő:	21
Célok:	légi
Speciális képességek:	–

Taktika: Nagyobb légitámadások esetén érdemes védekező egységként bevetni

Hipogriff

Költség (arany/fa):	190/20
Termelési idő (mp):	40
Életerő:	500
Harci erő:	37
Célok:	földi

Speciális képességek:
„íjász felvétele"

Taktika: Légvédelemre jó, lovassal együtt remek mindenes harcos

Driád

Költség (arany/fa):	170/60
Termelési idő (mp):	30
Életerő:	380
Harci erő:	14
Célok:	földi/légi

Speciális képességek:
„mágia hatástalanítása",
„lassú méreg",
„immunitás a mágiára"

Taktika: jó lövész, különösen mágusok ellen

Mancsdruida (árnyelf alak)

Költség (arany/fa):	300/80
Termelési idő (mp):	30
Életerő:	430
Harci erő:	18
Célok:	földi

Speciális képességek:
„bömbölés": sebzésbónusz egy, a közelben álló saját egységnek
„megújulás": meggyógyítja egy katonánkat
„medve alak": átalakulás medvévé

Taktika: A közelharcban medveként célszerű bevetni

Hipogrifflovas

Költség (arany/fa):	340/30
Termelési idő (mp):	1
Életerő:	780
Harci erő:	18
Célok:	földi/légi
Speciális képességek:	–

Taktika: kiváló távolsági fegyveres, földi, és légi egységek ellen

Orkok

Az orkok az erősek törvényei alapján élnek. Izomagyú katonáik imádják a közelharcot – a vékonyka technikusok számára azonban nem marad sok hely. Néhány lehetőség azért mégiscsak megbújik, mi pedig eláruljuk, hol.

Báziségítés és védelem

1. tipp: A korai lerohanós (Rush) támadások kivédésére peonjaink elbarikádozhatják magukat a házakban. Éppen ezért pontosan tervezzük meg épületeink elhelyezését.

2. tipp: Az orkok egy remek, gyorsan felépíthető és rögtön működő őrtoronnyal rendelkeznek. Telepítsük ezeket olyan helyre, ahol gyakran felbukkan az ellenség. Érdemes kétsoros őrtoronyláncot kiépíteni a hatásosabb védelem érdekében. Az orkokkal lehet a legjobban megvalósítani a „bezárkózó sündisznó" taktikát.

Hősök babusgatása

3. tipp: Thrall, a távolba látó hős fejlessze ki mielőbb a „láncvillám" varázslatot, amely légi egységeket is sebez, és komoly károkat okozhat. Ha viszont szűkében vagyunk az egységeknek, javallott a „vad szellem" mágiáját megtanulni, amivel farkasokat idézhetünk meg.

4. tipp: A Pengemester igen erős közelharcos hős. A „tükörkép" varázslattal pedig remekül meg tudja téveszteni a gépi ellenfeleket. Sok esetben ez a képesség megmentheti már halálra szántnak vélt hősünk életét is.

5. tipp: A brutális Tauren főnök még egy nagyobb csapat ellenséges katona gyűrűjében is tud sikereket aratni. Ha mindezt még kombináljuk a „háborús dübörgés" varázslattal, akkor az ellenfél földi egységeinek nem fog sok babér teremni.

6. tipp: Ork hőseinknél mindig legyen gyógyital, mert szinte semmilyen egyéb gyógyítási lehetőség nincsen. A troll vajákos gyógyító őrszeme túlságosan körülményes.

Harci tanácsok

7. tipp: Az orkok szeretnek erős földi hadsereget összegyűjtve hadba vonulni. Ha azonban nincsen kellő légvédelem, az egész csapat pillanatok alatt elemészthetővé válik. Ezért figyeljünk arra, hogy mindig kísérje megfelelő számú troll fejvadász a csapatokat. Még hatásosabb, de sokkal nehezebben bevethető egység a Fosztogató, aki hálót dob a légi unitokra, és így már a földi egységek is meg tudják azt sebezni.

8. tipp: A zöld bőrűek nagy hátrányban vannak a gyógyítás terén. Az egyetlen gyógyításra képes egység a troll vajákos – soha ne hiányozzon hadseregünkből!

9. tipp: A kodó vadállat „harci dobok" képességét soha ne mulasszuk el kihasználni a csatában, hiszen ez a közelben állomásozó egységek harci képességeit növeli meg jelentős mértékben. A „felfalás"-t is érdemes kamatoztatni: célozzunk meg egy erősebb egységet, majd miután befaltuk, gyorsan húzódjunk félre emészteni.

Peon	
Költség (arany/fa):	90/0
Termelési idő (mp):	15
Életerő:	250
Harci erő:	6
Célok:	földi
Speciális képességek: „fosztogatás": ellenséges épületek rombolása aranyat ad	
Taktika: a peonok csak az ork bázison tudnak harcolni	

Tauren	
Költség (arany/fa):	325/80
Termelési idő (mp):	50
Életerő:	1300
Harci erő:	29
Célok:	földi
Speciális képességek: „porrá zúzás": esély a területi sebzésre	
Taktika: a legerősebb közelharcos, jól használható csapatokkal szemben is	

Fosztogató	
Költség (arany/fa):	210/40
Termelési idő (mp):	28
Életerő:	590
Harci erő:	22
Célok:	földi
Speciális képességek: „fosztogatás": ellenséges épületek rombolása aranyat ad „kelepce": elfogja a légi egységeket	
Taktika: remekül használható légi célpontok és épületek ellen	

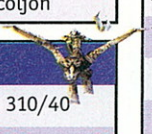
Grunt	
Költség (arany/fa):	235/0
Termelési idő (mp):	30
Életerő:	680
Harci erő:	17
Célok:	földi
Speciális képességek: „fosztogatás": ellenséges épületek rombolása aranyat ad „berserker erő": nő a gruntok életereje	
Taktika: standard katona, a hadsereg alapja	

Katapult	
Költség (arany/fa):	260/70
Termelési idő (mp):	45
Életerő:	500
Harci erő:	81
Célok:	földi
Speciális képességek: –	
Taktika: ideális ostromgép	

Szellemfarkas	
Költség (arany/fa):	150/0
Termelési idő (mp):	20
Életerő:	200
Harci erő:	10
Célok:	földi
Speciális képességek: „A távolba látó" hős idézi meg	
Taktika: Elsősorban a hős képességének második és harmadik továbbfejlesztése után használható jól – ideális közelharcra, valamint őrtornyok ellen	

Troll fejvadász	
Költség (arany/fa):	160/20
Termelési idő (mp):	22
Életerő:	280
Harci erő:	22
Célok:	földi/légi
Speciális képességek: „trollregeneráció": gyorsítja a fejvadász regenerációjának a sebességét	
Taktika: gyorsan leszedi az égből az ellenséget	

Kodó vadállat	
Költség (arany/fa):	360/60
Termelési idő (mp):	3
Életerő:	790
Harci erő:	15
Célok:	földi/légi
Speciális képességek: „harci dobok": támadási bónusz, barátoknak „felfalás": lassan megemészt egy ellenfelet	
Taktika: támogató egység, a felfalás on kívül ne nagyon harcoljon	



Wyvern	
Költség (arany/fa):	310/40
Termelési idő (mp):	35
Életerő:	500
Harci erő:	39
Célok:	földi/légi
Speciális képességek: „mérgezett fegyver": a wyvern támadása mérgezést okoz, ami további sebzéssel jár	
Taktika: Nem rossz felderítő küldetésekre, de semmi esetre se használjuk frontális támadáshoz	

Troll vajákos	
Költség (arany/fa):	170/25
Termelési idő (mp):	30
Életerő:	240
Harci erő:	11
Célok:	földi/légi
Speciális képességek: „őrszemállítás": felfedi a láthatatlan ellenfeleket „sztáziscsapda": taposóakna, amire a mit sem sejtő ellen rágyalogolhat „gyógyító őrszem": helyhez kötött gyógyító aura	
Taktika: csatában varázsoljunk vele gyógyító őrszemeket	

Sámán	
Költség (arany/fa):	150/20
Termelési idő (mp):	30
Életerő:	260
Harci erő:	14
Célok:	földi/légi
Speciális képességek: „megtisztítás": eltávolítja a célpontról a varázslatokat és lelassítja „villámpajzs": a baráti egység villámkörbe kerül, ami minden ellenfelet sebez körülötte „vérszomj": a szövetségesek támadása és mozgási sebessége megnövekszik	
Taktika: csata előtt tegyük vérszomjassá seregünket	

Élőhalottak

Az élőhalottak légi és földi egységeiknek köszönhetően igen fürge népek. Egy agresszív stílusú játékos számára ők a legjobbak!

Bázisépítés és védelem

1. tipp: Az élőholtak csak mételyezett területre tudják kiépíteni bázisukat. Normál esetben mindig van valamennyi rothadó hely, ha azonban arrébb akarunk terjeszkedni, gondok merülhetnek fel. Ezt a problémát az olcsó Zigguratok telepítésével tudjuk áthidalni. Kezdetben első dolgunk a kripta megidézése legyen, mert amíg nincsenek ghoulok, addig fát sem tudunk termelni.

2. tipp: Az élőhalottak lakóépületei egyúttal védelmi szerepet is betöltenek, ezért telepítsük őket a bázis köré, és gyorsan fejlesszük fel őket.

3. tipp: Egy akolitus vissza tudja alakítani a szükségtelen épületeket, amiből némi pénzt és nyersanyagot tud nyerni. Így lehetővé válik a kiürült bánya melletti szellemváros eltüntetése, esetleg „áttelepítése".

Harci tanácsok

4. tipp: Használjuk gyakran a banshee „megszállottság" képességét, amivel ellenséges egységek felett vehetjük át az irányítást. Bár a művelet során a Banshee megsemmisül, és a varázslatot nem lehet hősökön, illetve erős szörnyeken használni, mégis jól jön ez a módszer az élőhalottak hátrányainak lecsökkentésére (például az élőhalottak mindig hiányt szenvednek a jó távolsági fegyverzetű harcosokban).

5. tipp: Amint lehet, rögtön alakítsunk át két akolitust az áldozati veremben árnnyá. Ezzel két láthatatlan teremtményt kapunk, amelyekkel földeríthetjük a pályát, és ellenfeleink minden lépéséről értesülhetünk.

6. tipp: Halott mindig akad bőven, ezért az élőhalott seregnél helyezzük a súlyt a mennyiségre. A gyors rushok egy tucatnyi, olcsó ghoullal majdnem minden esetben eredményt hoznak – kivéve, ha az ellenfél technológiai fölényben van.

7. tipp: Fordítsuk az ellenfél erejét önmaga ellen. A nekromanták halottfelélesztési képességét állítsuk automatikusra, így hamarosan egész takaros csontvázseregünk lesz. A Halállovag a hatodik szinttől már egész hadseregeket tud feltámasztani.

8. tipp: Az erős fagysárkányok igazi hőspusztítók – irányítsuk őket a közelharcos hősökre, akik védtelenek a légitámadással szemben. Szintén kiváló harci eszköz a „fagylehellet", amivel az ellenség épületében folyó gyártást lehet időlegesen megállítani. Ha pedig nincs termelés – nincs győzelem.

9. tipp: Csapataink maguktól regenerálódnak, ha mételyezett talajon állnak. Ezért ha nagyon legyengülnénk, masírozzunk vissza gyorsan a bázisunkra. Kicsit drága megoldás, de nagyon hatásos, ha egy Citadellát idézünk az ellenfél bázisának közelébe, mert így mindig a közelben lesz a gyógyítás.

10. tipp: A „Halállovagnak" mindenképpen legyen meg a „Halálgyűrűje", ennek segítségével a saját egységeket meggyógyítja, az ellenfeleket pedig megsebzi. A hatodik szinten pedig kötelező a „halottak megelevenítése".

Akolitus

Költség (arany/fa):	90/0
Termelési idő (mp):	15
Életerő:	180
Harci erő:	8
Célok:	földi
Speciális képességek: –	
Taktika: dolgozó, tartsuk távol a harcoktól	

Ghoul

Költség (arany/fa):	140/0
Termelési idő (mp):	18
Életerő:	330
Harci erő:	10
Célok:	földi
Speciális képességek: „kannibalizmus": a halottevés életerőpontot ad „ghoul őrület": sebesség- és támadási bónusz	
Taktika: standard egység, nagy tömegben veszélyes csak	

Kripta démon

Költség (arany/fa):	250/40
Termelési idő (mp):	30
Életerő:	550
Harci erő:	26
Célok:	földi
Speciális képességek: „háló": elfogja a légi egységeket	
Taktika: jó távolsági harcos, minden seregnek fontos tagja kell, hogy legyen	

Banshee

Költség (arany/fa):	180/30
Termelési idő (mp):	35
Életerő:	210
Harci erő:	10
Célok:	földi/légi
Speciális képességek: „átok": az ellenfelek gyakrabban találnak mellé „mágiaellenes védőburok": a célpont immunis lesz a mágiával szemben „megszállottság": az ellenfél egysége a miénk lesz	
Taktika: soha ne küldjük csatába, hanem inkább a hőseinket tegyük vele mágiaimmunissá	

Húsos szekér

Költség (arany/fa):	270/65
Termelési idő (mp):	45
Életerő:	450
Harci erő:	70
Célok:	földi
Speciális képességek: „kórfelhő": az ellenfeleket lövedék útján mérgezi meg	
Taktika: ostromgép, ezenkívül nyolc hullát tud összegyűjteni a nekromanta, illetve a ghoul számára	

Förtelem

Költség (arany/fa):	280/70
Termelési idő (mp):	45
Életerő:	1080
Harci erő:	32
Célok:	földi
Speciális képességek: „kórfelhő": az ellenfeleket érintkezés útján mérgezi meg	
Taktika: közelharcos, lassú, de brutális	

Árny

Költség (arany/fa):	0/0
Termelési idő (mp):	15
Életerő:	250
Harci erő:	–
Célok:	–
Speciális képességek: „igazlátás": észreveszi a láthatatlan egységeket és a megbúvó árnyelfeket is	
Taktika: láthatatlan felderítő, érdemes kulcspozíciókba helyezni, illetve ellenséges hősöket követni vele	

Nekromanta

Költség (arany/fa):	170/20
Termelési idő (mp):	30
Életerő:	230
Harci erő:	8
Célok:	földi/légi
Speciális képességek: „halottak felélesztése": egy hullát két csontvázharcossá alakít át „szentségtelen téboly": megsérül az egységünk, de nő a támadóereje „nyomorítás": egy ellenséges egység alkalmatlanná válik a harcra	
Taktika: csak a holtak felélesztése a lényeges – lehetőleg kapcsoljuk automatikusra	

Gargoyle

Költség (arany/fa):	220/30
Termelési idő (mp):	35
Életerő:	400
Harci erő:	45
Célok:	földi/légi
Speciális képességek: „kő alak": amíg kővé válik, gyorsan gyógyul, immunis a mágiával szemben és erős a védelme	
Taktika: légi mindenes egység, de jó a közelharcra is	

Fagysárkány

Költség (arany/fa):	450/120
Termelési idő (mp):	70
Életerő:	1100
Harci erő:	83
Célok:	földi/légi
Speciális képességek: „fagylehelet": időlegesen lefagyasztja a termelést	
Taktika: a legerősebb egységek egyike, mindenki ellen felhasználható	

Csontvázharcos

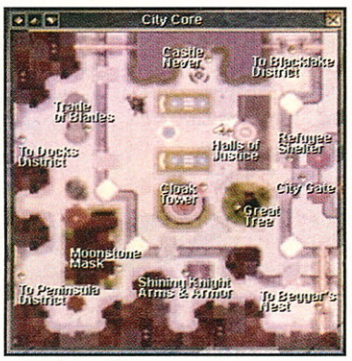
Költség (arany/fa):	0/0
Termelési idő (mp):	azonnal
Életerő:	180
Harci erő:	13
Célok:	földi
Speciális képességek: –	
Taktika: a nekromanta támasztja fel, elég gyenge, csak nagy tömegben hatásos	

NEVERWINTER NIGHTS – ELSŐ FEJEZET

VÁROSI ÚTMUTATÓ KEZDŐKNEK ÉS HALADÓKNAK

Ha még csak kezdő vagy az RPG-k világában, vagy elakadtál Neverwinter városában, akkor ne verd a fejedet a falba, itt a segítség! Ez a két oldal részben hivatalos online segítség, részben pedig a saját tapasztalataim alapján készült. Ha egyedül szeretnéd végigvinni a játékot, akkor inkább hagyd ki, és csak ha elakadtál, akkor nézz bele!

Belváros



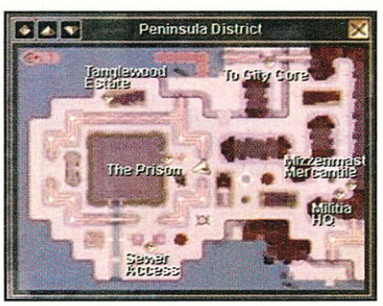
Indulás

1. tipp: Az oktató rész után egy kórházban találod magad. Beszélj mindenkivel – kiderül, hogy Desther utálja Aribeth-t, illetve Fenthick és Aribeth szerelmesek egymásba. Maga Aribeth elárulja, hogy fogalma sincs, hova vitték a lényeket, de furcsa események történtek a város különféle negyedeiben, úgyhogy talán arra lehetnek. Persze mindennek neked kell utánajárnod. Itt fogják elmagyarázni a Halls of Justice-ba teleportáló kő működését is, úgyhogy figyelj nagyon.
Ha nem tolvaj karaktert indítottál, akkor még célszerű felvenni csatlósnak az itt posztoló Tomit, mert később nagyon hasznos lesz, ugyanis magától kinyitja a ládákat, ajtókat, és semlegesíti a csapdákat. Ha mindenkivel beszéltél, lépj ki az utcára. Az egyik katonával társalogva megismerheted Neverwinter városának négy fő kerületét, illetve a hozzájuk kötődő, nemrég lezajlott eseményeket. Mindegyikben teljesítened kell a főküldetéseket, de ezt bármilyen sorrendben megteheted. A térkép alapján megtalálhatod a városrészeket.

Kereskedés

2. tipp: Amikor a küldetések során már nagyon sok cuccot gyűjtöttél össze, akkor néha érdemes (ha nincs a küldetés helyszínén közelebb ilyen) a Halls of Justice-ba visszateleportálnod, majd a Shining Knight Arms&Armorba elballagva elpasszolnod a felesleges holmikat. Itt már jobb cuccokat is vásárolhatsz, illetve az üzlet egy hátsó traktusában (meg kell győznöd hozzá a kereskedőt) egy másik jóember különféle tárgyakból varázstárgyakat is gyárthat.

Félsziget negyed



Eligazítás

3. tipp: Itt található egy börtön, amelyből kiszöktek a foglyok, és mindenkit lemészároltak. Meg kell találnod Sedos Sebile-t, aki a katonák vezetője, és elmagyarázza a helyzetet, illetve megadja a küldetésed. Alaefin, a börtönigazgató állítólag megőrült, mert személyesen engedte ki a rabokat, akik az utcán grasszálnak. Ezeket egyébként nem lesz túl nehéz elintézned, a lényeg, hogy a távolról nyilazgató íjászaikat minél hamarabb kiktasd az élők sorából.

Börtönlátogatás

4. tipp: A börtönbe kétféle úton juthatsz be. Az első bejárat a Tanglewood házból vezető titkos folyosón keresztül vezet. A ház északnyugaton van, a kulcs pedig a lábtörlő alatt. Ha megtaláltad a csatornarendszert, akkor a sakktáblán vigyázz, mert csapdákkal van tele.
A másik módszerrel ki kell irtanod a csatornatöltelék bandákat: az egyik vezetőjénél lesz a börtön bejáratának kulcsa. Utóbbiakat aránylag nehéz legyűrni, úgyhogy készülj fel alaposan.

„Az eszemet nem adom!"

5. tipp: A börtönben további foglyokat kell leverned. Találkozol majd egy elfogott őrrel, Emernikkel, aki elmagyarázza, mi a nagy helyzet. A dutyi háromszintes (Main Level, Containment Level, Pits) a Pitsben vár az „őrült" börtönigazgató.
Mielőtt azonban vele találkoznál, egy hatalmas félork foglyot, Kurdan Fenktet kell leverned, aki az igazgató jobbkezévé vált. Fenkt megadja magát, mielőtt még teljesen agyonvernéd, és ő is elmesél egy-két dolgot az igazgatóról...
Amikor összecsapsz vele, hamarosan kiderül, hogy egy agyfaló lény irányítja tetteit – persze ő az egyik lény, akit meg kell találnod. A dög minden egyes fel-alá rohangászó katonát és magát a börtönigazgatót is megszállja, úgyhogy elvileg nehéz dolgod lenne velük, viszont „szerencsére" bármikor kirohanhatsz az ajtón, hogy pihengess, miközben a rosszfiúk nem gyógyulnak...
Így, egy kis türelemmel hamarosan az összes őr és a dög végére érsz. Az agyfalóval azért vigyázz, mert téged is elhülyíthet (ez persze csak akkor nagy gond, ha varázslatokat használó karaktered van), úgyhogy jó, ha van nálad valamilyen (lesser) restoration mágia vagy ital. Ha megvagy, akkor teleportálj vissza Aribeth-hez – megvan a gyógyszer első része!

Koldusfészek

Resident Evil

6. tipp: A környéket valamilyen rejtélyes okból zombik lepték el. A lassan mozgó oszladozó tetemeket leverve először is el kell jutnod a Shining Serpent kocsmába, ahol Harben Ashensmith-szel kell beszélned – ő a helyi „ellenállás" vezetője, és ő adja a fő küldetéseket is.
Itt is kétféle úton juthatsz el a küldetés megoldásához.

Zombik és fanatikusok

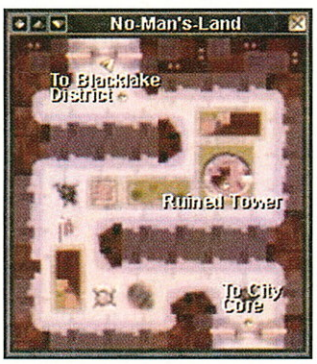
7. tipp: Az egyik út Krestalon keresztül vezet, aki valamelyik „barricaded house"-ban *(lásd a térképet)* raboskodik. Krestal valamikor egy Kardparti Fiúk nevű bandának a tagja volt, míg néhányan félig zombivá nem váltak, egy Drawl nevű tag vezetésével. Őket a „warehouse"-ban találod –az átlagzombikhoz képest nehezebb csata lesz. Drawl lemészárlása után föld alatti kriptákba kerülsz.
A másik úthoz Jemaine-nel kell beszélned, akinek az öccse egy furcsa kígyóimádó szervezetbe lépett be. A fickó ad neked egy varázskövet, amellyel bejuthatsz az épületbe. A hivatalos végigvitel szerint itt „nagyon kemény ellenfelekre lelsz", de nekem Mackósajt nevű medvémmel és egy egyszerű tolvaj csatlóssal nyomulva (legnehezebb szinten...) gyerekjáték volt... A fanatikusok legyűrése után az északi lépcsőn juthatsz le a föld alatti kriptákba.
Itt hamarosan a „Warren of the Damned" nevű helyre kerülsz,

ahol a rengeteg zombi feldarabolása közben ne felejtsd el felmarkolni Torin gyűrűjét, amelyet aztán visszavihetsz a bátyjának, hogy ezzel bizonyítsd a testvér halálát. Meg kell még találnod egy „régi kulcsot", amely Gulnan, az itteni főgonosz szentségtelen templomába vezet. Amikor a hatalmas főterembe érsz, verd szét az oltárt: erre megérkezik maga Gulnan, egy 10. szintű gonosz yuan-ti pap is. Elvileg nehéz végezni vele, de igazából ő sem volt nagy kaland...
Ha megvagy, menj vissza „megbízóidhoz" (Jemaine, Ashensmith, majd végül Aribeth).

Blacklake negyed

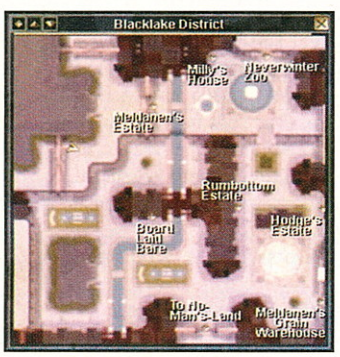
Orkölés

8. tipp: Mielőtt bejutnál az előkelők negyedébe, először a „senkiföldjén" kell keresztülvergődnöd. Némi XP-ért cserébe érdemes elvállalni egy Cendran nevű szerencsétlen küldetését. Egy Loxar nevű orkot kell legyilkolnod a romos toronyban, majd elvinni a levágott fejét Cendrannak.



Meldanen villája

9. tipp: A tiszta és jól tartott Blacklake negyedben végre senki sem ugrik a torkunknak, úgyhogy nyugodtan elbeszélgethetünk mindenkivel. A párbeszédekből hamarosan kiderül, hogy egy mágiát használó nemesember, Meldanen – mintha valami mágikus atomtámadástól tartana – hatalmas élelmiszerkészleteket halmozott fel. A fickó furcsa kísérleteket végez, és az utóbbi időben nem látták...Természetesen Meldanen is a lénykereső főküldetés kulcsa, úgyhogy feltétlenül be kell hozzá jutnunk. Ezt kétféleképpen tehetjük meg: egyrészről megvesztegethetjük az ajtó előtt ácsorgó őrt, másrészről megkereshetjük a mágus egykori szeretőjét, aki most... takarító néniként keresi kenyerét☺. Az egykori bombázó Milly lakásához ugyanis átjárót építtet a fiatal Meldanen, hogy a lány szerelmi szolgálatait élvezhesse. A házban aztán könnyen megtalálhatjuk a csodálatos driád lányt, akit a még mindig fickós Meldanen fogságban tartott, hogy... szóval elszórakozzék vele. Ha beszélünk a tündérrel, akkor hamarosan megjelenik Meldanen. Ha elég sok sebet ejtünk rajta, akkor a mágus feladja. Ha akarjuk, megölhetjük, illetve kierőszakolhatjuk élelmiszerkészletének kulcsát (lásd Formosa küldetés), vagy el is engedhetjük. Ezek után a driáddal beszélve kapunk a hajából egy tincset, és ezzel megvan a következő gyógyszerkomponens.



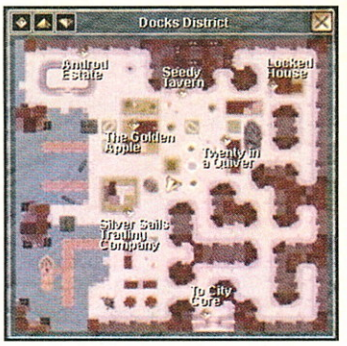
Formosa, a népvezér

10. tipp: A városban feldühödött tömeg élén egy habzó szájú női népvezér tüntet, Meldanen fejét követelve. Ha visszavisszük az élelmiszerraktár kulcsát, akkor meg sem kell ölni a mágust, és teljesül a küldetés.

Dokkok

Kocsmázunk

11. tipp: Az emberekkel beszélgetve hamarosan kiderül, hogy a Seedy Tavernben aukciót fog tartani Vengaul bloodsailor, egy híres, öregedő kalóz: méghozzá a gyógyszer egyik alapanyaga kerül kalapács alá. A gond csak az, hogy Vengaul jobbkeze és még néhány áruló fellázadnak, és maguknak akarják a hasznot. Először is be kell jutnunk a Seedy Tavernbe, ezt úgy tudjuk megtenni, ha szerzünk öt csempészpénzt (nem nehéz) és a mellé a bloodsailorök vörös uniformisát. Ha megvan mindkettő, akkor beszélnünk kell az „ajtóval", hogy beengedjenek. Ha jó a „rábeszélő" képességünk (Arwen olyan csodásan ringatja a csípőjét, hogy ezzel nincs gond ☺), akkor még uniformis sem szükséges.



Bent meg kell keresnünk az alagsorban Vengaul fogva tartott barátnőjét, Dara'neit. Ehhez megint csak rábeszélnünk/lefizetnünk kell – ezúttal egy őrt (szakácsot), aki a lejárat ajtaját őrzi. Az ajtót egy tolvajjal könnyen kinyithatjuk, vagy egy Jalek nevű félorktól el is nyerhetjük a kulcsot (ivászati verseny – 19 condition kell hozzá). Lent némi öldöklés után találkozunk Dara'neivel, aki átadja a Silver Sails ajtajának kulcsát.

Vengaul

12. tipp: Itt aztán hamarosan egy csatornába jutunk, ahol egy Charon nevű hajós elvisz minket Vengaulhoz. A kalózvezér itt veszekszik Callikkal – utóbbi rögtön nekünk esik embereivel, amikor meglát minket. Ha végeztünk Callikékkal, akkor ügyes beszéddel ki is kerülhetjük a Vengaullal való összecsapást – akár szép szóval, akár vérrel, de végül is miénk lesz a cocktrice szárnya, amely a gyógyszer utolsó komponense.

Helm vára

Desther, az áruló

13. tipp: Mindenki összegyűlt, hogy egy rituálé során egyesítsék a komponenseket. Némi beszélgetés után kiderül, hogy Desther és valószínűleg Fenthick is árulók, ugyanis meglépnek a kész gyógyszerrel. Újabb párbeszédek után lépjünk be a sárga portálba, és egy mezőre kerülünk, nem messze Helmtől. Bemehetünk a főajtón is, de ha el akarjuk kerülni a tömeges élőhalott-mészárlást, akkor a nyugati barlangon keresztül is be tudunk jutni. A várban aztán némi bolyongás után találkozunk Destherrel, aki egy 10. szintű pap, úgyhogy kis időbe beletelik, mire leverjük. Miután Desther és Fenthick vasba verve visszakerül Neverwinterbe, Aribeth-nek döntenie kell, hogy mi legyen egykori szerelme és az áruló főpap sorsa. Hogy mi történik velük és Aribeth-szel, azt a játékból megtudhatod☺...

Bad Sector

JAZZ AND FAUST

VÉGIGJÁTSZÁS

Elakadtál teljes játékunkban? Már a fejedet vered a falba, mert mindenki csak ugyanazt szajkózza, de te nem jutsz tovább? Megelőzzük a problémát: máris itt a segítség☺! Garantáltan átlátható végigjátszásunkban csak azt kell kinézned, ahol megrekedtél, nem muszáj végigbogarásznod a teljes szöveget!

Jazz-végigjátszás

Er-Elp

1.) Menj ki a börtöncellából, vedd fel a földről az üveget, add oda a rendőrnek,
2.) menj ki a börtönből, vegyél el egy baltát a verandán található készletből,
3.) beszélj a piactéren az eladóval (azt fogja tanácsolni, hogy nézz be a kocsmába),
4.) menj be a kocsmába, vegyél el egy korsót a kocsma bejárata mellett található asztalról,
5.) menj be a kocsmába, és beszélj Gugóval,
6.) ülj le az asztalhoz, adj a pincérnőnek egy zacskó aranyat és vegyél tőle egy üveg gint,
7.) menj vissza a piactérre, az árushoz, adj neki egy üveg bort, meríts egy kis vizet a korsóval a kútból,
8.) kattints az eladó pultjára, adj neki egy zacskó aranyat, és vedd meg a ruhát,
9.) menj az özvegy házához és add neki a ruhát,
10.) menj az özvegy udvarházához, vedd föl a földről a kalapot és az üveget, majd beszélj a rendőrrel
11.) menj a kocsmába, mutasd meg az üveget a csaposnak,
12.) döntsd fel az asztalon a boros korsót, és vedd el a cigarettákat a csapos pultján lévő dobozból,
13.) menj ki a kocsma bejáratán, add oda Hanknek a cigarettát, és mutass neki egy kalapot,
14.) menj a híd alá, és öntsd a hideg vizet a Mártírra, hogy felébreszd, (a korsó vizet az inventorydban/eszköztáradban fogod megtalálni),
15.) mutasd meg a Mártírnak előbb az üveget, aztán a kalapot,
16.) a „híd alatti helyszínen" vedd ki a rongyot a dobozból, aztán vágd el a kötelet a baltával, vidd magaddal a kötelet,
17.) menj a kocsmához, beszélj Hankkel, adj neki egy cigarettát, és olvasd el az ivó ajtaján lévő hirdetést,
18.) menj be a kocsmába, beszélj az Ikrekkel, aztán Mirandával, adj neki egy zacskó aranyat egy üveg borért, aztán add ezt az üveg bort az Ikreknek,
19.) menj fel a lépcsőn a Varázsló szobájába,
20.) beszélj a Törpével,
21.) menj a kikötőbe, vegyél fel a földről egy ágyúgolyót és egy lámpát,
22.) menj a temetőbe, beszélj a Mártírral, törd fel a sírkövet egy ágyúgolyóval, és húzz ki egy vesszőt a kerítésből. A sírkő darabjai meg fognak jelenni az inventoryban. Mielőtt a temetőt elhagynád, a Mártír ad Jazznek egy karperecet, amit az egyik sírból vett ki.
23.) Menj vissza a Varázsló szobájába, add oda a Törpének a karperecet, és beszélj a Varázslóval,
24.) beszélj Gugóval, aztán menj a kikötőbe, és beszélj a hajó mellett őrt álló rendőrrel,
25.) menj vissza a kocsmába, és beszélj az Ikrekkel,
26.) menj fel a varázsló szobájába, és beszélj vele,
27.) menj az Özvegy házának udvarába, kattints az ajtón, aztán tedd a rongyot (rag) – (amit a híd alatt találtál) – a lámpára, aztán klikkelj újra az ajtón, majd menj a kúthoz, és klikkelj rá, aztán vedd el a verandáról a ronggyal letakart lámpát, szereld fel a kútban, utána nézz a kútba, használd a szigonyt, azzal vedd ki a levágott fejet a kútból,
28.) menj vissza az Özvegy házához, fogj egy létrát, és támaszd a ház falához, klikkelj az ajtóra, és utána azonnal klikkelj ismét a létrára is (Jazz felmászik az Özvegy házának erkélyére),
29.) vegyél el egy kosarat az erkélyről, majd menj az Özvegy udvarházához, és a szigonnyal vedd ki a kútból a levágott fejet,
30.) menj a Varázslóhoz, add oda Jazznek a megszerzett fejet, és oldd meg a rejtvényt. Amint a rejtvény meg lesz oldva, a Varázsló ad Jazznek egy varázsamulettet és egy varázsoldatot, amiket majd a megfelelő alkalommal kell felhasználni,
31.) menj a kikötőbe, öntsd a varázsoldatot a hajó mellett őrt álló rendőr fejére, és menj fel a hajó fedélzetére,
32.) menj a police station előtti térre, és vedd fel az épület melletti bokorban elrejtett korsót,
33.) menj fel a rendőrség verandájára, kattints a börtöncella ablakára, beszélj a bent ülő „patkányfogóval",
34.) menj az Özvegy házához, klikkelj az ajtón, és beszélj az Özveggyel (egy ételcsomagot kell elvenned tőle, hogy juttasd el a „patkányfogóhoz"),
35.) menj vissza a patkányfogóhoz, és add oda neki az ételt,
36.) menj a kikötőbe, vegyél el ott egy kalitkát, és tölts olajat a korsóba abból a hordóból, amit a kikötő egyik részén találsz majd,
37.) add vissza a kalitkát a patkányfogónak,
38.) menj a világítótoronyhoz,
39.) önts olajat a korsóból a lámpába, gyújtsd meg a lámpát a sírkődarabok segítségével, aztán vedd a meggyújtott lámpát, és használd a világítótorony kivilágítására,
40.) menj vissza a hajóra.

„The Black Isles"/ A Feketeszigetek

41.) Lépj a cellában lévő deszkára, és aztán vedd föl,
42.) tegyél tányéron kenyeret a földre, hogy etesd a patkányt,
43.) kattints a csontvázra, aztán olvasd rá a varázslatot a patkányra (Jazz lelke reinkarnálódik a patkányban, és így megszabadulhat az átoktól),
44.) vedd el az asztalról a kulcsokat, az asztalhoz támasztott piszkavasat és a korsó vizet,
45.) önts vizet a korsóból a fáklyába, és a fáklya mindkét részét fogd meg (a fáklyát is, a nyelét is),
46.) menj fel abba a cellába, ahol Stork (Gólya) kapitány van, beszélj vele, és add oda neki a fáklya nyelét,
47.) nyisd ki a cella ajtaját a piszkavassal,
48.) nyisd ki a börtön ajtaját a kulcsokkal,
49.) menj a kocsmába, ülj le egy bárszékre, és beszélj Stork kapitánnyal,
50.) menj ki a kocsmából, és kattints a hajóra.

Khaen

51.) Menj az átjáróba, a sávra (lane),
52.) beszélj a rabszolgapiacon az afrikai rabszolgával, vegyél el tőle egy tányért, dobd a tányért a korsóra, ami a pulton van,
53.) vedd le az afrikai rabszolga bilincseit a kulcsokkal,
54.) menj az ópiumbarlangba, vedd el a piszkavasat, beszélj a kereskedővel,
55.) menj ki az ópiumbarlangból, tedd a forró piszkavasat a vizes hordóba, és menj vissza az ópiumbarlangba,
56.) add a piszkavasat az ópiumbarlangban egy drogosnak,
57.) menj a háremkapuhoz, és beszélj az őrrel,
58.) menj a pénzváltó üzletéhez, és beszélj vele,
59.) klikkelj az ópiumbarlang melletti szőnyegre,
60.) menj az ópiumbarlanghoz, bent vegyél fel egy homokórát, és kattints a drogosra,
61.) húzd el a faltól a piszkavas segítségével a szőnyeget, menj a pénzváltó üzletéből, add a kereskedőnek a homokórát, és menj vissza az ópiumbarlangba,
62.) menj be a háremkapun, és beszélj az őrrel,
63.) beszélj az eunuchhal,
64.) vidd ki a háremből a háremhölgyet, menj ki.

Karavánszeráj

65.) Menj a kovácsműhelybe, és vedd el a harapófogót,
66.) beszélj Fausttal,
67.) használd az amulettet a leopárd megbűvölésére, aztán láncold meg a leopárdot,
68.) vedd el az almát a belső karavánszerájban,

69.) menj oda a karaván fuvarosaihoz, klikkelj rájuk,
70.) hagyd ott a kereskedők sátrát (mivel a karavánszeráj kereskedői nem akarják folytatni a beszélgetést, amíg Jazz ott van a környéken), és menj a karavánszeráj terére. Közvetlenül ezután menj hátra, és kattints az ablakra,
71.) vegyél el egy fogóval egy darab forró szenet a tűzhelyről, égesd el vele a kereskedők sátrának kötelét,
72.) add az almát a tevének,
73.) menj ki a karavánszerájból, menj a sivatagon keresztül a barlanghoz,
74.) használd fel a sírkődarabokat, és így gyújts tüzet a barlang mellett,
75.) gyújtsd meg a fáklyát azzal a tűzzel, amit az előbb a barlang mellett gyújtottál.
76.) Menj be a barlangba, vegyél fel egy csákányt a barlangban, és menj a jehuhoz, aki arrafelé áll,
77.) használd a csákányt arra, hogy megpróbáld felemelni a fatörzset, aztán menj a földalatti városba, és hívj egy másik jehut segítségül,
78.) klikkelj a halottak városába vezető útra, aztán mutasd meg a kristályt annak a jehunak, akit Jazz éppen most mentett meg,
79.) kattints a „a templom bejáratához vezető út" ikonjára.

A halottak városa

80.) Add a kristály felét és egy világító gombát Lousának, aztán menj be a templomba,
81.) menj fel az emeletre, és próbálj meg eljutni a mestergerendához (girder) jutni,
82.) beszélj Fausttal, és próbálj meg eljutni a mestergerendához,
83.) rázd meg a hálót, hogy kiessenek a beleakadt tárgyak, aztán menj le, szedd fel őket,
84.) vágd el egy törött szablyával azt a kötelet, amely a selyemgubót (cocoon) tartja, aztán beszélj Fausttal, és használd a kesztyűt, hogy elérd a második selyemgubót,
85.) beszélj a hercegnővel, aztán Fausttal, utána lépj rá az egyik lemezre/táblára, majd beszélj újra Fausttal,
86.) dobd a csontot a Sárkány pofájába.

87.) Vége ☺

Faust-végigjátszás

Er-Elp

1.) Vedd fel a kristályt,
2.) menj a kocsmába,
3.) ülj le az asztalhoz, beszélj Mirandával
4.) vedd el az üveget a csapos pultjáról, üsd meg vele az Ikrek egyikét,
5.) beszélj Gugóval,
6.) menj oda az eladóhoz,
7.) add neki oda zálogként a kristályt,
8.) menj vissza az ivóba, és add az árustól kapott pénzt Gugónak,
9.) menj vissza az árushoz, és próbáld visszaszerezni a kristályt,
10.) beszélj a piactéren a fiúval, adj neki egy pénzdarabot,
11.) próbáld meg újra visszaszerezni a kristályt,
12.) tedd a palack egy darabját az eladó pultjára,
13.) menj a kikötőbe, és beszélj a rendőrrel,
14.) menj a police stationre, és beszélj a rendőrrel,
15.) add a rendőrnek a pénzt,
16.) menj a kikötőbe, nyújtsd át az engedélyt a rendőrnek.

„The Black Isles"/ A Feketeszigetek

17.) Beszélj az afrikai fiúval,
18.) menj a raktárba, húzd ki a dugót a hordóból,
19.) kattints a hordóra, tedd a kutya fölé,
20.) kattints még egyszer a hordóra, vedd ki a tető alól a macskát,
21.) add oda a fiúnak a macskát,
22.) menj a kocsmába,
23.) beszélj Stork kapitánnyal,
24.) beszélj az öreg halásszal,
25.) menj a raktárba, klikkelj a halászhálóra,
26.) menj a raktárba,
27.) klikkelj akkor az új hálóra, amikor az afrikai rabszolga nincs ott,
28.) vidd be a raktárba a bejárat melletti régi halászhálót,
29.) add a hálót az öreg halásznak,
30.) menj a kocsmába, beszélj a bár főnökével,
31.) vedd magadhoz a kocsma külső falánál található kötelet,
32.) a szeméttelepen szerezz egy baltát és egy csontot,
33.) menj a bambuszerdőbe, vágj ki a baltával néhány fát,
34.) készíts a kötéllel csapdát,
35.) menj oda a hordóhoz, amelyik alatt a kutya van, és csalogasd ki onnan a csonttal az ebet,
36.) menj a halász házába, ott van egy hal, csapd le a hal fejét a baltával,
37.) tedd a hal fejét a csapdába,
38.) menj a kocsmába, és beszélj a főnökkel,
39.) menj ki a kocsmából, aztán fel a hajó fedélzetére.

Khaen

40.) menj az átjáróba, lőj egyet a pisztolyból, hogy megrémítsd az Ikreket,
41.) beszélj néhányszor az ópiumbarlang tulajdonosával,
42.) add oda a vízipipát a sérült árusnak,
43.) menj a pénzváltóhoz, beszélj vele,
44.) adj a pénzváltónak egy zacskó aranyat,
45.) menj vissza az ópiumbarlangba, beszélj a kereskedővel,
46.) menj a rabszolgapiacra, beszélj az árussal,
47.) menj a pénzváltóhoz, beszélj vele,
48.) adj neki egy pisztolyt,
49.) menj a hárembe, beszélj a kígyóbűvölővel,
50.) add a vízipipát a kígyóbűvölőnek,
51.) dugaszold be a korsót egy parafadugóval,
52.) fogd a korsót, mutasd meg a pénzváltónak,
53.) menj az ópiumbarlangba, tedd a korsót, amiben a kígyó van, a tűzhelyre,
54.) add a korsót a pénzváltónak,
55.) add a bort az ópiumbarlangban a kereskedőnek,
56.) menj a rabszolgapiacra,
57.) adj pénzt az eladónak,
58.) beszélj a rabszolgakereskedővel,
59.) menj vissza az ópiumbarlangba, beszélj a kereskedővel,
60.) menj a Wasps Canyonba,
61.) vedd magadhoz a régi, szakadt köntöst és a régi kardot, egy tegez nyilat,
62.) borítsd a köntöst a fára,
63.) menj a rabszolgapiacra az árushoz, beszélj vele,
64.) rabszolgapiacon add a oda az árusnak a tegezt,
65.) menj a Wasps Canyonba, önts mézet a fát beborító köntösre, majd menj el a sivatagba.

Karavánszeráj

66.) Vedd ki a kötszert és az altatót a belső karavánszerájban a ládából,
67.) beszélj a karaván fuvarosaival,
68.) menj el a kovácshoz, beszélj vele, add neki a régi kardot, amit a Wasps Canyonban találtál,
69.) távozz a kovácsműhelyből, majd menj vissza, beszélj a kováccsal,
70.) add a lópatkókat a karaván fuvarosainak.

A vörös homok városa

71.) Menj a sivatagba, majd a szultán palotájába,
72.) beszélj a kereskedővel,
73.) olvasd el a Lousától kapott levelet,
74.) a horoggal ellátott kötéllel mássz fel a falra,
75.) fújj a sípba,
76.) menj az elhagyatott templomba,
77.) helyezd bele a falon található megfelelő formába az amulettet,
78.) add a jehuknak a gyümölcsöket,
79.) kattints a Szultánra,
80.) menj a palotába,
81.) mutasd meg a gyűrűt Lousa szolgálólányának,
82.) nézd meg a szörnyet a ketrecben, adj neki altatót, vedd ki a ketrecből a kristályt, menj Lousához és beszélj vele,

Karavánszeráj

83.) Beszélj Jazz-el.

Véres fa

84.) Vedd fel a földről a halott jehut.

A halottak városa

85.) A tükörrel irányítsd a fényt a férgekre,
86.) kattints a Hydrára,
87.) beszélj Lousával,
88.) lépj fel akármelyik deszkára, és beszélj Jazz-zel,
89.) dobd bele a Sárkány pofájába a Hydra karmát.

90.) Vége ☺

RÖVID TIPPEK, CHEATEK

Blood Omen 2

Fegyverhasználat

1. tipp: Csatában gyakran használjuk a blokkolást, de ne feledkezzünk meg a dühről sem, amivel sokkal nagyobb pofonokat oszthatunk ellenfeleinknek. A nagy hatótávolságú fegyverek használata is ajánlott, mert a segítségükkel egyszerre több, az életünkre törő rosszlelket találhatunk el. Ilyenek a hosszú kardok, amelyek igen jó barátainkká válhatnak a küzdelmek során.

Duke Nukem: Manhattan Project

Csalás

Menjünk be a konzolba a [~] gombbal, majd írjuk be azt, hogy „exec cheats.cfg". Ezzel bekapcsoltuk a csalásokat. Hagyjuk el a konzolt (szintén a [~] megnyomásával), ez után játék közben az alábbi billentyűkkel érhetünk el különböző hatásokat.

gomb	hatás
G	a jetpacken és az erőtéren kívül mindent megkapunk
H	teljes lőszerkészletet kapunk
J	jetpacket kapunk
F	megkapjuk az erőteret
L	extra élettel leszünk gazdagabbak
K	öngyilkosság
I	sérthetetlenség ki/be kapcsolása
P	„Mátrix-mód"
-	kis HUD
=	normál HUD
M	kiírja az adott szint nevét

Die Hard: Nakatomi Plaza

Lőjünk a sarkok mögül

1. tipp: Az épületben rengeteg folyosó található. Használjuk ki azt a tulajdonságunkat, hogy ki tudunk hajolni a sarkok mögül, így darabokra lőhetjük az ellent. Ezzel a módszerrel már lényegesen könnyebb lesz a terroristák likvidálása.

Gyűjtsünk mindent

2. tipp: Mindig hurcoljunk magunkkal minden tárgyat, ami csak utunkba akad – például a játék elején a fejszét. Általában ugyanis igen hamar szükségünk lesz rájuk, hogy egy primitív rejtvény megoldása érdekében használatba vegyük őket.

Csalás

3. tipp: Ha szükségünk lenne némi könnyítésre, nyissuk meg a játék könyvtárában lévő AUTOEXEC.CFG nevű fájlt egy szövegszerkesztővel. A különböző értékeket „1"-re kell átírnunk, így tudjuk aktiválni a cheateket. Előtte ne felejtsünk el biztonsági másolatot készíteni!

Paraméter	Hatás
PlayerTakeDamage	sebezhetetlenség
AITakeDamage	ellenfeleink sebezhetetlenek (Hogy ennek mi értelme van?)
PlayerClip	átmehetünk a falakon

Jedi Knight II: Jedi Outcast (újabb kódok)

Csalás

A csalások beviteléhez hívjuk elő a konzolt a [SHIFT] + [~] segítségével, majd írjuk be azt, hogy „**DEVMAPALL**".

Kód	Hatás
NPC	megöl minden szereplőt
FLY_XWING	X-Winggel repülhetünk
DRIVE_ATST	AT-ST-t vezethetünk
GIVE WEAPONNUM [1-?]	megkapjuk a megadott számú fegyvert
MAP X	a megadott szintre ugrunk (lásd lejjebb)

A „MAP X" csalásnál a következő pályanevek használhatók:
KEJIM_POST, KEJIM_BASE, ARTUS_MINE, ARTUS_DETENTION, ARTUS_TOPSIDE, VALLEY, YAVIN_TEMPLE, YAVIN_TRIAL, NS_STREETS, NS_HIDEOUT, NS_STARPAD, BESPIN_UNDERCITY, BESPIN_STREETS, BESPIN_PLATFORM, CAIRN_BAY, CAIRN_ASSEMBLY, CAIRN_REACTOR, CAIRN_DOCK1, DOOM_COMM, DOOM_DETENTION, DOOM_SHIELDS, YAVIN_SWAMP, YAVIN_CANYON, YAVIN_COURTYARD, YAVIN_FINAL, PIT, CTF_BESPIN, CTF_IMPERIAL, CTF_NS_STREETS, CTF_YAVIN, DUEL_BAY, DUEL_JEDI, DUEL_PIT, DUEL_CARBON, FFA_BESPIN, FFA_DEATHSTAR, FFA_IMPERIAL, FFA_NS_HIDEOUT, FFA_NS_STREETS, FFA_RAVEN, FFA_YAVIN

A csalások bekapcsolása után a következő kódok segítségével manipulálhatjuk a különböző jedierőket:
SETFORCEJUMP (SZINT) (1 – 3)
SETFORCEHEAL (SZINT) (1 – 3)
SETFORCEPUSH (SZINT) (1 – 3)
SETFORCEPULL (SZINT) (1 – 3)
SETFORCESPEED (SZINT) (1 – 3)
SETFORCEGRIP (SZINT) (1 – 3)
SETFORCELIGHTNING (SZINT) (1 – 3)
SETFORCEALL (SZINT) (1 – 3) minden erő szintjének beállítása

SETSABERTHROW (SZINT) (1 – 3)
SETSABEROFFENSE (SZINT) (1 – 3)
SETSABERDEFENSE (SZINT) (1 – 3)

SABERCOLOR (SZÍN) (red, orange, yellow, green, blue vagy purple)

Dungeon Siege

Eljutás a csirkepályára

1. tipp: Ha már végigjátszottuk a multiplayerkampányt, lehetőségünk nyílik felfedezni a titkos csirkepályákat. Ehhez szükségünk lesz az egyszemélyes módból a kezdő fegyverre, és a negyedik fejezetből a fúriaszemre. Nálunk kell, hogy legyen még a Gallusról szóló könyv is, a többjátékos részből. Ha mindez a tarsolyunkban leledzik, indítsunk egy multi játékot Quillrabe városában. A településtől keleti irányban találhatóak a quillrabei kanyonok. Fussunk végig a folyó mellett észak felé, míg el nem érjük a kanyon határát. Ezután forduljunk ismét kelet felé, amíg bele nem botlunk egy őrbe, aki egy lift mellett ténfereg. Használjuk a felvonót, majd a pajzsnál található másik liftbe is szálljunk be. Néhány ellenfél legyőzése után a zöld sárkány mögött egy ajtóra akadunk. Ha az előbb felsorolt összes cucc nálunk van, akkor automatikusan kinyílik. Mögötte már

nem találunk több szörnyet, így tovább futhatunk észak felé. Hamarosan három újabb felvonó segíti hőseink továbbhaladását. Felülre érkezve egy teleport előtt három platformra lelünk. Tegyük a fúriaszemet az elsőbe, a tőrt a másodikba és a könyvet a harmadikba. Menjünk át az aktivizált teleporton, és klikkeljünk a csapatunk magasságában lévő földdarabra. Hőseink ezután átszaladnak egy láthatatlan hídon a csirkepályára. Átérve ott várnak rájuk csirkealakban a Gas Powered Games programozói, és mindenféle jó cuccal látják el csapatunk tagjait (sajnos nem lehet Moorhuhnjagdet játszani velük ☺).

Tárgyak cipelése

2. tipp: Hőseink hordjanak akkor is különböző tárgyakat magukkal, ha nem tudják használni őket. Ezen a módon például a mágusok az olyan kardokból profitálnak, amelyek megemelik a manaszintjüket.

Varázslat-használat

3. tipp: Váltogassunk gyakran mágusaink gyógyító- és harci varázslatai között, mert így mindkettő egyenletesen növekedni fog. Ráadásul a harci varázslatok több tapasztalati pontot adnak.

Vásárlási tanácsok

4. tipp: A kereskedők igen rendesek velünk: vásárlás előtt „felpróbálhatjuk" a holmikat. Amennyiben ugyanis visszaadjuk a megvásárolt árut, visszakapjuk a teljes, előzőleg kifizetett összeget.

Italok újratermelése

5. tipp: Amennyiben egy kereskedőt „üresre vásároltunk", segít az italokra való dupla kattintás. A művelet után ismét roskadoznak a polcok a nehéz flaskáktól.

Eljutás a két piramishoz

6. tipp: Grescal városának közelében két piramis található. Ahhoz, hogy odajussunk, először is meg kell találnunk azt a táblát, amin a „Grescal város 16" szerepel. Innen egyenesen dél felé kell indulnunk. A piramisokig tartó út meglehetősen hosszú, körülbelül négyperces utazási idő szükséges a cél eléréséhez. Először egy sárkánycsontvázzal és néhány sivatagi növénnyel fogunk találkozni. Ezeket már csak a homokdűnék követik. Ha nem tévesztettük el az utat, akkor hőseink pontosan az északi piramis és egy manaszentély közé érkeznek meg. Az első a Keleti-szigetre vezet („A Kelet Szigete"), míg a déli piramis egyenesen egy kőkemény dungeonbe invitál (ajánlatos bemenetel előtt gyógyitalokkal jól felpakolni). A Keleti-szigetről is van lehetőségünk átjutni ebbe a barlangba, ha igénybe vesszük a strand mellett álló házban található felvonót .

Mobile Forces

Csalás

Nyomjuk meg a [T] gombot, majd írjuk be:

Kód	Hatás
BEHINDVIEW 1	Third-person nézet
BEHINDVIEW 0	First-person nézet

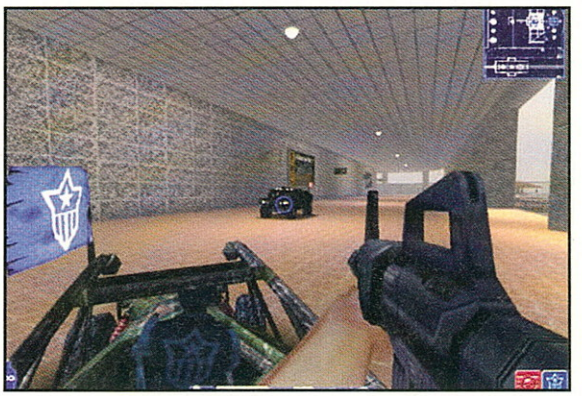
Medal of Honor: Allied Assault

1. tipp: A konzol megnyitásához kattintsunk a jobb egérgombbal a Windows asztalon lévő MoHAA ikonra, és írjuk be a Cél/Target menüsorban az exe után, hogy „+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1". A játékban a [`] gomb megnyomásával tudjuk aktiválni a konzolt. Írjuk be, hogy „malist", mire megjelenik az összes térkép listája. Válasszuk ki az „m40I0.bsp" nevű térképet, és máris egy új, titkos küldetés kellős közepébe kerülünk.

Kitüntetések megszerzése

2. tipp: Ha szeretnénk az összes kitüntetést magunkra aggatni, de még nem szereztük meg őket, nyissuk meg a könyvtárban a CFG kiterjesztésű fájlt egy szövegszerkesztővel, és írjuk be az „Aliases" bekezdésnél a következőket:

```
seta g_eogmedal2 1
seta g_eogmedal1 1
seta g_medal5 1
seta g_medal4 1
seta g_medal3 1
seta g_medal2 1
seta g_medal1 1
seta g_medal0 1
```



Warcraft III – Reign of Chaos

Csalás

Játék közben nyomjuk meg az [ENTER]-t, majd írjuk be a lent található kódok bármelyikét. Ha jól csináljuk, akkor többek között egy „CHEAT ENABLED" felirat is a jutalmunk lesz.

Kód	Hatás
ISEEDEADPEOPLE	megmutatja az egész térképet
ALLYOURBASEAREBELONGTOUS	az aktuális pálya megnyerése
THEREISNOSPOON	végtelen varázspont

No One Lives Forever

Csalás

1. tipp: A bájos ügynöknő lefegyverzően csinos, mégis vannak olyan rosszfiúk, akik fegyverrel próbálnak véget vetni hősnőnk karrierjének. Ha már elegünk van belőlük, a [T] gomb megnyomásával némi csalás segítségével gyorsan befűthetünk nekik:

Kód	Hatás
mpimyourfather	halhatatlanság be/ki
mpwegotdeathstar	végtelen lőszer
mpkingofthemonstars	összes fegyver és lőszerfajta
mpmimimi	ugyanaz, mint az előző
mpmaphole	a küldetés sikerrel jár
mpdrdentz	teljes egészség
mpwonderbra	teljes páncélzat
mpyoulooklikeyouneedamonkey	az összes speciális titkosügynök-kütyüt megkapjuk
mpgoattech	összes fegyverkiegészítés
mprosebud	motoros szán
mpasscam	Tomb Raider-kameranézet
mpflowerpower	festékpuska mód
mpmiked	vége *(Bővebben lásd a második tippet!)*
mppos	koordináták be/ki
mpbuild	verziószám

Bónusz zene előhívása

2. tipp: Ha beírjuk az „mpmiked" kódot, a Harm megpróbál megvesztegetni. Amennyiben elfogadjuk az ajánlatukat, véget ér a játék. Ha ellenben visszautasítjuk, jutalmul meghallgathatjuk a programozók kis dalát.

Viselkedjünk udvariasan

3. tipp: Akármilyen nehezünkre esik is, fogjuk vissza magunkat az eligazításokon, és reagáljunk udvariasan Mr. Smith csípős megjegyzéseire. Ha így teszünk, számíthatunk arra, hogy plusztárgyakat kapunk a küldetésekre, valamint a rólunk szóló értékelés is pozitívabb lesz.

Vonatozgassunk

4. tipp: Az „A Man of Influence 2" nevű pályán maradjunk végig a vonaton. Ennek eredményeképp egy kisebb utazás keretében Európa legszebb tájait barangolhatjuk be.

Soldier of Fortune II – Double Helix

Csalás

Játék közben a [SHIFT] + [~]-vel hívjuk elő a konzolt, és a „setrandom sv_cheats 1" paranccsal kapcsoljuk be a csalásokat. Ezután már használhatók a következő kódok. (Ha új pályát vagy játékállást töltünk be, akkor újból be kell kapcsolnunk a csalásokat!)

Kód	Hatás
god	sérthetetlenség
give [X]	megkapjuk az [X] nevű tárgyat
give health	életerőt kapunk
give armor	páncélzatot kapunk
give all	minden tárgyat megkapunk
noclip	átjárás a falakon
kill	öngyilkosság
notarget	láthatatlanság
cmdlist	minden parancsot kilistáz
dir maps	minden pályanevet kilistáz
map X	a megadott pályára ugrunk

Ha bármely pályán szeretnénk játszatni, akkor lépjünk be a konzolba a már ismertetett módon, majd gépeljük be: „raven 1". Ezek után a menüből az összes pálya választható.

A „map X" kóddal a következő pályákra ugorhatunk:

air1, air2, air3, air4, arm1, arm2, cem1, col1, col10, col2, col3, col4, col6, col7, col8, col9, finca1, finca2, finca3, finca4, hk1, hk2, hk3, hk4, hk5, hk6, hk7, hos1, hos2, hos3, hos4, kam1, kam10, kam11, kam12, kam2, kam3, kam4, kam5, kam6, kam7, kam8, kam9, liner1, liner2, liner3, pra1, pra2, pra3, pra4, pra5, pra6, shop1, shop2, shop3, shop4, shop5, shop6, shop7, shop8, tut1

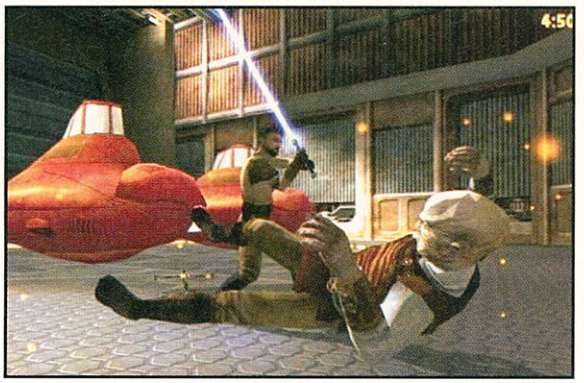
Star Wars: Jedi Knight 2

Tanács a tizenkettes pályához

1. tipp: A tizenkettedik pályán a feladat: egy kíváncsi és mérhetetlenül ostoba R5-ös egységre kell felvigyáznunk, nehogy az izgága droid belemásszon a lézercsapdákba. Ezt a legkönnyebben úgy tudjuk megoldani, ha az Erővel mindig visszahúzzuk magunkhoz a szerencsétlen robotot (a „Force Pull" nevű jediképpességgel)

Használjuk az Erőfutást

2. tipp: Soha ne becsüljük le az Erőfutást! Használatával pillanatok alatt ellenfeleink mögé kerülhetünk, és még a legerősebbek sem kedvelik, ha hátulról kapnak néhány kemény csapást. Multiplayerben pedig a Capture-the-Flag játékmódban lehet remekül alkalmazni – így módon sokkal gyorsabban eljutunk a zászlóval a bázisunkra.



Csalás

3. tipp: A kódok aktiválásához nyomjuk meg játék közben a [SHIFT]-et és a [`] gombot, majd írjuk be a konzolba, hogy: „HelpUsObi 1". („Segítsen Obi Van! Ön az utolsó reményünk!" ☺) Ezzel a lehetőség nyílik arra, hogy még a jedimágiánál is hatásosabb cheateket alkalmazzunk ☺.

Kód	Hatás
god	legyőzhetetlenség
Noclip	átmehetünk a falakon
Notarget	láthatatlanság
aive all	az összes fegyvert, muníciót, páncélt, Erőt, energiát megkapjuk
give healt	teljes gyógyulás
give ammo	maximális lőszer
give armor	maximális páncél
kill	öngyilkosság
undying	999 életerő, halhatatlanság
screenshot	képlopás
levelshot	kisebb kép lopása
taunt	Kyle meglengeti a fegyverét
victory	teljesítjük a pályát
fly_xwing	X-Winggel repülhetünk
drive_atst	AT-ST-t irányíthatunk
npc kill all	az összes NPC meghal
timescale X	megváltoztathatjuk a játék sebességét (normál=1)
saberColor X	beállíthatjuk lézerkardunk színét (X=szám)
setForceJump X	ugrás X szintre (1, 2, 3)
setForceThrow	lézerkard eldobása X szintre (1, 2, 3)
setForceHeal	gyógyítás X szintre (1, 2, 3)
setForcePush	Erőtolás X szintre (1, 2, 3)
setForcePull	Erőhúzás X szintre (1, 2, 3)
setForceSpeed	sebesség X szintre (1, 2, 3)
setForceGrip	fojtogatás X helyen (1, 2, 3)
setForceLightning	villám X szintre (1, 2, 3)
setMindTrick	elmeirányítás X szintre (1, 2, 3)
setSaberDefense	védekezés X szintre (1, 2, 3)
setSaberOffense	támadás X szintre (1, 2, 3)
setForceAll	minden erő X szintre
npc spawn XXX	XXX nevű karakter létrehozása *(lásd a 4. tippet!)*

Karakterek létrehozása

4. tipp: A különböző teremtények létrehozásához írjuk be az „npc spawn" kód után a kiválasztott karakter nevét: Probe, Sentry, Stormpilot, Swamptrooper, Trandoshan, Ughnaught, Galak_mech, Galak Gran, Imperial, Interrogator, Mark1, Mark2, Remote, Rodian, Stormtrooper, Shadowtrooper, Minemonster, Tavion, Jan, Prisoner, Desann, Mouse, Glider,

Reborn, Rebornfencer, Rebornboss, Jedi, Jeditrainer, Protocol, Gonk, Bespincop, Luke, Rebel, R2D2, ATST

Tomb Raider 4

Cheat – pályaugrás

1. tipp: A program Clipping hibáit remekül ki tudjuk használni, hogy megtudjuk ki vagy mi áll egy ajtó mögött. Ehhez nem kell mást tennünk, mint odaállni szorosan az ajtó elé, és elővenni a távcsövet. Ha most finoman jobbra-balra nézünk, máris betekintést nyerhetünk az ajtó mögötti világba, így elkerülhetjük a kellemetlen meglepetéseket.

Cheat – összes tárgy, fegyver

2. tipp: Ismét lehetőségünk van cheatek bevetésére. Ha át akarjuk ugorni az adott pályát, forduljunk egészen pontosan észak felé Larával. Ez akkor sikeres, ha iránytűnk átlátszóvá válik. Most nézzünk bele Lara hátizsákjába, válasszuk a „Mentés betöltése" opciót, és nyomjuk meg egyszerre a [H], [E], [L], [P] billentyűket. Ha jól csináltuk, csak be kell csuknunk a hátizsákot, és máris átkerülünk a következő pályára.

Harc a csontvázakkal

3. tipp: Ahhoz, hogy minden tárgyat megkapjunk, ugyanezt a procedúrát kell elvégezni, csak most a hátizsákban az elsősegélycsomagra kell menni, majd a [G], [U], [N] és [S] gombokat kell egyszerre megnyomni. Ha ez után a trükközés után ismét belenézünk a hátizsákba, és a nagy elsősegélycsomagra megyünk, miközben egyszerre nyomjukle a [W], [E], [A], [P], [O], [N] és [S] billentyűket, akkor az összes fegyver is a miénk lesz.

Egyszemélyes pályák multiban

2. tipp: Ha netán összetalálkoznánk néhány csontvázzal, és sehol nem látunk a közelben szakadékot, gödröt, amibe belecsalhatnánk őket, akkor a legjobb megoldás a lézercélzós revolver használata. Célozzunk a „körbenézés" gombbal pontosan a csontkollekciók fejére – ezzel a módszerrel hatásosan elbánhatunk velük.

Renegade

Csalás

1. tipp: Ha az egyszemélyes kampány pályáit szeretnénk skirmish módban is játszani, nyissuk meg a \Renegade könyvtárban a SVRCFG_SKIRMISH.INI nevű fájlt egy szövegszerkesztővel. készítsünk egy biztonsági másolatot, majd írjuk be a következő paramétereket:

```
Mapname00=C&C_Under.mix
Mapname01=C&C_Canyon.mix
Mapname02=C&C_City.mix
Mapname03=C&C_Complex.mix
Mapname04=C&C_Field.mix
Mapname05=C&C_Hourglass.mix
Mapname06=C&C_Islands.mix
Mapname07=C&C_Mesa.mix
Mapname08=C&C_Under.mix
Mapname09=C&C_Volcano.mix
```

2. tipp: Ugyanebben a fájlban számos más dolgot is meg tudunk változtatni, ami szintén előnyünkre válhat a játékban:

Kód	Hatás
TimeLimitMinutes=0	játékidő végtelen
RadarMode=2	a radar megmutatja az ellenfeleket
RadarMode=1	a radar megmutatja a szövetségeseket
RadarMode=0	radar kikapcsolása
SpawnWeapons=yes	a fegyverek újratermelődnek a pályán
IsFriendlyFirePermitted=yes	csapattársainknak sérülést okozhatunk
StartingCredits=99999	kezdőpénz megnövelése

C&C Red Alert 2

Gyalogosok titkos szállítása

1. tipp: Vegyük át az irányítást egy civil busz felett, majd ültessünk bele öt gyalogost. Ezzel a közlekedési eszközzel katonáink titokban és büntetlenül eljuthatnak az ellenséges bázisig, és csak akkor veszik őket észre, ha már kiszálltak a járműből.

Hidak végleges megsemmisítése

2. tipp: A szövetségeseknek is lehetőségük van hidak végleges megsemmisítésére. Ehhez kell egy chronológionárius, akit beteszünk egy APS-be. Így már a hídfőnél álló javítóházat jó messzire el tudja teleportálni. Arra azonban figyeljünk, hogy az elpusztított hidat már mi sem fogjuk tudni többé használni.

Gyalogosokat gyorsan és olcsón

3. tipp: A szovjet oldallal játszva egy kis trükkel gyorsan és olcsón nagy tömegben állíthatunk elő gyalogosokat. Vegyünk az irányításunk alá egy kórházat, és építsünk mellé egy klónüzemet. Küldjük be az összes megsebesült katonát a kórházba. Amikor később meggyógyulva kijönnek az intézményből, egyúttal egy-egy másolatuk is kijön a klóngyárból . Oly módon gyorsan pótolhatjuk a veszteségeket.

Spórolás Rocketeers egységekkel

4. tipp: Az erős Rocketeers egység 600 creditbe kerül, pontosan annyiba, mint egy erőmű. Ha egy ilyen épületet rögtön a felépítése után eladunk, kapunk egy Rocketeerst és 300 creditet. Ezt a lehetőséget különösen a nyersanyagszegény küldetéseknél érdemes kihasználni, ahol takarékoskodnunk kell.

A Gatling-ágyú felgyorsítása

5. tipp: Adjunk egy Gatling-ágyúnak egy számot, majd parancsoljuk meg, hogy lője a földet. Amikor feltűnik a láthatáron egy ellenséges jármű, gyorsan nyomjuk meg azt a számot, amit adtunk az egységnek, és célozzunk az ellenségre. Ha így teszünk, fegyverünk tűzelési gyorsasága a háromszorosára növekszik.

Gore

Csalás

Indítsuk el a játékot, és lépjünk be a konzolba: [~]. Írjuk be azt, hogy „remoteaccess 1", majd azt, hogy „LOGIN developer", ezek után máris használhatjuk a lent található kódokat.

Kód	Hatás
FLY 0/1	repülés
GOD 0/1	sérthetetlenség
NOCLIP 0/1	átjárás a falakon
UAMMO 0/1	végtelen lőszer
GIVE_ALL	minden fegyvert és lőszert megkapunk
ENABLE COUNTER	megmutatja a framerate-et
ENABLE CROSSHAIR	célkereszt bekapcsolása
ROTATE CROSSHAIR	következő célkereszt

Uhu és Caris

NETEGYVELEG

JÁTÉK: Battlefield 1942

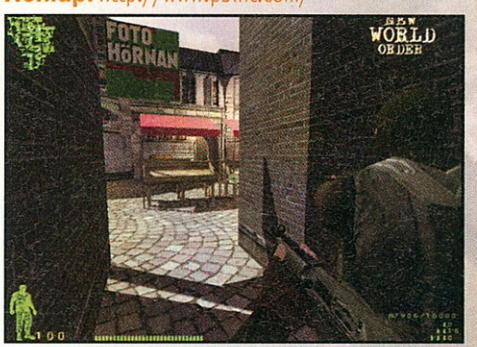
A Digital Illusions CE legújabb fejlesztésével nem kisebb célt tűzött ki maga elé, mint hogy elsöpörje az RtCW-t és a MoHAA-t a színről, és elhódítsák a II. világháborús FPS-ek rajongóit. Erre meg is van minden esélyük, mivel a bétatesztelők és néhány, a témával foglalkozó hírportál is a trón várományosának titulálta alkotásukat. Ismert tulajdonságai közül talán a 35 korhű, vezethető (!) jármű a legvonzóbb, amelyekkel majd földön, vízen és levegőben egyaránt harcolhatunk a neten keresztül is.
A multis pályákon akár 64-en is csatázhatunk egyszerre, a győzelem pedig szoros együttműködést és csapatmunkát követel. A szokott amerikai és német oldalakon kívül angol, orosz és japán katonák bőrébe is belebújhatunk. Öt karakterosztályt, 19 választható fegyvert, háromféle játékmódot és minden nagyobb hadszínteret feldolgozó, 16 multira kidolgozott pályát ígérnek az őszre várható teljes verzióban az egyjátékos rész mellett.
Honlap: http://www.ea.com/eagames/official/battlefield1942/

JÁTÉK: Warcraft III – Átveszi a multis RTS-trónt?

Elkészült a Warcraft III teljes verziója, amelynek hivatalosan bejelentett megjelenési dátuma az újvilágban július 3., Európában július 5. Ennek okán a béta-teszt le is zárult, az e célból üzemeltetett szervert leállították. A bejelentés hallatán hazánk legnagyobb multis honlapja, az Mportal már üzembe is helyezte a WC III-ligák lebonyolítására készült részlegét, ahol 1on1, 2on2, 3on3 és 4on4 felállásokban küzdhetnek majd meg a játék iránt kicsit komolyabb szinten is érdeklődő rajongók. A mérkőzések akkor kezdődnek el, amikor a program hazánk boltjainak polcaira is felkerül (előbb ugyebár érthető okokból nehézkes lenne ☺), de aki már most biztos magában és részvételi szándékában, az addig is előre benevezheti magát vagy csapatát a megmérettetésre.
Honlap: http://www.blizzard.com/
Mportal: http://www.mportal.hu/

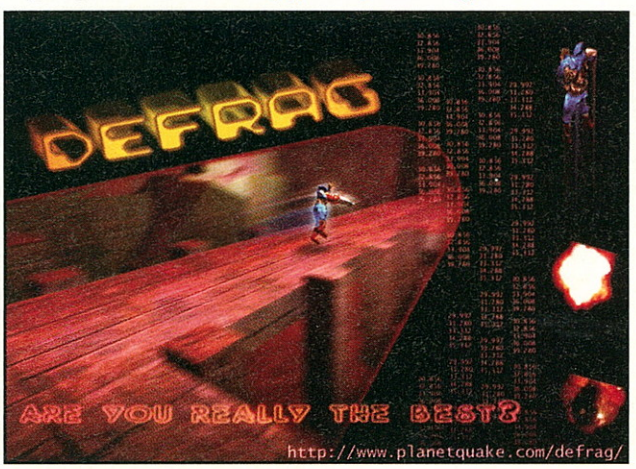
JÁTÉK: New World Order multiplayer teszt

A New World Order egy régóta készülő terroristaelhárítós FPS. Multiban játszható bétájának megjelenését többször elhalasztották, de a fejlesztőinek napokban végre sikerült kiadniuk egy egyetlen pályát tartalmazó bétát. A régebben megjelent előzetes videók főleg a mapok szinte mozivászonra illő külső és belső tereivel kápráztatták el az érdeklődőket. A fények és árnyékok ügyes használatának, a részletes 3D-s kivitelezésnek és a jó minőségű textúráknak köszönhetően a kipróbálható pálya valóban nagyon lehengerlő – egy kellően erős gépen. A játék saját motorral rendelkezik, ami igen kellemes vizuális élményhez tudja juttatni a játékosokat. Továbbá pár, nekem kifejezetten szimpatikus ötlet is helyet kapott benne, ilyen hogy a föld felé nézve végre láthatjuk saját lábainkat és testünket is. Viszont a legalább 1 GHz körüli proci és valami jobb videokártya igencsak elkel mindennek az élvezetéhez. Mivel a béta még eléggé bugos, nehéz lenne megalapozott véleményt alkotni róla, de a teszt-verzió hibáit leszámítva mindenképpen ígéretes alkotásnak tűnik.
Honlap: http://www.p3int.com/



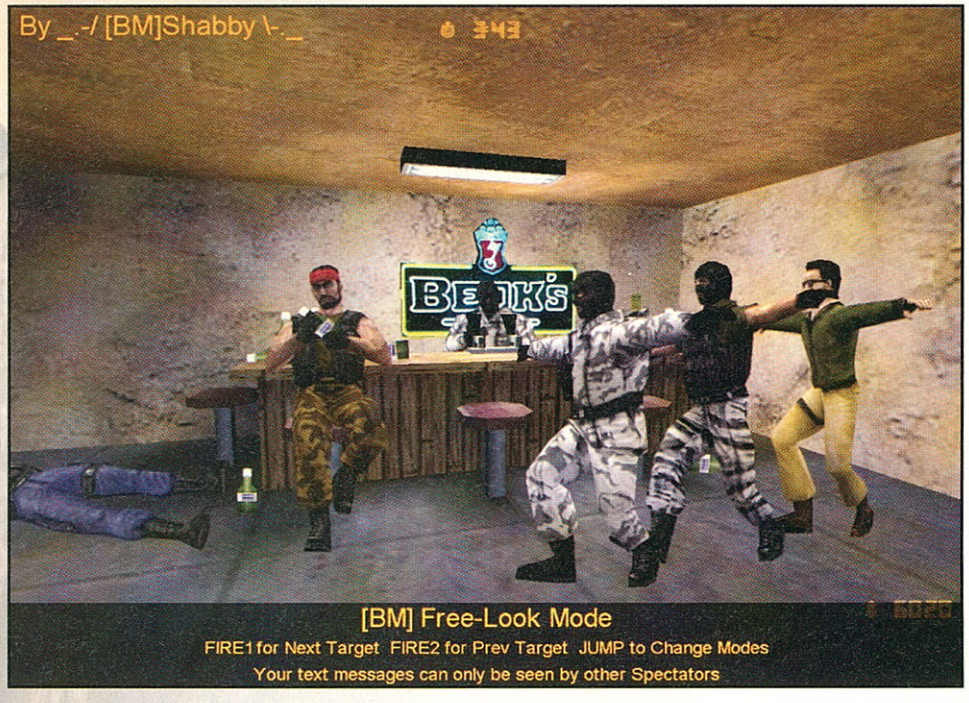
MOD: DeFRaG + Pro Mode

A DeFRaG Quake 3-modról már írtam régebben, ez egy egyedül játszható akadálypályákat tartalmazó kiegészítés, ahol célunk az adott feladatok minél rövidebb idő alatti teljesítése. A Pro Mode (avagy CPMA, Challenge Pro Mode Arena) egy másik mod, amellyel az volt a célja fejlesztőinek, hogy még összetettebbé, nagyobb kihívást jelentő játékká tegyék a Quake 3-at, ezzel is hozzásegítve azt, hogy egy professzionális sportággá válhasson. Összeszedték mindazokat az elemeket, amiket jónak találtak a QuakeWorldben, Quake 2-ben, az alap Quake 3-ban vagy akár az Unreal Tournamentben, és más ötleteikkel vegyítve létrehozták saját, profiknak szánt Quake 3-variánsukat. Ebben sok más szabály mellett a fizika is jelentősen megváltozott, még nagyobb az elérhető sebesség és a mozgásszabadság. Ezt a fizikát vette át és ültette bele saját fejlesztésébe a DeFRaG csapata, ezzel is színesítve és szélesítve az akadálypályáikon véghezvihető trükkös mozgások tárházát. Ezzel együtt kiadtak egy direkt az új fizikához készült pályacsomagot is, amelyet a DeFRaG legújabb verziójával együtt letölthettek a honlapjukról.
DeFRaG: http://www.planetquake.com/defrag/
CPMA: http://www.promode.org/



JÁTÉK: Wolfenstein 1.33 patch és mappack

Megjelent a legújabb patch a Wolfensteinhez. Ebben elvileg végre tényleg kijavították azt a hibát, hogy a dokik néha hozzátapadtak újraélesztett csapattársaikhoz. Emellett több új funkció is került az új verzióba. Továbbfejlesztették a Punkbustert, a csalás elleni védelmet. A szövetségesek és a németek oldalán egymástól függetlenül beállítható, hogy legyen-e limitálva, és ha igen, mennyire, az egyes játékosok újraéledésének száma. Továbbá az a lehetőség is megvan, hogy aki elhasználta az összes életét, annak az IP címe le lesz tiltva az adott körre a szerveren, így a ki- és aztán gyorsan visszacsatlakozás trükkjével sem lehet megkerülni ezt a szabályt. Mostantól azt is beállíthatod, hogy a szanitéc által felélesztett játékos azonnal tudjon mozogni, ebben az esetben viszont csak egy másodpercig sebezhetetlen az illető – az eddigi hárommal szemben. A mappack több új pályát és régebbiek javított verzióit is tartalmazza. Az új pályacsomag használatbavétele előtt telepíteni kell az 1.33-as javítást!
Honlap: http://www.castlewolfenstein.com/



JÁTÉK: Készül a hivatalos Wolfenstein-kiegészítés

Jelenleg nevet még nem adtak neki, de készülőfélben van a hivatalos Wolfenstein-kiegészítés, amit az E3 alkalmából hoztak nyilvánosságra. Tíz egyjátékos és tíz multiplayer pályát terveznek belerakni, valamint új fegyvereket, de ami minket jobban érdekel, az az, hogy a multis részt más opciókkal is bővítik. Ilyen az újonnan megjelenő „covert ops specialist" elnevezésű karakterosztály, amely leginkább a Team Fortressben lévő ügynökre hasonlít. Különleges képessége, hogy fel tudja venni halott ellenfelei egyenruháját. Így jó eséllyel el tud vegyülni az ellenség sorai közt. Ha viszont tüzet nyit, elveszíti álöltözetét. Alapból az egyjátékos részben fellelhető snooper rifle-t használhatja. Bővül az engineer eszköztára is. Használhat majd gránátvetőt, és aknákat is telepíthet, amiket élesítenie is kell. Ezek halálosak a többi játékosra nézve, de egy másik mérnök, akárcsak a telepített bombát, ezeket is hatástalaníthatja majd. Továbbá a mérnökök építhetnek különböző szerkezeteket is, pl. őrtornyot, géppuskafészket vagy hidat. Ezek mind megsemmisíthetőek lesznek, és csak a pályákon előre rögzített helyeken van lehetőség a létrehozásukra. A kiegészítőt a Nerve Software és a Splash Damage készíti, a megjelenését még idénre tervezik.

Honlap: http://www.castlewolfenstein.com/

MOD: Counter-Strike 1.5 és szülinap

Kiadták a Counter-Strike 1.5-ös és a Half-Life 1.1.1.0.-s verzióját. A CS 1.5 egy új pályát (de_piranesi) ezenkívül csupán egy-két (azaz szám szerint három ☺) hibajavítást tartalmaz. Ennél talán érdekesebb hír, hogy pár nappal a legújabb patch megjelenése után, pontosabban június 18-án ünnepelte harmadik születésnapját ez a milliók által kedvelt játék. Hiába a PC-s játékok világában aggastyánkornak számító három év, a közben megjelent, generációkkal fejlettebb FPS-motorok, valamint a hozzájuk írt számos, többé-kevésbé hasonló stílusú teljes játék és mod, akárcsak első születésnapján, a Counter-Strike még ma is messze a legnépszerűbb online akciójáték a világon.

Honlap: http://www.counter-strike.net/

PATCH: Soldier of Fortune 2

Mire ezeket a sorokat olvassátok, elvileg már meg kellett jelenjen az első patch a Soldier of Fortune 2-höz. Ez a kiegészítés főleg a multiplayer részre lesz hatással. Orvosolja az eddig fellelt problémákat, de ezenkívül több új tulajdonsággal is kibővíti a játékot. Belekerül egy demolition nevű játékmód, egy új fegyver, a H&K MP5 SD, valamint négy teljesen új többjátékos pálya is.

Honlap:
http://sof2.ravensoft.com/

ESEMÉNY: EarthQuake TeamWarz

Július 5. és 7. között kerül(t) megrendezésre az EarthQuake TeamWarz, amely, mint ahogy neve is mutatja, kifejezetten csak csapatjátékokkal és formációkkal foglalkozik. A helyszín az ELTE déli épülete, Pázmány P. sétány 1/C. A programban szereplő versenyszámok: Quake 3 TeamDeathMatch (4on4), Unreal Tournament Capture The Flag (5on5), Counter-Strike (5on5) és Return to Castle Wolfenstein (5on5). A verseny lezajlásának mibenlétéről és eredményeiről a jövő hónapban számolunk be. Addig meg GL és HF minden résztvevőnek.

Honlap: http://www.earthquake.hu/

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

UTIL: AD-Aware

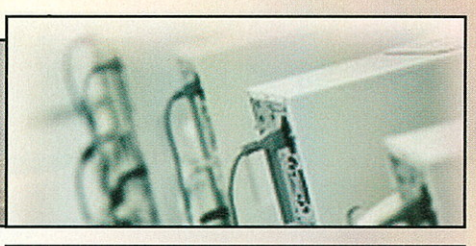
Valószínűleg minden (Windowst üzemeltető...) felhasználó találkozott már azzal a kellemetlenséggel, hogy a neten való barangolásai során egyre több reklám lepi el képernyőjét. És ezek nemcsak a szokásos bannerek és pop-up ablakok formájában jelentkeznek. Eleddig „tisztának" hitt lapok hirtelen hirdetéseket kezdenek behívni, teljesen idegen cégektől érkeznek a nevünkre szóló és más személyes adatainkat is tartalmazó e-mailek, „kihagyhatatlan" ajánlatokat emlegetve. Az egyik legkínosabb eset pedig az, ha kis idővel gépünk bekapcsolása után mindenféle, a beleegyezésünket kikerülni igyekvő alkalmazások felcsatlakoznak a netre, és gyakran a lazább felfogású emberek számára sem mindig elfogadható tartalmat prezentáló oldalakat hívnak be. Ez pedig – az egyéb kellemetlenségek mellett –a modemeseknek még súlyos forintokba is kerül. A legtöbb ilyen alkalmazás ingyenesen letölthető programokhoz csatolva érkezik (pl. Bonzi Buddy, a lila majom), de csupán szörfölés közben is megajándékozhatnak minket egy ilyennel. Ilyesféle problémákra nyújt megoldást a Lavasoft által fejlesztett AD-Aware nevű util, ami ezekre az agresszív reklámokra és a rólunk tudtunkon kívül adatokat szolgáltató programokra vadászik. Mérete alig 1 MB, használata egyszerű, és az angolul kevéssé tudók számára egy magyarítás is letölthető hozzá. Egyik fő erénye pedig az, hogy a freeware progik nemkívánatos részeit többnyire úgy távolítja el, hogy azok továbbra is használhatók maradnak.

Honlap: http://www.lavasoft.nu/

FiX

GameStar

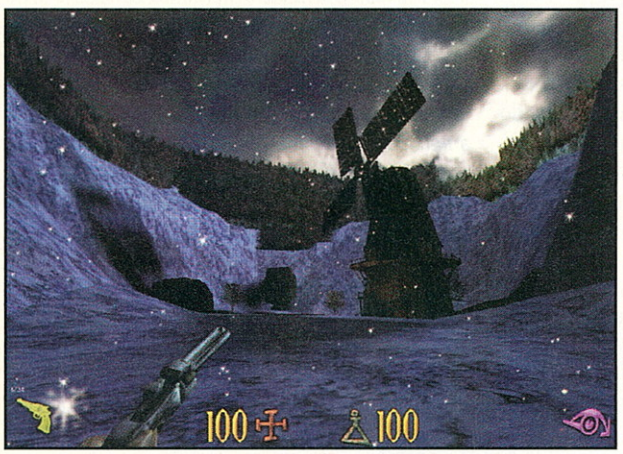
MODTESZT



Family Grave

Clive Barker's Undying-mod

Amikor egy nagyszerű hangulatú, remek FPS sikert arat, akkor az isten sem menti meg attól, hogy folytatások és hivatalos küldetéslemezek révén a fanatikusok megkapják az újabb adagot. Ha viszont a marketinges urak nem állnak a helyzet magaslatán (és még udvarias voltam...), és a program nem kap megfelelő reklámot, akkor a bestsellergyanús játékok is – az eladás szempontjából – kudarcba fulladnak. Ilyenkor jönnek a lelkes rajongók, akik saját pályákkal, modokkal kanyarítják tovább a történetet. OK, modokat más progikhoz is készítenek, de nem ilyen mennyiségben és minőségben, mint amelyet a folytatásra hiába váró Undying-fanatikusok csinálnak. A www.3dactionplanet.com/undying honlapon sok más ilyen pályát is le lehet szedni, jelen cikkünk tárgya azonban ezektől is különbözik, abból a szempontból, hogy egy komplett küldetéslemezként is felfogható 22 pályás addonról van szó, amelyben egy teljesen új, alaposan kidolgozott sztorit ismerhetünk meg! A főszereplő persze most is az okkult tudományok szakértője, a démonvadász Patrick Galloway, azonban rettenthetetlen kalandorunk most nem egy barátjának, hanem saját családjának kísértetjárásába keveredik. Szegény Patrick valamilyen jogi ügybe mászott bele Angliában, és famíliájának ír kastélyába szeretne csak visszatérni, hogy kipihenje magát, de valamilyen rettenetes tragédia folytán már csak véres halottakkal, szellemekkel és démonokkal találkozik...



Az elég meghökkentő sztori most is naplóbejegyzéseken keresztül bontakozik ki. Sajnos párbeszédes átvezetőkkel nem találkozunk, viszont horrorfilmszerű hatásos jeleneteknek gyakran leszünk szemtanúi. Patricknak most is vegyesen fog meggyűlni a baja a különféle túlvilági lényekkel és a teljes játékból ismerős arabusokból álló szervezettel.

A mod még az Undyinghoz képest is nagyon sötét: gyakran előfordul, hogy a koromfeketeségben csak az időnként felvillámló égzendülés alapján tudunk tájékozódni. A Family Grave sokkal parásabb és nehezebb is lett, mivel időnként nagyon nehéz kivenni a sötétben megbúvó rémeket, ráadásul jóval kevesebb lőszerünk is lesz, mint a teljes játékban, és induláskor a varázstalizmánunk sem lesz nálunk.
A readme-ben pontosan el van magyarázva, hogy kell felrakni a modot, csak egy baki van benne: nem „open FamilyGrave"-et kell beírni, hanem „open Family_Grave"-et. Még egy utolsó jó tanács: késő este, sötétben játsszátok: garantált para ☺!

Bad Sector

Crazy German

www.3dactionplanet.com\undying

Méret: 16 MB CD-melléklet

88%

FIA GT v3

F1 2001 mod

Talán nem annyira köztudott, de az FPS-ekhez írt rengeteg játékmod korántsem képezi a kiegészítések, átiratok teljes felhozatalát! Ezúttal például egy nagyon ígéretes csapat ingyenesen letölthető autó szimulátorát volt szerencsénk tesztelni.

A FIA GT-t a Simbin már jó ideje fejleszti. Az első verzióhoz képest már két komoly ráncfelvarráson is átesett a játék, hiszen a szerkesztőségünkben landolt példány a tiszteletet parancsoló v3 (version 3) jelzővel büszkélkedhet. És a sok munka bizony meg is látszik rajta!
A csapat az alapul használt Electronic Arts-féle F1 2001 fizikáját szinte az alapoktól megváltoztatta, hogy az passzoljon a FIA GT világbajnokság sportautóinak menettulajdonságaihoz. Ha hinni lehet a híreszteléseknek, ebben egy exversenyző keze munkája is benne van. Mindenesetre – bár életemben eddig nem sok GT szériát feldolgozó szimulációval volt dolgom – az autók súlyát, lendületét és tapadását félelmetesen jól sikerült visszaadni. A vezetési élmény egy teljesen új fokát mutatja be a program, ahogy ezeket a nehéz, zárt karosszériás monstrumokat a törékeny Forma–1-es kocsik után jóval nagyobb bátorsággal pakolgatjuk be a kanyarokba.
Maguk a járművek nagyon élethűre sikeredtek, és bár látszik rajtuk a 3DSMax néhány ismertetőjele, a valódi élmény egy „igazi" Lamborghini Diablót vagy egy Dodge Vipert (bár ez utóbbinál szerintem a modellezés lehetne egy kissé pontosabb) körbeterelni a pályán. Rajtuk kívül megtalálhatjuk a játékban a FIA GT sorozat 2001-es szezonjának teljes felhozatalát, mind az autók, mind a csapatok tekintetében, ráadásul a menüben kimerítő információkat olvashatunk róluk! A pályák és a boxutcák grafikáját is átalakították, „GT-sre" szabták a simbines srácok, és szó ami szó, egész tetszetős munkát végeztek!
Összességében elmondhatjuk, hogy ha vesszük a fáradtságot, és a readme.txt-ben leírt (nem túl egyszerű ☺) lépések végrehajtásával feltelepítjük a modot F1 2001-es játékunkra, akkor egy teljesen új, igényesen kivitelezett és a jelenlegi felhozatalban kuriózumnak számító autóverseny-szimulátorral lehetünk gazdagabbak. S mindez természetesen teljesen ingyen van!

Boe

Simbin Dev. Team

http:\\www.simbin.com

90 MB DVD melléklet

85%

GameStar

KÁRTYATRÜKK

BIZTONSÁGOSABB HITELKÁRTYÁVAL A NETEN

Jó ideig úgy gondoltam, hogy az interneten történő hitelkártyás vásárlást csupán a pornóoldalak megrögzött látogatóinak találták ki. Aztán sikerült megfertőződnöm a DVD-k által, és a kezdetben szűkös hazai kínálat okán egyenes út vezetett az Amazon.com-ra. Mostanság pedig az online játszható játékok veszélyeztetik bankszámlámat. Mivel szerettem volna elkerülni a kifosztásom, nem voltam rest, és valamilyen alternatív megoldás után kutattam. Feltételezve, hogy nem csupán én vagyok zöldfülű e téren, úgy gondoltam, tanulságos lehet, ha megosztom veletek tapasztalataimat, ugyanis van majdnem bombabiztos megoldás!

Az interneten keresztüli bankkártyás fizetéssel az az alapvető probléma, hogy ha kártyaszámunk illetéktelenek kaparintják meg csúnyán megkopaszthatnak minket úgy, hogy észre sem vesszük, csak akkor, amikor már késő, és amellett, hogy egy árva

buznyák sem maradt a számlánkon, még jókora tartozást is összeszedhetünk. „Hajózni pedig kell", mint tudjuk, és éppen így, a neten keresztül vásárolni is kell. Nincs egyszerűbb módja ennél egy-egy egzotikusabb könyv, hanglemez, DVD beszerzésének. Arról nem is beszélve, hogy végérvényesen beköszöntött a kizárólag interneten keresztül játszható játékok kora. A webboltok és a játékok szolgáltatói pedig sok esetben nem is hagynak más lehetőséget a piszkos anyagiak rendezésére, mint a hitelkártya számának megadása. „Tiszta, száraz, kellemes érzés", nem kell bankba, postára rohangálni. Viszont mint azt fentebb említettem volt, nem éppen veszélytelen megoldás.

Lemondhatunk a kiszemelt földi jóról vagy időtöltésről, de ez ugye még csak félmegoldásnak sem nevezhető. Kereshetünk olyan szolgáltatót, amely megbízhatónak sejthető, de... Jobb félni, mint megijedni, hiszen nem is olyan régen volt hangos a net attól a botránytól, amikor az egyik legnagyobb angliai internetes áruházat fenyegette meg egy netkalóz – szándékosan nem írok sem hackert, sem crackert. Az illető jelentős összeget követelt azért, hogy ne hozza nyilvánosságra azt a több ezer kártyaszámot és egyéb adatot, amit a szóban forgó webáruda adatbázisából emelt el. A szolgáltató nem fizetett, a számok nyilvánosságra kerültek, a bál állt, a vásárlók bizalma odalett, a fickót elkapták. Randa történet, ami számunkra csupán annyi tanulsággal szolgál, hogy a 100 százalékig megbízható szolgáltató pont olyan gyakori, mint az unikornis vagy a jókor jött durrdefekt.

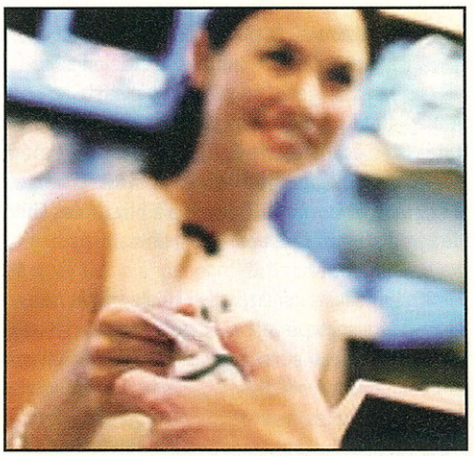
Csak azt nem lehet ellopni, ami nincs

A majdnem bombabiztos megoldást maguk a bankok szolgáltatják. A képlet egyszerű: ha a rendszer nem biztonságos, akkor a rendszeren kell változtatni! A számlatulajdonos rendelkezésére bocsátanak egy olyan kártyaszámot, amely az online boltok rendszerei számára tökéletesen hétköznapi bankkártyaszámnak látszik, csak éppen nem biztosít hozzáférést a számlán található összeghez. Nem lehet vele a sarki boltban fizetni, sem a hotelben biztosítékként nem használható, sem készpénzt felvenni, már csak azért sem, mert az esetek többségében a kártyát fizikailag lesem gyártyák! Csupán virtuálisan létezik, és csak azt a célt szolgálja, hogy tulajdonosa az interneten az előre meghatározott havi keret erejéig vásároljon.

Általánosságban elmondható, hogy az ilyen virtuális kártya éves díja egészen minimális, és mindenképpen egy meglévő folyószámlához kell hogy kapcsolódjon. A hozzá tartozó vagy igényelhető szolgáltatások bankonként eltérnek. Olyan pénzintézet is van, amelyik az előre meghatározott kereten felül érkező terheléseket visszautasítja, de olyan bankkal is találkoztam, amelyik a beérkező tranzakcióigénylésekről értesítést küld a számlatulajdonos mobiltelefonjára, és csak egy 16 órán belül visszaküldött engedély birtokában teljesíti azt, ellenkező esetben – mint fedezet híján teljesíthetetlent – visszautasítja. Pofonegyszerű és remek megoldás!

És mi van itthon?

Gondolván, hogy egy, az internethez kapcsolódó szolgáltatásról a legtöbbet és a legegyszerűbben a szolgáltató bank honlapjáról tudhatom meg, először ahhoz a módszerhez folyamodtam, hogy sorban felkerestem a pénzintézetek weboldalait. Nos, a ha-



zai bankok honlapjai csodaszépek! Flash animációt villogtatnak, zenélnek, „dizájnosak", divatszínekben pompáznak, csak éppenséggel – tisztelet a kivételnek – a zömükről pont olyan egyszerű pontos, lényegre törő, emberi nyelven íródott információhoz jutni, mint pucér nénis poszterhez a Dörmögő Dömötörből. Sajnálatos módon azt kellett tapasztalnom, hogy a legtöbb bankház csupán az elektronikus diaporáma lehetőségét látja a weboldalában, megelégszik szlogenek puffogtatásával, illetve a „ha kérdése merülne fel, forduljon ügyfélszolgálatunkhoz" varázsige bedobásával. Így le kellett tennem eredeti tervemről, miszerint csinos táblázatba foglalom a különböző bankok kínálta szolgáltatásokat, a díjakat. Azt biztosan állíthatom, hogy az OTP Bank és a Kereskedelmi és Hitelbank Rt. nyújt „internet alapú bankkártya szolgáltatást", de a többi pénzintézet szolgáltatásairól nem sikerült bizonyosságot szereznem a neten keresztül. Nagyon bízom abban, hogy nem csak a két fent nevezett pénzintézet bír ilyen szolgáltatással, és ha „a kockázatok és mellékhatások tekintetében" bankfiókotokhoz fordultok, akkor biztonságossá tehetitek internetes tranzakcióitokat. Elvégre online játszani, és vásárolni kell!

Sam.Joe

GameStar

WARCRAFT 3 – MULTITESZT

WC3 TÉLEN-NYÁRON

A Quake mellett talán a Warcraft II volt a másik játék, amely annak idején a multi lehetőségei okán vált közkedveltté. A megjelenés tekintetében sokat tologatott folytatás is elsősorban erre épít, ami a StarCraft után persze nem meglepő. A bétáját látva kicsit húztuk a szánkat, el is ronthatták volna a blizzardos fiúk, de végül szerencsére nem ez történt...

Mind gépigényét, mind taktikai koncepcióját nézve elsőre elég meglepő volt a végleges játékkal játszani. Egyrészt meglepően alacsony konfiguráción, az az GeForce előtti videokártyával is játszható maradt (persze procira és memóriára azért igényes...), másrészt egész tűrhetően ment egy 6 fős játék még 56 k-s modem esetén is, semmivel nem volt rosszabb, mint pl. az Age of Kingsnél, holott a gép- és netigény az idők előrehaladtával csak nőni szokott! Ez talán annak köszönhető, hogy nem a szerveren keresztül ellenőrizve cselekedhetünk, így nemcsak másodperces késéssel reagálnak embereink, mint az AOK-nél, hátulütőként viszont a nagyobb csatáknál (értsd: több játékos serege üti egymást, egy képernyőn) igencsak beszaggat a játék.

A Point'n Click bűvöletében

És mi van a lényeggel, a taktikai és a kezelhetőségi résszel? Már a StarCraft is sokkal gyorsabb játékmenetű volt a konkurrens AOK-nél, amire csak rátett egy lapáttal a WarCraft 3 bétája: multiban a progi végképp odáig silányult, hogy mindenki azt a 2-3 fajta egységet gyártja, amelyik egyértelműen a legjobb, és egy begyakorolt, optimalizált útvonalú termelési rush után csak azt gyártja, ahogy a csövön kifér... Ehhez képest kellemes csalódás ért: az unitok nagy része elég kiegyensúlyozott lett, úgy hogy közben – a blizzardos stílus kedvelőinek nagy örömére – a sebességéből mit sem veszített.
Ez köszönhető a most már jobban kitesztelt és sok életerővel rendelkező lények özönének valamint a 90-es egységkorlátnak. Itt érezhetően számít minden lény, ami csak még jobban kiemeli a hős szerepét a csapatban.
Nem ennyire rózsás a helyzet viszont a kezelhetőség terén: szinte semmit nem fejlődött a játék a StarCrafthoz képest. Ugyanúgy csak bambán állva várakoznak közelharci embereink, ha nem támadják meg őket, miközben két lépésre épp a társaikat mészárolják... Megjelent némi varázslási automatizmus, de ez csak kevés lénynél érhető el (ráadásul hősöknél soha), és ott is csak egyszerre egy varázslatra. Sok képesség még mindig értelmetlen így, mert ezek csak a monoton klikkelgetési stílust teszik elkerülhetetlenné. Nem ilyen áron kellene izgalmasabbá tenni egy játékot, mert lassan idézőjelbe teheti a Blizzard a stratégiát jelentő „S" betűt az RTS szóban...
Kis könnyítésként a tabulátorral váltogathatunk ugyan a szörnycsoportok között, de szerintem így is elég nagy kihívás megkeresni pl. a ghoulok gyógyító hullaevése kapcsán a sérült lényt a csata kissé beszaggató forgatagában, nem beszélve arról, hogy a nagy nyüzsgéstől általában nem is látható a talaj, így a kiszemelt lény megtalálása csak az elemekkel való értelmetlen küzdelemmé silányul...

Mintha ezt már láttuk volna...

Aki játszott a StarCrafttal, annak igen sok elem ismerős lehet, mintha annak a folytatása lenne, és még csak azt sem mondhatom, hogy designváltással, mert az élőholtak „nyálkára" telepedése, Protoss-szerű épületidézése, az Alien kinézetű Ghoulok, az embereknél a puskát cipelő törpék és a gőztankok eléggé sci-fi (de minimum Steampunk) hangulatot teremtenek. Ezek után nem meglepő, hogy taktikánk tekintetében is igen sok dolgot át tudunk majd menteni, nem vész kárba a máshol elért gyakorlat. Érdekes differenciálása a választható négy fajnak, hogy az emberek pl. többen is tudnak egy házat építeni (lásd AOK), javítva az elkészülési időt, az orkok belülről, azaz nem szabad prédaként építik, a sötét elfek Wispjei Zerg mintára felhasználódnak (szerencsére csak ancientek létrehozásakor), az élőholtaknál pedig a fent említett Protoss stílusú idézés mellé pluszeltérésként a fagyűjtést már nem az alap idéző-pap, hanem ghoul harcosaink végzik el. Így, bár a „királyok korával" szemben csak négy nép van és nem több tucat, az eltérő alap miatt más begyakorolt mozdulatok kellenek majd a profi játékhoz, nem ugyanúgy kezd mindenki, és jobban érezhető a stílusbeli különbség.

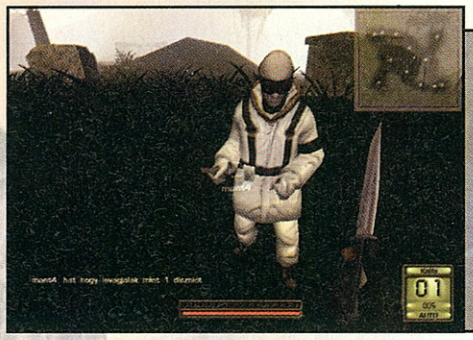
Végy egy hőst, de tartsd is életben!

Az első hős ingyen van, és bár a további kettő is megéri az árát, nem feltétlenül célszerű felfogadni őket, mert leosztják a tapasztalatot. Arra pedig nagy szükség van, ugyanis kedvencünk a 6. szinten kapja meg azt a képességet, amivel szó szerint átütő sikert érhet el. Ezt kihasználva érdemes kisebb testőrséggel folyton a csaták közelében szemlélődve tartani a hőst, villámgyorsan felfejlődhet így! Vezérünk persze meghatározza a stílusunkat is: eddig úgy tűnik, hogy kisebb erőfölényben vannak az idéző hősök, így multi szempontjából nem olyan tökéletes az egyensúly... A földrengéseket eregető ork sámán, a farkasokkal és a villámmal kombinálva messze übereli szerencsétlen lich-et, de a lassú, halhatatlanságot megszerző tauren sem fogható az emberek mágusának hatékonyságához.

A rush istene legyen veled!

Multi játékban – különösen később – amikor már elkerülhetetlenül tapasztaltabbak lesznek a játékosok, az első rush döntő lehet az esetek nagy részében, ezt pedig sajnos erősíti a 90-es limit is. Taktikázni persze tudunk elvileg, mert kisebb visszaesés áll be a termelésben 40 egységnél és 70-nél, így az önvédelem és a termelés kiépítése után hirtelen elmehetünk 70 felé egy jó kis rusht megcélozva, majd ha visszaverik, akkor mehetünk egészen 90-ig (addigra egyébként úgyis vége lesz a játéknak, mert elfogy az arany...)
Aki monumentális csatákat és birodalomépítést akar, az várja meg mindenképpen az AOM-ot, mert nem a WarCraft 3 az ő játéka. Aki viszont szerette a korábbi részeket és a StarCraftot, valamint a gyors játékmenetet, az új etalont avathat a WC3 formájában. Amint egy kicsit kiforrottabb taktikák is megjelennek benne, ígérem még visszatérő vendég lesz ez a program a Behálózva rovatban!

Kecske



GameStar

SOLDIER OF FORTUNE II

VÁGÓHÍD AZ INTERNETEN

A SoF2 biztosan sokatoknak ismerős. Olvashattatok róla lapunk hasábjain, a szerencsésebbek pedig már akár ki is próbálhatták. Lévén, hogy ez az FPS elsősorban az egyjátékos módra lett kihegyezve, kevés szót ejtettünk a multis részről. Pedig pár szót feltétlenül érdemel a téma, hiszen a multiplayer élvezhetősége dönti el a legtöbb ilyen proginál, hogy fennmarad-e hosszú távon, rajongótábora kitart-e mellette, gyarapodik-e, vagy az egyszemélyes küldetések x-edszeri végigjátszása után már nem tud mit nyújtani, és pár hónap alatt a feledés homályába merül.

A játékmenetet tekintve senkit nem fognak nagy meglepetések érni. A kifejezetten többjátékos módra fejlesztett játékokhoz, és a sokszor ezeket is túlszárnyaló modjaikhoz képest akár egyszerűnek is

nevezhető. Ez viszont egyáltalán nem biztos, hogy negatívum! Ellentétben a fentebb említett kategóriájú alkotásokkal, a játék élvezetéhez komoly előtanulmányokra nincs szükség. Amikor először csatlakoztam fel egy szerverre, elég volt pár perc az alapvető dolgok (fegyverek és használati tárgyak tulajdonságai) megtapasztalására, és onnantól teljes hévvel vethettem magam bele az akcióba. A támogatott ötféle játékmód is mind jól bevált, régi ismerősként visszaköszönő típus. A DeathMatchet, a Team DeathMatchet és a Capture the Flaget mindenki ismeri. Az Elimination és az Infiltration pedig két, körökre osztott mód. Az előbbiben célunk a másik csapat felszámolása, míg az utóbbi még meg van fűszerezve egy aktatáskával, amit az egyik fél véd, a másik pedig megpróbálja megszerezni.

Terepgyakorlat

A pályakészítők munkájáról csak elismerően tudok beszélni. A változatos helyszíneket megelevenítő terepek (a dzsungeltől a városon át egészen a hófödte tájig) nagyon szépen ki vannak dolgozva, mindegyik szemet gyönyörködtető látvány. Szerencsére nemcsak esztétikai szempontokat vettek figyelembe a harcterek elkészítésénél, hanem törődtek a játék egyensúlyával, a taktikai lehetőségek számának gyarapításával is. Sok más programmal ellentétben itt nem fordult elő, hogy valamelyik csapathoz csatlakozva úgy érezzem, a terep adottságai vagy a rosszul megválasztott kezdőpontok miatt hátrányban lennénk. A mapok egyes részeinek elérésére mindig több alternatíva akad, és mivel ezek sokszor részben összefonódnak, keresztezik egymást, gyakran az átlagosnál több lehetőség adódik taktikázni, nagyobbnak tűnik a mozgásszabadság. A fedezékek kérdését is a szokásosnál jobban oldották meg. Nem önti el látóterünket a ládák tömkelege – ezek alkalmazása ugyan egyszerű és bevett megoldás erre a célra, de mára már eléggé kiábrándító. Mindenfelé akad viszont egy beugró, árkád, recepciós pult vagy nagyobb virágláda, amely funkcióját mellett a környezetbe is beleillik. Ha viszont egyszer mégis ráunnánk az előre elkészített pályákra, pár klikk, és a single rész küldetésgenerátorához hasonlóan pillanatok alatt hozhatunk létre új helyszíneket bármelyik játékmódhoz. Igazából nem túlzottan hittem ennek a lehetőségnek a használhatóságában, de kipróbálva meglepett az eredmény. Nincsenek illesztési hibák, sokféle épületet és tereptárgyat kever a gép a pakliba. Legfeljebb annyi tűnhet fel, hogy néha pár dolog elég értelmetlen helyre kerül (furcsa tud lenni az antik oszlopok romjai közül kinövő kilátótorony). Ezek a generált vidékek persze változatosság és izgalmas megoldások terén nem vehetik fel a versenyt emberkéz alkotta társaikkal, de egy unalomig ismert mapcycle okozta fásultságra kiváló orvosság lehet ez a megoldás.

Lőgyakorlat

A harcterek szemrevételezése után ideje rátérni a rajtuk folyó küzdelemre is. A fentebb már említett

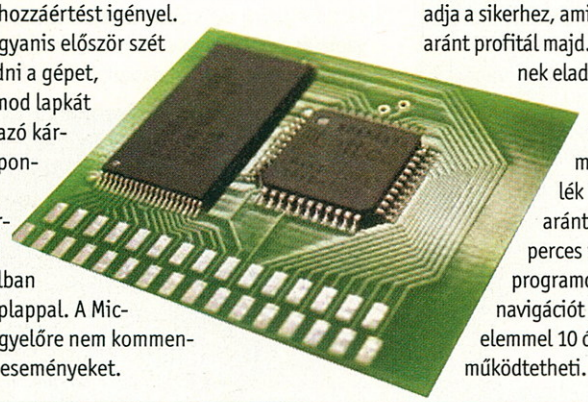
játékmódok közül én a két körökre osztottat találtam a legizgalmasabbnak. Ennek oka, hogy a különböző feladatkörök betöltésére alkalmas fegyverekből és a pályák összetettségéből adódóan kiváló lehetőségeink nyílnak a közösen felépített taktikák alkalmazására, az igazi csapatmunkára. Mivel magában a játékban nincs semmi túlbonyolítva, az egy csapatban játszó emberek hamar kiismerhetik egymást, és akár már pár perc közös játék után összeszokott alakulatként harcolhatnak egymás oldalán. Persze a végére maradt néhány negatívum is, amit meg kell, hogy említsek. Azt már az egyjátékos módban sem értettem, hogy hason fekve miért nem tudunk tüzelni. Azt meg pláne nem értem, hogy a hasra vágódás és a kúszás miért maradt ki teljesen a multiból, hiszen ez sokat dobott volna rajta. Továbbá a fegyverek szórását a legtöbb esetben nagyon eltúlzottnak érzem. Ez azt eredményezi, hogy sokszor két egyszerre tüzelő játékos közül nem a jobban célzó, hanem a szerencsésebb marad életben. A legdurvább példa erre a két sörétes puskának csúfolt izé. Az ezek játékbeli fizikáját megálmodó egyén nemcsak arról tett tanúbizonyságot, hogy soha még csak nem is látott ilyen jellegű fegyvert, de pár, a valós világunkra vonatkozó alapvető törvényszerűséggel sincs tisztában. A géppuskának azon szokását pedig, miszerint 4-5 méterről leadott több tíz, pontosan az ellenfél mellkasát célzó lövés sem elég áldozatunk leterítésére, már tényleg csak masszív bugként tudom értékelni. Ezek a hibák és hiányosságok nem rontják el az alapvetően nagyon kellemes multis részt, de azért meglehetősen zavaróak. (Persze orvosolhatóak azzal, hogy egyszerűen nem használjuk az említett fegyvereket, egy, a hibáikat javító patch megjelenéséig ☺.) Összességében nézve merem ajánlani a SoF2-t kezdőknek és haladóknak, rambóknak és a taktikus játékot kedvelőknek egyaránt. A jelenlegi királyokat nem fogja letaszítani trónjukról, de élvezetes meccseket lehet játszani vele, és ez a lényeg.

FiX

HARDVERHÍREK

Mod chip az Xboxhoz is

Immár az Xboxhoz is megjelent a másolt játékok használatát (is) biztosító mod chip. Az Xtender mikroprocesszor kikapcsolja az Xbox beépített másolásvédelmét, és lehetővé teszi európai gyártású konzol esetén a gépen nem működő japán és amerikai Xbox-játékok használatát. A lapkával saját programok futtatása, ugyanakkor bármilyen régiókódú DVD lejátszása is megoldható, sőt az Xtender még a Macrovision-védelem kiiktatását is megoldja. A sokrétű szolgáltatást nyújtó chipért csupán 80 dollárt kell fizetni, ám a termék széles körben való elterjedése kérdéses, lévén, hogy a CPU beszerelése komoly hozzáértést igényel. Ehhez ugyanis először szét kell szedni a gépet, majd a mod lapkát tartalmazó kártyát 20 ponton kell összeforrasztani a konzolban lévő alaplappal. A Microsoft egyelőre nem kommentálta az eseményeket.



MP3-lejátszó a Coca Colától

Furcsa dolgok tapasztalhatók a szórakoztatóelektronika háza táján. Ahogy egy televíziógyártó be kíván lépni a konzolháború hadszínterére, még megemészthető, de, hogy a Nikenak a Philipsszel, vagy a Coca Colának a SONICblueval való szövetségéből MP3-lejátszók szülessenek, az egy kicsit szokatlan. Ez utóbbi frigy esetén a technikai hátteret a SONICblue biztosítja, lévén, hogy a COKE SP50C lejátszó a nagy sikerű RioVolt SP50 alapjaira épül. A Coca Cola márkanevének ismertségét adja a sikerhez, amiből valószínűleg mindkét cég egyaránt profitál majd. A SONICblue azt reméli, termékének eladásai ugrásszerűen megnőnek majd, míg a Cola a márkanév további erősödését reméli az együttműködéstől. A 89,95 dolláros készülék CD és MP3 CD lejátszására egyaránt alkalmas. A termék 120 másodperces rázkódásvédelemmel van ellátva, programozható lejátszási listákat, könnyű navigációt biztosít a felhasználónak, aki 2 AA elemmel 10 órán keresztül folyamatosan működtetheti.

Cserélhető merevlemezes MP3-lejátszó

A Toshiba nemrégiben egy Gigabeat nevű MP3-lejátszó bemutatásával hívta fel magára a figyelmet. A cég termékét az emeli ki az MP3-lejátszók sorából, hogy cserélhető a merevlemeze. A Gigabeat a WAV, MP3 és WMA formátumú állományokat 1,8 hüvelykes, 2, vagy 5 GB kapacitású PC Card formátumú merevlemezről olvassa be. A készüléken 160x120 pixeles felbontású, háttérvilágításos CD-kijelző található, amely a szám legfontosabb adatainak kijelzésére, valamint a könyvtárakban való navigációra szolgál. A Toshiba Gigabeat 72, 5x112x22,3 mm-es mérete mellett 235 grammot nyom. Egyetlen akkumulátorfeltöltéssel akár 18 órás folyamatos működést biztosít, a zenék USB 2.0 porton tölthetők a merevlemezre. A termék ára százezer forint körül alakul majd, de egyelőre csak Japánban kapható.

Utazó hangszóró

Összehajtható hangszóróval készlettel rukkolt elő a közelmúltban a Sound Blaster hangkártyáiról és Jukebox MP3-lejátszóiról ismert Creative. A vállalat „Travelsound" nevű terméke csupán 154x65x50 mm-es és 320 grammot nyom, így nagyszerűen alkalmas arra, hogy utazásaink során magunkkal vigyük. A 3,5 mm-es jack bemenettel rendelkező, beépített 2 wattos digitális erősítővel felszerelt hangszóró külső adapterrel vagy négy elemmel működik. A digitális erősítővel a beérkező analóg audiojel digitalizálását, erősítését, majd ismét analóggá való konverziója is megoldották. Mindez azért kulcsfontosságú, mert a digitális erősítés kevesebb energiát igényel, az alkatrészek kisebb helyen férnek el, kevesebb hőt termelnek, ráadásul a hangminőség is javul. A hordozható MP3- vagy CD-játszókhoz, illetve noteszgépekhez tervezett TravelSound ára 21 ezer forint körül alakul.

Tévégyár kacérkodik a konzolpiaccal

Megirigyelve a Sony, a Nintendo és az Xbox konzolpiaci sikereit, egy kínai vállalat saját videojátékgépével szeretne bemerészkedni a „nagyok" felségterületére. A terv a Sichuan Changhong Electric nevű, eddig televíziókat gyártó cég elnökének fejéből pattant ki, aki egy tajvani lapnak igen magabiztosan nyilatkozott leendő termékének sikeréről. Mi több, arra ragadtatta magát, hogy azt mondja: cége végleg letaszítja a Sonyt a konzolpiac trónjáról. A vállalat a tervek megvalósításának nagyon az elején tart, ugyanis még csak most keresi a legmegfelelőbb gyárat a berendezés alkatrészeinek elkészítéséhez. Az eddig látottak azonban nem feleltek meg elképzeléseinek, így egy új üzem létrehozásán gondolkozik, amely Oroszországban épülne. Mindemellett a vállalkozó szellemű televíziógyártó a tajvani székhelyű Sunplus lapkakészítő vállalat megalapítását is tervbe vette, amely alkatrészeket gyártana az új játékkonzolokhoz. A berendezés megjelenésére előreláthatólag még két évet kell várnunk.

Mobiltávközlés a Szigeten

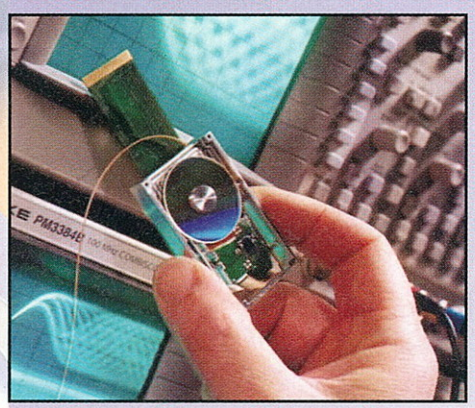
Tíz szigetlakóból kilenc mobillal érkezik a július utolsó napján kezdődő és augusztus 7-ig tartó Sziget 2002 Fesztiválra. Hogy a hétköznapinál nagyságrendekkel nagyobb forgalom miatt ne legyenek fennakadások a mobil távközlésben, a Pannon GSM a fesztivál idejére egy új bázisállomást telepít a helyszínen, valamint bővíti a környéket lefedő, már üzemelő állomások kapacitását. Így a hálózat összességében akár az átlagos hétköznapi terhelés négyszeresét is képes lesz elbírni, ami a tavalyi Szigethez képest ötven százalékkal nagyobb teljesítményt jelent. Mindezeken túl a mobilszolgáltató SMS üzenőfalat, SMS-ben és WAP-on is elérhető programinformációt biztosít. A legfejlettebb mobiltechnológiát az a portréküldő szolgáltatás képviseli, amihez, az SMS-ben aktiválható fényképezőgép a digitális fotót nagy sebességű GPRS kapcsolaton keresztül azonmód továbbítja a megadott e-mail címre.

A hónap végén itt a Parhelia!

Az nVIDIA-nak és az ATI-nak videokártyák piacán elért hegemóniáját igyekszik megtörni a Matrox, ugyanis e hónap végén rukkol elő Parhelia–512 nevű grafikus lapkájával. A grafikus videokártyák piacán az utóbbi időben a háttérbe szorult vállalat szerint a kártyák tökéletes grafikus minőséget biztosítanak majd. Ezt garantálja a 80 millió tranzisztor és a 0,15 mikronos csíkszélességű gyártástechnológia. Természetesen a mikroprocesszor 2D-s és 3D-s megjelenítést is támogat, és ezenkívül DVD/videó támogatás is helyet kapott a GPU-ban. A Parhelia 256 bites DDR memóriát is kezel, amely 20 GB/sec sebességgel kommunikál a grafikus procival. További vonzó tulajdonsága a 10 bites GigaColor technológia, az UltraSharp megjelenítés, a 64 Super Sample Texture Filtering, amelytől a színek mélyek, a tárgyak felületei pedig élesek, jól láthatóak lesznek, a Glyph Antialiasing (szövegek esetén teljes gamma-korrekció), a Surround Gaming, illetve a TripleHead Desktop Mode (akár három képernyőn is élvezhető játékok).

Készül a világ legkisebb optikai meghajtója

A Philips elkészítette a világ legkisebb optikai meghajtóját, amely 5,6 cm hosszú, 3,4 cm széles és 0,75 cm magas. Az apró adattároló kék lézert használ, a hozzá kifejlesztett optikai lemez átmérője 3 cm. Az eszközön másfélszer annyi (1 GB) adat fér el, mint a CD-ken. A Philips azt reméli, hogy az apró optikai meghajtó a közeljövőben a flash memória babérjaira törhet az olyan hordozható termékekben, mint a mobiltelefonok, a kézi gépek vagy a digitális kamerák. Az optikai meghajtó gyors ütemű elterjedését azért is tartja reálisnak a cég, mert annak alkalmazása jóval költséghatékonyabb lehet, hiszen a CD-k ára nagyságrendekkel alacsonyabb, mint a flash memóriáké. Noha a fejlesztés jó ütemben halad, a kereskedelmi bevezetés előtt még számos kihívással kell szembenéznie a Philips kutatóinak – állítják szakértők. Elsősorban azért, mert az optikai meghajtók mérete még így is nagyobb, mint egy memóriakártyáé, ráadásul a mozgó alkatrészeket használó eszköz értelemszerűen több energiát vesz fel, mint a flash.



GeForce4 MX 440 alapú grafikus kártya az Albatrontól

Megjelent az Albatron GeForce4 MX 440 chipes grafikus vezérlője. A kártyában a grafikus chip 275 MHz-en, míg a 64 Mbtye 5 ns-os DDR SDRAM 400 MHz-en ketyeg. A kártya támogatja az nView többmegjelenítős technológiát, a korábbi NVIDIA-chipeknél fejlettebb videolejátszási képességeket, illetve a Lightspeed Memory Architecture II sávszélesség-növelő és nVIDIA Accuview Antialiasing technológiát. A berendezésen a VGA mellett egy S-Video csatlakozó is helyet kapott. A gyártó az S-Video/RCA átalakítón kívül egy RCA kábelt is ad a termékhez. A kártyával együtt egy DVD-lejátszó (WinDVD) programot és két teljes játékot, a Motocross Maniat és a Serious Samet kapja a felhasználó.

Új MMS telefon a Sony Ericssontól

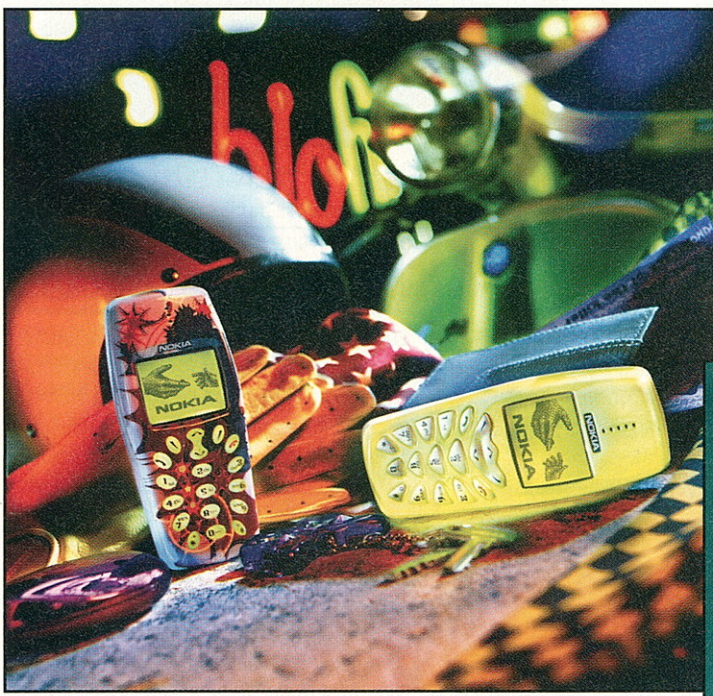
Az új T200-as mobiltelefon egyszerű használatot és akár képes vagy hagyományos üzenetek továbbításának a lehetőségét kínálja. A készülékhez MCA–10 típusú digitális kamera csatlakoztatható, amellyel tetszés szerint készíthetők felvételek. Ezek a telefon kijelzőjén jeleníthetők meg, ugyanakkor elküldhetők e-mailen is. A képek a kamerában vagy egy web alapú, virtuális fotóalbumban is tárolhatóak. Mint a Sony Ericsson minden termékére, a T200-ra is jellemző a képes telefonkönyv funkció, amellyel a felhasználó a címjegyzéket képpel bővítheti, így híváskor vagy hívás fogadásakor nemcsak az illető neve, hanem a képe is megjelenik a kijelzőn. A gyors mobilinternet-használat érdekében a T200-on található egy internetgomb, amellyel a lehető leggyorsabban tölthetőek le az újdonságok, például az új EMS képek vagy csengőhangok. Az új készülék az internetre nagy sebességgel, GPRS-en keresztül, WAP 1.2.1 böngészővel csatlakozik. A mindhárom GSM szabvány (900/1800/1900 MHz) kezelésére alkalmas GSM/GPRS telefon öt kontinensen használható.

Bővül a Dell Dimension PC-családja

A Dell két új PC-t mutatott be a Dimension családban. A Dimension 4500S minitoronyháza függőleges és vízszintes helyzetben is használható. A berendezés alapkonfigurációja az új Intel 845G lapkakészletre épül, amely nagy teljesítményű integrált grafikai képességeket foglal magában, és hat USB 2.0 kaput támogat. A modell indulóára 749 dollár. A család másik újonnan érkezett tagja, a Dimension 4500 a hangkártyák, a grafikus vezérlők és processzorok szélesebb választékát alkalmazza. Jellemzője az új Intel 845E lapkakészlet, amely az előbb ismertetett gépnél nagyobb memória-sávszélességgel rendelkezik (kezeli ugyanis a DDR333-as modulokat), támogatja a nagy teljesítményű külső grafikát (rendelkezik ugyanis AGP-vel), illetve az USB 2.0 kaput. Az asztali PC indulóára 849 dollár.

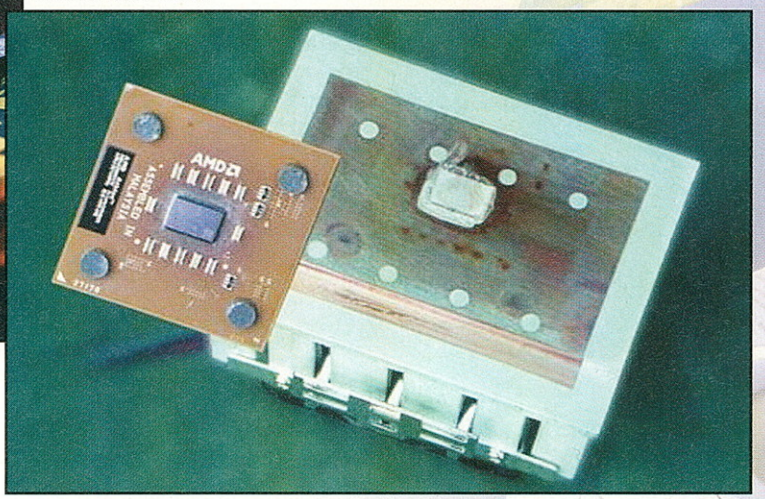
Itt a Nokia fokozott „játékélményt” biztosító készüléke

A finn cég bemutatta 3510-es jelű, GPRS-t biztosító, többszólamú hangokat generáló, MMS-képes telefonját. A készülék többletértékét az adja, hogy a 3510-es tulajdonosai öt játékot is játszhatnak, amelyeknek nagy része teljesen új: Kart Racing, Dance 2 Music, Space Impact II, Bumper és Link5. A többszólamú háttérzene és a hanghatások a mobiljátékok új dimenzióját nyitják meg. A telefonos játékok kezelése az ergonómikus, kifejezetten a játékokhoz tervezett, négy irányban görgethető gombbal ellátott Xpressen játékelőlapok segítségével még egyszerűbbé válik. A Space Impactet játszva során például egyszerre irányíthat és lőhet majd a felhasználó. A Club Nokiának – Nokia 3510-eshez biztosított – szolgáltatásai között letölthető új szintek, pályák, szereplők, feladatok, valamint többszólamú háttérzenét tartalmazó játékcsomagok szerepelnek, sőt egy kis versengés céljából az elért maximális pontszám is beküldhető a címre.



Halál a számítógépben

Alig jelent meg az AMD Athlon XP 2200+, egy példánya túlmelegedés következtében máris elhalálozott. Ugyan több teszt is kimutatta, hogy a Thoroughbred mag sokkal jobban melegszik a kelleténél, ilyen korai és sajnálatos balesetre azonban senki nem számított. A tragikus kimenetelű szerencsétlenség esetleírása szerint a processzor környezete egy ASUS A7V333-as alaplap volt, 1007-es BIOS-szal. Az AMD Athlon XP 2200+-t egy Taisol CGK760172 hűtő próbálta üzemi hőmérsékleten tartani, aminek réz talapzatát a gép tulajdonosa közel tükrösre csiszolta. A hő átadásáért az Arctic Silver 3 ezüstpaszta felelt. A tragikus véghez vezető folyamat a BIOS frissítésével vette kezdetét, az 1006-os BIOS ugyanis 1007-esre lett lecserélve. Fontos tudni, hogy ezzel a verzióval készenléti üzemmódban az alaplapra csatlakoztatott házhűtő ventilátor leáll, hogy csökkenjen a zajszint. (A házhűtő csatlakozója és a CPU-hűtő csatlakozója közvetlenül egymás mellett található.) Egy apró hiba következtében rossz helyre lett bekötve a proci hűtéséért felelős ventilátor, majd a 15 percre felügyelet nélkül maradt gépben az AMD Athlon XP 2200+ szép csendben kimúlt. Az ASUS ezen alaplapjában ugyan van egy rendszer, a C.O.P. (CPU Overheating Protection) amely kifejezetten ilyen esetekben hárítja el a katasztrófát, ismeretlen okok miatt azonban most nem kapcsolódott ki a számítógép.



Per a másolásvédett CD-k betiltásáért

Az Egyesült Államokban két vásárló pert indított néhány jelentősebb lemezcég (Universal, EMI, BMG, Sony, Warner) ellen a megvásárolt másolásvédett lemezekkel kapcsolatos problémáik miatt. A felperesek konkrétan azt sérelmezik, hogy a lemezeket a számítógép CD-meghajtóiba helyezve nem lehet lejátszani, sőt komolyan károsíthatják a gépeket, beragadhatnak a meghajtóba, teljesen megakadályozva a további használatát. A per kirobbantói azt szeretnék elérni, hogy a védett CD-ket a lemezkiadók vonják ki a forgalomból, vagy legalább figyelmeztető felirattal lássák el őket, amely szerint azokkal problémák adódhatnak. A másolásvédelmi technológiákat egyébként számos cég úgy tesztelte, hogy minden figyelmeztető jelzés nélkül a hagyományos lemezekkel együtt hozta őket forgalomba. A Recording Industry Association of America elnöke az ügy kapcsán nem érzi felelősnek magát, ugyanakkor rámutatott arra, hogy a lemezkiadóknak minden joguk megvan kódolási technikákat alkalmazni szellemi tulajdonjogaik megvédése érdekében.

Intel-újdonságok

Az Intel bejelentette 1,8 GHz-en működő Intel Celeron processzorát, amely az alsó árkategóriás számítógépekbe szánt leggyorsabb Intel CPU. Az új Celeron lapkák az eddigiekhez hasonlóan 128 KB másodszintű gyorsítótárat tartalmaznak, 400 MHz-es front side buszt használnak, támogatják a Pentium 4-nél bevezetett SSE2 utasításkészletet. A procit Socket478 kivitelben hozzák forgalomba. Az 1,8 GHz-es Intel Celeron processzor listaára ezres tételben 103 dollár. Az Intel képviselői a közelmúltban azt is bejelentették, hogy a cég az Itanium 2 fronton hamarosan nemcsak CPU-k, hanem komplett szerver számítógépek és egyéb részegységek gyártásával is foglalkozik majd. A leendő Tiger termékcsaládba többek között lapkakészletek, alaplapok, valamint komplett négyprocesszoros Itanium 2 szerver számítógépek tartoznak majd. Az Intel íly módon szeretné elősegíteni, hogy második generációs 64 bites mikroprocesszorai a lehető legszélesebb körben és minél hamarabb elterjedjenek.

intel inside
pentium 4

KÜZDJ AZ ELEMEKKEL!

Panasonic POWERMAX3 ALKALINE

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

Már Pannonos és Westeles telefonról is rendelhetsz SMS-ben, de hívhatsz minket vezetékes készülékedről is!

SMS-BEN ÍGY RENDELJ!

1. írd be a kódszámot
Például: GS201234
2. Küld el SMS-ben!
3. Azonnal megérkezik
4. Mentsd el a telefonodba

ILYEN EGYSZERŰ:

VEZETÉKES TELEFONRÓL ÍGY RENDELJ!

1. Hívd a megadott számot
2. Add meg a betük nélküli 6 számjegyű kódot
3. Add meg a mobil számot
4. 1 perc alatt SMS-ben megérkezik
5. Mentsd el a telefonodba

Ha Westeles vagy: **06-90-635-655**

Ha Pannonos vagy: **06-90-626-602**

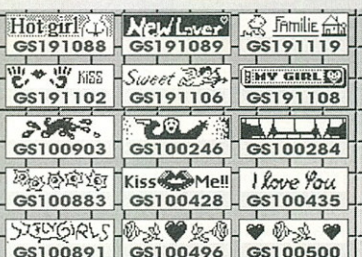
Vezetékes telefonról hívd: **06-90-515-566**

Figyelem: ha Pannonos hagyományos előfizetésed van, akkor vásárolj egy feltöltő kártyát és töltsd fel a mobilodra. A BEE-sek és a Praktikumosok azonnal küldhetik az SMS-t. Bármely Westel kártyáról rendelhetsz!

Logók és képüzenetek csak megfelelő NOKIA készülékekre rendelhetők!

LOGÓK/CSOPORTLOGÓK

MÉG TÖBB LOGÓ: www.telefonlogo.hu



Képüzenetek

IGAZI CSENGŐHANGOK NOKIA - SIEMENS - ALCATEL

ÚJ!

	Nokia	Siemens	Alcatel
Afroman: Because I Got High	GS200124	GS204036	GS203001
Britney Spears: I`m a slave 4 you	GS210120	GS204018	GS203009
Mel C.: I Turn To You	GS201534	GS204200	GS203058
Enrique Iglesias: Hero	GS200127	GS204014	GS203020
K. Minogue: Can't Get You Out Of	GS201836	GS204267	-
M. Jackson: You Rock My World	GS201841	GS204181	GS203060
Alicia Keys: Fallin	GS201834	GS204099	GS203094
Backstreet Boys: Drowing	GS210053	GS204141	-
Jennifer Lopez: I am real	GS210231	GS204264	-
Shaggy: Angel	GS201631	-	GS200410
Pulsedriver: Cambodia	GS201559	-	GS200385
Wyclef Jean: Perfect Gentlemen	GS201682	-	GS200455
Sarah Connor: From Sarah With Love	GS200126	GS204277	-
Gigi D'Agostino: La Passion	GS201101	-	-
Scooter: Nessaja	GS200175	-	-

Csengőhangok csak az arra alkalmas NOKIA, ALCATEL 511, SIEMENS S45, SL45i, C45, SL42, ME45 készülékekre rendelhetők!

NYERJ EGY NOKIA 5210-ES FELTÖLTŐKÁRTYÁS CSÚCSMOBILT EGYETLEN SMS-SEL!

Kérdés: Hányan voltak a híres mesterlövészek?

GSA 3-an,
GSB 7-en,
GSC 5-en.

KÜLDD BE MEGOLDÁSOD MOST!

Ilyen egyszerű!

1. Írd be a megoldást (például GSA).
2. Küldd el SMS-ben! 3. Azonnal megkapod választ

Ha PANNONOS SMS-t küldesz: **06-90-626-601**

Ha WESTELES SMS-t küldesz: **06-90-635-645**

A játékban való részvétel határideje: 2002. július 31. Eredményhirdetés: 2002. augusztus 2-án részben vagy telefonon. A nyeremény készpénzre nem váltható. A játékban munkatársaink közvetlenül nem vehetnek részt. Jogorvoslat kizárva. Technikai háttér: A.H. Kft. Tel.: 06-1-266-5756. Közzétéve helyet: www.telefonlogo.hu

Pannon SMS díja: 380Ft+Áfa/SMS, Westel SMS díja: 400Ft+Áfa/SMS

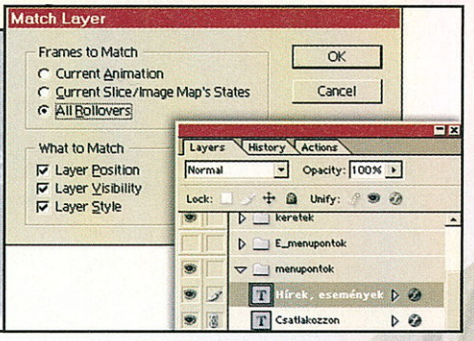
Technikai háttér: A.H. Kft. Tel.: 06-1-266-5756

A hívás díja: 360Ft+Áfa/perc+tól Westel SMS küldés díja: 400Ft+Áfa/SMS Pannon SMS küldés díja: 380Ft+Áfa/SMS

Adobe

ADOBE PHOTOSHOP 7

NAGYON VÁRTUK, MEGÉRKEZETT



Az Adobe Photoshop egyeduralkodó a számítógépes képfeldolgozás terén, lassan szabvány eszköznek tekinthető. Népszerűségét többek között annak is köszönheti, hogy fejlesztése mindig átgondolt volt, nem siették el a piacra dobást. Április végén megjelent a régóta várt 7-es verzió.

Ami rögtön feltűnik, hogy kissé megváltozott a kezelőfelület. A fekete-fehér ikonokat kiszínesedő eszközök váltják fel. Számos apró kényelmi szolgáltatást is találunk még, mint például a paletták automatikus elhelyezését a közös gyűjtőben az Options sávon, a testre szabható „szerszámosláda" palettát (eredeti nevén Tool Presets) vagy az új fájlok létrehozására szolgáló New párbeszédablakban a fontosabb méretek (web banner stb.) felsorolását.

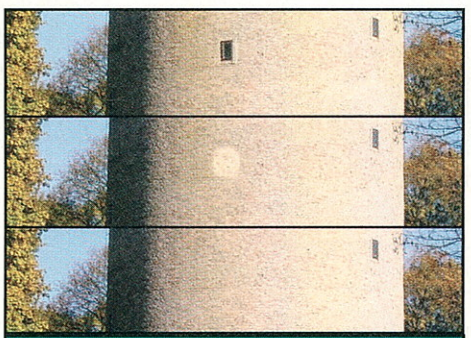
Megnövelt hatékonyság

Talán az egyik leghasznosabb – bár nem szorosan a képszerkesztéshez kapcsolódó – újdonság a File Browser, azaz fájlböngésző paletta megjelenése. Ezzel könnyen és gyorsan áttekinthetjük a számítógépünkön tárolt képeket, sőt a különböző kísérőinformációkat is elolvashatjuk, anélkül, hogy meg kellene nyitnunk a fájlt.

A böngészőablak négy fő területből áll. A bal felső sarokban a mappákat láthatjuk fa struktúrába rendezve, alatta az éppen kiválasztott cucc nézőképét találjuk, alul pedig a hozzá tartozó kísérő információk listája jelenik meg. Itt egyébként a dátum, méret, felbontás, színmód és profil mellett olyan kiegészítő adatokat is olvashatunk, amelyeket a digitális fényképezőgépek rögzítenek fotózáskor (EXIF). Az ablak teljes jobb oldalát a miniatűrök felsorolása foglalja el. Megválaszthatjuk ezek méretét, és hogy milyen sorrend szerint rendszerezze a Photoshop. Ha egyedi rendszert szeretnénk kialakítani, rangsorolhatjuk is a képeinket (A-tól E-ig), és rendezhetjük a listát az egyéni rangsor szerint.

Az új Workspace funkció lehetővé teszi az egyedi kialakítású munkakörnyezetet, akkor is, ha többen dolgoznak ugyanannál a gépnél. A különféle feladatokhoz különböző asztalt alakíthatunk ki. Hasonlóképpen az eszközeinket is testre szabhatjuk: ha valamelyik beállításait szeretnénk megőrizni, nincs más dolgunk, mint felvenni a Tool Presets nevű „virtuális szerszámosládába". Ugyanarról a cuccról akár több állapotot is eltárolhatunk, így nem kell vesződni a tulajdonságok beállításával az Options sávon.

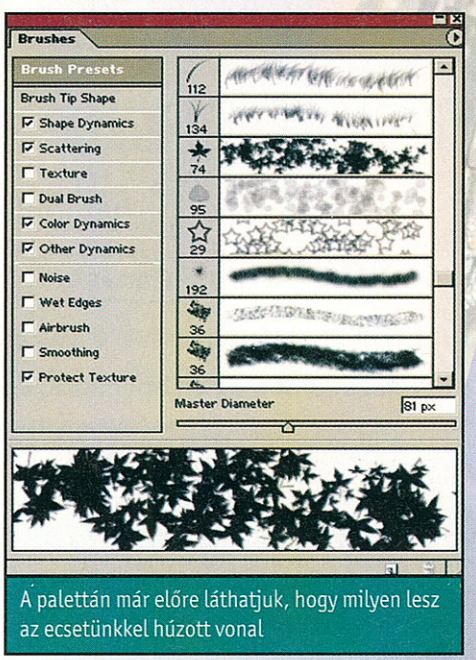
A böngésző ablakban kényelmesen keresgélhetünk képgyűjteményünkben



a) Az eredeti kép; b) Az ablak eltüntetése a Stamp eszközzel; c) A Heal eszköz kijavítja az eltérő fényviszonyokból adódó különbségeket.

Ecsetparádé

A leglátványosabb újdonság kétségkívül az ecsetek és hasonló eszközök terén tapasztalható. A kép részleteinek, apró hibáinak kijavítására szolgáló hasznos segítség a Heal (gyógyító) és a Patch (tapasz). Az előbbi sokban hasonlít a hagyományos Stamp (pecsét) eszközhöz, ugyanúgy retusálhatunk vele, mintát véve a kép egyik pontjáról, és rendre átmásolva azt máshová. Itt azonban a program nemcsak szolgaian másol, hanem retusálás közben megőrzi az eredeti terület fény-árnyék viszonyait és textúráját is, ezzel megkönnyítve a munkát. A Patch szintén hasonló feladatot old meg. Itt nem a pecséthez hasonlóan kell mintát vennünk, hanem előre ki kell választanunk azt a területet, ami majd tapaszként szolgál. Ehhez használhatjuk a megszokott kiválasztó eszközöket is. Miután elkészültünk a kijelöléssel, az így meghatározott „tapaszt" áthelyezhetjük a kép tetszőleges pontjára, ahol, az beleolvadva a környezet színvilágába, kijavítja a problémát.



A palettán már előre láthatjuk, hogy milyen lesz az ecsetünkkel húzott vonal

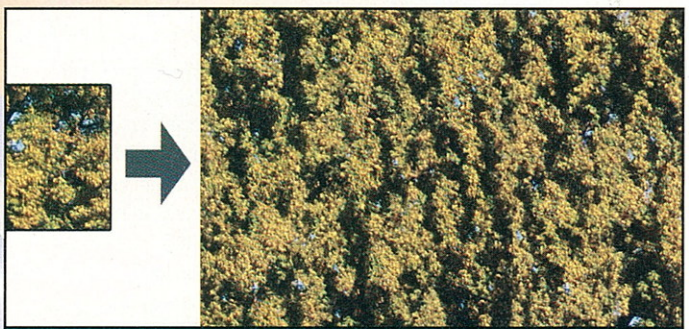
Az ecsetek másik nagy megújulása a Brushes palettában érhető tetten. Az egyszerű ecsetek mellett számos művészi és látványos hatást megvalósító ecsetet is használhatunk. Természetesen továbbra is megadhatjuk a méretét, állásszögét és közét (azaz, hogy milyen sűrűn ismételje a Photoshop az ecset formájának lerakását), továbbá megadhatjuk a véletlenszerű változásait is! A festés szinte minden paraméterét változtathatjuk menet közben: a színét, az elfordulását, a pontos elhelyezését, a gyakoriságát stb. Ez a változás lehet véletlenszerű, egyre csökkenő („kifogy a festék"), vagy éppen a digitalizálótábla nyomásától vagy a penna dőlésszögétől függő.

Sajnos a rajzeszközök továbbra is csak a festőszínnel dolgoznak, és bár meghatározhatjuk, hogy minden lépésnél eltérjenek tőle kisebb-nagyobb mértékben, egy-egy kép azonban így is egyszínű lesz. Egy lapolvasó és némi aprópénz segítségével így is érdekes képet készíthetünk: az érméket beszkennelve, majd ecsetként definiálva festhetünk jelentősebb összeget háttérként. Itt az ecsetméret természetesen állandó, a szín és az elforgatás azonban változott. A képhez egy kis trükkre is szükség volt: a varázspálca segítségével időről időre ki

Az új ecsetekkel és némi kreativitással érdekes hatásokat érhetünk el...

kellett jelölni az üresen maradt fehér hátteret, hogy csak oda fessünk, és ne fedje egymást két pénzdarab, mivel ezeket elhelyezve részben átlátszóak lesznek. Ez kicsit megnehezíti a munkát, de még így is sokkal gyorsabban és memóriatakarékosabban készült el a kép, mint ha minden egyes érmét külön rétegre helyeztünk volna.

Mindezek a festészeti újdonságok egyértelműen azt jelzik, hogy az Adobe megpróbálja a Photoshopot az egyik nagy konkurens, a procreate Painter felé pozícionálni. A Painter azonban sokkal inkább tényleges festő- és rajzművészeknek szól, ehhez mérten széles körű és nagy tudású eszközkészlettel, és az Adobe minden igyekezete ellenére a Photoshop rajzeszközei még nagyon messze vannak ettől.



A Pattern Maker plug-in segítségével kis részletekből is készíthetünk nagyobb, véletlenszerű, nem ismétlődő hátteret

Szűrők és hátterek

Az ecsetek mellett a másik alaposan beharangozott újdonság a Pattern Maker (mintakészítő) parancs, amit a szűrők között találunk. Ez az eszköz nagy segítségünkre van, ha valamilyen hátteret, mintázatot, textúrát akarunk létrehozni. Ehhez mindenképpen kell egy kiindulási kép, ami a minta alapját adja. Ennek egésze vagy kiválasztott része szolgálhat textúraként. A parancsot kiadva megadhatjuk, hogy mekkora legyen a kész mintázat. Ez lehet akár nagyobb is, mint az eredeti, a program – véletlenszerűen variálva a részleteket – elkészíti a textúrát, ami természetesen végtelenített, azaz önmaga mellé illesztve nem vehető észre a határvonal.

Ugyancsak a szűrők közé került a Liquify, egy komplett képtorzító készlet, amely szintén számos fejlesztésen esett keresztül. A hatékonyságot legjobban a Save Mesh gomb növeli, amivel a torzítás beállításai elmenthetőek, majd később újra alkalmazhatóak. Így egy nagyobb kép esetében kísérletezhetünk annak kis felbontású változatán, majd a végeredményt automatikusan alkalmazhatjuk az eredeti képre. A másik újdonság a Turbulence ecset, amely gomolygóvá teszi képünket, így viszonylag egyszerűen rajzolhatunk tüzet vagy füstöt. A Backdropot bekapcsolva nemcsak az éppen torzított réteget láthatjuk, hanem az eredeti képet is, az általunk beállított átlátszóságban. Így hozzáigazíthatjuk a látványt a teljes képhez.

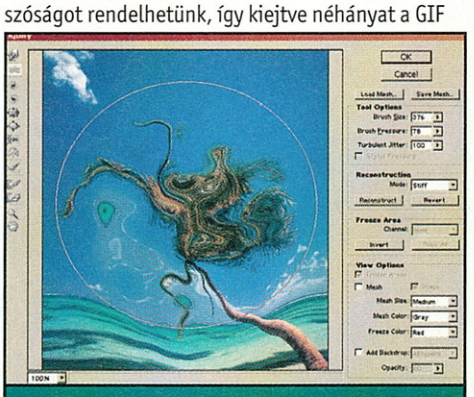
A web

Ma már szinte természetes, hogy az új programoknak különféle webes funkciókat is kell adni. Az ImageReady mint segítőtárs nem újdonság a Photoshop mellett, az új verzióban természetesen a segéd is új ruhát kapott.

A Save for Web ablakban, illetve az ImageReady Color Table palettáján tetszőleges szín(ek)hez átlátszóságot rendelhetünk, így kiejtve néhányat a GIF képekben. Sőt: némi kompromisszummal részleges átlátszóságot is használhatunk az új Dither Transparency funkció segítségével. Ez a színes és áttetsző képpontok véletlenszerű elszórásával kelti részben elmosódó kép látszatát.

A vektoros és szövegrétegeknek az optimalizálásnál magasabb prioritást adva, azokat jobb minőségben bontja pixelekre a program, így, amikor webre készítünk rajzokat, élesebb és szebb eredményt kapunk. Sőt, mostantól előzetes nézetben is megtekinthetjük a képeket, a hordozható eszközökön elterjedt WBMP formátumban is.

Teljesen megújították a Rollovers palettát. Korábban mindig csak az aktuális szelet tulajdonságait láthattuk az Animation és a Rollovers felületén, most azonban mindet áttekinthetjük felsorolásszerűen. Emellett az új Layer Based Rollover (réteg alapú Rollover) parancsnak köszönhetően még egyszerűbb lesz az interaktív funkciók létrehozása.



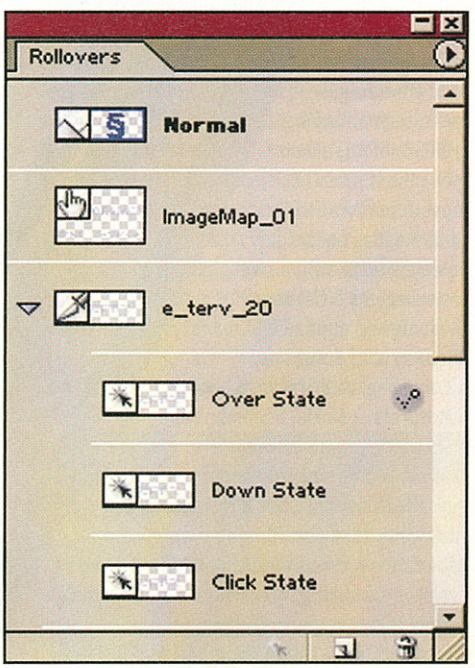
A Turbulence bemutatására a békés pálmafás tengerpartból rettentően kinéző űrlényt varázsoltunk

Egyebek

A nagy, látványos előrelépések mellett számos olyan kisebb trükk és apróság szerepel még az új verzió palettáján, amely feltétlenül említést érdemel. Ilyen az Auto Color parancs is, amely egyetlen gombnyomásra elvégzi a színkorrekciót. A korábban is meglévő Auto Levels ugyan sokat segített abban, ha a kép árnyalati terjedelme szűk volt, és ezért kicsi volt rajta a kontraszt, az Auto Color parancs azonban a középtónusokat is „rendbe rakja", eltüntetve a színeltolódásokat. Most már teljes Acrobat 5.0-kompatibilis PDF fájlokat menthetünk, beállítva a biztonsági jelszavakat, ezzel levédve fájljainkat az illetéktelen felhasználókkal szemben. Az Edit menüben ezentúl megtaláljuk a helyesírás-ellenőrzés és a szövegkeresés, -cserélés parancsokat. Sajnos az előbbi magyarul nem működik, és várhatóan a későbbi verziókba sem kerül bele.

Jakab Zsolt
jakab@fontolo.hu

Termék:	Adobe Photoshop 7.0
Forgalmazó:	Trans-Europe
Ár:	302 960 Ft
Web:	http://www.trans-europe.hu http://www.adobe.com



GameStar

MMS=MEGÚJULT, MODERN SMS (?)

GONDOLATOK ÉS TÉNYEK EGY ÚJ TECHNOLÓGIÁRÓL

Nos, megérkezett az újabb hárombetűs csoda, mindenki hallott már róla ezt-azt, de még senki sem látta. A reklámjait már kívülről fújja a lehetséges célközönség, de azért jó lenne többet tudni erről az új – a szolgáltatói szerint természetesen nagy jövő előtt álló – valamiről.

Nomen est omen

Kezdjük rögtön a névvel. Az ugye nyilvánvaló, hogy a megfejtése nem épp a címben rejlik. MMS = Multimedia Message Service, azaz a mi jól megszokott, háziasított Short Message-eink a jövőben valamiféle multimédiás dolgokká fejlődnek. Ez azonban még sokára lesz, mert bár kis hazánkban a világon elsőként vezették kereskedelmi forgalomba ezt a technológiát, már csak a rendelkezésre álló telefonok enyhén szólva sem túl széles palettáját látva is könnyen rádöbbenhetünk arra, hogy mi még csak a kísérleti terep vagyunk. Úgy látszik, a nagy mobil távközlési cégek levonták a tanulságokat a WAP „sikereiből", és már nem próbálják egyszerre az egész világon elterjeszteni jótéteményeiket.

A kezdetek

Olyannyira így van ez, hogy míg a WAP-pal először csak a Nokia jelentkezett a piacon, ráadásul olyan korán, hogy a szükséges széles sávú adatszolgáltatási technológiák (HSCSD, GPRS) akkor még nem is léteztek, most ez másként történt. Most az egész iparág egyesítette erőit a sikeres bevezetés érdekében. Olyan nevek, mint a CMG Wireless Data Solutions, a Comverse, az Ericsson, a Logica, a Motorola, a Nokia, a Siemens és a Sony Ericsson fogtak össze, és teremtettek meg egy szervezetet, amely egységes alapelveket és egységes specifikációkat dolgozott, dolgoz ki annak érdekében, hogy a részt vevő cégek MMS-sel kapcsolatos mindenfajta terméke a lehető legnagyobb összhangban működjék. A csoport szoros kapcsolatban áll a WAP Fórummal és a 3GPP-vel (Third Generation Partnership Project – Harmadik Generációs Partnerségi Projekt), mivel egyrészt e két szervezet ismerteti majd eredményeiket, másrészt munkájuk egy, ezen két szervezet által kidolgozott MMS konformanciadokumentumon nyugszik. Ez utóbbi az MMS berendezések által minimálisan támogatandó funkciókat meghatározó specifikáció. Sőt, a Nokia még ezen is túlment: megegyezett az Eurosport.com céggel, hogy közösen fejlesztik a majdan MMS szolgáltatásban elérhető tartalmakat. Ez pedig pontosan azért vált szükségessé, mert elemzők szerint az MMS piaca más lesz, mint az SMS-é. Várhatóan kicsivel több, mint a piaci forgalom fele fog az alkalmazás – ember kapcsolatból származni, és csak a maradékot adja majd a most egyértelműen döntő többségben lévő ember–ember kommunikáció.

Biztató kezdet után ... egy kis technológiai háttér

Essék hát szó egy kicsit a technológiai háttérről is. Az emberekben, akik ma használják, és akik majdan használni fogják, majd valami olyasmiként fog megjelenni az MMS, mint az SMS továbbfejlesztése, ami ugyanaz, mint a régi jól megszokott, csak egy kicsit csicsásabb, egy kicsivel többet tud, és egy kicsivel drágább is. És ez lehet, hogy nem is baj, mert a szolgáltatók csak így remélhetik, hogy a kommunikációnak ez az egyirányú fajtája ne veszítsen népszerűségéből, az emberek ne idegenkedjenek tőle annyira. Ha azonban egy kicsit a felszín mögé nézünk, kiderül, hogy a címben feltett kérdésre a leghelytállóbb válasz a nem. Mert bár szövegeket így is küldhetünk, sőt már egyáltalán nem kell vigyázni arra sem, hogy legfeljebb 160 karakterbe sűrítsük mondanivalónkat, és a rendszer is a már bevált üzenet tárolása majd továbbítása elven működik, így lehetőséget nyújtva a kézbesítés visszajelzésére, ezekkel ki is merültek a közös tulajdonságok.

SMS vs. MMS

Az első fontos különbség a továbbítás mikéntje. Az SMS-t a GSM hálózatok az úgynevezett szignálcsatornákon át oldják meg. Ezek tulajdonképp a rádiósáv alatt és felett helyezkednek el, amelyeken íly módon a hangforgalommal párhuzamosan is lehet kis mennyiségű adatot mozgatni. (Furcsállotta már valaki, hogy beszélgetés közben is lehet SMS-t fogadni? Pedig nem is olyan nyilvánvaló a dolog!) Ebből a szemszögből tehát az SMS nem más, mint egy elsőre jelentéktelennek tűnő technikai lehetőség hallatlanul zseniális kihasználása. Az MMS-forgalom ezzel szemben már a GPRS rendszeren keresztül zajlik, annak minden előnyével és hátrányával (mert azok is vannak!) együtt, tehát itt és most bizony a harmadik generációs telefónia egyik igen konkrét, és igencsak meggyőző előhírnökével állunk szemben! No azért ettől még nem kell teljesen elvarázsolva éreznünk magunkat, mert a gyerekbetegségek egyike már itt felbukkan. Mégpedig az, hogy a jelenleg a piacon kapható egyetlen MMS-képes telefon, a Sony Ericsson GPRS szolgáltatása fix 3+1-es rendszerű, ami azt jelenti, hogy fixen 3x14,4 kbps-mal fogadja az adatokat, és fixen 1x14,4 kbps-mal küldi őket, tehát az a furcsa helyzet áll elő, hogy egy multimédiás üzenetet átlagosan háromszor annyi időbe telik elküldeni, mint fogadni. Persze ez megoldható dinamikusan is, és minden valószínűség szerint a később széles körben elterjedő telefonoknál majd ez lesz a helyzet. A más továbbítási mód következtében más protokollokat (az adatok kódolására szolgáló szabványrendszereket) is használnak ezek a rendszerek. És lehet, hogy talán éppen ebben rejlik a majdani siker záloga! Mert míg az SMS-t az egyedi SMS protokoll segítségével kódolták, addig az MMS eleinte főleg a WAP továbbfejlesztett eljárásait fogja használni, viszont később már a jó öreg TCP/IP feletti HTTP-t is támogatja majd, csakúgy, mint a többi bevált internetes szabványt: az SMTP-t (Simple Message Transport Protocol – egyszerű üzenet továbbítási protokoll) és a MIME-t (Multipurpose Internet Mail Extension – többcélú interneteslevél-kiterjesztés).

És ki a nyertes?

Technológiai szempontból egyértelműen az MMS, mivel általa ténylegesen is megvalósíthatónak látszik az oly régen emlegetett mobilinternet – hagyományos internet közeledés. Mégpedig olyannyira, hogy míg a korai MMS-megvalósításokban még szerepet kapnak az SMS-szabványok, addig a 3GPP által meghatározott MMS már teljesen IP alapúvá válik. Tehát már a telefonunk is kap saját IP címet, ami ráadásul valószínűleg az új IPv6-os típusú (4 helyett 6 számból fog állni) lesz, mivel erre a jelenlegi IPv4 szabvány keretei már szűkösnek bizonyulnak. (No azért ezt sem hittük még öt éve, bár akkoriban még a vízhűtéses processzor is csak poénnak számított.) Ezek után a különbségek után már természetes az, hogy teljesen új üzenetközpontokat kellett tervezniük a hálózatkészítőknek, és ezekben az SMS-kompatibilitás már csak egyetlen, bár még fontos részprobléma.

No és hol vagyunk mi, emberek a dologban?

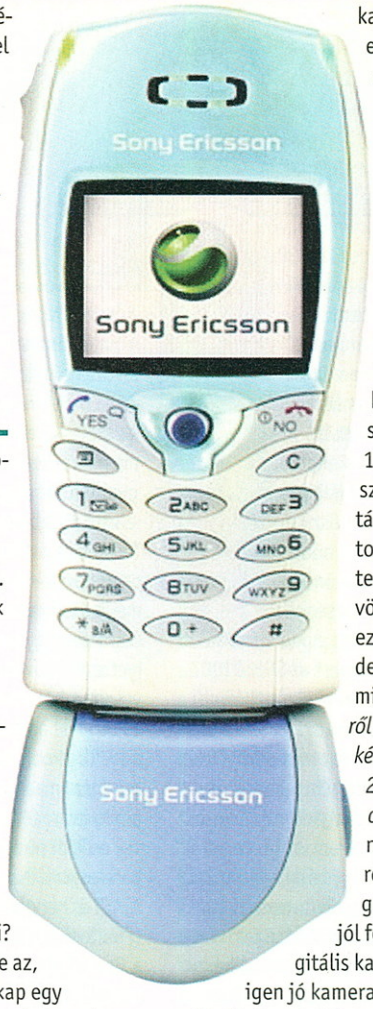
Merthogy azért rólunk is essen szó, elvégre mi fogjuk használni! Mint már említettem, ebben is lesznek különbségek, az előrejelzések szerint nagyobb arányban képviselteti magát az alkalmazás–ember típusú kapcsolat, mint az ember–ember reláció. Van ezenkívül egy másik fontos különbség is: míg az SMS egy diszkrétnek mondható kommunikáció, addig ez nem áll az MMS-re. Egy rövid szöveget gyorsan be lehet gépelni az asztal alatt, egy fényképet viszont már nem könnyű feltűnés nélkül elkészíteni. Egy néhány szavas üzenetet egy pillantással el lehet olvasni, de ha ahhoz már egy kis hang is tartozik, vagy maga az üzenet egy kis videorészlet, akkor azt már nem lehet teljesen bizalmasan kezelni. De a legfontosabb, hogy jól használható az MMS ember–ember közötti kommunikációra. Lehet, hogy ez nem tűnik olyan fontosnak, ám a WAP történetének nem mehetünk el szó nélkül az ilyen megállapítás mellett, mivel – véleményem szerint – ott épp azon bukott el a dolog, a nyilvánvaló adatátviteli problémák mellett, hogy ezek szerint az emberek elsősorban egy másik személlyel folytatott kommunikációra szeretik használni a telefonjukat, ezenkívül csak akkor nyúlnak érte, ha ők kapnak üzenetet. Ami viszont akár azt is jelentheti, hogy az MMS-nek, ha korlátozottan és nem olyan kirobbanóan is, mint az SMS-nek, de sikere lehet.

Mi ebből ma a valóság?

De legyen elég az elméleti megfontolásokból, tekintsük át, mit érhetünk el ma. Jelenleg a piacon egyetlen olyan telefon van, amely támogatja az MMS-t, és ez a Sony Ericsson T68i. Ez a helyzet viszont – a nagy gyártók szerint – még ez év végére igencsak meg fog változni. Sorra jelentik be a már nemcsak felső vagy középkategóriás, de alsó kategóriás MMS-képes mobilokat is. És itt – ígérem utoljára – szót kell még ejtenünk egy nyilvánvaló problémáról: mi van, ha olyan készülékre küldünk MMS-t, ami nem képes azt kezelni? A hivatalos válasz erre az, hogy ekkor SMS-ben kap egy web- vagy WAP-címet, ahol megtekintheti/meghallgathatja az üzenetet. Ez azonban a mai napig nincs megvalósítva, ráadásul nem a mobilszolgáltatók hibájából, mivel eddig még sem az Ericsson, sem a Nokia nem szállított olyan üzenetközpontot, amely erre alkalmas lenne. Mivel azonban megígérték, jogosan remélhetjük, hogy ez a probléma nem marad megoldatlanul, annál is inkább, mert ez akár az MMS végzetét is jelentheti.

Sony Ericsson T86i – a pionír

Mit is tud hát ez a telefon? Elődjének a már korábban megjelent T68-as tekinthető, amelyhez már csatlakoztatni lehetett az MCA–10-es digitális kameráit, a CommuniCam elődjét. A rokonság annyira közeli, hogy ezek a telefonok szoftverfrissítéssel MMS-képessé tehetőek. A T68i-ben összezsúfolt technológiahalmaz röviden a következő: 900/1800/1900 GSM, fix 3+1-es GPRS, HSCSD, IrDA, Bluetooth, 34x28 mm-es 256 színű LCD, 1.2.1 WAP, e- mail az SMTP és POP3 protokollokon és ráadásként az MCA–20-as jelű digitális kamera. Kicsit részletesebben: ez egy egész jó kis első generációs MMS telefon, felszerelve az összes hasznos extrával. Igazság szerint az első generációs mivolta nagyon érződik: még eléggé kicsi a színes LCD-je, és hiába lehet a CommuniCam fedőnevű kamerájával akár 640x480-as felbontású 16 bites képeket készíteni, még ha azt ekkorában el is lehetne küldeni (de nem lehet), akkor sem tudnánk élvezni egy 101x80 pixeles kijelzőn. Viszont az adatátvitel meggyőző: támogatja az összes létező fontos rövid és hosszú távolságú technológiát, úgymint az infravörös portot, a Bluetooth-t (bár ezt még kevés más eszköz tudja, de ígéretes jövő előtt áll) valamint a GPRS-t és a HSCSD-t. *(Erről a két technológiáról egyébként bővebben a GameStar 2001/10 számának 87. oldalán olvashattok bővebben!)* Általánosságban az mondható el róla, hogy az MMS-hez szükséges eszközök nélkül egy igen jól felszerelt mobil lenne, ha a digitális kameráját nézzük, akkor az egy igen jó kamera (több mint 800 kilobájt memória!), ám a kettő együtt legfeljebb csak arra jó, hogy az MMS szolgáltatás próbaeszköze legyen, a szolgáltatás szélesebb körű elterjesztésére már nem alkalmas; egyrészt ára, másrészt kis LCD-je miatt. Talán csak két olyan, igazán szellemes megoldás van ebben a telefonban, amivel még a jövőben is találkozni fogunk. Az egyik az a képes telefonkönyv, amely lehetővé teszi, hogy hívásnál megjelenjen a hívott fél előzőleg bedigitalizált képe, illetve, hogy a telefonkönyvben a telefonszámokhoz rendelt 80x60-as kis képek alapján keresgéljünk, a másik pedig a háttérképek beállítása, letöltése, készítése, amitől már egy kicsit PC-s érzése van az embernek.



És egy kicsit a Westel MMS-ről...

Mert hát azért az is fontos, hogy mibe kerül ez az egész. Maga a szolgáltatás belépési,- és havidíjtól mentes, mindössze regisztráltatni kell magunkat az igénybevételéhez. Jelenleg csak kétfajta MMS-t lehet küldeni: kicsit (10 kilobájtig) és közepeset (10-30 kilobájt), bruttó 95, illetve 200 forintos áron. A nagy (30 kilobájt feletti) üzenetek forgalmazását egyelőre még nem támogatja a hálózat, de várható ára bruttó 400 forint lesz. Persze MMS-t fogadni azért ingyen lehet! Fontos lépés, hogy már most megjelent a GO! Magazin MMS kiadása is, ami nagyban segítheti a szolgáltatás elterjedését.

Butchcoolidge

Tudtad, hogy...

Valójában a magyarországi Westel „csak" a harmadik a hongkongi CSL és a Norvég Telenor után, azon cégek közül, amelyek bevezették az MMS szolgáltatást. Viszont abban mégiscsak első, hogy itt és általa valósult meg először prepaid (előre fizetett – itt Domino kártya szolgáltatásként.

KONZOLIUM
BP. RÓZSA U. 80
(A NYUGATINÁL)
TEL.: 269-10-32
H-P 10-17H
- JÁTÉKOK
- KIEGÉSZÍTŐK
HASZNÁLT
ADÁS-VÉTEL
BESZÁMÍTÁS
- SZERVÍZ

GameStar

PIACTÉR

Samsung SGH-T100

Már igen régóta tudjuk, hogy létezik színes kijelzős mobil készülék. Japánban például már az emberek többsége színes mobilokat használ. Kis hazánkban komolyabb próbálkozásként mutatkozott be a Nokia 9210, de azt mérete és ára miatt nem sokan favorizálták. A Samsung legújabb remekműve azonban már valószínűleg sokkal szélesebb közönséget hódít majd meg. Első és legfontosabb különlegessége, hogy képernyőjének minősége jóval meghaladja a versenytársakét. A ma már átlagosnak mondható 256 színhez képest az SGH-T100 4096-ot használ. Ennek és a remek kijelzőnek köszönhetően nagyon szép képet kapunk. Az általános probléma – amely szerint az ilyen lapos képernyők képét alig lehet látni oldalról – itt nem jelentkezik, még erős fényben is viszonylag elfogadható. A kezelőfelület különlegessége, hogy három, előre definiált küllemet kölcsönözhetünk neki, így bárki beállíthatja a számára leginkább tetszőt. Nagyon fontosnak tartom megemlíteni a különleges hangminőséget is. Elég jól kialakított, 16 sávos vezérlést kapott a készülék, amelynek köszönhetően szinte bármilyen hangot beállíthatunk csörgésnek. Alapból is rengeteg van benne, ám a mellé adott CD-ről és az internetről további hangzatos dallamokat tölthetünk le. A beépített képernyővédőkkel és háttérképekkel tovább színesíthetjük az amúgy sem unalmas megjelenést (természetesen új képeket is feltölthetünk a készülék memóriájába). Még akár fényképeket is rendelhetünk a telefonszámokhoz, és ebben az esetben nemcsak egy név, hanem maga az arc is megjelenik a híváskor. Természetesen minden egyéb mobilfunkcióval is rendelkezik: naptár, ébresztő, számológép, játékok (még egy macskanevelős tamagochi is helyet kapott benne ☺), és még sorolhatnám.

Mindent összefoglalva: úgy érzem, hogy ma hazánkban ez a készülék a legfejlettebb mobil a piacon. Mindazonáltal attól tartok, hogy igen magas ára miatt nem tud kellőképpen elterjedni. De hát ki tudja... manapság igen jó akciókat lehet elcsípni, csupán szemfülesnek kell lenni!

Plextor 20/10/40-12A

Jelen készülék a híres gyártó első kombinált modellje. A majd minden PC-ben használható, EIDE (ATAPI) csatlakozással ellátott meghajtó hússzoros sebességgel írja a CD-ket, negyvenszeresen olvassa őket, újraíráskor tízszeressel dolgozik. A hússzoros írási sebességnél ma nem is kell több, hiszen hiába léteznek ennél nagyobb sebességgel megírható nyersanyagok, ha a mai olvasók többsége csak nehézkesen használja azokat. Természetesen kombinált voltát a tizenkétszeres DVD-olvasási lehetőség adja, így a legtöbb PC-ben egyedüli meghajtóként is megállja a helyét. (Hiszen gondoljunk csak bele, egy meghajtó mindjárt három másikat is helyettesít – következésképpen kisebb a fogyasztás, kevesebb a hőtermelés, csendesebb a gép!) Számos előző termékben bevezetett tulajdonságot visz tovább: a BURN-Proof, PoweRec-II és VariRec technológiákat hordozza magában. Szintén maradt a fekete tálca, amely az író fénynyaláb szóródásából adódó tévesztések esélyét hivatott csökkenteni. A dobozos kiszerelésben megtalálható egy-egy CD-R és CD-RW korong, ATAPI és hangkábel, Plextor Utility szoftver (Plextools), a Nero (plusz InCD) CD-író szoftverek és a PowerDVD nevű DVD-lejátszó alkalmazás. Az írási tesztek alatt kiderült, hogy hasonló képességekkel rendelkezik, mint az elődök (vagyis minden egyes CD-író program felismeri), és akárcsak az eddigiek, ez is tökéletesen megbízható. Kipróbáltuk: a meghajtó olvassa a DVD+RW és DVD+R lemezeket is, vagyis minden otthon használatos DVD korong lejátszható a segítségével. Mindent összevetve: remek készülékről van szó, amelynek egyetlen eleddig ismert gyengesége, hogy elég drága. Ez persze az idők folyamán változhat.

Aiptek PocketCam 1.3M

Webkamera-fényképezőgép hibridből egyre több jelenik meg a piacon, mára odáig mérséklődtek az árak, hogy megapixeles kis hobbigépekért sem kell vagyonokat kicsengetni. Köszönhető ez a növekvő keresletnek és a technológia fejlődésével az alkatrészárak csökkenésének.

1,3 megapixel az Aiptek PocketCam valódi felbontása, annak ellenére, hogy méreteivel még mindig a „zsebkütyük" kategóriájába tartozik. Beépített memóriája 16 MB, sajnos nem bővíthető (40 nagy felbontású felvételt fogadhat be), de mintegy háromezer forinttal drágábban cikkünk megjelenésekor már kapható lesz a 16 MB belső memóriával és SmartMedia kártyahellyel (8 MB-os kártyát mellékelnek) egyaránt felszerelt változat. Mind webkamera, mind fotó üzemmódban segít az állítható háromlábú miniállvány. Lehetőség van sorozatfelvételek tárolására, VGA felbontásban 30, alacsony felbontásban (304×240) 120 másodpercnyi némafilmet rögzíthetünk 16 MB-on, ezeket AVI állománnyá is összefűzhetjük. Tíz másodperces önkioldóval van ellátva a PocketCam, így önfényképezésre is megfelelő.

Webkamera üzemmódban és letöltéskor egyaránt az USB porton keresztül csatlakozhatunk a PC-hez. 320 × 200-as képméretnél másodpercenként 25 képismétlést ígér a készülék, amiből modemes kapcsolattal talán ötöt ki is használhatunk majd, a finomabb átvitelhez széles sávú „internet"-kapcsolatra lesz szükségünk. Videofonálási célokra ott az ingyenesen használható NetMeeting, vagy Windows XP-vitézeknek az MSN Messenger, más felhasználási területekhez pedig gazdag szoftvercsokrot kapunk: a MegaCamera Manager v1.1 letöltéshez, a VideoStudio 4.0 SE mozgóképszerkesztéshez, a VideoLive Mail 4.0 e-mail „moziüzenetekhez", a PhotoExpress 4.0 SE képszerkesztéshez, a Cool 360 pedig panorámafelvételek készítéséhez használható.

Erős játékgépnek igényesen megfelel a PocketCam; ami igazán hiányzik róla, az a színes LCD kijelző a képek ellenőrzéséhez – cserébe viszont ezt az árba sem foglalták bele.

Samsung SGH-T100

http://www.samsung.com

PRO
- remek képminőség
- tetszetős küllem
- rengeteg lehetőség

KONTRA
- aprócska tervezési hibák
- elég drága

Samsung Magyarország
Ára: szolgáltatótól függ

96%

Plextor 20/10/40-12A

http://www.plextor.de

PRO
- megbízható
- rengeteg lehetőség

KONTRA
- elég drága

Ramiris Rt.
Ára: 50 990 Ft+áfa

87%

Aiptek PocketCam 1.3M

http://www.spypen.hu

PRO
- sok lehetőség
- elég olcsó

KONTRA
- nem bővíthető

East Computer Kft.
431-3439
Ára: 24 800 Ft+áfa

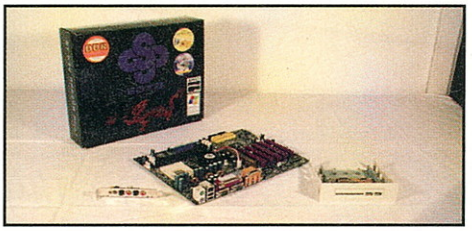
85%

Alcatel One Touch 512

Napok óta szokatlanul érzem magam. No nem a hatalmas nagy hőség, hanem a hihetetlenül pici és könnyű telefon miatt. Ugyanis amióta az Alcatel One Touch 512 nálam van, kétszer is ellenőriznem kell, valójában nem hagytam-e otthon. Ez egyrészt jó dolog, másrészt nagy pánik, ugyanis észre sem venném, ha valaki megbugázná (gy.k. ellopná): nem is hagynám persze, mert jó kis telcsi ez, jól megvilágított a képernyő, s bár a navi gomb használatát nem szoktam meg könnyen (kézügyességem ugyanis eléggé mínuszos), a menürendszerben elég szépen eltévedtem. Először. Én, aki a lightos Motorola-menükhöz vagyok szokva, fogcsikorgatva próbáltam SMS-eket törölni és újakat írni, sőt megnézni, ki volt az utolsó hívó, és ilyenek. Természetesen megy ez, mint a karikacsapás (hiszen ebbe a telefonba még apró shoot'em-upot és egy platformjátékot is beépítettek, lassan úgy érzem, mintha GameBoyom lenne, nem is telcsim). A Killer Expo és a Run Run Run eredményeit el is küldhetjük a központba, hogy kiderüljön, kik is a legjobbak ebben a világon. AZ LCD kijelző egyébként picit lomha, de ez megbocsátható: végül is telefonról és nem játékgépről van szó. Ma már természetes, hogy egy telefon sokat tud: van benne emlékeztető, ébresztőóra, mindenféle grafikai elem, amellyel a képernyőt dúsíthatjuk, egynémely élvezetes és néhány borzalmas csengőhang, amivel a villamoson bárkinek az idegeire mehetünk (ez a lényeg, nem?). Csak azt sajnálom, hogy a nehézkes SMS-kezelés mellé nem adták meg a lehetőséget több SMS tárolására: a 10 kissé kevésnek tűnik manapság. . Mindenesetre Alcatel-hívéknek nagyon ajánlott (emellett azoknak is, akiknek nem szabad nagy súlyt emelniük, mert olyan könnyű, hogy meg sem érzik majd). A játékok jók, a design szép, a billentyűzet jól használható, az aksi sokáig bírja: ki az, akinek ez ne tetszene?

Gyu

SOYO SY-K7V DRAGON+



A SOYO egyik VIA KT266A lapkakészletére épülő ígéretes alaplapja a SY-K7V DRAGON+. Nem véletlenül találták ki ezt a nevet, a „DRAGON" ugyanis mozaikszó:
DDR: Három memóriabankjával maximum 3 gigabájt PC2100 DDR RAM befogadására képes.
RAID: RAID-vezérlővel ellátott IDE port, UDMA 33/66/100-at találhatunk rajta, aminek segítségével akár nyolc meghajtó is csatlakoztatható.
Audio: Integrált 5.1-es CMedia hangrendszer, optikai és RCA digitális ki- és bemenettel, amivel teljes térhangzás érhető el, exkluzív (drága!) hangkártya nélkül.
Graphics: AGP Pro foglalat gondoskodik a gyors grafikai sebességről.
Overclocking: A processzor sebességét 1 megahertzenként állíthatjuk, aminek segítségével hatékonyan kiaknázhatjuk a gépünkben rejlő tartalékokat. Itt meg kell említenünk a BIOS-ban lévő „SOYO COMBO Feature" menüt, ahol leegyszerűsítve találjuk ezeket a „tuning"-funkciókat.
Network: Integrált 10/100-as LAN hálózati csatlakozóval kapcsolódhatunk a hálózathoz.
Ezeken kívül az alaplap másik érdekessége, hogy kapunk hozzá egy külön tálcás intelligenskártya-olvasót, amely a házunk elején lévő 3,5 hüvelykes helyre pontosan belepasszol. Emellett még helyet kapott két USB bemenet is, ami rendkívül praktikus, ugyanis nem kell a gép hátuljában kotorászva keresgélnünk a szabad USB helyet.
Az AGP Pro kártyahely mellett öt PCI foglalatot találunk még a lapon, ami bőven elegendő. Gondoljuk csak végig, az integrált szolgáltatásokkal két PCI helyet is megtakarítunk, ezek mellett három szabad foglalat is kielégítő lenne, ám mégis ötöt kapunk. Sőt AMR vagy CNR slotokkal sem bajlódtak a tervezők, ugyanis a SOYO által megcélzott fogyasztók nem használnak efajta eszközöket.
Kimondottan az igényes felhasználók mindennapjait próbálják kellemesebbé tenni a DRAGON+ szolgáltatásai, amihez rendkívüli teljesítmény (akár „overclocking" is!) és magas stabilitás is társul.

GlacialTech – Igloo 2400

Ekkora nyári hőségben a processzorok is megizzadnak, ám dezodor helyett inkább jó hűtést javaslok. Tényleg különösen fontos, hogy ilyenkor a megfelelő üzemi hőmérsékleten tartsuk a procit, amihez már komolyabb hűtés kell. Azonban ne essünk pánikba – „szovjet búvárszivattyúra" nem lesz szükség.
A GlacialTech hűtőket még kevéssé ismerik, pedig okosan kitalált termékeikkel „nehéz" napokat okoztak a veterán gyártóknak. Legígéretesebb terméküket Igloo 2400-nek hívják. Nagyon kifejező név, ugyanis az Igloo nagyon jól hűt! Egy AMD 1600+ XP processzornak kellett volna megizzadnia alatta, 1900+-osként (1575 MHz-re húzva) és lőn: alapjáraton 39 fokot mértünk, fullra terhelve pedig 43 fok körül. Ez egyedülálló teljesítmény egy tisztán alu hűtőbordájú kúlertől. A titok abban rejlik, hogy a ventit nem a borda közepére rakták, hanem eltolva, a szélére, ezzel ugyanis a légáram hatékonyabban tudja hűteni a bordát. Ennek köszönhetően megsüketülnünk sem kell gépezés közben, ugyanis a 8000-en pörgő turbinák helyett elegendő teljesítményt nyújt a GlacialTech 4800-as fordulatú ventilátora. De a legfontosabb akkor is az, hogy nagyon dögösen néz ki ☺! A fekete ventilátor vörösre elokszált köpenyen pihen. Az EZ Clip rögzítési technológiának köszönhetően nincs szükség barkácsboltra a hűtő felszereléséhez... ám levenni már nem volt ilyen könnyű. No, de sebaj, általában az embernek nem szokása naponta leszerelni a ventillátorát, ha már odatettük, akkor áldásunk rá, egyhamar nem kell majd eltávolítani. A GlacialTech ugyanis 5 év garanciát vállal a termékeire, nem véletlenül, ugyanis csúcsminőségről van szó: pl. a borda széle sem fogja elvágni a kezünket, mert erre is odafigyeltek ☺... Aki tuningolni szeretne, vagy csak egy megbízható hűtőt akar, annak bátran merem ajánlani!

PIACTÉR

Alcatel One Touch 512

http://www.alcatel.hu

PRO
- könnyű
- sokáig bírja
- okos elegáns

KONTRA
- kicsit nehézkes kezelés nem fogadott hívásnál
- lassú kijelző

Ára: Szolgáltatótól függ

89%

SOYO SY-K7V Dragon+

http://www.soyo.com

PRO
- „Full Extra"
- stabil
- AGP PRO

KONTRA
- relatív magas ár

Elbatex-Hun Kft.
329-0872
Ára: 36 900 Ft+Áfa

92%

GlacialTech – Igloo 2400

http://www.glacialtech.hu

PRO
- nagyon jó teljesítmény
- kis súly
- dögös design ☺

KONTRA
- problémás (le)szerelés

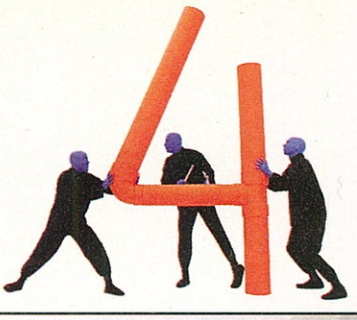
Senerit Kft.
208 2755
Ára: 4 550 Ft+Áfa

91%

GameStar

A PENTIUM 4 DINASZTIA LEGÚJABB TAGJAI

COSA NOSTRA

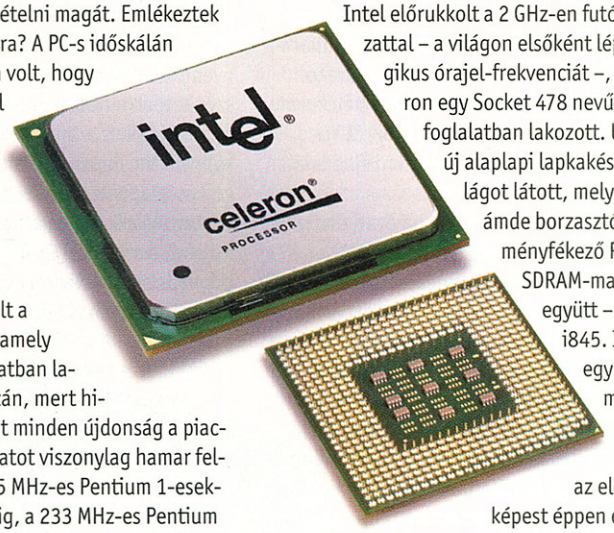


Cosa Nostra, azaz „a mi családunk". Pontosabban nem is annyira a miénk, inkább az Intelé. Viszont ha az a bizonyos hazai gyártású négykerekű lehet a „mi autónk", akkor ez a kis csúsztatás belefér. Szóval, a dinasztia bővül. Új Pentium 4-mutáns, új Celeron, hozzá új lapkakészletek; ezekkel a tagokkal bővült a család. Mi már személyesen is megismerkedtünk velük, így most rajtatok a sor, hogy megbarátkozzatok a témával!

Egyre inkább úgy tűnik, hogy az Intel esetében a történelem hajlamos megismételni magát. Emlékeztek még a Pentium életciklusára? A PC-s időskálán mindez olyan pokoli régen volt, hogy talán emlékezetből már fel sem tudom idézni pontosan a Pentium „1" törzsfejlődését! Kezdetben ugye volt a 60 meg a 66 MHz-es órajelű változat – nem, nem külső órajelről van szó, ennyi volt a CPU üzemi frekvenciája –, amely döbbenetes méretű foglalatban lakott. Nem is terjedt el igazán, mert hihetetlenül drága volt, mint minden újdonság a piacra dobás után. Ezt a foglalatot viszonylag hamar felváltotta a Socket 7, és a 75 MHz-es Pentium 1-esektől egészen a csúcsmodellig, a 233 MHz-es Pentium MMX-ig meg is maradt. Közben külön üzemfeszültséget kapott a processzormag és az I/O, belekerült az előbb már említett MMX névre keresztelt kibővített utasításkészlet, többször is változott külső órajele, általa vált egyeduralkodóvá az EDO RAM. Így leírva nem is tűnik kevésnek a változás. Viszont mindehhez több év kellett, hiszen szépen-lassan, apránként vezette be a gyártó az új szolgáltatásokat. Ugorjunk most az időben a múltból a mába!

Kis lépésekben

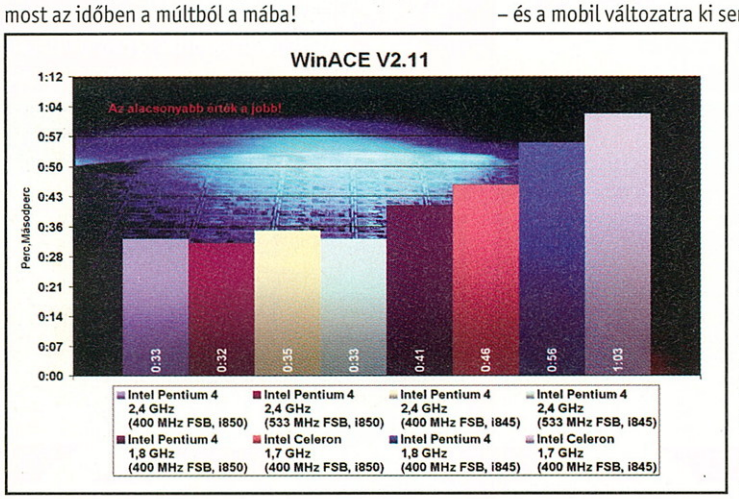
A Pentium 4 a bejelentésekor a Socket 423 nevű, meglehetősen méretes tokban lakott, a külső órajele 400 MHz volt, és csak a méregdrága Rambus RDRAM-mal állt szóba. A drága RAM fékezte is az elterjedését, mert az Intel jó darabig nem készített hozzá olcsóbb RAM-ot kiszolgáló lapkakészletet. (Nem így a VIA. Elkészítették a P4X266-ot, amelynek már az „a" változata minden szempontból kitűnő lett. Ja, és mintegy mellékesen, azóta is pereskednek az Intellel miatta.) Telt-múlt az idő, és tavaly nyár végén az Intel előrukkolt a 2 GHz-en futó P4-változattal – a világon elsőként lépve át a mágikus órajel-frekvenciát –, mely immáron egy Socket 478 nevű aprócska foglalatban lakozott. Ugyanekkor új alaplapi lapkakészlet is napvilágot látott, mely az olcsó, ámde borzasztóan teljesítményfékező PC133-as SDRAM-mal működik együtt – ez lett az i845. Ismét eltelt egy kicsi idő, és megjelent a Pentium 4-nek egy, az elődeihez képest éppen dupla akkora méretű másodszintű gyorsítótárat tartalmazó változata, immáron 2,4 GHz-en. Az i845-ből piacra került a 200, illetve 266 MHz sebességű DDR RAM-ot támogató i845D változat, ezzel jó árteljesítmény viszonyú alaplapi megoldást kínálva a Pentium 4-es processzorokhoz, immáron magától az Inteltől is.



Bár még el sem jutottunk a mához a történetben – és a mobil változatra ki sem tértünk –, máris szembetűnő a párhuzam az „ős Penya" törzsfejlődésével, illetve akik emlékeznek még a Pentium II-Celeron-Pentium III trió életútjára, azok számára ezzel a hárommal talán még világosabban jellemezhetjük a változásokat. Tehát mint ahogy az a fentiekből kiderült, kell lennie egy még frissebb újításnak is: a Pentium 4 új külső órajel-frekvenciát kapott, nevezetesen 533 MHz-et. A megemelt FSB-jű modellek 2,4 GHz-es órajeltől lesznek kaphatóak. Ugyanekkor piacra került az első Pentium 4-es alapokra épülő és természetesen a P4-es processzorokat befogadó alaplapokba illeszkedő Celeron CPU is! Ez utóbbinak az órajele 1,7 GHz-től indul. Ugyanaz a Willamette mag dolgozik benne, mint az első Pentium 4-ekben, a külső órajele is éppúgy 400 MHz, mint azoknak, csak éppen a másodszintű gyorsítótár hiányzik belőle teljes egészében. Tulajdonképpen kicsit már zavaró, hogy a Celeronok esetében az Intel nem jelzi a márkanévben azt, hogy melyik generációhoz tartoznak. Így azt, hogy melyik foglalatba illeszkedik, mely platformhoz passzol az adott CPU, csak az órajel adatból tudjuk kisütni. Ember legyen a talpán, aki ezeket képes fejben tartani. (Ha már a Celeronnál tartunk: az 1,7 gigahertzessel egy időben megjelent az 1,4 GHz-es változat is, ami még a Socket 370-be passzol, és természetesen Tualatin magra épül. Érdekes, hogy a kettő közül az alacsonyabb órajelű a drágább.)

Gombhoz a kabát

Az új Pentium 4-hez – a megemelt külső órajel miatt – új alaplapi lapkakészleteket is kibocsátott az Intel. Az i850E a világon semmi újdonságot sem tartalmaz elődjéhez képest, természetesen az 533 MHz-es FSB támogatásán kívül. Azt, hogy éppúgy csak a PC800-as RDRAM-ot támogatja, még megértenénk, hiszen az ajtóban toporgó PC1066 RDRAM még messze van a kiforrott szabvány állapotától. Viszont amit „kisöcscsei" – lásd később – minden további nélkül tudnak,



A VIA sem adja alább

Az E jelre végződő jelölésű Intel alaplapokra válaszként a VIA is kihozta a P4X266E chipsetet, ami csupán annyival tud többet, mint elődje, hogy támogatja a CPU megnövelt külső órajelét. De ne feledkezzünk meg a P4X333-ról sem, amely az első 333 MHz-es DDR RAM-ot támogató megoldás P4-hez, és már „alapból" támogatja az 533 MHz-es FSB-t. Ennek a „párja" a G jelű i845-ös lapkakészlet.

Magok és órajelek Celeronéknál

266–533 MHz	Klamath
533–1100 MHz	Coppermine
1200–1400 MHz	Tualatin
1700 MHz–től	Willamette

Tesztgép

A teszthez egy Intel iD850MW alaplapot használtunk, 512 MB PC800 RDRAM társaságában, illetve egy ASUS P4B266 lapot, 1 gigabájt, CAS2-es DDR RAM-mal. Operációs rendszerünk Windows XP volt.

TESZTGÉP: SENORG® ENTERPRISE PC

A jelenlegi P4-es lapkakészletek

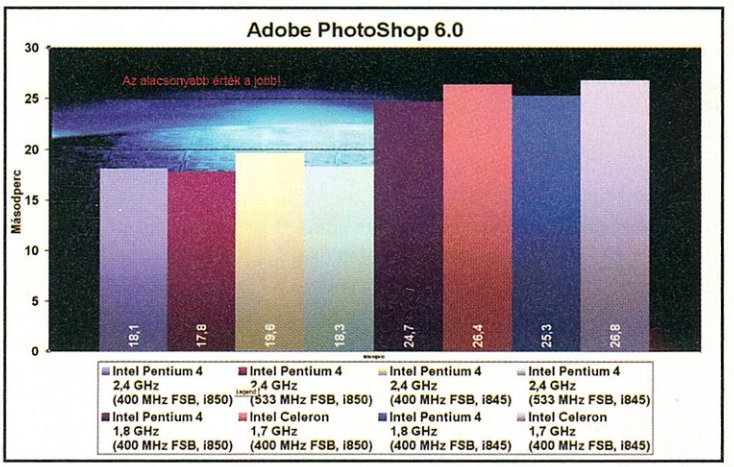
	Intel 850	Intel 850E	Intel 850E	Intel 845	Intel 845D	Intel 845E	Intel 845G	Intel 845 GL
FSB	400 MHz	400/533 MHz	400/533 MHz	400 MHz	400 MHz	400/533 MHz	400/533 MHz	400 MHz
Memória órajel	400 MHz RDRAM	400/533 MHz RDRAM	400/533 MHz RDRAM	100/133 MHz SDRAM	200/266 MHz DDR SDRAM	SD és DDR SDRAM	SD és DDR SDRAM (333 MHz is!)	SD és DDR SDRAM (333 MHz is!)
USB 2.0	nem	nem	nem	nem	nem	igen	igen	igen
ATA133	nem	nem	nem	nem	nem	nem	nem	nem
Integrált grafika	nem	nem	nem	nem	nem	nem	igen	igen

azaz a 2.0-s USB támogatása, valamiért kimaradt. Ez pedig csak az egyik bökkenő. A másik az, hogy az i850-re épülő alaplapok 90 százalékában bizonyosan működn(én)ek a magasabb külső órajelű P4-esek is, és mivel ezt a felhasználók is tudják, a magasabb FSB hivatalos támogatása édeskevés ahhoz, hogy el is lehessen adni az i850E-t. Annak, amelyek kicsit mélyebben járatos hardverkérdésekben, nem mondunk újdonságot azzal, hogy az olyan szolgáltatások, mint például a 2.0-s USB támogatása, tisztán az alaplapi chipset egyik felének, a South Bridge-nek a kérdése. Éppen ezért azok az alaplapgyártók, akik azért, hogy vonzóvá tegyék az i850E-re épülő termékeiket, és valamilyen kézzelfogható pluszszolgáltatást is szeretnének kínálni, vagy egy külső USB 2.0-s vezérlőt integrálnak a lapjaikra, vagy nem az ICH2 névre hallgató South Bridge-et építik rá – ami hivatalosan a készlet tartozéka –, hanem a „kisöccsök" ICH4-ét. Apropó „kisöcsik"! Ezzel a becenévvel a 200-as, illetve 266-os DDR RAM-ot támogató i845 új változatait illettük.

Az i845E – mint az sejthető – támogatja a megemelt külső CPU-órajelet, illetve az ICH4 révén a 2.0-s USB szabványt, nem támogatja viszont a DDR333-at. Érdemes azon elmerengeni, hogy a legtöbb i845D-re épülő alaplapot a gyártók ellátták valamilyen 2.0-ás USB vezérlővel, no meg... itt is 90 százalékos a valószínűsége annak, hogy az i845D-kben minden további nélkül működni fognak az 533 MHz-es FSB-jű P4-ek. Hogy miért is mondjuk ezt? Nos, az i845 bevezetésekor az Intel ezt csak PC133-as SDRAM-hoz szánta. Aztán piacra került az i854D, DDR-támogatással. Legalábbis a hivatalos változat szerint. Kukkantsatok csak fel az Intel honlapjára! A termékek listában már nem szerepel az i845D, hanem nemes egyszerűséggel az i845-öt jelzik PC133 SDRAM- és DDR200-, illetve DDR266-kompatibilisnek. Érdekes, nem? Csak nekünk van az a gyanúnk, hogy a három lapka – i845, i845D, i845E – tulajdonképpen egy és ugyanaz? Más lenne a véleményünk, ha mondjuk felkészítették volna 333 MHz-es DDR-RAM-ok kezelésére, de hát ez nem így történt...

Persze nem kell félteni a gyártót, a megoldást egy menetben szolgáltatja a problémára: az i845G az 533-as FSB mellett kezeli a DDR333-as modulokat, azonban (vagy talán sőt – ki hogy fogja fel) tartalmaz a négyszeres AGP sín mellett integrált grafikus vezérlőt is! Ennek teljesítményét alant bővebben taglaljuk, az mindenesetre tény, hogy az igazi újításnak felfogható G jelű 845-ös chipsetre épülő alaplapokat megdrágítja majd ez a húzás. Legutoljára marad az i845GL, mely teljes egészében integrált, grafikus vezérlőt tartalmaz, de AGP bővítő sínt már nem, és csak a 400 MHz-es külső órajelet támogatja (valószínűleg kifejezetten a Celeronokhoz szánják, amik ugye megmaradnak a 400-as FSB-nél). A G és a GL kapható lesz majd DDR RAM-ot és PC133-as SDRAM-ot fogadó kivitelben is. Az már más kérdés, hogy a PC133-as memória mennyire rontja le a P4 teljesítményét, de erről már bővebben is írtunk régebben.

Az i845G és GL grafikus vezérlője az Extreme Graphics névre hallgat, bár túlzottan sok extrém nincs benne. Mint minden integrált grafikus lapkának, ennek is az irodai felhasználók a célcsoportja, és ebben nincs is semmi kivetnivaló. Éppen ezért nincs geometriai motorja, és a DirectX 8.0 által megkívánt programozható pixel- és vertexárnyalókat sem támogatja. Csupán egyetlen pixelfutószalagja van, de támogat jó néhány sávszélesség-takarékos eljárást.

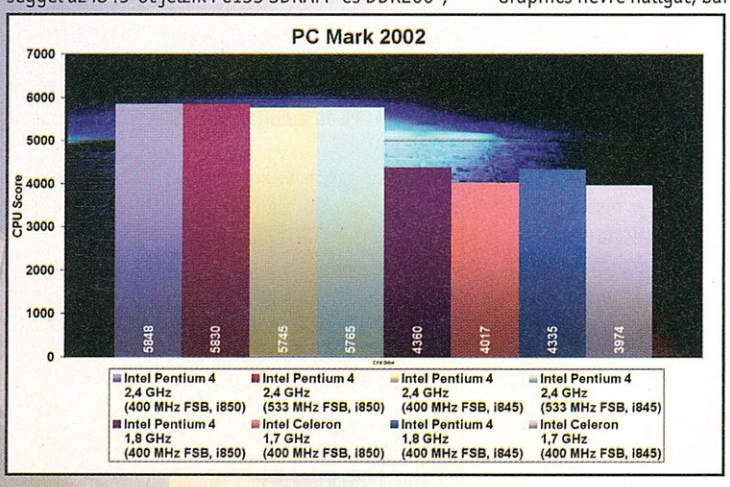


Ha párhuzamot kell vonni, akkor a 3D-s képességeit tekintve körülbelül a GeForce2 MX200-zal veheti fel a versenyt. Éppen ezért balgaság lenne 3D-s teljesítményt vizsgálni a kapcsán, vagy azon keseregni, hogy a legújabb játékok hogyan futnak rajta. Irodai PC-nek, illetve olyan otthoni PC-nek szánták, amelyen nem akarnak játszani – márpedig annak kitűnő. Lehet rajta DVD-t nézni és egyszerűbb 3D-s alkalmazások is elindulnak rajta. Játékra ezért mindenképp a sima „G" jelű változatot ajánljuk, amelybe tetszés szerint helyezhetünk 3D-s kártyát, az integrált vezérlőtől függetlenül (igaz, picit bizonyosan drágább lesz az „E" jelűnél, de DDR333-képessége hosszú távon mindenképp szimpatikusabbá teszi).

Stopperóra és pénztárca

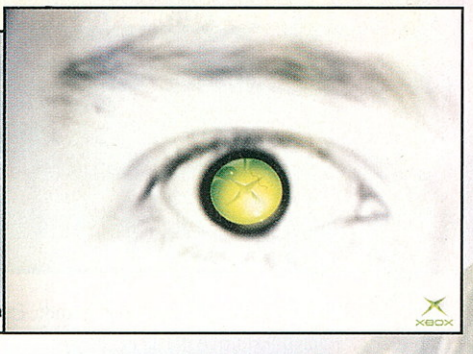
Persze hogy nem álltuk meg, és összemértük a processzorok erejét az elődjeikkel, illetve a legközelebbi ellenlábasaikkal! Amint látszik, a Pentium 4 esetében megemelt külső órajel jótékonyan érezteti hatását. A SiSoft Sandra és a MadOnion PC Markjának értékeinél sokkal többet mondanak a PhotoShop és a WinACE másodpercei. Ez utóbbi kettőnél ugyanazon a 21 megabájtos TIFF fájlon végeztük el ugyanazt a sok számítást igénylő torzítási műveletet, illetve normál tömörítéssel készítettünk egy ACE archívumot. A Celeron pedig... Nos, ha szabad ilyet leírni valamiről, akkor: túl jó! Ugyanaz a helyzet áll elő, mint anno a Celeron és a Pentium III esetében. Annyira gyors a Celeron, hogy „nem látszik" a Pentium 4 előnye. Nincs a *táblázatban*, de az 1,7 gigahertzes Celeron legyorsulja az 1,6 GHz-es teljes értékű P4-et! Az árak ismerete nélkül nehéz ítéletet mondani, de valószínű, hogy az 1,8 GHz-es P4 picurka előnye sem éri majd meg, hogy mélyebben a pénztárcánkba nyúlkáljunk miatta. Játékra ár-teljesítmény arányából fakadóan százszázalékosan ajánlani tudjuk az új P4-alapú Celeronokat!

Sam. Joe



PC-K VS. KONZOLOK

EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ?



A cím talán kissé félrevezető lehet számotokra, hiszen valami nagy feszültséget, drámai szembenállást sugall. Sőt manapság, ha a fenti szókapcsolat szóba kerül egy beszélgetés során, nagyon sok ún. „PC-st" dühödt indulatok kerítik a hatalmukba (aminek általában sem a való életben, sem az Interneten nem átall hangot adni), a konzolok játékpiaci előrenyomulása miatt. Pedig ha jobban a dolgok mögé nézünk, rájöhetünk, hogy csak a teljesen normális piaci folyamatok zajlanak éppen, amelyeknek néhány éve muszáj volt elkezdődniük, és néhány év múlva ugyanúgy be is fognak fejeződni – és nem a PC-s játék néhány önjelölt próféta által jósolt halálával.

Mi, akik féltve őrizzük, gondozzuk, fejlesztgetjük szeretett PC-nket, persze csak a csónak egyik felében evezünk (tény, hogy egyre kisebb helyen), és általában nem nagyon látunk rá a szemközti részre, az egész csónak irányát és terjedelmét pedig még kevésbé érzékeljük a saját szemszögünkből. Ez az oka annak, hogy a PC-sek egy részén teljes mértékben elhatalmasodott a pánikhangulat, mondván „az összes fejlesztő áttér konzolra, jó játékok már nem is jelennek meg PC-n", és ez az oka annak is, hogy jelen cikkünk segítségével megpróbálunk feloldani néhány félreértést, kicsit jobban megismerkedni a „nagy ellenfél" világával, megvizsgáljuk közelebbről a „brutális" teljesítményű dobozokat, és végül rávilágítunk, hogy milyen hatással lehetnek valójában a PC-s játékpiac alakulására.

Konzolstílus

Mielőtt azonban bárminemű mélyebb elméleti fejtegetésekbe lovallnánk bele magunkat, mindenképp érdemes tisztázni, hogy mi is valójában a konzol. Hardverszinten a PC-től leginkább az különbözteti meg, hogy az ezt felépítő alkatrészeket csak és kizárólag egy különleges vezérlőelv alapján tervezik meg és rakják össze: ez pedig a játékteljesítmény. Egy konzol ugyanúgy rendelkezik processzorral, memóriával, grafikus chippel, mint egy PC, de mentes mindenféle sallangtól, bővítőkártyáktól és egyebektől – egyetlen feladata, hogy játékokat futtasson le minél lélegzetelállítóbban, minél élvezetesebben. Ennek a célnak koncepcióját tekintve is teljesen más felépítés a megfelelő, mint a PC-knél: a konzolok állandó, a végletekig a játékra optimalizált hardverrel rendelkeznek, amit nem változtathatunk a kedvünk szerint, mint a PC-k esetében: ahogy legyártották őket, tulajdonosaik abban a formában fogják használni egészen addig, amíg ki nem dobják, vagy le nem cserélik őket egy modernebbre. A „buherálhatóság" hiánya azonban nem olyan eget rengető hátrány, mint az egy vérbeli PC-s számára első hallásra tűnik, a konzolhoz ugyanis – mint ahogy eltérő felépítés és használati célok – a PC-stől teljesen különböző használati érték és „életforma" tartozik.

Ezeket a dobozokat ugyanis – érthető okokból – játszani veszik meg az emberek. Beállítják a tv mellé, hogy amikor hazaérkeznek a munkából vagy a suliból, egy mozdulattal bedobhassák kedvenc játékukat, és végigterülve a díványon kikapcsolódhassanak egy-két órára (ez az oka annak, hogy a konzoljátékok stílusukat tekintve nagyon egységesek, és jól behatárolhatóak, s csak nagyon kevés közöttük az olyan „nem arcade" jellegű game, mint amilyeneket a PC-ken megszoktunk – ahol erőteljes, már-már munkaszámba menő szellemi erőkifejtést kell végezni). Ezzel a „stílussal" összeegyeztethetetlen a szerelgetés, a fejlesztgetés, sőt valójában nincs is szükség erre: a játékok egy adott hardverre íródnak, a fejlesztők pontosan tudják, hogy az mire képes, és mire nem, így szinte elképzelhetetlen az, hogy úgy írjanak meg egy játékot, hogy az ne fusson normálisan a vason.

Mindennek tetejébe – ha a vásárló magától nem jönne rá – még a gyártók is pont ezt az életérzést sugallják: vedd meg, vidd haza, (hagyd az installálgatást a PC-sekre ☺), tedd a videód mellé, és legyen a játék pont ugyanolyan mindennapi része az életednek, mint az otthoni filmnézés vagy zenehallgatás! Eme törekvések sikerét mi sem bizonyítja jobban annál, hogy az USA-ban és Japánban a videotékák mintájára már jó ideje működnek játékkölcsönző üzletek is! A mechanizmus ugyanaz: ha kedvet kapsz egy játékhoz (filmhez), kikölcsönzöd egy hétre, hazaviszed, bedobod a konzolodba (videódba), elvagy vele egy hétig, majd visszaviszed, és kikölcsönzöl egy másikat. Egyes játékok több millió dolláros forgalmakat képesek produkálni csak a játékkölcsönző üzleteken keresztül! Ehhez persze egy bizonyos szintű fogyasztói kultúra is szükségeltetik, hiszen gondoljatok csak bele, itthon mi történne egy hasonló helyzetben: a nyitást követő órában már minden jó stuff meglenne az összes szomszéd Pistikének – kalóz másolatban...

Honnan ez a bődületes erő?

A következőkben pedig ismerkedjünk meg kicsit közelebbről a különböző konzolok felépítésével – járjunk utána, hogy az alig néhány száz MHz-en ketyegő processzorral és néhány tíz MB RAM-mal rendelkező masinák hogyan képesek olyan látványvilág megteremtésére, amelynek láttán még egy 2,5 GHz-es, GeF4-es PC-tulajdonos is csendben összehúzza magát.

A második generációs konzolok legöregebbike a Sony PS2, így vele kezdjük a sort. Akárcsak két vetélytársának (MS Xbox és Nintendo GameCube), PC-s szemmel nézve az ő központi processzora is mosolyogtatóan alacsony frekvencián üzemel: a Toshiba által fejlesztett, Emotion Engine (EE) névre keresztelt CPU mindössze 300 MHz-es. Ha azonban egy 2 GHz-es P4-es a hamburgerhús, akkor az EE a Big Mac. A processzor két (!) ALU és egy FPU részt foglal magában, rendelkezik L1 cache-sel és saját SIMD utasításkészlettel, ráadásul ezeken felül még két (!)

128 bites lebegőpontos társprocesszor is segíti munkáját. Ezek tükrében már nem meglepő, hogy puszta számítási teljesítmény tekintetében az EE csuklóból felveszi a versenyt bármilyen PC-s processzorral. A processzor memóriaéhségét 32 MB, 400 MHz-es Rambus RAM elégíti ki (egy jobb PC-s videokártyán négyszer ennyi van), ami 3,2 GB/s sávszélességgel kapcsolódik a CPU-hoz. Processzorról és memóriáról már volt szó, egyedül a „videokártya" szerepét betöltő grafikus processzorra nem foglalkoztunk még. A 147 MHz-es chip sem most jött le a falvédőről, természetesen sokkal több mindenre képes, mint azt frekvenciája alapján elsőre gondolnánk. Ebben nagyon nagy szerepe van annak a 4 MB beágyazott memóriának, amelyet a processzor saját részeként, 48 GB/s (!) sávszélességgel tud elérni. Ilyen hardveres háttérrel a PS2-esek hihetetlen potenciális képességekkel rendelkeznek: ideális körülmények között 66 millió poligont számolhatnak ki másodpercenként! Ezek a bizonyos ideális körülmények azonban sajnos csak ritkán fordulnak elő, van ugyanis néhány buktató a PS2-esek felépítésében, melyek gátat szabnak a féktelen vizuális orgiának. Ezek közül az első és legfontosabb, hogy a grafikus processzor és a CPU között „csak" egy 1,2 GB/s sávszélességű sín húzódik, amely elég rendesen visszafoghatja a rendszer teljesítményét, ha a programok túl nagy méretű adatcsomagokat szeretnének mozgatni a két egység között. A grafikus lapka továbbá nem támogat alapból semmilyen textúratömörítési eljárást (pedig ez enyhíthetné a szűkös sín-sávszélességből adódó problémákat), és mindennek tetejébe még az is nehezíti a játékfejlesztők dolgát, hogy a rendszer – bonyolult felépítéséből adódóan – rendkívül nehezen programozható. A haptákban, gyorsan megírt PS2-es játékok ezért gyakran rendelkeznek szegényes, ismétlődő textúrákkal, ám a hozzáértő kezek – ha jut elég idejük rá – bődületes teljesítményt és elképesztő lehetőségeket tarthatnak kordában, illetve aknázhatnak ki a PS2-es platformon!

A Sony konzoljának legnagyobb piaci ellenfele a majd másfél évvel később, 2001 végén útjára indított, Microsoft-féle Xbox. Ennek hardverhátterét sokan – abszolút tévesen – egy dobozba zárt PC-vel azonosítják, amihez az szolgáltatja az alapot, hogy az Xbox PC-s hardvergyártók (Intel, nVIDIA) átalakított alkatrészeit tartalmazza, azonban ezek közül – a merevlemezt leszámítva – egyik sem egyezik meg teljes mértékben az eredetivel!

Az Intel által szállított processzor (neve itt XCPU) például egy 733 MHz-es PIII-ból eredeztethető, amelynek ugyan megkasztrálták az L2 cache-ét 128 KB-ra, ám egyéb átalakításoknak köszönhetően a sebessége alapján mégsem titulálhatjuk egyszerű „Celeronnak" a kicsikét (még megsértődne ☺). A 233 MHz-en ketyegő grafikus processzort (XGPU) az nVIDIA gyártja, származását tekintve egy GeF3-as, valamint az NForce lapkakészlet integrált grafikus lapkájának keresztezése, illetve továbbfejlesztése (duplázott vertexárnyaló stb.). Ismeri az S3 S3TC textúratömörítési eljárását, és bár nem rendelkezik a PS2-höz hasonló beágyazott memóriával, ideális esetben mégis kiszámol 116 millió poligont másodpercenként. Vannak itt tehát tartalékok mind a PS2-eshez, mind a PC-khez képest, és még nem is beszéltünk a 64 MB-nyi 200 MHz-es DDR rendszermemóriáról, amely a PS2-höz képest pont kétszer akkora, 6,4 GB/s sávszélességgel kapcsolódik a processzorhoz. Összességben elmondhatjuk, hogy ha CPU tekintetében az Xbox nem is veheti fel a versenyt a PS2 irdatlan erejű magjával, grafikus processzora kenterbe veri a konkurens megoldását.

Végül, de nem utolsósorban szót kell ejtenünk a piac harmadik szereplőjéről, a Nintendo GameCube-járól. A konzolt az USA-ban a két „nagytestvér" árának háromnegyedéért „vesztegetik", ami előrevetíti, hogy teljesítmény szempontjából hozzájuk képest nem szabad csodákat várnunk tőle. Persze ettől még nem kell félteni őt sem.

Gekko kódnevű központi processzora az Apple PowerPC-iből lehet ismerős, 485 MHz-es, két ALU és egy FPU egységgel, illetve 64 KB L1 és 256 KB L2 cache-sel rendelkezik, és az IBM szállítja a Nintendónak. A „grafikus processzor" egy speciális része a konzolnak, ugyanis a képi megjelenítés mellett még jó néhány másfajta feladattal is meg kell birkóznia, úgy mint a hangkeltés, a memóriakezelés vagy az input/output eszközök vezérlése (ez a „mindent bele" design is a GameCube kompakt felépítéséből származtatható). A 202 MHz-es GPU-nak van néhány hátránya (nem képes csontvázanimáció gyorsítására, és T&L része sem programozható), ám rendelkezik beágyazott memóriával, amelyet a 24 MB-os rendszermemória 2,6 GB/s-os sávszélességével szemben egy 7,8 GB/s sávszélességű buszon keresztül érhet el. Ez a processzorok szerényebb ké-

pességei ellenére is tekintélyes grafikai tulajdonságokkal ruházza fel a GameCube-ot, a másodpercenkénti poligonkiszámolásban körülbelül a PS2-es teljesítményének felét éri el ideális körülmények között.

Láthatjuk tehát, hogy a konzolok hardveres oldalon sokkal nagyobb teljesítményre képesek, mint azt a puszta számadatokból sejthetnénk. A „csodának" azonban valójában csak az egyik eleme a „megpiszkált", csak és kizárólag a gyors 3D-s grafika megjelenítésére kihegyezett és optimalizált hardver, emellett több más dolog is közrejátszik a konzolok félelmetes teljesítményében. A legfontosabb ezek közül az egységesség: az összes konzol ugyanolyan alkatrészekből épül fel, minden másik társával azonos módon. Nem kell különböző, ősrégi (a rendszert kifejezetten lelassító) szabványokat alkalmazni az összes lehetséges alkatrész kompatibilitása érdekében (lásd 33 MHz-es PCI sín vagy 66 MHz-es AGP). Nem kell a programidő jelentős részét arra áldozni, hogy a játék egy bizonyos programozási felületen keresztül minden szóba jöhető hardverrel együttműködjék. Nincs szükség bonyolult operációs rendszerre, amely hatalmas erőforrásokat foglal le csupán azért, hogy az ezernyi lehetséges alkatrész egy adott kombinációjából álló rendszert egyáltalán működtesse (az Xbox Windows 2000 alapú kernelje például az eredeti 12 MB helyett 28 KB-ban képes tárolni a vezérléshez szükséges információkat!). A programokat egy adott hardverre írhatják a fejlesztők, így a kódban a végletekig kihasználhatják az abban rejlő összes lehetőséget.

Ezek a dolgok így együtt eredményezik azt, hogy a konzolos játékok a szerényebbnek tűnő hardverspecifikációk ellenére is olyan látványt nyújtanak, amellyel alaposan feladják a leckét még a legbrutálisabb PC-knek is.

Konzolpiac

Ezen tények tudatában már egyáltalán nem meglepő, hogy a konzolok félelmetes sikereket érnek el világszerte. Az eladások hosszú évek során „tartják magukat" – annak ellenére, hogy az általánosnak mondható 4-5 éves életciklusukban egyszer sem esnek át hardverfejlesztésen vagy „ráncfelvarráson". Ennek oka pedig nagyon egyszerű: nem éri meg a gyártóknak. Egy konzolt kifejleszteni ugyanis nagyon sok időbe, energiába, és főleg pénzbe kerül. A több éves munka gyümölcsét hatalmas üzemekben kezdik el „sorozatgyártani", évente sok millió darabot készítenek belőlük, és ekkora mennyiségeknél egyszerűen nem kifizetődő bárminemű változtatást eszközölni a hardverben, hiszen az új összeszerelési technológiát, új gyártósorokat, esetleg új üzemek felépítését igényelné, a technológiai fejlesztésbe belefektetett pénzről és energiáról nem is beszélve. Sőt, már csak azért sem hajlanak erre a gyártók, mert – főleg az első időszakokban – még magát az „alapváltozatot" is tetemes veszteségek árán tudják csak legyártani és forgalmazni. (A konzol megjelenésekor ugyanis a benne alkalmazott technológiák annyira innovatívak és újak, hogy előállításuk szükségszerűen drága. Később azonban, az általános technikai fejlődés előrehaladtával ezek a technológiák általánossá, így olcsóbbá is válnak, ami lehetővé teszi, hogy akár nyereségesen is üzemelhessenek a gyártósorok.)

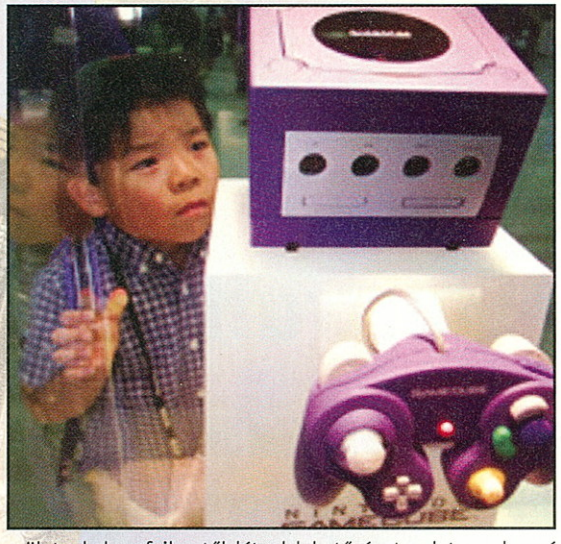
És hogy ezek tükrében miért éri meg mégis a cégeknek (Sony, Microsoft, Nintendo) sok millió dollárt belefektetni a konzoliparba? Az csak az egyik ok, hogy az emberek még 4-5 év múltán is hajlandóak megvenni az akkor már igencsak korosnak mondható, de már nagyon olcsón előállítható masinákat, amin így már a gyártó is kereshet néhány dollárt. A kutya azonban nem itt van elásva, a megoldást a szoftverek környékén kell keresni.

Az egész konzolpiacot ugyanis a játékok mozgatják (ez ismét csak egy nagy eltérés a PC-s piachoz képest, ahol ugyanezt a hardverről lehet elmondani). Akármennyire hihetetlen is, a legnagyobb bevételeket ezekből kaszálják a gyártók. Persze nem úgy, hogy minden megjelenő játékot az anyacég fejleszt ki (PS2-re a Sony, Xboxra a Microsoft, GameCube-ra a Nintendo) – bár ez sem volna egy rossz üzlet – hanem úgy, hogy a gyártó keményen licencdíjakat szab ki minden játékfejlesztőre, amely az ő platformjára szeretne fejleszteni. (Persze ez utóbbi is inkább csak a konzol életciklusának második részében igaz, az elsőben, a konzol felfuttatása idején ennek fordítottja szokott megtörténni: a gyártó fizet azért, hogy a fejlesztők foglalkozzanak a masinával.)

Miért is működik ez a rendszer nagyon jól? Azért, mert a konzolpiacon hihetetlen mennyiségű potenciális felhasználó van, akik meg is vásárolják az adott termékeket, lévén, hogy gépüket – nem úgy, mint a PC-sek – semmi másra nem tudják használni, mint játékra. Jellemző továbbá rájuk (mint ahogy azt fentebb már taglaltuk) az egyszerűség iránti igény: a konzolosok nagy részét nem érdekli a szerelgetés, a buherálás, így nem nagyon bajlódnak a kalózkodással sem (világszinten persze) – megveszik azt a játékot, amellyel játszani szeretnének. Végül pedig nem szabad elfelejtenünk, hogy gépük állandó felépítésének köszönhetően öt éven keresztül nem kell foglalkozniuk hardverfejlesztéssel sem (egyszer fizetik ki a gép vételárát, és itt be is fejeződnek a hardverkiadások), így – profánul hangzik, de – egyszerűen még pénzük is marad a játékvásárlásra. A konzolpiacon mindennaposak a milliós nagyságrendű szoftvereladások, a PC-knél az egymillió már kiugróan jó értéknek számít. Egyedüli kivétel persze a valaha volt legsikeresebb PC-s játék, a The Sims, amelyből az Electronic Arts 7 millió példányt adott el eddig, de ez csak egy nagyon kivételes eset, ráadásul meg sem közelíti az igazi nagy konzolos durranásokat.

Kiélezett küzdelem

Ahhoz tehát, hogy egy konzol sikeres legyen, sok jó játékra van szükség. Ilyenek pedig csak akkor



születnek, ha a fejlesztők látnak lehetőséget a platformban. Ők pedig csak akkor látnak lehetőséget benne, ha az adott platform sok potenciális játékossal bír, akik minél nagyobb mennyiségben megveszik majd a játékukat. Nagy létszámban viszont csak akkor vásárolnak a fogyasztók egy játékgépet, ha sok jó játék kapható hozzá. Ebből az ördögi körből kell kitörnie valahogy egy új piaci szereplőnek...

A Sony a PS2 bevezetésekor hatalmas előnyben volt a többiekhez képest, ugyanis egy egyszerű húzással – ugyanazt az I/O chipet használta, mint az elődPSX-ben – az összes PSX-es játékot játszhatóvá tette PS2-n, így neki nem okozott gondot konzoljának játékokkal történő ellátása. Nem volt közvetlen elődje ugyan a Nintendo GameCube-jának, ám a klasszikus alapokra épülő, főként belső fejlesztésű (tehát a Nintendo által készített), jól bejáratott „nintendós" közönséget megcélzó játékokkal, ha kicsit döcögősen is, de sikerült bevezetni a piacra a terméket. Mindkettőjüknél sokkal nehezebb helyzetben volt a Microsoft az Xbox-szal: teljesen új konstrukció, bejáratott közönség nélkül, ami talán eleve kudarcra lett volna ítélve, ha nincs mögötte két nagyon erős érv. Az egyik az átalakított PC-s architektúra, amely ismerős környezetet, ezáltal a gyors és egyszerű munka lehetőségét kínálta a szoftverfejlesztőknek, a másik pedig a Microsoft óriási eltökéltsége és rengeteg pénze, amellyel még az Xbox megjelenése előtt felvásárolt jó néhány fejlesztőcsapatot (lásd Bungie, a HALO fejlesztője), másokkal pedig egyszerűen csak „megállapodott", hogy játékaikat PC-n kívül csak Xboxra (esetleg kizárólag Xboxra) írják meg (Lionhead, Electronic Arts stb.).

Így végül is szép lassan mind az Xbox, mind a GameCube szekere is megindulhatott, bár a felhasználóbázis kiépítésében másfél évvel előttük járó PS2-es mellett nem volt könnyű (sőt, ma sem az) a két újdonsült vetélytárs élete. A bevezetését követő hat hónapban mintegy 4 millió darab Xboxot adtak el világszerte (ennek nagy részét az Egyesült Államokban; Európában mérsékelten, Japánban viszont minden várakozást alulmúlva szerepel a Microsoft konzolja). GameCube-ból is nagyjából ekkora nagyságrendekkel számolhatunk, és kétéves kora ellenére az Xboxnál említett hat hónapos intervallumban (2002 első felében) a Sony is 4 millió darabot adott el PS2-eséből. A különbség csak az, hogy az ő konzolját azelőtt már 16 millióan megvették, így jelenleg 20 millió eladott darabnál tart a Sony üdvöskéje, amivel abszolút piacvezetőnek számít (11 milliót az USA-ban, 10 milliót Japánban és 9 milliót Európában vásároltak meg belőle). Sokan kérdezhetik, hogy ilyen körülmények között van-e esélye az Xboxnak a valódi kitörésre. A válasz ismét a szoftverekben rejlik (naná, hiszen a konzolpiacról beszélünk): jelenleg Xboxra sokkal könnyebb minőségi játékokat írni, mivel nagyságrendekkel könnyebb rá fejleszteni, mint a bonyolultan programozható PS2-re, és ez bizony meg is látszik a szoftvereladásokon: egy Xbox mellé egyértelműen több játékprogramot vesz a gazdája, mint egy PS2-es tulajdonos a saját gépéhez – ilyen téren tehát jobban áll az Xbox. Ám a verseny még itt sincs lefutva – csak hogy ne legyen olyan egyszerű az életünk – hiszen a PS2-es szoftverek még akár fejlődhetnek is a közeljövőben, ahogy a fejlesztők mindinkább kiismerik a konzol lehetőségeit, és „beleszoknak" a programozásukba...

PC-sedés?

A konzolpiac tehát hatalmas üzlet, szereplőik azonban még nagyobbat kívánnak csinálni belőle. Erre utal az, hogy egyre-másra jelennek meg a különböző bővítőkészletek, amelyekkel gépüket internetes játékra, szörfözésre vagy akár Linux-disztribúciók futtatására is (PS2) használhatják a konzoltulajdonosok – a játékon kívül sok más dologra alkalmassá téve azt, – mintha csak egy PC-ről lenne szó. A PS2-höz és a GameCube-hoz már kapható a kiegészítő merevlemezt és a hálózati csatlakozást biztosító eszközöket tartalmazó csomag, a Microsoft pedig 2002 őszén kívánja ugyanezt piacra dobni (az Xbox esetében persze nincs szükség külön merevlemezre, hiszen – a konzolok közül egyedüliként – rendelkezik beépített HDD-vel).

Sokat lehetne ezen a lépésen elmélkedni, végig lehetne gondolni, hogy mennyire fogják ezek a törekvések átalakítani a játékra kihegyezett konzolokat általános célú otthoni számítógépekké, mennyire befolyásolja majd negatívan a játékteljesítményüket, és pozitívan a használati értéküket, de jelenleg még teljesen felesleges ezeken a kérdéseken rágódni. A felmérések szerint ugyanis Japánban a PS2-felhasználók 54 százalékát hidegen hagyja az internetezés lehetősége, 40 százalékuk még csak nem is tud róla, hogy a bővítőegység már hónapok óta kapható az üzletekben, és a megkérdezetteknek majd 100 százaléka nyilatkozta azt, hogy internetezésre sokkal szívesebben használná PC-jét, mint konzolját. Az ok pedig ismét csak végtelenül egyszerű (le is írtuk már fentebb): az emberek játszani veszik konzoljukat, nem pedig általános használatra.

A PC él, és élni fog!

Amíg pedig a konzolok nem fognak kitörni a „játékra optimalizált célszámítógép" szerepköréből (márpedig jelen állás szerint nem fognak, és ha meg is tennék, akkor már PC-nek fogják hívni őket ☺), addig nem lesznek képesek biztosítani a lehetőségeknek azt a végtelennek tűnő tárházát, amelyet egy PC tud nyújtani tulajdonosának. Ha kedvünk szottyan rá, játszunk, dolgozunk, zenét szerkesztünk, fényképezünk, videót vágunk, csetelünk, vásárolunk a neten, és mindezt pont azért tudjuk megtenni, mert egy nyitott, alakítható rendszerrel van dolgunk, amit éppúgy bővíthetünk egy profi hangkártyával, mint egy videodigitalizálóval vagy egy webkamerával.

És amíg él a PC, addig élni fog a PC-s játék is. Ezzel el is érkeztünk a cikk elején megpendített elmélethez, amely szerint teljesen normális piaci folyamatot jelez csupán a játékfejlesztők „konzolra vándorlásával", nem pedig a PC-s játék kihalását. A magyarázat pedig szintén nagyon egyszerű: a második generációs konzolokkal végleg megszűnt a PC-s játékipar hegemóniája (a folyamat már a PSX-szel megindult), új piaci szegmens nyitotta meg a kapuit, ahol – a PC-s játékpiac jelenlegi állapotával szöges ellentétben – egyelőre még nagyobb a kereslet, mint a kínálat (gondoljunk csak bele, hogy a 20 milliós PS2-es társadalomra összesen (!) 450 db játék jut). Ennek hatására a túltelített PC-s piacról (fel sem lehet mérni, mekkora itt a szoftverkínálat, de nem 450 db játékot jegyzünk, az biztos) a fejlesztők egy része átáramlik a telítetlen konzolpiacra, ám ez a vándorlás csak addig fog tartani, amíg a kereslet-kínálat viszonyok mindkét oldalon ki nem egyenlítődnek. Az pedig, hogy valamelyest (?) kevesebb fejlesztőcsapat fog munkálkodni PC-s platformon az elkövetkező időkben, nem biztos, hogy baj, hiszen a jó játékok eddig sem a hatalmas „mennyiség" okán születtek, hanem sokkal inkább a minőségre való törekvés eredményeképpen.

Boe

Adatok

	Sony Playstation 2	Xbox	Nintendo GameCube
CPU (MHz)	295	733	453
Grafikus processzor (MHz)	147	250	202
Memória (MB)	32	64	24
Memóriasávszélesség (GB/s)	3,2	6,4	2,6
Beágyazott grafikus memória	van	nincs	van
Poligonok másodpercenként	66 millió	116 millió	18-20 millió
Egyidejű textúrák száma	1	4	N/A
Tömörített textúrák	nem támogatott	támogatott (6:1)	támogatott (S3TC - 6:1)
Audiocsatornák	48	256	64
Maximális felbontás	1280x1024	1920x1080	N/A
Adattárolók	4x DVD, 8 MB memóriakártya	5x DVD, 8 GB merevlemez, 8 MB memóriakártya	1,5 GB-os lemez, memóriakártya
I/O	2 kontroller, USB, 1394, PCMCIA	4 kontroller, 10/100-as hálózati csatoló	4 kontroller, 2 soros és 1 párhuz. port
DVD videolejátszás	támogatott	külön extraként támogatott	nem támogatott

A

Gábor Dénes Főiskola

a 2002/2003-as tanévre pótfelvételi jelentkezést hirdet

MŰSZAKI INFORMATIKAI,

GAZDASÁGI INFORMATIKAI
szakjaira költségtérítéses nappali és távoktatási, valamint

MŰSZAKI MENEDZSER
szakának távoktatási tagozatára.

Középfokú végzettséggel, felvételi vizsga nélkül, Budapesten nappali és távoktatási, az ország 35 városában távoktatási tagozaton szerezhet felsőfokú végzettséget.

Képzési kínálatunkkal és a jelentkezési határidővel kapcsolatban bővebb információt az alábbi elérhetőségeken kérhet:

Tel.:203-0283, 203-0304/8900
InfoCenter: 06-30-3030-433
FaxBank: 2-333-666/1166#
E-mail: infokapu@okk.szamalk.hu
Internet: www.gdf.hu

A 2002/05. lapszámunkban szereplő nyereményjátékunk nyertesei:

Majoros Péter (Miskolc),
Kovács Győző (Budapest),
Szegő Gábor (Szeged).

Nyereményük 1-1 db Legacy of Kain dobozos verzió. Nyerteseinket levélben értesítettük.
Gratulálunk!

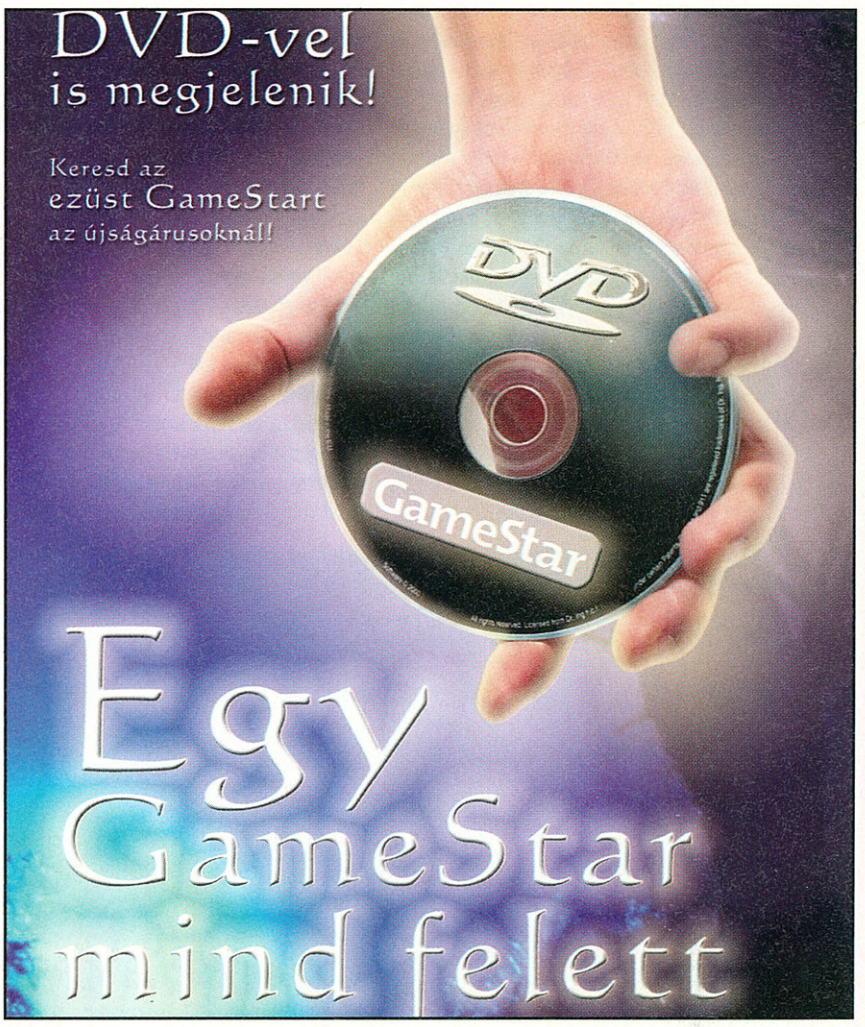
www.gamestar.hu

Counter-Strike
Quake
Starcraft

HPC Internet és Gamestation Intel Pentium 4-es GeForce4-es, 256 MB RAM-mal, 17' Flatron monitoros gépeken.

Első látogatáskor 3 óra ingyen internet- vagy játéklehetőséget biztosítunk.

Címünk: VII. Thököly út 27.
Tel.: 3424-762
(Dózsa György és Thököly út sarok, az étteremben)



HARDVERTESZT-ÖSSZESÍTŐ

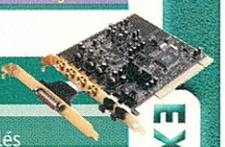
3D-s kártya 50 000 Ft alatt

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Értékelés
Update 1.	ATI Radeon 8500 64 MB DDR + TV	95 %	33 500 Ft	2002. 03.	www.ati.com	nagyon jó ár/teljesítmény viszony
2.	Inno3D GeForce3 Ti 200	89 %	26 200 Ft	2002. 04.	www.inno3d.com	nagyon kedvező ár
Update 3.	Abit Siluro GeForce3 Ti 200	85 %	28 500 Ft	2002. 05.	www.abit.com.tw	egész jó teljesítmény
Update 4.	MSI G4MX460-VT	84 %	31 400 Ft	2002. 04.	www.msi.com.tw	gyors, sok lehetőség
Update 5.	MSI G4MX440-T	83 %	26 900 Ft	2002. 04.	www.msi.com.tw	elfogadható teljesítmény
Ártipp	ATI Radeon 8500 64 MB DDR + TV	95 %	33 500 Ft	2002. 03.	www.ati.com	nagyon jó ár/teljesítmény viszony

3D-s kártya 50 000 Ft fölött

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Értékelés
Update 1.	ASUS V8460 (Ti4600)	95 %	93 500 Ft	2002. 06.	www.asus.com.tw	ma ez a legjobb kártya a piacon
Update 2.	Leadtek Winfast GeF4 Ti A250 Ultra TD (Ti4600)	94 %	99 800 Ft	2002. 06.	www.leadtek.com	egyedi hűtés, jól tuningolható
Update 3.	Chaintech GeForce4 Ti 4600 A-GT61	92 %	89 900 Ft	2002. 06.	www.chaintech.com.tw	egyedi küllem, jó teljesítmény
Update 4.	Inno3D Tornado GeForce4 Ti 4600	90 %	82 300 Ft	2002. 06.	www.inno3d.com	jó ára van
Update 5.	ASUS GeForce4 V8440	90 %	68 500 Ft	2002. 06.	www.asus.com.tw	jók a mérési eredményei
Ártipp	ASUS GeForce 4 V8440	90 %	68 500 Ft	2002. 06.	www.asus.com.tw	jók a mérési eredményei

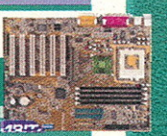
Hangkártya



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
Update 2.	Terratec EWX 24/96	93 %	47 900 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 ez a top
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 %	14 400 Ft	2002. 03.	www.creative.com	játékosoknak kiváló
Ártipp	Terratec 512i digital	86 %	7 900 Ft	2001. 10.	www.terratec.de	digitális kimenet

EXTRA

Socket370-es alaplap



Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Értékelés
1.	Abit ST6R	95 %	22 500 Ft	belső teszt	www.abit.com.tw	jó teljesítmény, sok szolgáltatás
Update 2.	ASUS TUSL2-C	95 %	19 900 Ft	belső teszt	www.asus.com.tw	kiemelkedő teljesítmény
Update 3.	GigaByte GA 60XT	95 %	18 900 Ft	2001. 07.	www.gigabyte.com.tw	nagyon sokat tud, jó minőség
4.	EPoX EP-3PTA	89 %	21 600 Ft	belső teszt	www.epox.com.tw	kiegyensúlyozott, jó teljesítmény
5.	Acorp 6A815EP	89 %	17 900 Ft	2001. 08.	www.acorp.com.tw	jó teljesítmény, jó driver CD
Ártipp	GigaByte GA 60XT	95 %	18 900 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 %	30 900 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 %	35 900 Ft	2002. 05.	www.epox.com.tw	nagyon jó teljesítmény
4.	MSI KT3 Ultra ARU	91 %	33 900 Ft	2002. 05.	www.msi.com.tw	igényes, kényelmes
NEW 5.	GigaByte GA-7VRXP	89 %	29 600 Ft	2002. 02.	www.gigabyte.com.tw	megbízható, funkcionális
Ártipp	Abit KG7	85 %	19 500 Ft	2001. 11.	www.abit.com.tw	olcsó

DVD olvasók

Helyezés	Név	Százalék	Ár (Nettó)	Lapszám	Infó	Értékelés
1.	Pioneer DVD A06s	91 %	14 200 Ft	2002. 02.	www.pioneer.com	abszolút megbízható
Update 2.	ASUS DVD E616	89 %	13 800 Ft	2002. 02.	www.asus.com.tw	megbízható minőség
Update 3.	Toshiba SD-M1612	87 %	15 900 Ft	2002. 02.	www.toshiba.com	„mindenevő"
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

BARKÁCS ROVAT: EPIZÓD IV

Jó szokásunkhoz híven, ismét jelentkezik Barkács rovatunk. E hónapban átvizsgáltuk a nyers CD lemezek tokjain feltüntetett biztonsági előírásokat. Igaz, mi kicsit másképp fogtuk fel a dolgokat, de ki tudja – talán nem vagyunk egyedül ☺. Természetesen ezen eljárásokat is csak otthoni felhasználásra ajánljuk, és ahogy eddig, most sem vállalunk semmilyen felelősséget, az esetleges meghibásodásokért ☺...

Az 1. képen látható piktogram a CD-k megfelelő használati hőmérsékletének fontosságáról tanúskodik. Mi mindkét határértéken kipróbáltuk a működését (a megfelelő segédeszközökkel elérve a feltüntetett hőfokokat – 2. és 3. kép), de sem fagyasztott állapotban, sem a mikróból kivéve nem olvasta drive-unk a kérdéses matériát, úgyhogy ennek ne dőljetek be.

A negyedik képen lévő piktogram arra hívja fel a figyelmet, hogy a CD felületére csak piros színű tollal szabad írni. Kipróbáltuk ezt is, de ezt sem szabad készpénznek venni, mert akármilyen erősen presszionáltuk is a golyóstoll fejét, CD-olvasónkat teljesen hidegen hagyta, hogy mindezt piros tollal hajtottuk végre, akkor sem volt ugyanis képes elolvasni, amit rá írtunk.

Az 5. képen egy más típusú CD borítója látható, amelyen fel vannak sorolva mind azok a kezelési eljárások, amelyekkel meghosszabbíthatjuk lemezeink élettartamát. A piros „x"-szel jelölteket különösen fontos elvégeznünk CD-inken, lehetőség szerint akár napjában többször is!

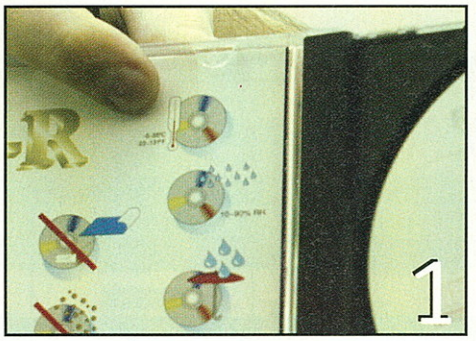
Ennek is vannak azonban veszélyei! A szöggel való karcolás például kifejezetten megrövidítette a lemez élettartamát (6. kép). Kipróbáltuk az „ember általi közvetlen CD-írás" technikáját is, hátha arra vonatkozott a szöges piktogram, ám a körkörös adatbevitel sem járt túl sok sikerrel (7. kép)

A legfelháborítóbb az egészben az, hogy a gyártók mindennek tudatában is vannak, és a piktogrammok között eleve feltüntetik a „sebesült CD ellátásának" metódusát is (8. kép). Mint azt a 9. képen láthatjátok, mi ezeket az instrukciókat is tökéletesen végrehajtottuk, ám a sebtapaszos kezelés hatására SEM javult semmit lemezünk állapota.

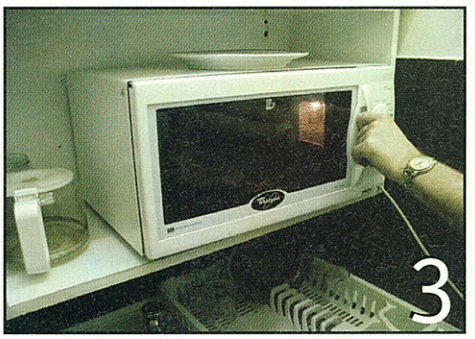
Ezek után nem csodálkoztunk, hogy a 10. képen látható „mutass ujjal a CD-re" ikon alapján végrehajtott szélsebes mozdulatsorok (11. kép) sem voltak semmilyen említésre méltó hatással lemezeink használati értékére!

Ha bárkinek más tapasztalata van az üggyel kapcsolatban, keressen minket!

Boe, MadMarx, Sam. Joe, ZeroCool


1

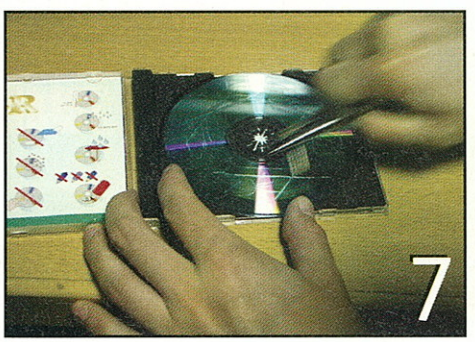
2


3

4

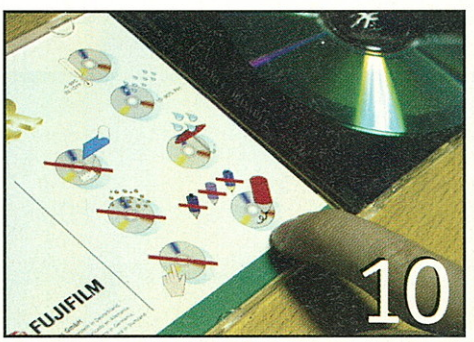
5

6


7

8

9



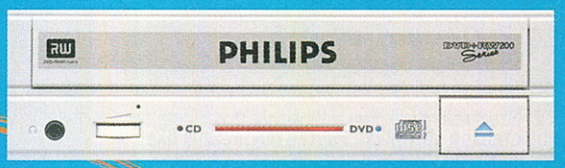
10

11

DVD-író ajándék
hangrendszerrel

Munkaeszköz és házimozi egyben?

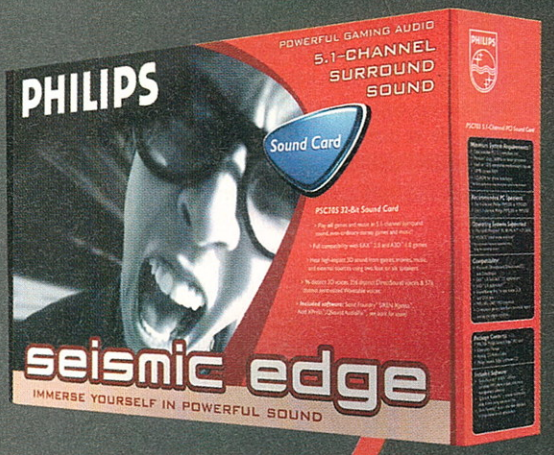
A legnagyobb durranás, a DVD megjelenése óta!
Hogyan lesz egyhangú számítógépéből videostúdió és házimozi egyben?
Vásárolja meg a PHILIPS legújabb DVD-íróját és most ajándékba adunk hozzá egy 5.1-es hangfalat és hangkártyát, mert a PHILIPS hangrendszereivel a digitális surround hangzás már nemcsak a mozik kiváltsága...



DVDRW228K

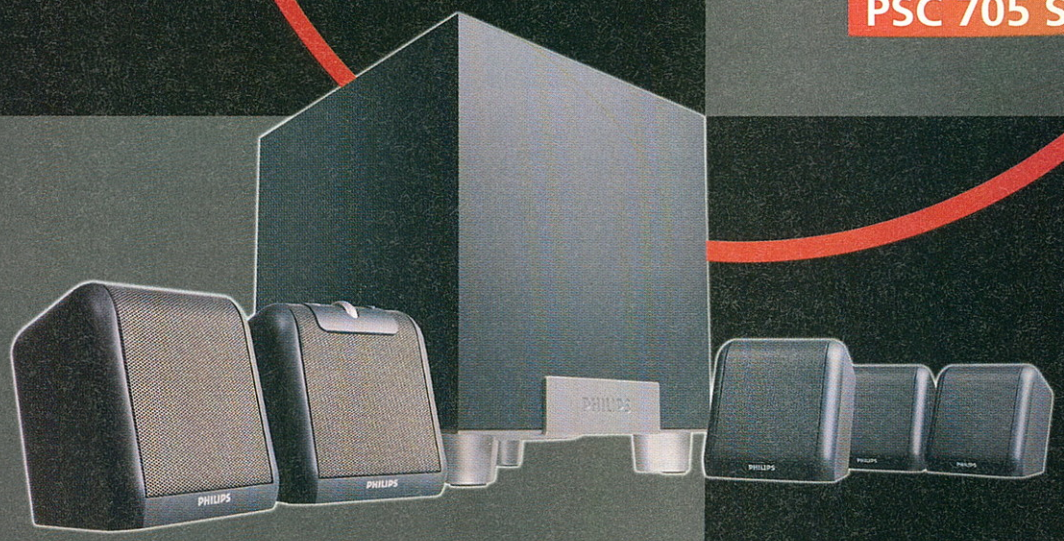
LÁTVÁNY + HANGZÁS + MINŐSÉG =

= **PHILIPS multimédia**



PSC 705 Seismic

Az akció a készlet erejéig tart.
Bővebb információ: www.multimedia.hu/DVD



A2.610

multimedia.hu

PHILIPS

Bevallom őszintén, manapság két téma érdekel nagyon: az egyik a lakásvásárlás (ilyenbe ne kezdjetek, csak a szívás van vele), a másik pedig a hűtés (azt hittétek, a lányok, mi?). Miért a hűtés? Mert ebben a hihetetlen melegben mind a testünket, mind a gépünket hűteni kell, sőt ha lányokkal szeretnénk foglalkozni, akkor előre érdemes lehűteni magunkat, mielőtt újra felforrósodna a vérünk. Szóval a rám nehezedő nagy nyomás hatására ma sok szó esik majd szép lányokról és a hűtésről is.

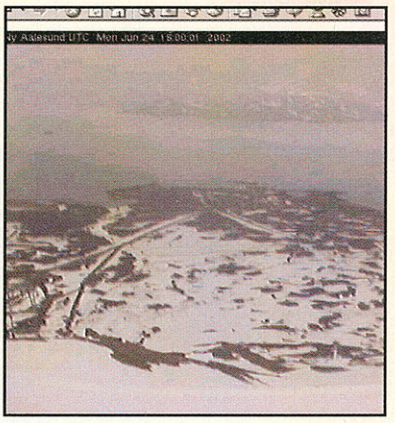
@ A hónap témája I.

Lányok

Kezdjük tehát a lányokkal. Miután megnézzük őket, utána úgyis szükségünk lesz egy kis jeges tusra. Bár eleve érdemes egy fincsi hűs üdítővel nekilátni a http://www.desktopgirls.com/ átböngészésének. Ugyanis nem elég, hogy igencsak szuperdögös lányokat gyűjtöttek itt össze, de mindegyiket olyan okosan helyezték el, hogy akár azonnal be lehet őket vágni számítógépünk hátterébe. S az ismeretlen szépségek mellett több mint 400 világsztár (Natalie Portman, Jaime Pressly, Carmen Electra, Jennifer Lopez, Tara Reid, Shakira és még sokan mások) vár ránk mosolyogva. Mindemellett 320 fotómodell és persze a fürdőruhás képek is várnak ránk. S talán megtaláljuk életünk legjobb wallpaperét (háttérképét), de az biztos, ha csak végignézegetjük a szép lányokat, már fantasztikus élményben lehet részünk. A felbontások 1024x768 és 1280x1024 között változnak; ez jól illeszkedik a modern PC-k világához.

Természetesen a bikinikből sosem elég így nyáron, épp ezért mindenkinek bátran ajánlom a http://www.daily1.com/bikini.html oldalt. Ha eddig nem csorgattuk el az összes nyálunkat a szép lányokat nézegetve, most már tuti menni fog. Az itteni hölgyek elég ismeretlenek, viszont nagyon látványosak (még ha teljességgel amerikainak is tűnik mind). Ezen az oldalon nemcsak képek, hanem képernyővédők és egyéb okosságok is találhatóak. Akinek még ez sem elég, annak javaslom, evezzen hazai vizekre. S teszem ezt az ajánlatomat azért is, mert a magyar tenger (gy.k. Balaton) mellett elütve az időt szép nyara lehet az ember fiának-lányának, s ha csudaszép lányokban gyönyörködne, a tópart ideális helyszín. Aki egyszerre szeretné megnézni a legszebb Balcsi körüli lányokat, az máris kattanjon el a http://www.missbalaton.hu/ oldalra, ahol egyrészt az idei versenyfelhívást találjuk, másrészt az utóbbi három év résztvevőinek listáját és fotóját. Elnézve a magyar lányokat, semmi szégyellnivalónk nincs a világ előtt, sőt! Felmerül bennem egy kérdés: egyikőtöknek sem rokona Gyetván Annamária? Mert ha igen, szeretném elkérni az e-mail címét maximális tisztelettel! Természetesen, aki a két nagy szépségverseny magyar ágára kíváncsi, az megtalálhatja ezeket a http://www.miss-universe.hu és a http://www.missworld.hu címeken. S ha még ennyi sem volt elég, akkor íme még egy adag bikinis kép, köztük ismert szereplőkkel is: http://bikininet.zona.hu. Aki ezeknél jobbat lát a Balcsin, az fotózza le, és küldje el nekem!

Na jó, ennyi elég volt a lányokból (bár a lányokból sosem elég!). Jöjjön a hűtés.



oldalt. Itt ugyanis mindenféle PC-s hűtési módozatokról tájékoztatást kaphatunk, sőt átolvashatjuk a legújabb hűtőkről vagy hűtési rendszerekről szóló teszteket is.

Most akkor térjünk át saját hűtésünkre, mert ugye ez is nagyon fontos. Készítsünk tehát magunknak jégkrémet (ha esetleg hűtőnkben nincsenek nagyobb készletek ebből a nemes táplálékból). Most receptek helyett hadd ajánljak csak egy honlapot: http://www.sendicecream.com/icecreammakf.html. Bár meglehetősen jól kell tudni hozzá angolul, a végeredmény tekintetében megéri szótárazni egy picit. Aki esetleg ragaszkodik a csokis jégkrémekhez, az ide lapozzon villámgyorsan (azon melegiben) http://www.justchocolaterecipes.com/icecream/index.shtml.

Aki pedig rengeteg fagyis oldalt szeretne megnézni (köztük magyarokat), az ide kattanjon: http://fagyi.lap.hu/index.html

Ha ez sem volt elég, akkor lenne még egy ajánlatom. Valahol, a messzi északon, az arktikus nyár hat hónapig tartó nappalt okoz. Ilyenkor érdemes egy-egy webkamerával meglátogatni a környéket. Most én is ajánlanék egy ilyen helyet, ahol a http://www.misu.su.se/~baseline/zeppelin.jpg címen az épp aktuálisan jeges és havas környéket lehet megnézni. Sajnos az antarktiszi webkamerák ilyenkor teljes sötétet mutatnak, az egyik honlapon kedvesen fel is hívták a figyelmemet, hogy majd szeptemberben menjek vissza, akkor kezdődik a sarki hajnal. Na erre kíváncsi leszek (majd ha eszembe jut, persze).

S akinek ennyi nem volt elég a hűtésből, az üljön be a mélyhűtőbe, és maradjon ott, amíg elmúlik a nyár...

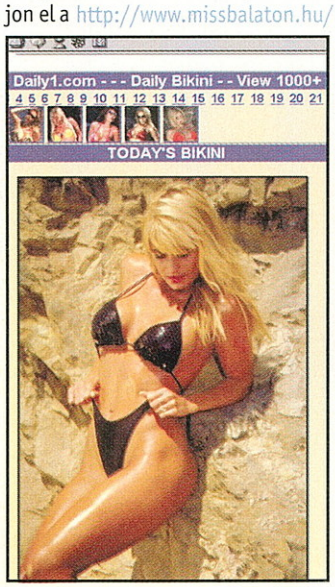
@ A hónap témája II.

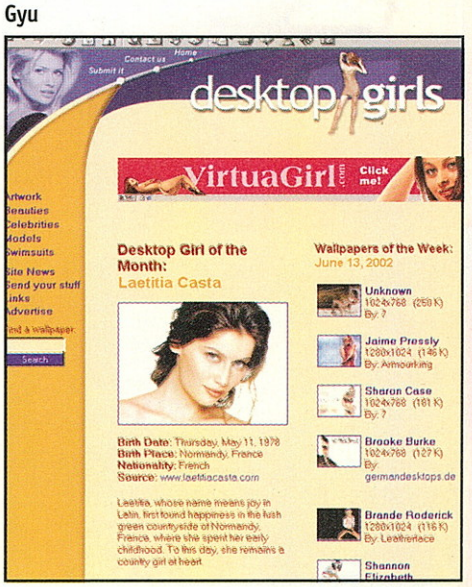
Hűtés

Először is hűtsük gépünket, mert ugye a nyarat a szegény masina is nehezen viseli. Érdemes tehát a legeslegtutibb hűtést biztosítani a gépnek, mert ha megfő, akkor nem lehet tovább nyomulni. Örömmel fedeztem fel a http://www.glacialtech.hu oldalt, amely egy külföldi gyártó magyarországi képviseletéhez tartozik, ennek ellenére elég jó hűtőket kínál. Olyannyira, hogy némelyik akár még a 2,67 GHz-es Athlonig is jó (olyan még úgysincs) – mivel sokan kérdeztétek, mivel hűtsétek Athlonjaitokat, itt a válasz, ezen az oldalon.

Akit esetleg további hűtési módszerek érdekelnek (például a vízzel történő hűtés), annak szívből és melegen ajánlom a http://www.water-cooling.com/

Gyu





A fegyverek szava

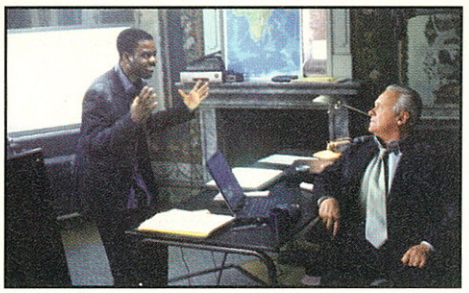
Windtalkers

Érdekes egybeesés: pont a film megtekintését megelőzően olvastam a hírt, hogy apacs és navajo indiánokat tüntetett ki az amerikai kongresszus a második világháborúban nyújtott kódfejtő tevékenységükért. Mivel 2002 van jelenleg, és 1945-ben ért véget a II. vh, kissé furcsának tartottam, hogy ez 57 év után jutott eszükbe. Majd megnéztem ezt a kiváló háborús mozit, amelyben Nicolas Cage hiteles alakítása mellett láthatjuk, milyen hősies erőfeszítéssel dolgoztak ezek az indiánok a japán fronton, hogyan is zajlott a kommunikáció, mennyire kockázatos lett volna, ha akárcsak egy kódfejtőt is foglyul ejtenek. A filmben rengeteg az akció: fantasztikus háborús jelenetek tarkítják, dübörög az adrenalin, és a szereplők is kiválóak. Szóval futás megnézni! Én már csak azt nem értem, miért kellett 57 évet várni az indiánok kitüntetésével. Egyszer talán majd erről is készül egy másik jó film.

Most már elég!

Enough

Jennifer Lopez visszatér! Ez jó hír azoknak, akik szeretik a bájos díván legeltetni szemüket. Azonban kevésbé örvendetes azoknak, akik Oscar-díjas alakítást várnak. Az alaphelyzet egyszerű: a csinos pincérnő belebolondul a segítségére sietőjóképű, lovagias férfiba. Összeházasodnak, gyönyörű házba költöznek, minden szép és jó. De kiderül, a férfinak van valaki más. S elindul a rémálom: a férjről ugyanis kiderül, hogy addig nem adja fel, amíg mindent meg nem szerez magának, így Jennifer Lopeznek menekülnie kell kislányával. Persze a férj – rendőrségi segédlettel – a nyomára bukkan, de Lopez kisasszony rég elveszett apja segít, így a film végére a főhősnő átalakul Lara Crofttá (vagy valami hasonlóvá), és üt az igazság órája. Thriller, bájos főhőssel és érdekes fordulatokkal.



Rossz társaság

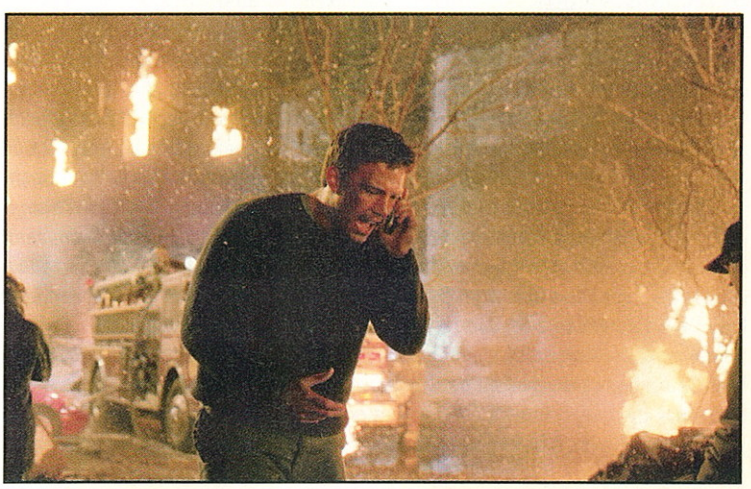
Bad Company

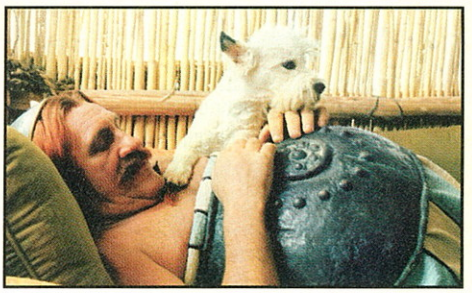
Hát kérem szépen, ez a kémkomédia elég jópofa, hiszen egyrészt Sir Anthony Hopkins ritkán szerepel ilyen, enyhén komolytalan filmben, másrészt az ősi regénytrükköt dobja be: ikerpárok tagjai vajon helyettesíthetik-e egymást? Így jöhet össze egy amolyan James Bond+Koldus és királyfi+Man in Black egyveleg, amely igencsak kellemetes szórakozást nyújt mintegy 117 percen át. A környezet sem ismeretlen, hiszen a közeli szomszédságban, Csehországban játszódik az atombomba-megszerzős buli (úgy látszik, mostanában ez a legfőbb filmtéma, az elmúlt 2-3 hétben legalább három atombombás filmet láttam, de csak ebben az egyben nem robbant fel). Chris Rock jópofán komédiázik, a sztori fordulatos és lendületes, ajánlom mindenkinek, aki szórakoztató kémfilmre vágyik.

Wasabi-Mar, mint a mustár

Wasabi

Luc Besson neve általában sikeres filmet jelent. Jean Reno neve is azt jelenti, hogy most nagy durranás következik. S ha mindehhez hozzátesszük, hogy a kíméletlen felügyelőt kényszerszabadságra küldik, üres a bankszámlája, de hirtelen örököl egy lányt Japánban, sőt egy kisebb vagyont is, majd nemsokára a fél japán maffia a nyomában van, akkor a siker szinte garantált. Mindehhez egy debil exkommandós és néhány idióta japán tinédzser is hozzáadódik. Nos? Mindenki nevet már? Sajnos azonban hiába készítették a filmet a Taxi alkotói, hiába adott egy jópofa sztori, dögös környezettel, valahogy csak kis pukkanás lett a dolog. Nekem legjobban Yumi, a japán leányzó tetszett. Őt szívesen örökbe fogadnám én is ☺.





A Kleopátra-küldetés

Astérix & Obélix: Mission Cleopatre

Talán mindnyájan emlékeztek még az Asterix első részére. Jópofa volt, de végül is mérsékelt sikert aratott. Magam is láttam, és számomra az „enyhe csalódás" kategóriába esett. Ezért igen szkeptikusan ültem le a második rész elé, amely szinte azonnal kellemesen meglepett. Egyrészt azért, mert Monica Bellucci (Kleopátra) hihetetlenül gyönyörű, másrészt azért, mert végre éreztem a képregény hangulatát, a fékevesztett őrületet, a kacagtató túlzásokat és nevettető jeleneteket. Nyugodtan mondhatom: ez az a film, amelyben ki kell kapcsolni minden, a realitásra emlékeztető gondolatot, és felszabadultan kell figyelni a fergeteges komédiázást, a véget nem érő móka-sziporkákat, a képi humor igen jópofa megoldásait. Szívből kacagtam végig ezt a filmet, amely a hónap kellemes meglepetése volt: ajánlom sok szeretettel mindenkinek!

A rettegés arénája

Sum of All Fears

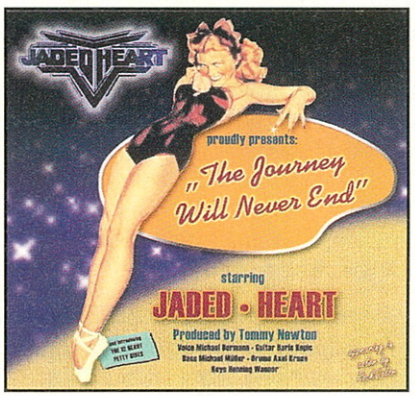
Az előző számunkban írtunk a film játékváltozatáról, amely 79%-ot kapott, magyarán nem tűnt épp a legkiemelkedőbbnek. Nos, igaz ez a filmre is. Szinte előre lehet tudni, a Tom Clancy regényéből készült film miről fog szólni. Egy posztfasiszta szervezet tagjai mindent elpusztító kataklizmába akarják sodorni a világot (van valami halovány elméletük rá, hogy miért), s rá akarják venni az oroszokat és az amcsikat, hogy szépen háborúskodjanak egymással, lőjék ki a másikra a teljes nukleáris arzenált, s akkor milyen jó lesz. Kezdeményezésképpen fel is robbantanak egy bombát valahol Amerikában. A feszültség egyre csak nő (ahogy Tom Clancynél ez lenni szokott), s a paranoia látszik eluralkodni a józanész felett. No persze az emberiség megmenekül a pusztulástól, de akkor is elgondolkodtató, Tom Clancy regényei és filmjei milyen jó ötleteket adhatnak terroristáknak és őrülteknek. Lehet, hogy ezt nem kéne... A film ennek ellenére elég jó, bár kicsit „regény ízű".

Gyu

Jaded Heart

The Journey Will Never End

Ezúttal a rockzene picit szelídebb tájaira evezünk, oda, ahol az utazás sosem ér véget. A Jaded Heart, amelyet csak az „Európa válasza a Bon Jovira" kategóriába soroltak (szerény véleményem szerint még jobb is volt, mint BJ), ezúttal kicsit más irányba megy. Megszólalása, hangzása s főleg a kórusai inkább Def Leppard-osak ezúttal, bár aki agyletépő rockkeménységet vár, az nagyot fog csalódni: nagyon dallamos, hihetetlenül igényes rockzenéről van szó. Olyannyira, hogy egy Backstreet Boys-feldolgozást is hallhatunk (Larger than Life), s menynyivel jobb így, hogy rockzene dübörög mögötte! Én csak azt sajnálom, hogy a rádiók nem játsszák ezt a kiváló feldolgozást (pedig szinte a legrövidebb nóta a lemezen). Az előző JH-albumok tán keményebbek és lendületesebbek voltak, ez viszont jobban kidolgozott és jóval dallamosabb.



Star One

Space Metal

Ismeretlennek tűnik a név? Rögtön nem lesz az. Az Ayreon „főistene", Arjen Anthony Lucassen újabb projektjéről van szó. Miért nem lett Ayreon-album? Azért, mert Arjen eredetileg sem annak szánta. Az Ayreon progresszív stílusa, a sokféle zenei szín, a nagy változatosság után végre egy igazi kemény, gitárközpontú, de mégis progresszív lemezt szeretett volna készíteni. Ezúttal sci-fi témákról, egy-egy dallal ábrázolva Arjen kedvenc filmjeit. A sztáreső ezúttal sem marad el, hiszen olyan zenészek működnek közre, mint Dan Swano (Katatonia), Russell Allen (Symphony-X), Damian Wilson (ex-Threshold), Floor Jansen (After Forever), Robert Soeterboek (Ayreon), Erik Norlander(Ayreon), Jens Johansson (Yngwie Malmsteen, Stratovarius), és Gary Wehrkamp (Shadow Gallery). Úgy érzem, ez a nemzetközi sztárparádé is garantálja, hogy Arjen legújabb lemeze is telitalálat legyen.

The Vines

Highly Evolved

Nemrég láttam egy amerikai filmet, ahol a család félt-ve őrzött szemefénye mindenáron Nirvana-koncertre szeretett volna menni. Aztán a világhírű zenekar olyan gyorsan tűnt el, mint amilyen gyorsan az érdeklődés homlokterébe került: amint elhunyt a frontember, a többiek már nem voltak képesek megújulni. Szerencsére a Nirvana iránti rajongás újonnan feltűnt zenekarokat is arra késztetett, hogy valami hasonlót csináljanak, a mai modern nu-metal áthallásokat átültetve a nirvanás rockzenébe. A The Vines, amely egyenesen Ausztráliából érkezett a CD-lejátszómba, pont ezt az utat követi: Nirvana + nu-metal + egy igen tehetséges, egyénien ordító énekes, Craig Nicholls. Szóval van itt rock, ordítás, lendület, fejrázás, ahogy azt kell. S akik még mindig nem tudják hova tenni ezt az albumot, azoknak ajánlom, hogy hallgassanak előtte Smashing Pumpkinst 1991-ből. Most már megvan?

Sven Väth

Fire

Azt hiszem, aki az elektronikus zenei scene-t valamennyire is kedveli, annak ezt az urat nem kell bemutatni. Világszerte talán ő a legismertebb alakja az ambient house, electronica, trance, club/dance és techno stílusokat is ötvöző zenei világnak. Különös hangulatú tájakra utazik az, aki ezt az albumot választja, hiszen itt nem a magamutogató, profitkereső elektronikus zenéről van szó, hanem valami jóval bonyolultabbról, amely dallamok és ritmusok között transzformálva néha egészen progresszív érzeteket kelt bennem. A kicsit kraftwerkes Mind Games játékossága, a Shock Ralley monoton és torz lendülete, majd a Je t'aime mókás feldolgozása is mind azt jelzi, hogy ezen az albumon sok mindent hallhat az, aki a klubzenei élet megszállottja és Sven nagy rajongója. S a végére jön a lényeg: az alig 19:14 hosszú Heisse Scheibe.

Now That's What I Call Music

Válogatás

Ritkán írok manapság válogatásokról, ezt az albumot azonban már csak a címe miatt is érdemes megemlíteni („Na, ezt hívom én zenének"). Hmm, nekem erről kicsit más a véleményem, de sebaj, ennek ellenére valóban az utóbbi idők legütősebb nótáit szedték össze. Az előadók: Shakira (egyből vele kezdődik, imádom ezt a nőt, sajna, amikor Kolumbiában éltem, nem találkoztunk soha ☹), Kylie Minogue, Anastacia, Alien Ant Farm, Celine Dion, Jennifer Lopez, Pet Shop Boys, Moby, Nelly Furtado, Enrique Iglesias és még sokan mások. Ez már megint egy olyan válogatás, amelyet bármelyik bulira el lehet vinni, és jól be lehet lökni a CD játszóba. Ez a zene még a klub-scene imádoit is érinti felülről, s tán a rockzenerajongókat is alulról: magyarán jó ez mindenkinek, csak bírjatok rá bulizni, mert hát itt a nyár, és helyettem is buliznotok kell!

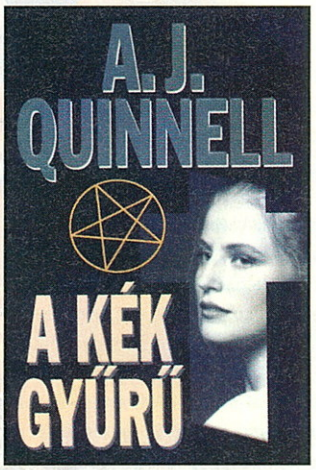
Pet Shop Boys

Release

No kéremszépen, a fiúk az állatkereskedésből, akik már az ősidőkben is az elektro-pop legnagyobbjai voltak, most, hogy az elektronikus zenék sosem látott előretörésének vagyunk a tanúi, újra eséllyel indulnak, hogy meghódítsák a slágerlistákat. A kissé túl slágeres I Get Along után a picit Beatles-szerű dalok nagyszerűen feldobják az albumot. S bármennyire vegyes is a hangulat (a Londonnak speciel nagyon érdekes a zenei viláa), mégis ami igazán ütős, az az Eminemnek odamondogató „The Night I Fell In Love". Ebben a dalban ugyanis visszabeszélnek a rapsztárnak, hiszen akit provokálnak (Eminem híres homofóbiájáról), az vissza is adhatja. Összefoglalva: ne várjuk a nagy klasszikus Pet Shop Boys-korszak visszatértét, hanem inkább egy érdekes, slágeres, dallamos új poplemez megszületését ünnepeljük, és örüljünk, hogy ez a stílus még létezik.

Gyu

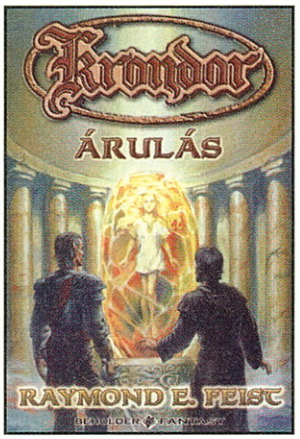
író A. J. Quinnell
cím A Kék Gyűrű
kiadó I.P.C. Könyvek Kft. 2002



Kábítószer, prostitúció, némi felszínes sátánizmus, szervezett alvilág és visszavonult zsoldosok. Ezekből az elemekből A. J. Quinnell már megint hihetetlenül jó regényt hozott össze, amely egyszerre hihető, izgalmas, lazán játszik az olvasó érzelmeinek teljes skáláján, és szokás szerint hiányoznak belőle a sebezhetetlen hősök. Creasy és fogadott fia ezúttal egy, a szervezett alvilág tudtán kívül működő, annál sokkal veszélyesebb és kegyetlenebb szervezet nyomába ered. Felháborítja ugyanis őket az a mód, ahogyan a kábítószerfüggővé tett fiatalokat utcalányként eladják. Kettejüknek azonban esélyük sincs a Földközi-tenger medencéjében berendezkedett banda ellen, ezért összecsődítik a kipróbált veteránokat, akik némi vérfrissítéssel kiegészítve megmutatják, miért tartották őket számon a legjobbakként.

– Cromwel –

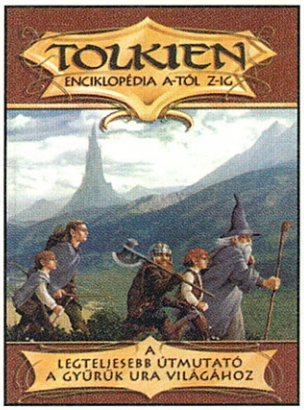
író Raymond E. Feist
cím Krondor: Árulás
kiadó Beholder Kiadó, 2002



Alig lélegeztünk fel Mara Acoma mozgalmas kalandjai után, máris itt egy újabb Feist-sorozat – méghozzáa az első kötet alapján a jobbak közül. Tíz éve zajlott a csata Sethanonnál, ahol a Királyság győzedelmeskedett Murmandamus seregei felett. Ám a nyugalom csak átmeneti, ugyanis az északról érkező hírek szerint a mordelek törzseit ismét összefogta egy törzsfő, akit ráadásul a titokzatos Hatok támogatnak varázserejükkel.
A számítógépes játék alapján született trilógia (bár további kötetekről pletykálnak) nyitó darabjában ismét találkozhatunk Puggal, Sebes Jimmyvel és számos korábbi szereplővel. Az események mozgatórugója ezúttal is az Életkristály, amely avatatlan kézbe kerülve az egész világ pusztulását okozhatja.
Szerencsére hőseink ezúttal úgy próbálják megmenteni a világot, hogy közben mosolyt is csalnak az olvasó arcára.

– Cromwel –

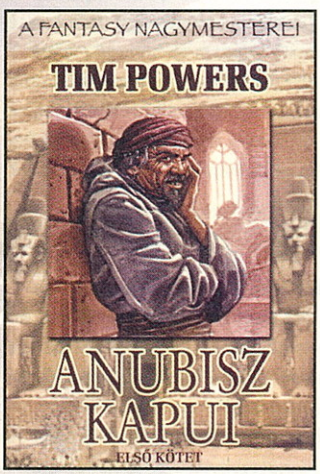
író Robert Foster
cím Tolkien enciklopédia A-tól Z-ig
kiadó Szukits Kiadó, 2002



A kiszámíthatatlan sorsnak köszönhetően ezt a könyvet már húsz évvel korábban is kézbe vehettem, ám akkor még semmit sem értettem belőle.
A magyarázat roppant egyszerű: az akkor hozzám került svéd kiadást nyelvi okok miatt képtelen voltam értelmezni.
Ám ami késik, nem múlik, így idén (végre) magyarul is megkaparinthattam ezt a szószedetet, amelyben minden – és ezt tessék szó szerint értelmezni – szerepel, ami akárcsak egyetlen futó alkalommal is szóba kerül Tolkien könyveiben. Legyen szó a hobbittáncról (körbehopp) vagy az istarokról, akik közé Gandalf is tartozik.
Akik még nem ismerik a Mester összes művét, s ezért bizonyos nevek, helyszínek említésekor tanácstalanul néznek maguk elé, nos azok, bizton állítom, hasznosan forgathatják a könyvet. Az évtizedek óta rajongók pedig már biztosan beszerezték.

– Cromwel –

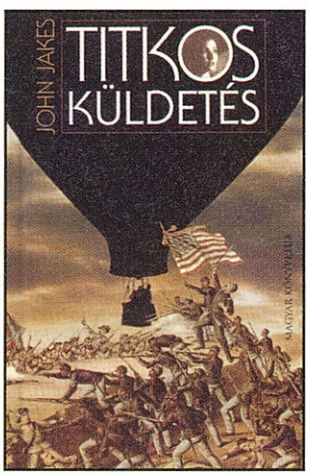
író Tim Powers
cím Anubisz kapui I-II.
kiadó Szukits Kiadó, 2002



Előfordult már, hogy elméláztatok azon, vajon mi lett volna, ha 1526-ban Mohácsnál Conan vezette volna a magyar hadakat? Vagy Rákóczi helyett a hadvezetésben sokkal járatosabb Zrínyi Miklós irányította volna az 1703-as szabadságharcot? Az efféle képzelgések messze állnak a történelemtől, ám tőlünk, akik időnként szerepjátékkal is foglalkozunk, egyáltalán nem idegenek.
Powers kétkötetes regényében azzal az ötlettel játszadozik el, mi történne, ha valaki a hazatérés esélye nélkül kerülne vissza az 1810-es év Angliájába. Mindezt megfűszerezi varázslókkal, akik a különböző korokban Anglia világuralmi törekvéseit igyekeznek megakadályozni.
Mindezekből érdekfeszítő, steampunk címkével ellátott regény áll össze, időutazással, mágiával, viktoriánus kori Angliával. Elsőre szokatlan, másodszorra viszont érdekes.

– Cromwel –

író John Jakes
cím Titkos küldetés
kiadó Magyar Könyvklub, 2002



Több mint kétszáz éves történelmük alatt az amerikaik csupán két jelentősebb vérontást voltak kénytelenek átélni: a függetlenségi háború a nemzet megszületését, a polgárháború pedig majdnem a végét jelentette. Ez utóbbiról sokfélét írtak már korábban, ezúttal viszont a frontvonalak mögött ténykedő kémek és titkosszolgálatok mindennapjaiba nyerünk bepillantást. Északiak és déliek igyekeznek minél pontosabb adatokat szerezni saját hadvezetésük számára – kezdetben teljesen amatőr módon.
Az idő múlásával azonban a szembenálló felek egyre durvább módszereket használnak, amelyek betetőzése (legalábbis az író szerint) a Lincoln elleni merénylet. Mindezt egy-két romantikus szál festi alá, de tekintettel a minden hősiességet nélkülöző témára, különösebb örömködést azért ne várjunk a befejezéstől. Annál azért mocskosabb volt a polgárháború.

– Cromwel –

író Tad Williams
cím Az arany árnyék városa II.
kiadó Dáin Kiadó, 2002

Várakozásomnak megfelelően a folytatás is ugyanolyan jól sikeredett, mint a frenetikus első rész.
A korábban megismert mindhárom csoport (Renie és !Xabbu, Orlando és Frederick, valamint Paul) tovább folytatja nyomozását a titokzatos Aranyváros és a legalább annyira rejtélyes Grál Testvériség után.
Mivel a valós világban nem kapnak használható válaszokat, más lehetőségük nem lévén, a virtuális valóságban teszik fel az őket érdeklő kérdéseket. A többiekhez képest Paulnak annyival egyszerűbb a helyzete, hogy ő már eleve ott tartozkodik – sajnos saját kilétéről és múltjáról csak ködös emlékei vannak.
Mire idáig eljutunk, már valószínűleg mindenki hozzászokott a bonyolult cselekményszövéshez (aki nem, az úgyis rég letette), így sokkal követhetőbbek az események Williams Másvilágciklusának magával ragadó második kötetében.

– Cromwel –

BESZÉLGESSÜNK A HARDVEREKRŐL...

A KV-SZÜNETBEN!

Mindenkitől a lehető legmaximálisabb tisztelettel kérek elnézést amiatt, hogy a múlt hónapban a technika ördögének hathatós közbenjárása folytán az azt megelőző havi KV-szünet szövegét olvashattátok ezen az oldalon. Engesztelésül mostani számunkban kétszer annyit foglalkozunk a hardveres problémákkal.

Martonyi Gábor
HELP!

Helló Mady!
Egy óriási nagy problémám van és szeretném, ha segítenél. A helyzet az, hogy még anno 3 éve vettem egy akkori csúcskonfigurációt, Abit BH6, 300Mhz-es Celeron proci , 32MB-os SD RAM, és egy 8 S3Trio videókártya. Remélem mindent helyesen írtam le. Szóval a baj az lenne, hogy néha nem indulnak el a játékok. Lehet, hogy az operációs rendszer régi? Most Win 98 van rajta. Leher hogy a Windows XP-t kéne telepítenem? Esetleg vegyek bele egy olcsó GeForce kártyát vagy processzort és ha igen, milyet? Vagy inkább áldozzak rá egy nagyobb összeget és kicseréljem benne ezeket? Kérlek, adj tanácsot, mert annyira nem értek hozzá, én inkább játszani szeretek rajta, amikor van időm, de ezen már a klasszikusokon kívül nem igen futnak el a mai játékok! Amúgy nagyon király az újság, bár még csak 3 hónapja veszem, ez a rovat is nagyon jó, hogy van kihez fordulni! Köszönöm a válaszod!

Helló Gábor!
Örülök, hogy tetszik az újság, még jobban, hogy ez a rovat is! A problémád viszonylag összetett, ezért az nem segítene, ha csak egy GeForce kártyát vennél, mert a processzorod teljesítménye kicsi ahhoz, hogy a GeForce a maximumot nyújtsa, és ezáltal a teljesítménynövekedés is minimális lenne! Az oprendszer cseréjét sem ajánlom, mert az XP nagyon hardverigényes rendszer, eszi a memóriát is, és szerintem el sem indulna, ráadásul csak lelassulna a géped. Mindenképpen azt javaslom, hogy ha gépfejlesztésen gondolkozol, akkor vásárolj egy új processzort, mondjuk egy olcsó AMD Duront, 1000 MHz-es megteszi (nettó 10 ezer Ft), hozzá egy Abit alaplapot, ezt olyan nettó 22 ezer körül megkapod és minimum egy 128 MB-os memóriát (nettó 5 ezer), az most úgyis nagyon olcsó. Ezek után már érdemes beletenned egy GeForce kártyát, például egy Abit GF4 MX440-est (nettó 23 ezer). Ezzel a konfiggal vígan eljátszadozol majd, persze ne várj csúcsteljesítményű erőművet, de egy kellemes közép-felső kategóriás játékgéped lesz, a lehető legolcsóbban!

Szabó Péter
Geforce4 probléma

Szevasz Mady!
Akkor kezdeném a szokásos körökkel... Kólát, sört, Gyunak Saab-ot és minden jót nektek ott benn...A problémám tulajdonképpen nem is probléma, hanem inkább tanácsot szeretnék tőled kérni! Nemrég pakoltattam a gépbe egy csomó új hardware-t, mint például új XP 1600+ procit, Abit KT7 alaplap, meg egy rakat memóriát. (256MB SD)
Most körülbelül ugyanolyan gépemnek kellene lennie mint a szomszéd srácnak, kivéve a videókártyát. Nekem ehhez a régi GeForce 256-os kártyám van. A héten úgy döntöttem, hogy nem éri meg ekkora proci alatt ilyen kis teljesítményű kártyát venni, ezért otthon kikönyörögtem egy Leadtek GeForce4 MX440-es kártyát. Apám meg is vette, gondoltam azért nem visszük be a gépet, egy videókártyát csak be tudok rakni?! Tévedtem, vagyis valami nem stimmel vele, mert a kártyát beraktam meg megy is vele, de a képernyőn fura szivárványos néha a kép és olyan szellemképes is!!! A kérdésem az lenne, hogy most mit csináljak, a szomszéd srácnak is tök ugyanaz van, és neki tudtommal nem voltak ilyen problémái, lehet hogy rossz a kártya, vagy beszerelésnél megsérült volna?.
Ja és légyszi, ha lehet, levélben válaszoljatok, mert nem szeretnék egy hónapot várni a válaszra.

Helló Petya!
Azért a kártya beszerelése nem olyan nagy ördöngösség, bár ha először csinálod, akkor mindenképpen óvatosnak kell lenned, mert bizony tényleg elég egy rossz mozdulat, és máris megsérül. Arra is érdemes figyelni, hogy ha lehet, a kártyát a fémtalpánál fogd meg (ott, ahol a ki- és bemenetek vannak), és ne fogdosd össze máshol, főleg ne az aljánál (ahol az AGP-hez csatlakozik)! Ha beraktad és működik, nagy baja nem lehet, mindössze a mellékelt CD-ről kell feltelepítened hozzá a drivert. Ha mindent jól csináltál, akkor a szellemképek eltűnnek, és a kártyád is remekül fog duruzsolni, pont úgy, mint a szomszéd srácnál ☺.
Még valami! Szeretném mindenkinek felhívni a figyelmét, hogy ha valaki bekerül a rovatba, az nem azt jelenti, hogy 1 hónapig nem kap választ. Mindenkinek válaszolok pár napon belül, csak esetleg bent lesz az újságban is.

Mohai Ferenc
Mit vegyek szerinted??

Szia Mady!
Hónapok óta követem ezt a KV-s balhét figyelemmel és úgy döntöttem, hogy én is írok egy pár sort, ha már van ez a lehetőségem. Ki tudja, talán én is bekerülök és híres leszek ☺. A segítségedet szeretném kérni, mert VGA kártyavásárlás előtt állok és szeretném a lehető legjobbat megvenni a pénzemért!! Az eddigi rovatokban viszont csak az alacsonyabb kategóriás MX-ekről esett szó. Az egész akciónak "vegyünk jó, gyors videókátyát max. nettó 55-60E Ft-ért" fedőnevet adtam.
Igazából elvárásaim csupán annyi, hogy tényleg jó legyen, ne kelljen kidobni hamar. A válaszod előre is köszi, és ha lehet, tegyél már be a KV rovatba, mert megígértem a fiamnak!

Hello!
Hát mit lehet erre mondani? Tessék, bekerültetek ☺.
A kérdésed viszont jogos. Az elmúlt időszakban tényleg nem raktam be olyan levelet, ahol a kicsit több pénzmaggal rendelkezők szeretnék megtudni, hogy milyen kártyát ajánlok. Ennek két oka van. Az első, hogy kevesen vannak – a másodikat pedig már elfelejtettem ☺. Én azt tanácsolom, hogy ha olyan 55-60 ezer pénzed van rá, akkor azért már egy GeForce4 Ti 4200-ast is vehetnél 128 MB RAM-mal, méghozzá ASUS-t! Ez egy remek kis vezérlő, bár nem a csúcskategóriás GeForce 4600, de szerintem mindenképpen érdemes megvásárolnod, mintsem, hogy olcsó GeForce4 MX440/460-asra költsd el a pénzed. A másik megoldás, hogy ha nagyon türelmes vagy, akkor kivárhatod a mélypontot, amikorra a csúcsszériás 4600-ast is olcsóbban fogják adni. Amúgy ez a tendencia megfigyelhető az árakban, hisz a 150 ezer körül kezdő Ti 4600-ast már helyenként nettó 91 ezerért is megkaphatod.

Zozo
Ventilátor probléma

Szevasztok!
Remélem, jó helyre írok, ugye ez a KV-s rovat?
Arról lenne szó, hogy tegnap mikor bekapcsoltam a gépet, éktelen nagy zajra lettem figyelmes a gép belsejéből! Egy hangos berregés, mint amikor a kávédaráló megy. Nem is értettem eleinte, de aztán gyorsan kitéptem a 220-ból, hátha valami hozzáér a ventillátorhoz és azért ilyen hangos. Szétkaptam a gépet és semmit nem láttam, de mikor elindítom, akkor megint nagyon zajos és az egész lefagy pillanatok alatt! Kérlek, segítsetek, mert nem tudok mit kezdeni vele, fogalmam sincs, hogy mi lehet a baja. Segítségeteket előre is köszönöm!
Ui: Ja az talán fontos lehet, hogy egy 1GH-es processzor van a gépemben.

Helló Zozo!
Ha jól sejtem, a problémád a proci hűtőjével lesz! Szerintem azért zöröghet, mert nem valami nagy márka, és már kikophatott a csapágyazása, esetleg már nem is hűt kellőképpen. Az utóbbi időben elég sok ilyen esetről hallottam, a vége pedig az lett, hogy teljesen leállt a hűtő, és megsült a processzor, mert a gazdája nem vette észre. Na ez a rosszabbik eset. De azért nem éri meg kockáztatni, javaslom, hogy szerelj fel valami komolyabb hűtőt, mert nem érdemes 1-2 ezresen spórolni, hogy aztán a jóval drágább processzorod lássa kárát.

Tamás
Notebook bővítési kérdés...

Helló Mady!
Nem is olyan régen vásároltam egy notebook-ot. A gép paraméterei elsőre nagyon megfogtak, mert egy 700MHz-es Celeron proci volt benne, 64MB-ram, 8 MB-os Ati Rage kártya. A problémám az, hogy szeretném fejleszteni a gépet, de nem tudom, hogy lehetséges-e? Egyáltalán létezik-e valamilyen GeForce kártya notebook-ba is,

és ha igen, mennyibe kerülne? Kérlek, ha tudsz segíteni, küldjél már nekem egy címet, ahol bevállalnak ilyen fejlesztést! Köszi szépen!

Helló Tamás!
A notebookoknak nagyon sok előnyük van: kicsik, mobilak és könnyűek, viszont teljesítményükben igencsak lemaradnak asztali testvéreiktől, ezen nincs mit szépíteni. Igazából léteznek már mobility GeForce2 és MX kártyák, 16 és 32 MB DDR RAM-mal, de ezeket – ha jól tudom – csak a legújabb gépekbe építik be. Az áruk pedig (mint minden ilyen hardvernek) többszöröse a hagyományos társaik való alkatrészeknek. Egy mobil GeForce2 32 MB-tal, ha jól tudom, nettó 60 ezer körül mozog, a címet azért elküldöm.

Balázs
Geforce2 probléma

Sziasztok!
Egy nagyon nagy problémám lenne. Tavaly vásároltam egy GeForce 2-es kártyát. A baj az, hogy nem is olyan régen lettem figyelmes arra, hogy a kártya zümmögése egyszer csak megszűnt, gondoltam milyen jó, legalább nem olyan idegesítő. Ezek után sorra fagyott a rendszer XP alatt, mikor is úgy döntöttem, hogy felnyitom a házat. Ekkor vettem észre, hogy a kártyán található ventillátor alatt fekete porcsomószerűség van. Óvatosan kipiszkáltam, de a ventillátor már nem indul el és félek így használni a gépet, nem akarom, hogy megsüljön. Kérlek segítsetek mit lehetne ilyenkor csinálni, rá lehetne-e tenni másikat, javítani vagy valami más megoldás nincs véletlenül??? Köszönöm a segítségeteket előre is!

Szia Balázs!
Ha jól értem, a VGA kártyádnak meghalt a ventije. De fel a fejjel, ha nem javítható is, azért pótolni lehet. Nem egy nagy ördöngösség, nem kell hozzá McGuyvernek lenni ☺! Én anno tuning miatt cseréltem a hűtést erősebbre. A lényeg, hogy egy számtech boltban vásárolj egy méretileg megfelelő ventillátort, és a másikra ügyesen szerkeszd rá (kevésbé kockázatos, mint lebontani a régit a GPU-ról)! Ezek után már csak az áramforrásra kell rádugnod az új szerzeményt (a régi helyére), és már kész is a csodás hűtés.
Sok sikert!

Robi
Optical probléma?!

Helló Mady!
Egy érdekes problémával fordulnék hozzád! A napokban kaptam kölcsön egy Logitech Optical Mouse-t, amit azonnal be is fogtam játékra. Na szóval arra lettem figyelmes, pl. mikor ki akarom jelölni az egységet és húzom az egeret, akkor néha nem mozdul a kurzor, aztán meg hirtelen megindul, mintha akadna. De ez optical és nem szabadna ezt csinálnia, nem? Mi a baj, esetleg drivert kellene frissíteni, mert azt viszont megtettem. Ha van ötleted, akkor várom.

Helló Robi!
Ezt a jelenséget már én is tapasztaltam, nekem a Pamela Anderson-os egérpadomon szerencsétlenkedett az egér. Vajon miért ☺? Igazából arról van szó, hogy némely pad nem optikai egereknek készült, vagyis mechanikusaknak (görgős) kitűnő, de az optikaiaknak nem jó, mivel a felülete visszaveri a fényt, ezért nem mindig érzékeli megfelelően az elmozdulást. Egyszerű a megoldás, cseréld le az egéralátétet egy másikra!

PiTR
kérdések...

Szeva Mady.
Lenen egy pár kérdésem, a hardware témában, nézd el, ha nagyon hülyeséget kérdeznék, de nem vagyok annyira szakértő a témában.
1. Melyik kártyát ajánlanád, mert vásárlás előtt állok, GeForce 4MX 440 vagy GeForce 3 Titanium 200 ???
2. Processzort is szeretnék cserélni, szerinted melyiket érdemes vennem? Celeron 1.3GHz-est, vagy egy AMD XP 1.4GHz-eset? Érdemes megvennem a 100MHzel nagyobb AMD-t, megéri a különbözetet?
3. Ha a videókártyámon van TV kimenet, akkor azon tudok TV-t nézni?
4. Az alaplap kézikönyvében az van írva ,CPU Slot foglalatos, abba milyen procit lehet belerakni és mekkorát, én AMD-t szeretnék használni, az melyik?
5. Még valami, a 24x Creative CD-ROM-om pár napja tönkrement és szeretnék helyette venni egy CD-írót, te milyet ajánlanál, ami nem túl drága és csöndes? (Creative nagyon hangos!)
6. Öhmm..ezt elfelejtettem, ja jó az újság és további jó munkát!

Helló PiTR!
1. Mivel az ára mindkettőnek szinte azonos, ezért a teljesítménynek kell döntenie. Én személy szerint a GeForce3 Ti200-ast ajánlanám, ebből is elsősorban az Inno, ASUS márkákat részesítem előnyben vagy egy 128 megás Abit Silurot. Ezek közel azonos árban kaphatóak, remekül lehet tuningolni őket, és jó a szoftverellátottságuk is.
2. Processzor terén nem mindig az számít, hogy az egyik mondjuk 100 MHz-cel gyorsabb a másiknál, mivel nem mindegy, hogy milyen prociról van szó. A Celeron ugyan remek kis cucc (az Intel olcsó kategóriás megoldása), de mindenképpen alulmarad az AMD XP-vel szemben (ami az AMD csúcsprocija), tehát a 100 MHz különbség valójában sokkalta több! Mindenképpen az 1.4-es AMD XP-t javaslom, ha már processzort veszel, szerintem megéri azt a kis különbözetet.
3. Ez is egy gyakori kérdés, de a válaszom nem! A TV-out nem összekeverendő a TV tuneres kártyákkal, amelyek tévéként funkcionálnak. A TV-out sajnos csak a monitorjel kivitelében hasznos, például mondjuk kedvenc videónkat/játékunkat élvezhetjük a tv-n is...
4. A CPU slot magát a processzor foglalatát jelenti: az, hogy AMD vagy Intel proci megy bele, a jelöléstől függ. Ha AMD-t akarsz használni, akkor a SocketA a nyerő típus, az említett Celeron esetében a Socket370. Nézz utána a leírásban!
5. Én a mai napig az LG-re esküszöm, mert nagyon olcsó, árához képest megbízható, és ami nem utolsó szempont, csöndes is! *(Ha van egy picivel több pénzed, elgondolkozhatsz egy Plextoron is. - Boe)*
6. Köszi szépen!

Áron
Hangkártya kérdés...

Helló KV-s arc!
Szóval hosszas tanakodás után nem tudtam dönteni, hogy milyen hangkártyát vegyek, ezért kéne a segítséged! Elsősorban zenei progikkal dolgozok és fontos a hangzás nekem, nem csak a játékok és a DVD-zés terén. Kérlek, javasolj nekem egy profi hangkártyát, hogy mit érdemes vennem, ha már pénzt szánok rá. Várom a válaszod, ja és tegyél be az újságba, mert ha nem, akkor...khmm....akkor nem tudom mi lesz ☺

Helló Áron!
Először sokat gondolkoztam, hogy betegyelek-e (sok-sok álmatlan éjszaka), de aztán győzött a józan ész ☺! Szóval komolyra fordítva a szót, ajánlok én neked kártyát, de nem írtad meg, mekkora összeget szánsz rá; de ha profi cuccot szeretnél, akkor bizony elég drága lesz! Szóval, ha nagyon el vagy eresztve, akkor egy TerraTec EWX 24/96-ot, illetve egy DMX6Fire 24-est ajánlok, ezek profi cuccok, de meg is kérik az árukat, amely 54 illetve 64 db ezres leszurkolását jelenti. Ha olcsóbb kártyát szeretnél, akkor a Sound Blaster Live! Platinumot javaslom, amely 44 ezer körül mozog. Zenei programokhoz mindhárom remekül használható, alacsony jel/zaj aránnyal rendelkeznek, és megfelelő a szoftverellátottságuk is.

Széki Tomi
TV-out baj!!!

Kedves KVszünet!
A napokban vásároltam egy ASUS GeForce4 Ti4400-ast és a segítséged kéne a TV out használatához, mert nem tudom, hogy lehet használni, a kábelt már rákötöttem a tv-re, pont úgy, ahogy egy ismerősömnél láttam, de semmi nem történt, pedig a TV is be volt kapcsolva. Lehet, hogy telepíteni kellene valami más progit is, ami kezeli a TV-t??
Ha tudsz segíteni, kérlek, írd le, milyen progit kell telepíteni, azt honnan kell leszedni.
Még valami, mit jelent a VGA kártyánál, hogy DVI kimenet??
Köszönöm előre is a segítségedet!!

Helló Tomi!
A kártyához nem kell semmilyen külön program, csupán aktiválni kell a funkciót. A monitor beállításainál a speciális beállítás gombra kattintva tudod aktiválni. Itt az nView fülre kell klikkelned, majd ott kiválasztani a klón funkciót, és már működik is! Ha mégsem látnád a képet elsőre, válts módot a tv-den! A DVI kimenet segítségével digitális képernyőket, vagy vetítőt kapcsolhatsz a számítógéphez.

Lázár
GeForce tuning help!

Helló Mady!
Már elég sok jót hallottam a neten a tuningolásról és gondoltam, én is ki fogom próbálni, mert nem igazán vagyok megelégedve a gépem teljesítményével. A kérdésem az lenne, hogy hogyan lehetne előcsalni azt a panelt, ahol a belső órajel frekvenciát és a memória frekvenciáját lehet állítgatni. Én nem találtam ilyet, ezért érdekel, hogy mit kell telepíteni, vagy hol lehet állítani, ugyanis tudom a pontos tuning értékeket valakitől, csak nem tudom felhúzni a GeForce-om. Légyszi e-mailben is válaszolj, ne kelljen egy hónapot várnom a válaszra!!!

Helló Lázár!
Alapban nem tudod meg változtatni ezeket az értékeket, hiába is keresed, ugyanis ezek az állítgatások komoly kárt tehetnek fizikálisan is a hardverben, vagyis a gyári meghajtóprogik ezt nem támogatják. Ezt az opciót mindenféle GeForce Tweaker segítségével csalhatod elő (az ASUS pl. mellékel is ilyen Tweakert), mondjuk a legáltalánosabbat a www.geforcetweaker.com –ról töltheted le. Azonban most is – mint mindig – felhívom a figyelmeteket, hogy vigyázzatok az állítgatással, kis léptékkel haladjatok a tuning során, és közben mindig figyeljétek a GPU melegedését is! Aki pedig nem elég tapasztalt, az hozzá se kezdjen, mert komoly károkat okozhat a gépében!

Problémás eseteitekkel forduljatok továbbra is nyugodtan hozzánk! Címünk: kv@gamestar.hu
Mady

BESZÉLGESSÜNK A JÁTÉKOKRÓL...

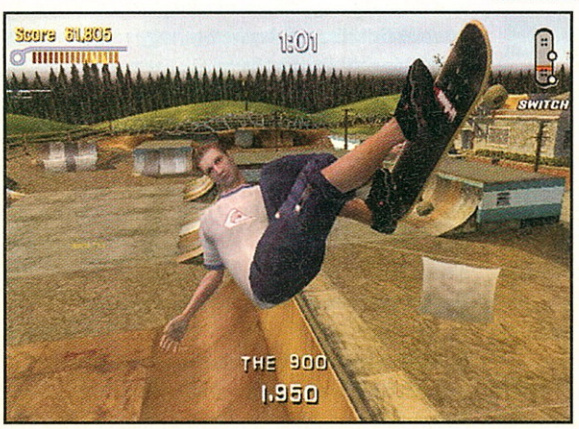
A KV-SZÜNETBEN!

Sziasztok! Egy kis malőr folytán némileg rövidebb most a játékos KV-Szünet, de a következő számban ismét visszatérünk a kétoldalashoz... Ez alkalommal a Tony Hawk's Pro Skater 3 egy érdekes problémáját, a Gorky 17 Nagymami legyilkolását, és a Jedi Outcast két jellegzetes elakadási lehetőségét vizsgáltuk meg. Reméljük sokatoknak jelentett segítséget.

Blader
Tony Hawk's Pro Skater 3

Szeva BadSector!
(...) Végre hozzám kerül a Tony Hawk Pro Skater 3. Ok, Cd berak, install. Első meglepetés Remaning Time: 214 minutes. Hú az anyád mondom, jólvan addig elmegyek tvzni. Jólvan végre felkerül miután megnéztem a családi video kazi gyűjteményt. Utána Help elolvas, persze mit írnak. Ki kellett volna kapcsolni a vírus keresőt, mert sok idő lesz az install. Hú de yóó mondom. Ekkor játék elindít, második meglepetés. Fut a játék, de nem elég, hogy a deszkásoknak nincs arca az egész játékból hiányzik a textúra. Néhány kósza szín itt-ott, de ez így nem kóser. Ugy egyszeri játékos nem esik készségbe. Elolvassa az amúgy teljes mértékben "inforamatív és kielégítő" helpet. Persze erről semmit nem ír. Röviden:
Légyszi segíts mert lehidalok, ha nem tudok ezzel a gamemel játszani. Remélem ráérsz foglalkozni velem mezei felhasználóval is. (...)

Sajna én nem nyomtam a Tony 3-mal, de hasonló problémával máshol már találkoztam...
Háromféle dologtól eredhet:
1. **Kevés a RAM a videokártyádon. Vegyél egy másikat. Sorry, de ez esetben más megoldás nincs.**
2. **Régi a DirectX-ed. E sorok írásakor a legújabb a DirectX 8.1. A legutóbbi GameStar CD-ken meg fogod találni a „Mélyvíz" könyvtárban. Installáld fel.**
3. **Valami olyan progi fut a háttérben, ami megbuherálta a videokártyád beállításait. (A GeForce kártyákhoz az egyik ilyen elterjedtebb cucc a GTU tweaker. Állítsd itt vissza az eredeti (pre-GTU) beállításaidat. Ha nem tudod, hogy kell, akkor kérd meg azt a jótét lelket, aki felrakta a gépedre ☺...)**



Az a 214 perces install elég durva volt, ilyet még a DOS-os időkben sem tapasztaltam ☺.

Firedancer
Gorky 17

Sziasztok!
A segítségteket szeretném kérni a fenti két játékkal kapcsolatban.
A 2002/04-es Gamestarban (istennek se tudom eldönteni, hogy az most az áprilisi vagy a májusi, mivel az előző 2002. április feliratú volt, ez meg 2002/04) adtatok tippeket a Gorky 17-hez.
Na most. Nekem Win98-am van, és a cheat, amit a csata megnyeréséhez leírtatok, egyszerűen nem hajlandó működni. Megpróbáltam a "futtatás"-sal elindítani a játékot, d aha ""-t raktam, visított, hogy nem találja az exe-t, ha meg nem, nem működött a cheat. Megpróbáltam ikont csinálni a Gorky17.exe-hez, de ugyanígy jártam. Segítsetek, mi lehet a gond. (Gyökérkönyvtárban van a Gorky17 mappám.) Csak egyetlen lehetséges útvonal van, amin végigmehetnek? (Ha kinyírtam a "Bírót", biztos, hogy a "Nagymami" a következő csata?) Az az állat pont nem a legközelebbi emberemet támadja. (Nagymami) Van ennek esze. :)) Mindig a leggyengébbet lövi. Tudtok segíteni, hogy tudnám a "Nagymamit" kinyírni?

Szia Tűztáncos!
Először is az április és májusi számaink „beszámozása" (eh, be szép volt ez ☺) csak egy vezércsel volt, ellenségeink megtévesztésére ☺! Aki mást állít, az hazudik ☺!
Gorky 17-ügy:
Nos, Nagymami legyőzéséhez nincs semmi különösebb trükk – nekem is elég nehezen ment, de végül bebizonyítottam, hogy szerető unokája vagyok ☺! Én mindössze annyit taktikáztam, hogy a Bíróhoz hasonlóan először a „kölykeit" intéztem el. Vigyázz a sérülékeny és legyengült embereidre, és vidd őket hátrébb! Amúgy tényleg elég húzós csata...
Sok sikert!

Tibor
Jedi Outcast

Elakadtam a JEDI OUTCAST-ban, ahol az a csúnya gyík hadonászik a vörös pengéjű "lightsaber"-el asszem ez az ötödik pálya ahol a sok AT-AT van. A barátnőmet az ő barátnője tartja fogva a birodalmi hajón. Próbáltam kóddal is, mert ez már sok amit művel. Lőttem az összes létező fegyverrel sőt még lézerkarddal is ,de ő csak röhög meg szivat az elektrosokkal, fojtogatással az erőlökéssel és minden fegyveremet elveszi. Kérlek SEGÍTSETEK!
NAGYON SÜRGŐS ÉS FONTOS LENNE!
A MEGVÁLTÁST Arra az email címre ahonnan küldtem.
UI: ELŐRE IS NAGYON KÖSZÖNÖM!

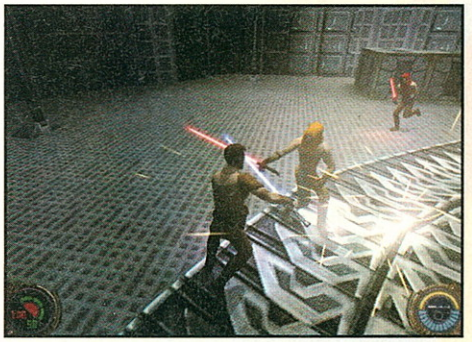
Szia!
Nos, a megoldás roppant egyszerű, mert... nincs megoldás ☺! Itt egyszerűen hagyni kell, hogy egy kicsit lealázzanak (a gyík még nem öl meg, mert tervei vannak veled...☺), amit később kamatostul vissza fogsz fizetni!

Laca
Jedi Outcast

Hy mindenkinek!
Segítséget szeretnék kérni a Jedi Knight 2 Jedi outcasthoz. Ott vagyok, amikor a szemétfeldolgozóban egy ajtó előtt megkérdezi egy gép a jelszót? de én nemtom úgyhogy kinyílik alattam a padló és megsülök. Please segítsen valaki! Remélem nem a ládákkal teli szakadékba kell lejutnom valahogy? Előre is köszi a segítséget.
(Amúgy király a fénykard (:)

Meg kell keresned Lando Calrissiant, aki egy közeli cellában raboskodik. Úgy jutsz el hozzá, ha a „csilleletolás" és a „parazsas" rész utáni folyosón az egyik falon lévő szellőzőnyílást (nagyon figyelj, mert könnyű feletted átsiklani) szétverve beleugrasz. A szűk csőjáratban egy kicsit kavarva lenézel jobbra, egy alattad lévő szobába, ahol a fal mellett egy hordó áll. Ezt lődd szét, erre a fal is felrobban. Már csak ki kell ugranod, és megkeresned ezt a szobát a továbbjutáshoz és Lando megtalálásához...
Sok sikert!

Ennyi volt a móka mára... A jövő hónapban ismét találkozunk!
Bye!
Bad Sector



GameStar

MÁSIK OLDAL

A TI OLDALATOK

Telnek-múlnak a hónapok, Ti nyaraltok, mi pedig ilyenkor is húzzuk az igát, dolgozunk, és csak csöndben álmodozunk olyan távoli helyekről, ahova el lehetne menni nyaralni, pihenni, lábat lógatni. No sebaj, itt az ideje, hogy mindenki megtudja a legfrissebb pletykákat és érdekességeket a GameStar háza tájáról!

Bő születésnapi termés!

Ez a hónap a cukorkahajigálás hónapja! Bő gyermekáldás és bő termés csak akkor várható Vanuatun, ha a születésnaposokat cukorkával hajigálják meg. Lehetőleg minél többel, úgy egy kilóval. S ha közben a „Boldog születésnapot!" kívánságot kántálják, akkor valóban boeséges év várható! Boldog szülinapot, főnök! (Azt nem áruljuk el, hányadik.) Egyébként cukorkahajigálás tényleg volt, csak a kameráról felejtkeztek el a kollégák. Na mindegy, majd jövőre. Mindenesetre mindenkinek javaslom a módszert: ha valakit ünnepeltek, rohanjátok meg, és dobáljatok rá sok-sok savanyúcukrot! Tuti meglepetés! *(Tuti móka, bizony! Fél órán keresztül kaparásztam a padlószőnyegből a belétaposott savanyúcukrokat. Köszi. - Boe ☺)*
S ha már termés: ebben a hónapban Boe kolléga áruszállító szakmunkás lett. Ugyanis az egyik ismert bevásárlóközpontban a szerkesztőség komplett üdítőital-igényét beszerezte, és eltranszportálta nekünk a szerkibe *(azóta sem fizetted ki a részed, te galád! - Boe ;)*. Magam 18 liter ásványvízzel vettem ki a részem a mókából, az össztermés jócskán felülmúlta a 100 litert. Amikor becipeltük az épületbe a nagy csomagot, mindenki azt hitte, hogy készülünk a következő világháborúra, és ezért spájzolunk. Ezzel egy időben megalakult a speciális „GameStar Nyikorgató Csapat", azaz GANYICS, amely céljául tűzte ki, hogy műanyag flakonok nyikorgatásával idegesít mindenkit.
Szittyóval is történt ez-az, konkrétan új lakásba költözött egy környező kisvárosban. Ebben a hónapban alig láttuk, mert minden délután bútort cipelt, meg tapétát vakart. Hívott minket is, de nekünk rendszerint nagyon sok dolgunk akadt éppen akkor. Mondtuk is neki, hogy a házavató partira talán összejön, hogy a sok munka közepette időt szakítsunk rá. Ennek legalább örült ☺.
Magyarán zajlik az élet errefelé tisztességesen! Móka, kacagás, GameStar!

GS-verseskötet

Látom, nem csökken a lelkesedés, ennek nagyon, nagyon örülök, íme a legfrissebb szösszenet:
Neo: Jó Nekem a GS
Jó nekem a GS,
ezért előfizetésem éves.
Bad Sector fókuszt ír,
Gyu ezért sír.
Nem kap ő sok gémt,
mert arénázik szegénykém.
Boe sem ír sokat,
csak mindig barkácsolgat.
E3 nagyon jó,
sok gém kiváló.
Mikor lesz GTA3 demó ?
Ezért sír már Neo.
Ha nem raksz bele az újságba,
Találkozunk a Mátrixban te láma.
Neo voltam ügynökök,
Továbbra is olvasom mit ügyködtök.

Forum GameStarum (www.gamestar.hu)

Topik: MÉ csak BOE válaszzol a fórumba?!
Na vajon miért: Boldogan Olvasgatóésválaszoló Ember - BOE (nem tudtátok, lámák?) (tharr)
Én úgy vettem észre ,hogy a levelekben is BOE válaszol a leggyorsabban és legérthetőbben. (Mzperx)
én pedig úgy vettem észre, hogy nekem csak ZeroCool és Szittyó válaszolt... (kiserdos)
Hmm, érdekes gondot vet fel ez a topik. Akkor most ki kicsodának, mit és mennyire érthetően válaszol? Derítsétek már ki! Ja, hogy én nem is fórumozok? Bocsi...

Topik: Gamestar Team-aranyköpések
Hát Szittyó röhögése az nem semmi. Hahahahahá. NO1! Amúgy ide lehet írni az újságban talált elírásokat, értelmetlen mondatokat! (GordonFreeman)
Most képzeljétek el, milyen ezt mindennap hallgatni. Hehe. Azt hiszem, ez a topik üresen marad. Ugyanis nekünk minden mondatunk értelmes! A baj csak veletek lehet ☺!

Topik: Mi lenne a jó GAME??
Én online gémre gondoltam amiben mindenki megtalálja a kedvenc módját.Ez végül is egy világ szimulátor lenne. Lenne benne olyan mód ahol várost lehet építeni. Miután megépült a város lehet benne GTA-zni NFS-ezni Counterstrike-ozni MM-ezni és háborúzni a másik néppel RTS módban mégpedig úgy hogy az FPS (vagy TPS)módban lévő katonákat irányítod. Tehát így benne van az emberi szeszéj is. Termelni pedig csak járműveket őrtornyokat kéne (amiket persze húsvér emberek irányítanának). Csak sok ember kell hozzá. (Big)
S még több, aki megcsinálja. S ezek után el tudom képzelni, mennyi lenne a havi díj. Hmm... S akkor még nem írtunk az MTK, LCD és PSZH módokról ☺.

Topik: Hülye vagyok
Úgy láttam, eddig senki sem írt verset úgyhogy most én megteszem ezt:
Hülye vagyok (magyar népdal-átirat)
Hülye vagyok, hülyének születtem,
Az agyamat igazán szerettem,
De az irigyek elrabolták tőlem,
Most lett csak igazán hülye belőlem.
Elmennék én messzi földre lakni (<— gyakni),
Ahol engem nem hülyéz le senki,
Úgy elmennék a világ végére,
Ne legyek senkinek terhére (norten)
Nem elég, hogy a kedvenc topikom, de még egy fantörpikus vers is! Csodás az átirat! Gratulálok!

Tök hülye vagyok, csak mert azért, de mégse vagyok az mer gémsztárt olvasok, ezért nem lehetek hülye, de lehet hogy az vagyok, mert montitorfüggő vagyok, meg komálom az xmoxot, meg a drímkesztet, amit a sega adott ki nem a szoni,mint azt valamelyik számban valamelyik gémsztáros istenkirálycsászárszerkesztő írta remélhatőleg véletlenül. Meg szeretem szétzúzni magam + a kecajomat, ami elég béne, nem egy keprájn vagy egy magellán, hanem egy noném szutyk, de attól zúzásra még cool, ezért már az is kiderült, hogy én nem vagyok hülye a VLB-vel ellentétban. mert Ő hülye ezt tanusíthatom. Na ennyi elég, mert most már hozzák a gyógyszereimet+ a kényszerzubbonyt. Na csá & olvassátok a gémsztárt + décézzetek. DOA2 Forevör!!! (NMI84)
No comment. Akkor is ez a legjobb topik, szinte egy az egyben be lehetne ide másolni!

Ez volt a Másik oldal, a Ti véleményeitek és másik oldalatok oldalának oldala oldalról oldalazva oldalvást oldaltördeléssel oldalra szabva. Na én beszéltem. S Ti is, szerencsére.
Gyu

Figyelem! Megismételt tudnivalók! FONTOS!

Sok olvasónak változatlanul nem egyértelmű, mikor hova kell írnia, s melyik rovatunknak mi az e-mail címe, így ismét elmondom (közben villog az R betű a felső sarokban):
Aréna: arena@gamestar.hu
Hardver segítség: kv@gamestar.hu
Hírlevél: hirlevel@gamestar.hu
Játék kérdések: kaveszunet@gamestar.hu

Rövid magyarázatunk erre a hónapra:

Aréna: A GameStar magazin szerves része, népszerűsége töretlen és egyre nő. Lényege az, hogy ha bármilyen mondanivalód van a lapnak, vagy az olvasóinak, amely nem hardversegítség, játék érdés, 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 impreszszumban, az Aréna inkább a vidámságé, az egyedi leveleké.
Hardversegítség: Akik nem túl nagy hardverszakértők, esetleg nem hisznek a sarki PC-bolt tapasztalatlannak látszó eladójának, netán egymásnak ellentmondó véleményeket hallanak adott prociról, videokártyáról vagy egyébről, azoknak ez az e-mail cím való. Minden hardveres problémát itt kell megkérdezni, mi pedig tudni fogjuk a választ.
Hírlevél: Hírlevelünkre iratkozhatsz fel ezen a címen. 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. 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.

ARÉNA

ARENA@GAMESTAR.HU

Szerencsére véget ért a foci-vb, aminek már nagyon ideje volt, mert a rémes és rettenetes bíráskodás (és a bunkerfoci) miatt igencsak kezdett elmenni a kedvem az egésztől. Szerintem egész egyszerűen el kéne törölni a lest: sokkal több lenne a gól, és kevesebb a vita. Na mindegy, ennyit a fociról. Viszont rengeteg levelet írtatok, és szerencsére végre mindenki kezd átszokni az arena@gamestar.hu címre. Ezt már szeretem! Remélem, a vakáció alatt is bekészítettétek a gépeiteket a Balcsi mellé, s így lehet nyomatni a Jazz and Faustot és olvasni az Arénát! S aki nem ezt teszi, bámulja a lányokat: a nagy melegben igen minimálisan öltöznek csak fel. (Mi lehet akkor a Balcsinál? Hmm...) Természetesen a leveleket ezúttal is eredeti helyesírásukkal (szöveghűen), de bizonyos esetekben kivonatolva közöljük.

Macgeri
Vizsgálódás

Kedves Gyu bátyó 1 "kicsit" számolgattam 1-et s' mást...
Múltkor mondtad, hogy: "ki mennyi oldalt írt az a nem mindegy" Hát én neki álltam és megszámoltam (de nem az oldalt!)
-Ki hány sort(!!) írt AZ Újságban:
Eredmények 1.Helyezett: BadSector /1971/
2.Helyezett: Gyu /1153/
3.Helyezett: Boe /907/
4.Helyezett: ZeroCool /748/
Ezt mind 3x számoltam át és mindig más jött ki...
Ezért közé belőttem 1 értéket!
-A 2002/6 számban
+162 db nevet?s fej van :))
+és 9 szomorú :((
Ezzel is az volt a gond mint a sorokkal tehát itt is saccoltam!
Még 1-2 dolog
-Jó az Újság meg ilyesmi... :)
-zárjátok be a zárójeleket! az istenit!
-Ez közérdekű!!! Kedves olvasók, akik Arénába írtok leveleket ne maceráljátok szegény Gyu bátyót, hogy így rosszat válaszolt ennek-annak! Mert az Arénában nem az igazi válaszok vannak! E-MAILON kapják a RENDES választ! Az Mb-főszerkesztős kérdésem is csak vicc volt (most szemét vagyok és nem mondom meg , hogy mi az)! Tehát kedves olvasók kérlek titeket, hogy ne háborogjatok minden sz*r-ért! (de diplomatikus voltam :)) huhh de bőlére eresztettem sorry...
Nah nem zavarlak titeket tovább !
Csóközön imádlak titeket! :))
ui: De mi az a Melicher?

Kedves Macgeri!
Köszi a statisztikákat, nagyon jókat szórakoztunk rajta, remélem, a jövőben is figyelni fogod, hogyan fejlődik a lap, és egyéb kimutatásokkal is szórakoztatsz minket. Én már gondolkodom valami spéci díjon, mert ezt összeszámolni nem lehetett semmi ☺. Mindenesetre, gratulálok!!!!
Közérdekű bejelentéssel egyetértek: senki se háborogjon semmi eszcsillager miatt! Mert az eszcsillager csak az élet tönkretételére való! S ha valaki belenyúl, vagy belelép az eszcsillagerbe, az igen kellemetlen lehet!
Mellesleg nem gond, ha Boelére ereszted a mondandódat! Ezentúl ugyanis minden, a „bő" betűkombinációt tartalmazó szót „Boe" betűsorozattal kell leírni. Például Boernadrág, Debrecenboel, ilyesmi. Éljen a személyi kultusz! (Mindent meg kell tennem a fizetésemelésemért, ugye, megértitek ☺.)

Mi az a Melicher? Íme, álljon itt a válasz!

„Fej"
Ki is az a MELICHER?

Hali Gyu!
Ki is az a Melicher? Most feltárom a titkot: Melicher egy gyerek!! Most meglepődtél mi? Te biztos valami szuperszónikus-hipertónikus gumicukorzabáló masina fedőnevére gondoltál , de tévedtél. Viszont nem egy átlagos gyerek ,hanem szuperképességekkel rendelkezik: profi földevő ,valamint remekül tud kommunikálni a tehenekkel. Rendelkezik egy amolyan Freedom Force-szerű csapattal, melynek neve Szteroid. Szóval azt ajánlom, hogy tegyél be az arénába, különben rád küldöm a Szteroidot ,melynek tagjai:
Falcon (Ő tulajdonképpen egy sas ,de csak félig ,mert félig ember)
Cloudman (Alias Felhőember, aki után, ha egy kerékpár nevezetű járművön mész, akkor tuti az arcodba csap egy liter vizet)
Melicher Zoltán (A csapat főnöke)
És ha ez még mindig nem lenne elég akkor rád uszítom:
Monkeyt (Ő vmikor ember volt, de a túlzott banán illetve K-val kezdődő és UBU-val végződő ital fogyasztása miatt majommá változott)
És ha vmilyen véletlen folytán túlélnéd ezeket a támadásokat, akkor elmegyek én (Fej személyesen) és kihívlak egy FIFA 2000 partira.
U.I.:Ha ezt a levelet Fej néven kapod ,ne csodálkozz ,mert az előzőt is ezen a néven akartam küldeni ,de mint tudjuk ami elromolhat az el is romlik.
U.I.2:Jó hosszú kis levelet írtam ,de azért remélem tudsz neki helyet szoritani.Ha nem akkor két részben közöld (hogy hol vágod el az mindegy ,persze csak ha beteszel)

Húha!
Ez a csapat? Komolyan mondom, képregénybe valók, főleg, ha ilyen extrém arcok ☺. Ha megtámadna a Szteroid, akkor én kiállítok egy Monoid nevű csapatot! Tagjai:
Balcon: (alias Erkélyember). Sose menj alatta, mert rosszul jársz! Én szóltam!!! Ő csak félig erkély, mert egyébként ember ☺.
Moleman: a fantasztikus vakondember! Vak, mint az ágyú, túrja a földet, félig giliszta, félig kukoricakonzerv, de legalább az arcodba csap egy kiló földet, bármivel mész és bárhová.
Lefül Elek: (A csapat főnöke) Őt arról lehet felismerni, hogy mindig lefelé fülel.
S ha ez még mindig nem elég, akkor én rájuk uszítom:
Donkey-t: (Ő valaha ember volt, ámde a túlzott szalma, rágó és V-vel kezdődő és ÍZ-zel folytatódó ital mérhetetlen fogyasztása miatt bepisilt... Ja, izé, szamárrá változott ☺.)
Szóval a Monoid csapat szembeszáll a Szteroiddal. Én pedig, Gyu, nem félek tőled, Fej, gyere, hívj ki (úgyis a művház előtt vagyok, meg különben is, Benman is itt van)

Toxicjedi
Első Levél

Kedves Gamestar! Mélyen tiszetelt aréna-mester! Elérkezett az idő, hogy megosszam gondolataimat veletek. Az újságot a 2000. március-i számától veszem/előfizetem, úgyhogy már jól ismerem a Gamestar-t. Az eltelt időben megvettem néha a konkurens lapokat is, ezáltal az általam felállított személyes rangsor:
1.Gamestar 2. PC-G*** 3. 5****** 4.PC G****. Bár szerintem ti készítitek a legjobb game-lapot itthon , a legjobbnaknak is van mit újítania/ változtatnia.
Íme néhány észrevétel:
1. Az aréna a legjobb levelező rovat. Mert bár Gyu nem különböző alkohol-származékok hatása alatt írja monológjait (mint más levelező-rovatok gazdái :) legalább olyan fergeteges humor áradattal örvendeztet meg minket.
2. Egy kérdés: Hol van a Poszter?! Én a mostaniban nem láttam... Amúgy ha lesz is, jó lenne ha mindkét oldalán lenne valami, mert úgy ha az egyik nem tetszik, a másik még mindig felhasználható!
3. A demók. Szerintem hiába egyre nagyobb a demók nagysága ,akkor is többet kellene belőlük felrakni, mert:
a)Külöben nem ismerhető meg egy játék a maga mivoltában.
b) Én még mindig többet játszom néha egy JÓ demóval mint egy ROSSZ teljes játékkal.
4. Apropó, teljes játék!Ezen a téren a Gamestar sohasem remekelt...Bár az utóbbi időkben határozottan javuló tedenciát mutatnak!Gratula!Bár az Armored Fist-et és a Tachion-t nagyon sajnálom , mégis megörültem a Gorky 17 és az Earth 2150 láttán.
5. Hiányolom az újságból az olyan érdeklődést felkeltő , tömegeket megmozgató, öngyilkosságra késztető :) stb. írásokat , mint amit -czy- alkotott a "könnyű" zenével kapcsolatban. (ill. Éry Balázs válasza is példa lehetne). Örülök, hogy az olyan „mellékvágányok", mint a Ganxtás képregény már nem szerepelnek a lapban. Ezúton is tiszteltetem a „három hőst" akik elhatárolódtak az előbb említett mocsoktól! (...)
Gondolom a levél hossza miatt nem kerül be az arénába, de a döntés joga a tied Dragon "Aréna-mester" György!

Kedves ToxicJedi!
Köszönöm, hogy több mint 2 év után megosztottad velünk gondolataidat. Szerintem a sorrend, amit felállítottál, helytálló (fő a szerénység, ugye!), s mi hónapról hónapra nagyon igyekszünk, hogy ez így is maradjon. Folyamatosan töprengünk újításokon, minden számban jelennek meg apróságok, hiszen drasztikus váltást nem akarunk elkövetni.
1. **Köszönöm szépen! Nevetni fogsz, egyáltalán nem iszom semmilyen alkoholt, mert nem szeretem az ízét. Lehet, hogy mások pedig szeretik.**
2. **Istenigazából a poszter másik oldalán modern művészek képeit közöljük. A legutóbbi kettő az: „Elveszett jegesmedve a hómezőn", illetve az „A világ egy nagy kád tejből nézve" volt. Kicsit hasonlít a két kép, de az vigasztaljon, hogy nem fizettünk érte a művésznek egy fillért sem!**
3. **Ennek ellenére a CD-k mérete nem lesz nagyobb. Ha a teljes játék elfoglalja az első CD-t, és a másodikon minden rovat rajta van, édeskevés hely marad a demókra, sajnos. Az olvasói felmérések azt mutatják, hogy inkább akartok teljes játékot, mint több demót ☹. Tudom, hogy ez neked nem jó hír, de ez van.**

4. A teljes játék témát ezerszer leírtam már: adott választékból válogatjuk a lehető legjobbakat. A konkurenseknek más forrásaik, más partnereik vannak. Ennek ellenére az utóbbi időben valóban feljöttünk, mint a talajvíz! (Eredetileg azt írtam, hogy feljöttünk, mint a befőtt, de annak semmi értelme nem lett volna...)
5. Sajnos az ilyen gondolatébresztő cikkek nem várhatóak addig, amíg néhány oldallal nem lesz több a lap: jelenleg egymást tépjük, mert kevés az oldalszám (az egyébként mindig kevés). Én is csak egy oldalt írhatok kedvenc témámról, a zenéről, és az Aréna is csak két oldal. A három hős nevében köszönöm a tiszteltetést, és örülök, hogy rövid életű volt a minősíthetetlen, ízléstelen, primitív, hányingerkeltő, undorító, gagyi, férc-borzalom a lap történetében. Még ez a két alkalom is túl sok volt...

Nem volt rossz a levél, bár sokat kellett faragnom rajta. Bocsi, de Betegtemplom Winston idézetét is le kellett hagynom ☹.

K. Szabolcs

A 7 pont

Tisztelt Gamestar!
lenne egy pár kérdesem.
1.Lelehet tölteneni valahol a Wolfenstein 3d-t es a tiberian down-t?
2.Ismeritek a runescape-t (www.runescape.com) ?
3.Mi az a anarchy online ?
4.Fizetős a droid arena ?
5.van olyan hely ahol lelehet valamilyen játékot tölteni?
6.Irjatok majd reszletesen a Snapdhot-paparaziról ha lehet.
7.Az aréna lehetene hosszabb 4-5 oldal.

Próbálj körülnézni a www.abandonware.com címen, hátha ott megtalálod. Ott vannak fent ilyen régi cuccok.
2. Nem, mi ez? Bad Sector azt mondja, egy szerepjáték volt. Én pedig megnéztem, valami online téma. Majd kipróbálom.
3. Az Anarchy OnLine egy tömegesen játszható internetes szerepjáték. Csak és kizárólag a neten lehet nyomulni vele.
4. Nem, de van fizetős változata is.
5. www.abandonware.com – sok régi program van itt.
6. Személyes véleményem szerint sosem fog megvalósulni, hiszen a készítőknek elég nagy problémáik vannak manapság. S akkor még igen diplomatikusan fogalmaztam.
7. Egyetértek. A kérdés már csak az, hogy 4-5 oldal legyen, vagy 4-5-tel legyen hosszabb (ami 6-7 oldal, ugye ☺).

V. Mihály

<No subject>

Sziasztok The Gamestar team!
Egy valamit le kell szögeznem az újság nagyon jó! Nagyon jó az új szám csak egyvalami nem tetszik .
Eddig itt fikáztátok az Ubi Softot most ,hogy kiadták a Morrowindet meg istenítitek jó formán őket! Hogy van ez????? Egy kérdés a THPS3 -hoz (a gyengébbek kedvéért Tony Hawk Pro Skater 3):) nem akarnak vagy nem adtak-e ki valami patchet hogy fusson mindenféle video kártyán! (VooDoo 3) Ja még egy Kérdés!A VooDoo 3 3000-es kártyákon futna-e a Spider_man:The Movie????
U.I.:Be tenni az arénába mert hatalmas verekedést rendezek! Ja ha van ilyen patch akkor fel tenni az új GS cdre!

Helló!
Nem fikáztunk semmit, de ha nem jó, amit kiadnak, azt őszintén megírjuk. Egyelőre nem tudok THPS3-patchről, de ha lesz, akkor feltesszük.
Véleményünk szerint gyorsan add el a VooDoo3-as kártyádat... már nem támogatja senki, így érdemes valamilyen GeForce-ot venni inkább. S ez a jó tanács vonatkozik minden VooDoo-tulajra. Tudom, hogy szívetekhez nőtt ez a kártya, de sajnos eljárt felette az idő.
U.I. Na, megnézném a hatalmas verekedést rendező patchet. Akkor felrakjuk a CD-re, ha elküldöd!

„Beeboy"

ARÉNÁBA PLEASE!

1. már kb. 1000000-an írták de azért én is elmondom: AZ ÚJSÁG NAGYON KIRÁLY!
2. Én azt mondom: hagyjátok a fenébe a pósztert! felesleges pénzkidobás!
3. Hogy állsz a SAAB-bal?
4. El tudnád küldeni nekem a háttérképedet E-MAILBAN?
5. Nem értem miért nyafognak, hogy az újság allján legyenek az oldalszámok? Mi a francnak kell órán olvasni? Neked mi a véleményed erről? (...)

Szoktál C&C Red Alert 2-zni? Egy régesrégi GS-ben már nem tom' ki írt cikket a NOKIA 5510-r?l De odafigyelhetett volna mert a cikk elejére 5510-et írt a végére viszont 5110-et írt. NO COMMENT.
Írtam egy verset a GS-ről de csak ha 10-es betűméretben nyomtatnám ki 5 oldal lenne (és ez nem vicc!)
Na én mentem mert már zsibbad az ujjam!
u.i.: Mér' pont Szittyó a lapigazg.?

1. Köszi!
2. Most már összevonom a szemöldökömet! Mi már pénzt sem dobhatunk ki feleslegesen? Hadd tegyük már, na!
3. Még mindig nincs meg, és még mindig nagyon szeretném.
4. Még mindig a dobfelszerelés. Érdekel?
5. Amikor én gimista voltam, én is szerettem ilyesmit csinálni (most írhatnám, hogy ne vegyetek példát rólam, és mindenki viselkedjen órán, figyeljen meg ilyesmik, de hát úgysem venné komolyan senki), mert rengeteg óra dög unalom volt. Megértem szerencsétleneket, de ettől még nem fog az oldalszám átkerülni. Esetleg meg kéne tanulni fejjel lefelé olvasni!

Nem, nem szoktam, Anarchy OnLine-ozom helyette. Én sem emlékszem, ki írta, de tévedni ugye emberi dolog, még velünk is előfordul, hiszen mi is emberek volnánk (kivéve engem, mert én néha hulla, vagy R2D2 vagyok).
Egyébként biztos tőzsderajongó az illető: a tőzsdeindex szokott ilyen rövid idő alatt 400-zal csökkenni!
Szittyó azért lapizgató, mert kinevezték. Most képzeld el... s azóta a szobájában ül, és az asztalán folyamatosan lapokat igazgat. Jól elvan.

TIGER007

Semisemm

Hát azér irok mert unatkozom itt ahol vagyok! Nem tom mi legyen vala velem. Szerintem a Gamestar jó.
sőt ATOMSIRÁLY, meg ÜBERKIRÁLY,meg tehát jó. Most még gondoljatok ide mégamit akartok:.....
Igazából az embernek semmi fontos mondanivalója nincs nektek,mert aki nem tud valamit az megkérdezi,de:
Szerintem ez már a sokadik ilyen levél,de MI AZ HOGY a beszélgessünk a ká-vé szünetben a blablabla rovatban (hardwerekről) ugyanaz mint a az előző számban HE? FATAL ERROR? VÍRUS? Nem baj senki (semmi) sem tökéletes.
Mi a kedvenc játék "style"-otok. Nekem az RPG-k nem tudtok ajánlani valami királyat ami könnyű,és nem Morrowind (CPU: AMD 450, 192MB Ram, S3 Savage4 16MB) a gépem. Egyébként most az FPS-eket is szeretem, de csak a Jedi knight-ot.
Hehehe. Azt írtátok hogy a Jedi knight-hoz legalább 800Mhz kell. S***-t.350 elég. Ahogy megláttam a rendszer követelményt elment az életkedvem, de nem adtam fel és 1 hét mulva már vígan akadozás nélkül nyomtam a jedi knight-ot (Bad Sector féle hozzászólás: "Rossz az aki rosszra gondol")
Gyu nem szégyen a fizetésemelést kérni startolj a 1.000.000.000.000.000.000.000.000%-os emlésre. (mond ki ha tudod) ebből már jutna a saab-ra.

Köszi a dicséretet, igyekszünk, amennyire csak tudunk. Emberi mulasztás történt, azért került be a rovat még egyszer. Mindenki megkapta a maga dádáját, és az élet megy tovább. Általában a kiadó által megadott konfigurációs adatokat írjuk be a gépigénybe, de Te is tudod, hogy ahány PC, annyiféle. Nem szégyellem a fizetésemelést, de ettől még nem kapok ☹. Kimondom: tíz a huszonnegyediken százalék fizetésemelést akaroooook! Na, mit szólsz?

Mailman

Minden

Hi Gyu& GS Team! remélem zavarok...
1. Nem akartátok elárulni, hogy Hancu az IG 3-on dolgozik, vagy csak nem tudtátok?
2. Végre visszajött a Birodalmi Induló, egyre többet hallgatom.
3. Ez most Bad Sectorral kapcsolatos, (...). Szóval, GTA 3. OK, nézem a "kis értékelést", és medöbbentőt látok: GTA 80°%, GTA 2 78% !!! Hát ekkora pofátlanságot én még soha életemben nem láttam!!! Hogy mer ilyet csinálni?

Rosszul reméled, nem zavarsz ☺. Bár, ha jobban belegondolok, mi mindent tehetnék ahelyett, hogy válaszolok Neked (bevillannak a nyári időben minimálruhát hordó lányok)... Hmm, de inkább nem teszem, mert válaszolni jó! (Itt most egy rövid és optimista jódlibetét következik egynémely táncos elemmel.)
1. Hancu egyrészt már nem dolgozik az IG3-on (már legalább 3 hónapja), másrészt nekünk őhozzá vajmi kevés közünk van.
2. Akkor most Neked jó ☺? Aztán majd jön a második része, a Birodalmi Megálló.
3. Tudod, reggelente áll a tükör előtt fél óráig, figyeli magát, csöndesen mormolva: gétéányolcvanszázalék, gétéákettőhetvennyolcszázalék. Ezt ismételgeti. Majd bekeni magát arcszesszel és némi átlátszó cipőkrémmel, aztán újrakezdi a mormolást. Belenéz a tükörbe, azt rikkantja: Meg tudom tenni! Belecsap a levegőbe, majd bekeni magát egy kis tubus sűrített tejjel, és tovább mormol, amíg le nem jár a fél óra. Azt hiszem, ez a reggeli lelki gyakorlat sokat segített rajta, hogy ezt meg merje tenni. Igazán bátor, nem?

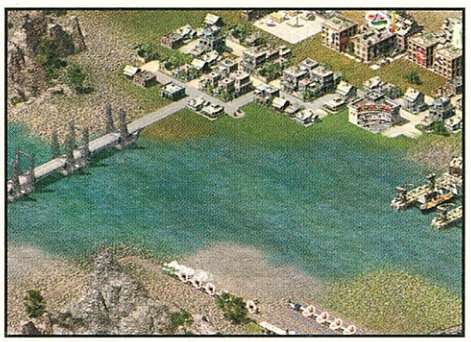
Sajnos megint a lap aljára értem, pedig még annyi mondanivaló lett volna nektek, arról nem is beszélve, mennyi jó levél várakozott, hogy bekerülhessen. Na mindegy, kérek mindenkit, nyaraljon helyettem is (én ugyanis annyira dolgozom a GameStaron, hogy nem marad időm erre is), minden szép lányt pusszantok, akin megakadna a szemem egyébként is (mi, magyarok ebben világszínvonalúak vagyunk, ennyi csodás nő kevés helyen található a világban), rohanjatok strandolni, táborozzatok, aludjatok nagyokat, és élvezzétek a nyarat. Én is ezt teszem (mert az irodában van légkondi, így nem izzadok le teljesen). A következő találkozásig (és művházig) elvagyok, mint a talajvíz. Izéé, befőtt.
Totálisan mindent felülmúló összhatású, négykerék-meghajtású, gigantikus Tisztelettel maradok,
Gyu

ÍZELÍTŐ A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

KÉK GAMESTAR: AUGUSZTUS 9.
DVD-S GAMESTAR: AUGUSZTUS 16.

Industry Giant 2

Csonti még nem tudja, de a jövő hónapban nagy Industry Giant 2-tesztelésen fog keresztülmenni☺... A JoWood Sim City-klónba oltott gazdasági programja az 1900-as években indul, és egy egyszerű favágó vállalkozóból igazi ipari mágnássá válhatunk. Nem lesz könnyű dolgunk, hiszen felügyelnünk kell a nyersanyag szállítását, az eladásokat és így tovább. Később teljesen mást is termelhetünk és forgalmazhatunk (összesen 150 terméket), úgyhogy a játék végére igazi ipari mágnássá válhatunk!



Hero X

A Freedom Force után itt a következő szuperhősös játék, amelyben a gonosz elátkozott bűnözőket üldözhetjük, és minden sikeres küldetés után fejlesztheti képességeinket. A Hero X egy akció RPG-nek látszik, amelyben a Freedom Force-hoz hasonlóan egészen egyedi hősöket is kialakíthatunk. Az izometrikus grafika kicsit elavultnak tűnik, de a játék attól még nagyon ütős is lehet...

Moto GP

A konzolokra mostanában megjelent motorverseny szerencsére gyorsan megérkezett PC-re is. A Moto Racer 3 babérjaira törő játék nemcsak szép grafikájával, hanem realizmusával is tarolni szeretne. Többek között legendás versenyzőkkel is összemérhetjük tudásunkat, vagy akár a kevésbé híres, de annál közelebb ülő barátainkkal is versenyezhetünk az osztott képernyős módnak köszönhetően.

Operation Flashpoint: Resistance

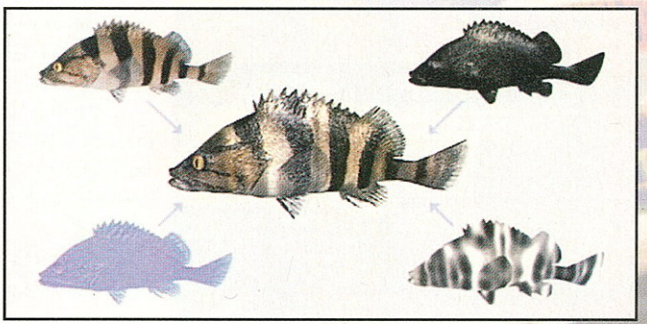
Végre megérkezett a Flashpoint vadonatúj küldetéslemeze, amelyben az amerikaiak és az oroszok után ezúttal a harmadik fél, az ellenállók szerepében kommandózhatunk. A Ghost Reconnal szemben mindig is erőssége volt a Flashpointnak az igényesebb, folyamatosan alakuló történet, és a Resistance valószínűleg most sem okoz majd csalódást. A játék hőse Victor Troska, visszavonult ex-Special Forces katona, aki kénytelen-kelletlen az eredeti Flashpointot megelőző háborús eseményekbe bonyolódik.
A jó sztori mellett talán még fontosabb a magasabb felbontású textúrával dicsekedő, szebb grafika, amelyet egy több mint száz négyzetkilométeres, ipari épületeket tartalmazó szigeten csodálhatunk meg.

Sudden Strike 2

Megérkezett szerkesztőségünkbe a Sudden Strike folytatásának német verziója, amelyet Uhu mester, a második világháborús RTS-ek egyik nagy szakértője már kezelésbe is vett. A téma ugyan szinte már lerágott csont, de az újdonság, hogy a német, orosz, angol és amerikai hadsereg mellett a Felkelő Nap Országának fiait (gyk.: a japánokat) is győzelemre vezethetjük. A grafika szépnek tűnik, úgyhogy jó kis háborúzás van itt kilátásban.

Matrox Parhelia 512

Megérkezett szerkesztőségünkbe a Matrox legújabb csodakártyája, a GeForce-verőnek kikiáltott Parhelia 512. A hangzatos reklámszövegek és néhány lelkendező ismertető szerint is ez a kártya tökéletes élethűséggel adja vissza a színeket, és jeleníti meg a modernebb játékok speciális effektusokat igénylő 3D-s grafikáját is. Hogy mennyire lesz igazuk a tömjénezőknek, azt következő számunk tesztjéből megtudhatjátok.



Warcraft III multi-teszt

A Warcraft III egyjátékos küldetései után itt az ideje, hogy alaposabban kivesézzük a multi részt is, erről pedig a következő számban olvashattok részletesebben. Én már biztosan tudom, melyik féllel nyomulok majd: árnyelf leszek. ☺

Teljes játék:

Következő számunkkal a Knights & Merchants stratégiai játék magyar verzióját vehetitek kezetekbe. A Settlers alapjaira építő program annak idején egész szép sikert aratott a stílus rajongóinak körében. A kellemesnek mondható (bár nem 3D-s csilivili) grafika és a középkori környezetbe ágyazott építgetős-harcolgatós-menedzselős játékmenet sok stratégának okoz majd álmatlan éjszakákat.

Összeveszni azért nem kell rajta...

...de ha most egy évre előfizet, a PC Worldhöz havonta 1192 forint helyett 900 forintért jut hozzá!*

*Az akció csak azokra az új előfizetésekre vonatkozik, amelyeket az IDG lapjaiban található megrendelőlapon küldenek be a következő lapszám megjelenéséig.

GameStar 2002/07.

A balszerencsénknek még most sem fellegzett teljesen be, ugyanis egy kis malőr folytán – első menetben – csak a feliratok lesznek magyar nyelvűek, a szinkronszövegre a következő számunkig várnotok kell. Az történt ugyanis, hogy az utolsó pillanatban kaptunk rengeteg új szövegrészt pont a főszereplőkhöz, Jazzhez és Fausthoz. Szikszai Rémusz és Deák Tamás profi színészek viszont az évadnak csak ezen szakaszában tudnak nyaralni, és jóval a CD-leadás után jönnek vissza, így az utószinkron miatt a teljes Jazz and Faust magyar hangon a következő CD-nken és persze DVD-nken lesz rajta. Addig is angol hanggal és magyar felirattal teljesen élvezhető (és érthető ☺) a program.

Amúgy a kalandjátékok Magyarországon eddig talán azért nem voltak olyan töretlenül népszerűek, mert nagyon jól keltett hozzájuk tudni angolul. Sok ismerősömmel beszélgettem, aki azért nem mert egy-egy adventure-be belevágni, mert félt attól, hogy nem érti majd az egésszet. A Jazz and Faust szerintem – és ezt nem csak az újság miatt írom ☺ – nagyszerű alkalmat nyújt, hogy azok is kipróbálják magukat ezzel a történetorientáltabb, mesésebb és emellett a logikát is jobban megtornáztató műfajjal, akik nem bírják tökéletesen az angol nyelvet.

GameStar Jazz and Faust 2002/07.

GameStar TELJES JÁTÉK

2002/07.

A teljes játék kizárólag a „kék" és az „ezüst" GameStarban található!

IMPRESSZUM

A GameStar készítői (elkövetők)

Lapigazgató:
Szigetvári József (Szittyó) – jszigetv@idg.hu

Mb. Főszerkesztő:
Halász Bertalan (Boe) – boe@idg.hu

Szerkesztők:
Bad Sector (játékrovat) – badsector@gamestar.hu
Gyu (Másvilág és Közösség) – dragon@gamestar.hu
ZeroCool (CD, DVD, Online) – zerocool@gamestar.hu

E lapszámunk munkatársai:
Csonti (játékteszt) – csonpet@freemail.hu
Lompi (olvasószerkesztés) – lomp2@freemail.hu
Cromwel (könyvkritika) – cromwel@mail.uti.hu
Shadestone (3D grafika) – shadestone@freemail.hu
BFK (korrektúra) – hkriszta@idg.hu
Kecske (Behálózva) – kozma@printscreen.hu
Del (játékteszt) – deltech@freemail.hu
Landrea (titkár) – landrea@idg.hu
FiX (Behálózva) – fix-@freemail.hu
Mady (KV-szünet) – mady@gamestar.hu
Sam. Joe (játék és HW) – samjoe@vv.hu
Sam (marketing, játékteszt) – sam@idg.hu
Uhu (játékteszt) – duhle@freemail.hu
Mazur (játékteszt) – mazur.sith@freestart.hu
Berrr (játékteszt) – beregit@freemail.hu
Butchcoolidge (HW) – butchcoolidge@freemail.hu
Szonja (HW-hírek) – szonja@idg.hu

Tördelőszerkesztők:
Morningstar (tördelő 1) – dbiro@idg.hu
Malachit (tördelő 2) – malachit@idg.hu

Címlapterv:
Moriarty (címlap) – darabont@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 postahivatalokná.
a kék GS ára: 1496 Ft
előfizetés: negyedéves 3450 Ft
féléves 6600 Ft
egyéves 12 504 Ft
a DVD GS ára: 1896 Ft (nem előfizethető)
előfizetési ár (személyes átvétellel): 1327 Ft
(postai küldéssel): 1700 Ft
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

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

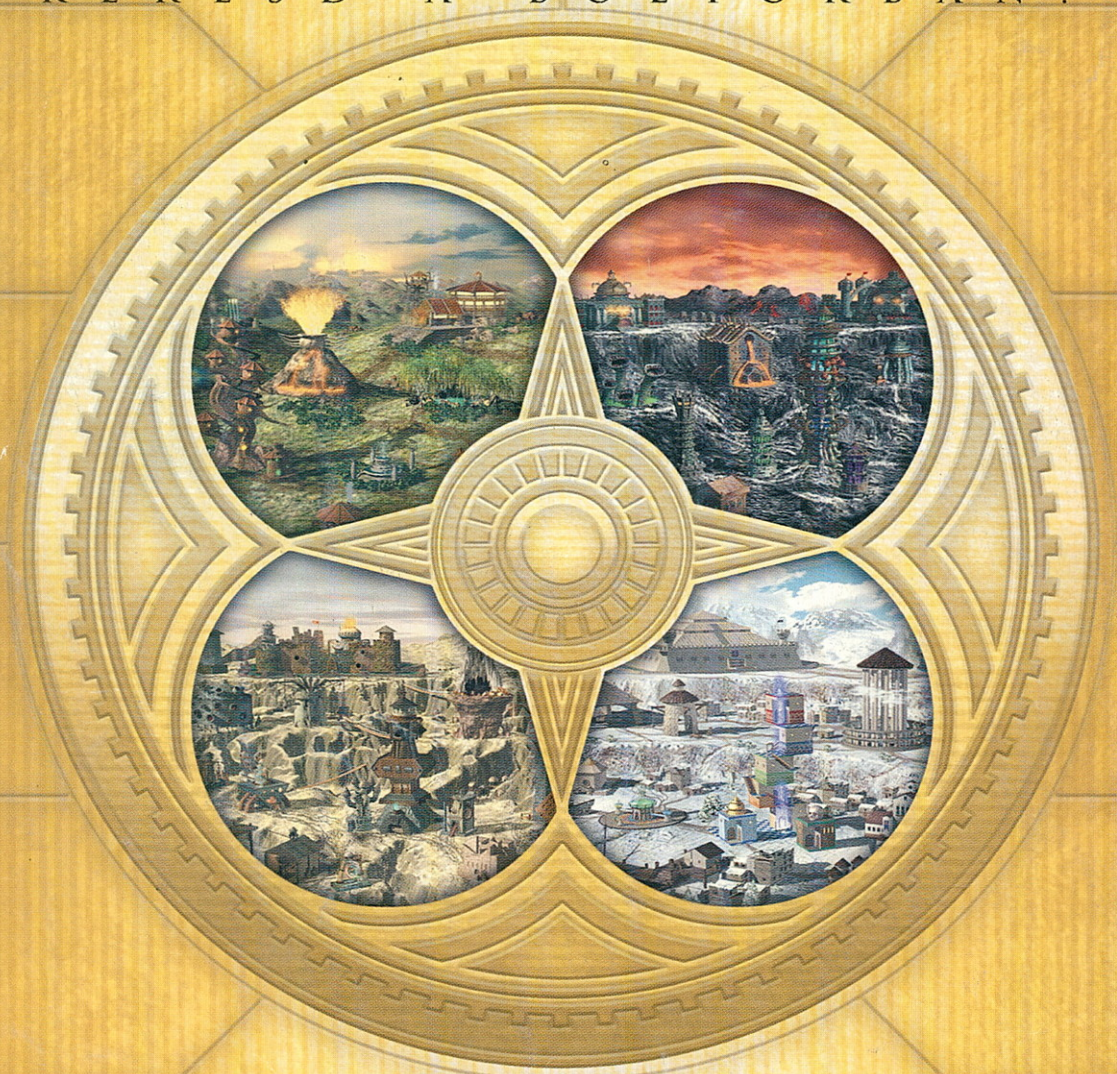
Magyarországon kizárólagosan forgalmazza az N-TEC Kft. www.ntec.hu További információ: www.warcraft3hivatalos.hu

HEROES™ IV
of MIGHT AND MAGIC®

EGY ÚJ KORSZAK KEZDETE!

MAGYAR SZINKRONNAL

KERESD A BOLTOKBAN!

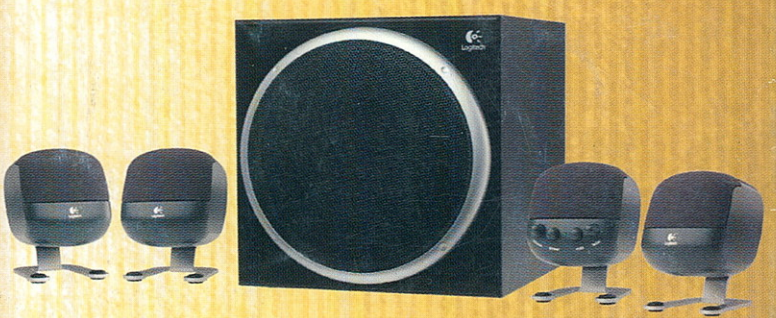


NYEREMÉNYJÁTÉK

Vásárolj **2002. július** folyamán Heroes IV -et és 2002. július 31-ig küldd vissza a benne található adatlapot, cserébe mi máris küldünk Neked egy **Heroes IV posztert*** és részt vehetsz a sorsoláson, ahol sok **fantasztikus nyeremény** vár Rád!

Nyeremények:
*1 db **Logitech Z-540** hangfalrendszer, 1 db **Logitech Cordless Mouse Special Edition** és még sok egyéb értékes nyeremény!*

*ajánlatunk a készlet erejéig érvényes! Ha a Heroes 4 poszterekből kifogynánk, két másik posztert küldünk ajándékba.



3DO™ NEW WORLD COMPUTING® Logitech DYNAMIC SYSTEMS THE MULTIMEDIA COMPANY

www.dynamic-systems.hu

© 2002 The 3DO Company. Minden Jog Fenntartva. 3DO, Heroes, Heroes of Might and Magic, Might and Magic, New World Computing, és megfelelő logóik a The 3DO Company U.S.A-ban és más országokban bejegyzett védjegyei és védjegyes termékei. Minden egyéb bejegyzett név megfelelő tulajdonosának tulajdona. A New World Computing a The 3DO Company egyik divíziója.